PESQUISA/INICIAÇÃO CIENTÍFICA - PESQUISA/ INICIAÇÃO CIENTÍFICA

A INFLUÊNCIA DO ANIME NA ARTE: DESENHO E PERFORMACE

Heloisa Pajeu Sampaio (heloisaps0904@gmail.com)

Ariane Guerra Barros (arianebarros@ufgd.edu.br)

Wesley Yuri De Oliveira Prado (wesleypdo1@gmail.com)

Naiara Leticia Dos Santos De Jesus (naiara-leticia2011@live.com)

Mariana Luz (marianaluzbento@gmail.com)

Izadora Moreira Rodrigues (izadoramoreira01@gmail.com)

Este trabalho apresenta os resultados da pesquisa desenvolvida no âmbito do Estágio Supervisionado II do curso de Licenciatura em Artes Cênicas da Universidade Federal da Grande Dourados, vinculada a um plano de Iniciação Científica. Com o propósito de investigar a influência do anime na arte através do desenho e da performance como principais formas de expressão, no que tange o contexto escolar, o objetivo geral foi compreender como o anime pode servir de ferramenta pedagógica, aproximando os estudantes do ensino de arte a partir de suas referências culturais, e como o desenho - aliado à linguagem corporal e à criação dramatúrgica - pode se transformar em ação performática. Os objetivos específicos incluíram: estudar os conceitos de desenho e performance, compreender as potencialidades do anime como recurso metodológico e integrar ensino, arte, desenho e performance em uma prática interdisciplinar. A metodologia adotada foi teórico-prática, combinando estudo de autores como Schechner (2006), Reis (2024), Koudela (2012), Féral (2015) e Barbosa (2005) com a aplicação em sala de aula de jogos teatrais, exercícios

de improvisação e processos de drama inspirados no universo de One Piece (Oda, 1999–presente), anime escolhido por sua popularidade e pela riqueza de seus personagens e narrativas. Durante as atividades, os alunos criaram desenhos autorais e desenvolveram personagens próprios a partir de referências visuais e temáticas do anime, incorporando-os em performances que exploraram expressões corporais, gestos e interações cênicas. O desenvolvimento das ações mostrou que o uso de referências próximas ao universo dos estudantes aumentou seu engajamento e interesse nas aulas de arte, além de estimular a imaginação, a autonomia e o diálogo entre diferentes linguagens artísticas. Os resultados indicaram que a integração entre desenho, performance e cultura pop japonesa é capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e participativo, fortalecendo a expressão artística e o vínculo dos alunos com a escola. A experiência revelou também que o trabalho com animes pode contribuir para a formação crítica e criativa dos estudantes, valorizando seus repertórios culturais e ampliando sua visão sobre a arte contemporânea. Conclui-se que projetos dessa natureza oferecem um caminho promissor para um ensino de arte mais conectado com a realidade dos alunos, potencializando a interdisciplinaridade e a construção coletiva do conhecimento.

Agradeço à Universidade Federal da Grande Dourados pelo apoio institucional, aos professores envolvidos no Estágio Supervisionado II, à professora Ariane Guerra e aos alunos que participaram ativamente do processo.

Palavras-chave: arte-educação; expressão artística; performatividade.