

## **Iconografia do humor presente no anime Naruto: representação gráfica dos ícones humorísticos na animação nipônica**

### *Iconography of humor present in anime Naruto: graphic representation of humorous icons in japanese animation*

Antônio Pereira TAVARES NETO<sup>1</sup>

Francisco Alves da SILVA<sup>2</sup>

Iago Rafael Gomes RIBEIRO<sup>3</sup>

#### **Resumo**

O presente trabalho objetiva-se a discutir bibliograficamente o humor no Anime em suas dimensões e articulações culturais bem quanto antropológicas, usando como base a série Naruto, no sentido da reafirmação de uma cultura a qual constrói o imaginário juvenil em todo o mundo. Para tal, tem-se como percurso metodológico a utilização de autores como Bergson (1980), Silva (2013), Pina (2006) dentre outros. A partir das discussões aqui levantadas pode-se perceber a universalidade do anime e sua construção simbólica a partir de um imaginário social e discursivo o qual amplia a vivência e experiências dos seus usuários. Os diálogos aqui possibilitados se propõem a uma (ré) leitura de um imaginário narrado a partir do humor presente no cotidiano brasileiro à cultura japonesa.

**Palavras-chave:** Anime. Discurso. Humor. Imaginário Juvenil.

#### **Abstract**

The present work aims to discuss bibliographically the anime in its dimensions and cultural articulations as well as anthropological, in the sense of reaffirmation of a culture that builds the imaginary youth throughout the world. In order to do so, we have as a methodological course the use of authors such as Bergson (1980), Silva (2013), Pina (2006), among others. From the discussions raised here, one can perceive the universality of the anime and its symbolic construction from a social and discursive imaginary which expands the experience and experiences of its users. The dialogues made possible here propose a (re) reading of an imaginary narrated from the humor present in the Brazilian everyday to the Japanese culture.

**Keywords:** Anime. Speech. Humor. Juvenile imagination.

---

<sup>1</sup> Graduando em Ciências Sociais – Licenciatura pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

E-mail: califaantonio@gmail.com

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação pela UFPB (Universidade Federal da Paraíba).

E-mail: francisco\_allvs@hotmail.com

<sup>3</sup> Graduado em Design Gráfico pelo IFPB. E-mail: i\_rafaeljp@hotmail.com

## Introdução

Entendendo a Icnografia como o estudo descritivo das representações simbólicas e imagens busca-se, neste texto, dissertar sobre as representatividades nipônicas e a influência da Cultura Pop Japonesa em várias partes do mundo, incluindo, o Brasil. Para efeito reflexivo opta-se pela icnografia visual das cenas no Anime Naruto as quais dialogam com o dia a dia dos telespectadores; as vestes, os gestos, a simbologia, os movimentos..., representam essa grandiosidade cultural a qual abarca a amalgama do conhecimento japonês quando em uma referência ao anime. A priori, é importante destacar que os animes deram maior destaque a cultura japonesa tendo-a como uma cultura menos aristocrática e mais livresca. Luyten (2003) aponta que, conhece-se o Japão muito mais pelos animes e suas configurações do que por outras vias, já consagradas como a exemplo o mangá, os games, etc. Todavia, para efeito didático, discute-se a cultura nipônica como um pressuposto de interação e comunicabilidade na perspectiva do interacionismo simbólico, cujo mesmo abarca o Humor como uma ferramenta discursiva e interativa. Assim, o objeto de estudo aqui referenciado é o Humor e seus desdobramentos no Anime Naruto; pois no mesmo encontra-se abertura suficiente para discutir e problematizar questões importantes como as emoções e temores, os quais referenciais humanos, ou seja, muitos dos conflitos humanos são dialogáveis e referenciados através desta animação.

É sabido que a televisão é um dos mais influentes meios de comunicação da atualidade, sendo ela uma excelente mídia para a representação simbólica dos animes. Sobre isso, Shirayama (2006, p.35) que a comédia permite um exame de assuntos “delicados” por ser comédia. Assim ela pode dirigir a atenção para um tema e oferecer sua opinião sobre ele, que se fosse tratado de outro modo, encontraria muita oposição.

Percebe-se, pois que é através do humor e da comicidade (elementos recorrentes nos desenhos animados) que os animes têm o dom de seduzir e incitar o telespectador a agir; fato esse que contribui para a aceitabilidade e criticidade perante o público. Os usos dos elementos de humor são recorrentes por proporcionarem bem-estar aos expectadores, seja os divertindo através dos elementos de comicidade inerentes, seja pelo seu poder de retornar a temas do cotidiano, os mais delicados, por

sua vez, acessíveis aos expectadores, tais como: a violência, o sexo, a religião entre outros, ou aguçando sua imaginação com temas futurísticos e fictícios.

Logo, alguns objetivos constroem esta proposta como parte de um diálogo entre a cultura japonesa e o próprio japonês em sua culturalidade; são eles: discutir e explicar a cultura nipônica na perspectiva do humor e suas nuances discursivas entendendo a interação simbólica como parte de um processo de construção de valores tão quanto de identidade. Para tanto, objetiva-se, também, identificar os subsídios que denotam comicidade em personagens da série Naruto sobre a perspectiva da teoria do riso bergsoniana, para compreensão de alguns aspectos do cômico enquanto categoria estética.

A comicidade dos personagens é percebida, pois pelo telespectador através da configuração estética, uma vez que esta se relaciona com o lado sensível do telespectador. Silva (2013, p.7) entende que “[...] é comum ao público associar animação e comicidade, dado que as obras emblemáticas costumam apresentar um forte apelo humorístico, ao passo que consagram personagens como Pernalonga, Homer Simpson, Pica Pau, entre outros mundialmente famosos”.

Assim a análise estética da comicidade das cenas esclarece quais elementos, denotam tal característica e, que por ventura embasam as situações vividas pelos personagens, o que é de grande importância, dada que o humor tem no universo das animações uma arena livre para aprendizagem/apreensão de ideias.

## **Do humor nos personagens: a construção do imaginário humorístico na cultura nipônica**

O Riso pode ser caracterizado como parte das sensações humanas capazes de singularizar e particularizar os indivíduos e suas vivências. Em todos os momentos da vida o Riso é uma importante ferramenta a qual serve de “termômetro” para construir o Ser Humano e seu Imaginário Social a partir das diversas significações e construções simbólicas. A partir de então, o cômico torna-se o elemento fulcral nos manifestos da sentimentalidade humana assim como a dimensiona considerando a ação e a reação como parâmetros discursivos e intrínsecos.

No âmbito gráfico, o foco recai sobre o chamado ‘riso estético’, isto é, na visão de Suassuna (2008), “[...] aquele tipo de Risível recriado, ou possível de recriação, pela arte; riso do qual as categorias mais importantes são o Cômico e o Humorístico” (p. 143). Para se compreender o ‘riso estético’, todavia, faz-se necessário entender que aspectos do riso-risível remetem ao cômico e ao humorístico ou, em outras palavras, tem-se enquanto elementos encontrados nas artes e, na estética os quais evocam o riso nos homens, pois quando se fala em riso está-se falando de algo macro dentro de um contexto além das margens da possibilidade. Rir é um exercício e uma necessidade humana; uma possibilidade de transgressão sensorial.

Foi por meio de anime (assim como o mangá, o qual difere de um ou outro apenas pelas as plataformas o qual é divulgado, a exemplo do mangá nas mídias impressas e o anime nas mídias digitais) que jovens e adultos distantes fisicamente do Japão passaram a conhecê-lo relativamente e a cultivar heróis, tradições, assim como elementos da estética e do cotidiano japonês. Esse público expectador, porém, teve de compreender e habilitar-se aos diferentes códigos próprios da linguagem verbal e não verbal existente entre as animações publicadas no Ocidente e no Oriente, onde a temporalidade fílmica, com as narrativas que apresentam personagens que nascem, crescem, envelhecem e morrem.

Publicado e classificado em gênero o anime se diferencia das animações norte-americanas quanto ao seu traço estilizado à caracterização e a descrição dos personagens e do cenário bem como ao conteúdo da narrativa respondendo a demanda de seus expectadores.

Já os códigos próprios da linguagem verbal e não verbal do anime incluem o tamanho dos olhos – de imediata associação ao traço do desenho japonês – a proporção entre cabeça, corpo e pernas; os artifícios de imagem utilizados para dar expressão às personagens: rubor nas faces (vermelhidão que representa interesse romântico), gota d’água ao lado do rosto (constrangimento), olhos esbugalhados, dentes pontudos e nervos estilizados (acesso de raiva), o nariz sangrando (conforme imagem 02) excitação sexual e olhos em formato de “x” (morte ou tontura). Por meio da caracterização física e de aspectos comportamentais das personagens o leitor poderá aprender, também, que tirar os sapatos ao entrar em casa é um hábito empregado para garantir que maus presságios e espíritos presos nas solas dos calçados fiquem do lado de

fora. A figura abaixo, representa o humor pervertido (provocado por determinadas situações como vemos na imagem 01) encontrado em algumas cenas do referido anime trazendo para o nosso imaginário a questão da erotização da mulher nas artes nipônicas.

**Figura 01** - Naruto jutso sex



**Fonte:** Animakai

**Figura 02** - Hokage após ver o jutso sex de Naruto



**Fonte:** Animakai

Joly (2007) afirma que, o bom ou mau entendimento da mensagem visual depende dos seus elementos ou suportes gráficos. Ou seja, cada elemento que compõe a cena contribui para a compreensão da mensagem que é transmitida.

A depender das sensações evocadas a partir das imagens acima, nos indivíduos, cada estética visual pode se dividir em categorias específicas, relacionando as características dos ‘objetos estéticos’ e ao juízo de gostos de cada *telespectador*, ainda

que estes possam convergir, até certo ponto, sobre alguns padrões vigentes na sociedade. Luyten (2000), expõe que as histórias em mangás e animes são repletas de elementos simbólicos e de uma grande variedade de convenções expressas não verbal, estabelecendo uma comunicação muito íntima entre o artista e o expectador japonês. Ou seja, são códigos de imagens já convencionados ao longo dos anos dentro da cultura japonesa, os quais tem o mesmo peso das palavras. Códigos esses que ficam evidentes nas não só nos elementos gráficos das cenas, mas também as expressões de cada personagem nas duas imagens.

Eisner (2005) reforça afirma que, criar personagens estereotipados para contar uma história necessita da familiaridade das formas para com o público-alvo, pois cada grupo social tem seu conjunto de estereótipos, símbolos que configuram uma narrativa imagética visual.

Acerca disso, sugere Eisner (2005) que a postura do corpo e o gesto tem primazia sobre o texto. Gestos esses presentes tanto nas cenas da imagem 01 e 02. A narrativa visual se faz muito mais eficiente nas artes gráficas que o próprio enredo da história, expressões e postura; dizem muito a respeito de cada personagem, ou seja, construir personagens cativantes, que despertem o interesse do público e ao mesmo tempo se mostrem concisos com as narrativas, não é uma tarefa simples. O processo em si é complexo e no caso específico das animações implica tecer uma personalidade interessante (e atraentes) e traduzi-las visualmente, uma vez que é através de seus elementos visuais que o público assimila a maior parte das informações pertinentes.

Percebe-se, contudo, que para desenvolver um personagem são utilizadas formas geométricas que compõe e o estilizam. Quanto mais estilizado e característico for o personagem mais fácil são de identificá-los através de silhuetas, estereótipos e características individuais de cada um.

De ampla segmentação, a narrativa imagética japonesa atesta que o anime *Naruto* de gênero *Shounen* visa abarcar um público masculino e feminino de diferentes fases etárias diferenciando-os dos personagens do anime em suas particularidades.

Moliné (2004) explica que, “[...] é incorreto *enlatar* automaticamente uma série dentro de um único gênero. Um mangá esportivo pode conter elementos de romance [...] ou um policial pode ter doses de humor [...] entre muitos outros exemplos” (p. 38).

De maior popularidade no ocidente o gênero *Shounen* (no Japão quer dizer garoto jovem) é voltado para o público masculino, e é normalmente composto por histórias de ação, amizade e aventura com cenas de violência. Essas premissas, portanto, estão no imaginário do nosso cotidiano: as representações e diálogos muito se aproximam das completudes presentes em ambas as culturas, sobretudo, na juventude, cuja menção ajuda-nos a entender essa atmosfera simbólica. Assim como vemos na imagem 03, logo abaixo, uma forte cena de agressão a si mesmo e, em seguida uma representação iconográfica da comicidade do “ninja número um, hiperativo e cabeça oca” e encontra ponto na imagem 04 temos uma cena onde o Rock Lee, um aluno que trabalha duro para alcançar seus objetivos sendo agredido pelo seu sensei Gai, onde as expressões cômicas contrapõe o sangue e a expressão de felicidade do seu treinador, onde a perspectiva o plano de fundo e o foco contribuem para o entendimento da cena. Conceito de comicidade esse que se repete na imagem 05, onde os elementos gráficos de humor ficam evidentes nos rostos dos dois personagens Naruto e Sakura, um fazendo contraponto ao outro.

**Figura 03** - Naruto fazendo um juramento de sangue de nunca desistir



**Fonte:** Animakai

**Figura 04** - Rock Lee e seu Sensei Gai o parabenizando pelo desempenho no treino



**Fonte:** Animakai

Mesmo o anime tendo em grande parte um público “infanto-juvenil” muitas cenas causam certo estranhamento, pois algumas delas são cortadas/editadas do anime por parte de emissoras ocidentais devido à violência colocada enquanto parte de um pressuposto cultural onde a lei e a ordem se estabelece conforme a força e a astúcia de muitos personagens os quais remetem a ideia de um imaginário real e contemporâneo.

Conquanto, para os japoneses são cenas tratadas com leveza pelos orientais, por estarem acostumados a verem com frequência: tombos, ferimentos e outros machucados em suas brincadeiras diárias, as crianças são condicionadas a verem no seu cotidiano, por isso não sentem desconforto ao ver personagens com hematomas e cortes.

**Figura 05** - Naruto agredido por Sakura por paquera-la



**Fonte:** Animakai



Atividades sexuais, assim como no cotidiano, representa para a comunidade nipônica (como vemos na imagem 01) uma formalidade. Ao contrário do que ocorre no ocidente em que a sexualidade está conectada diretamente ao comportamento, explicando as mais profundas tendências das pessoas, no Japão o sexo é uma função mais mecânica, com vistas à procriação. Fato que é no anime de forma controversa. Na imagem 06, as personagens dão a entender uma conotação sexual, embora, de fato as cenas não revelem os atos das personagens, mais uma vez vemos os códigos visuais explicando o que as narrativas não podem.

**Figura 06** - Jiraya na farrá



**Fonte:** Animakai

Esses fatores são importantes para a compreensão da quantidade excessiva de sexo e violência na arte nipônica. Segundo Luyten (2000), as dividem “[...] em gênero e subgênero e a abordagem de assuntos polêmicos para o ocidente pelos mangakás constituem e refletem”:

“[...] as fantasias cruéis de um povo que é forçado a apresentar-se na vida diária como amigável pacífico e dócil. Aquilo que nós vemos frequentemente no mangá é o oposto do padrão de comportamento ao qual todos devem se adaptar. A violência sádica contra a mulher pode ser explicada como a expressão externa de ódio pela perda da felicidade infantil. Isso porque a criança japonesa, pela ausência constante do pai, é inteiramente dependente da mãe, que realiza todas as suas vontades. Assim que uma dessas crianças vai para a escola, ela se depara com enorme pressão competitiva do sistema. Essa passagem tem um efeito traumático e origina um medo de abandono e da solidão. Para manter o equilíbrio psíquico, o homem adulto tende [a] mostrar, pelo menos mentalmente, sua agressividade perante a mulher e o consumo de mangás e animes oferece amplas possibilidades para isso” (p. 230).

Devido ao alto consumo das animações nipônicas houve uma metamorfose nos traços das personagens femininas que, de olhos grandes e pernas longas passaram a apresentar seios maiores, o que as tornaram “ocidentalmente” *sexys*. Enfim estereótipos encontrados em mangás e animes mais recentes, de *big-breasted women, mechs, and lots of gore* é de mulheres com seios grandes, mecânicas e muito sangue derramado, uma resposta à demanda do público leitor ocidental.

## **Iconografia do humor: a forma do rido o personagem, as narrativas visuais e a estética na série Naruto**

Por conter uma linguagem verbal e não verbal mais acessível, na visão de Costa (2005) o “[...] processo interior que envolve a memória, a reflexão, os valores e a afinidade resultando em nossa visão de mundo, em ideia complexas estabelecidas a respeito da realidade” (p. 44).

Em uma leitura inicial e superficial a história em animes *Shounen* dirigido ao público masculino evidencia uma predominância de universalismo figurativo que pode vir a resultar em expressões caricaturais com exagero de violência ou de façanhas heroicas ao passo que, nos voltamos ao público feminino; encontra-se uma estilização das heroínas que se assemelham as princesas de olhos grandes e formas alongadas.

O personagem segundo GANCHO (1998, p. 14), “[...] é o ser fictício responsável pelo desempenho do enredo, ou em outras palavras, é quem faz a ação”. Constitui ele o elemento fundamental de enredo. Em complemento, assim destaca PINNA (2006): Constitui ele o elemento fundamenta de qualquer narrativa, devendo sua caracterização ser condizente com sua função e relevância para a estória em prol de que o enredo se desenvolva de forma fluida e verossímil (p. 182).

No entanto, após uma leitura mais aprofundada, eorém sem intuito de generalização, observa-se que a caracterização das personagens feminina e masculina se diferencia muito quanto ao gênero e ao subgênero que se incluem.

No que acontece a representação da sociedade por meio das linguagens verbal e não verbal do anime são retratados aspectos da cultura japonesa como o respeito ao passado, à hierarquia, aos valores do *bushido* (código da cultura samurai), a imagem

intrínseca sobre o valor do coletivo e do associativo. A representação da sociedade japonesa na caracterização das personagens masculina e feminina no *hentai* (desenhos eróticos), portanto, “[...] tem raízes profundas na cultura japonesa que não podem ser simplesmente transferidas sem referenciais complexos e sem filtros culturais” (SAKURAI, 2007, p. 349).

A nudez no Brasil, mesmo que parcial ou sugerida, é censurada e classificada como pornografia (e retiradas na edição) devido a “[...] grande influência católica até depois da Ditadura, seguida pela rápida ascensão das igrejas neopentecostais nos anos 1990” (PERET, 2009, p. 02).

Para o povo japonês, alguns aspectos relacionados a nudez são encarados com naturalidade e tolerância não significando, porém, que os japoneses sejam mais liberais que os brasileiros. O que diferencia são as regras culturais. Luyten (2000) coloca que: “O simbolismo sexual é parte integrante dos ritos religiosos e tem um sentido mágico na estética japonesa<sup>4</sup>” (p. 58-59). A autora ainda reforça afirmando que: quem apenas assistiu animes fora do Japão nunca assistiu animes de verdade. Pois animes exibidos em países ocidentais são tradados/editados, dublados e enquadrados de forma a não ferir os códigos morais daquele país onde se está sendo exibido.

De acordo com GRAVETT (2004) até o início da década de 1990 “[...] a representação de do sexo nos mangás tinha de se adequar ao artigo 175 do Código Penal do Japão – [...] cláusula que tem sido interpretada como proibição a qualquer representação realista da genitália adulta ou de pelos pubianos [...]” (p. 104).

Embora continue uma contradição se comparada a “liberdade sexual” representada nas narrativas imagéticas produzidas no Japão os japoneses argumentam que há a necessidade de ter um limite. Esse tipo de proibição não justifica o fato da nudez no Japão não ser vista como pecaminosa.

---

<sup>4</sup> Segundo o Dicionário de símbolos, o relevante não é a narrativa física sexual, mas a significação que afeta o sexo na imaginação dos povos. “O sexo indica não só a dualidade do ser, mas sua bipolaridade, sua tensão interna. Quanto à união sexual, ela simboliza a busca da unidade, a diminuição da tensão, e a realização plena. Por isso os poemas místicos adotam a linguagem erótica para expressar a inefável união da lama com Deus” (2007, p. 832).

Gravett (2004) ainda coloca que O artigo 175 do Código Penal do Japão, provavelmente ajudou a tornar o *hentai* mais sensualmente expressivo. Devido às restrições os *mangakás* passaram a utilizar representações da sexualidade nos olhos, no rosto e no resto do corpo, nas roupas e nos cenários. Eles criam também um léxico de símbolos e substituindo a vagina por flores, conchas e objetos similares; e, o pênis por cobras, frutas, vegetais, bastões de beisebol e outros elementos fálicos ou então, desenhando uma silhueta ou contorno amorfo, mas inconfundível.

Na série *Naruto*, vemos o protagonista a usar seu “jutso sex”, uma fumaça branca rodeia o corpo do personagem dando a entender que a mulher em quem o protagonista se transformou está nua, seguindo o artigo 175 do código penal do Japão.

Faz-se necessário salientar, portanto, que apesar de sua internacionalização o anime (*Naruto*) é idealizado e representam aspectos culturais japoneses e não os padrões do Ocidente. Devido a lacuna existente entre as atitudes convencionais japonesas e ocidentais editoras e redes de televisão procuram comprar os direitos autorais das narrativas imagéticas japonesas para editá-las e/ou inserir preceitos ocidentalizados nas histórias descaracterizando-as quanto à originalidade.

## **Nuances de humor no anime *Naruto***

Quanto ao suporte de leitura produzido para o Ocidente a narrativa do anime apresenta modificações quanto à original, como a caracterização das personagens, o acréscimo ou a exclusão/edição de cenas, a modificação de aspectos arraigados à cultura japonesa, o prolongamento de situações/acontecimentos, entre outros. Salientando o contraste entre o tradicional e o contemporâneo existentes na sociedade japonesa, no primeiro episódio de *Naruto* encontramos uma contradição a ordem social japonesa, como afirma Luyten (2000, p. 70).), pois o herói japonês é alguém que levanta a cabeça, mas não para perturbar a ordem social. Neste contexto, a luta do herói deve objetivar a sustentação da tradição de um país que prima por rígidas leis sociais. Dentre elas, o padrão convencional de família e a educação dos filhos baseada na obediência e reverência aos mais velhos são fundamentos básicos de uma “família estruturada”.

Nesse tipo de anime os japoneses exploram mais o lado dramático dos personagens onde na maioria das vezes os protagonistas são pessoas que buscam um

objetivo na vida e trabalham muito para alcança-los. O exposto citado pela autora (com relação à série) é o contraste mais explícito e evidente em Naruto, que vai de contradição/ambição do mesmo querer torna-se Hokage (líder da Aldeia da Folha), pois o mesmo é desordeiro e “cabeça dura”. No recorrer de sua trajetória o jovem vai compreendendo os deveres de um Hokage e aos poucos vai direcionado sua postura para o papel que pretende desempenhar perante a Aldeia da Folha de acordo com seus costume e aspectos culturais/comportamentais, mas sem perder sua característica espontânea.

## **Considerações finais**

A partir das reflexões sobre comicidade nas animações nipônicas sendo a série Naruto um espaço de ideias diversas, buscamos aqui expor a importância da manifestação material no discurso (das cenas) e o quanto as escolhas do suportes (as narrativas gráficas) que organizam a fala não são um simples meio de transmissão de recursos, mas um *instrumento* que imprime certos aspectos ao conteúdo do discurso visual subsidiando a comicidade em personagens da série Naruto (encontra-se, aqui, um ambiente propício ao risível) sob a teoria do riso bergsoniana.

Segundo Lucena Júnior (2011), a animação como é conhecida atualmente, são resultados de um processo evolutivo que possui um pouco mais de um século, consolidando-se como arte. Sob essa perspectiva o compromisso em manter a atenção e comicidade das cenas encontrava-se nos personagens (tanto humanos quanto animais) verossimilhança anatômica.

Por serem publicados e classificados em gênero e Subgênero, as artes nipônicas apresentam diferenciações entre si quanto à estilização do traço, ao conteúdo da narrativa, à descrição e a caracterização das personagens. Representação de complexas transformações culturais contemporâneas, e por isso em constante mutação nas suas definições de humor respondendo a demanda dos telespectadores apresentando cada vez mais complexidade nas histórias, tanto no campo da narrativa quanto na imagem.

A configuração gráfica e estética do personagem e das cenas (como foi dito anteriormente) na totalidade narrativa em um anime certamente é o elemento gráfico mais importante por partir dele a condução da história que está sendo contada. A

comicidade dos personagens é percebida pelo telespectador através da configuração estética, uma vez que está se relaciona com o lado sensível do telespectador.

Conforme a exposição dos suportes gráficos sobre comicidade, permitiu-se avaliar os preceitos estabelecidos por Bergson (1980) no contexto estético como responsáveis pela produção da comicidade e Joly (2007) os suportes que fundamentam a imagem dando aos personagens uma boa leitura dos suportes da imagem.

As aplicações dos conceitos de comicidade no anime em seu país de origem podem ser observadas nas mais diversas atividades cotidianas, assim como para compreensão da organização da sociedade japonesa e mundial.

O consumo do anime no Ocidente (assim como no Oriente) pode ser compreendido por meio de uma estreita ligação entre animação e o telespectador a qual ocorre pela vivência direta com o cotidiano – lutas, amores, aventuras e até exercícios físicos – para, em seguida, possibilitar o fantasiar o imaginar. A “entrada” do telespectador na história ocorre por meio do detalhamento da identificação do personagem com a postura/psique e características dos personagens com o universo narrado, ou seja, os desenhos que constituem os cenários, as vestimentas, as armas, os gestos e as expressões faciais, e são esses detalhes específicos que estabelecem a segmentação e a classificação do anime para um consumidor diferenciado por sexo e faixa etária.

Segundo Kellner (2001, p.76.): “Ler politicamente a cultura da mídia significa situá-la em conjuntura histórica e analisar o modo como seus códigos, a posição dos observadores, suas imagens dominantes, seus discursos e seus elementos estéticos-formais incorporam certas posições políticas e ideológicas e produzem efeitos políticos”.

Com esses recursos, as narrativas imagéticas japonesas tendem a conter uma espécie de representação da miniatura da vida de seu espectador ao revelar alguns traços característicos do povo japonês como o conformismo e autosacrifício, a autodisciplina e rigidez moral – o *yamato damashii*, ou seja, o espírito japonês.

Ressaltamos aqui a ênfase existente na tradição cultural japonesa em contraste com o contemporâneo representado em forma de humor no anime *Naruto*. Onde os personagens e as cenas interpretadas simbolizam, por meio das situações risíveis, sua

expressão mais marcante e constratantes com os códigos de ética japonesa, arraigados em um período que essa convenção social estava firmemente estabelecida.

Por fim, verificou a veracidade da teoria bergsoniana do risível e os signos plásticos de Joly como apoio estético na construção de personagens conceituais (estereotipados) e cômicos para animes de cunho humorístico. Os elementos cômicos encontrados nos personagens sobre a teoria bergsoniana apresentam uma configuração estética ligadas a suas formas gráficas apresentadas pelos signos plásticos de Joly. Dessa forma, ambos os métodos (o de Bergson e o de Joly) são de grande importância para a criação de personagens cômicos, extraindo do público as sensações/emoções desejadas.

## Referências

BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre a significação do cômico. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1980.

COSTA, Cristina. **Educação, imagem e mídias**. São Paulo: Cortez, 2005.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. – São Paulo. 2005.

GANCHO, Cândida, Vilares. **Como analisar narrativas**. 5 ed. São Paulo. Saraiva 1998.

GRAVETT, Paul, **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad. 2004.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Lisboa. ed. 70, 2007.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. Editora Senac. São Paulo. 2011.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2001.

LUYTEN, Sonia, M. Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra. 2000

\_\_\_\_\_. **O mangá produzido no Brasil**: pioneirismo, experimentação e produção. 2003. Disponível

em: <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003\\_NP16\\_luyten.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_luyten.pdf)>. Acessado em: jun. 2017.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.

PERET, Eduardo. **Percepções da sexualidade**: anime e mangá. Disponível em: <[http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO\\_Ed4\\_Artigo\\_animemanga.pdf](http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf)>. Acessado em: jun. 2017.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras**: a linguagem visual das personagens do cinema contemporânea brasileira. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; 2006.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Contextos, 2007.

SILVA, Windemberg Costa. **A estética do riso no universo das animações**: uma análise do cômico no design de personagens animados. Paraíba: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba; 2013.

SHIRAYAMA, Glaucia. Yssuco. **O risível e o discurso crítico nos Simpsons**: um enfoque argumentativo. São Paulo: Universidade de São Paulo; 2006.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética**. 9. Ed. Rio de Janeiro: José Olympio. 2008.