



**INVESTIGANDO O PROCESSO CRIATIVO DE HAYAO MIYAZAKI
EM OFICINA COM ADOLESCENTES**

***INVESTIGANDO EL PROCESO CREATIVO DE HAYAO MIYAZAKI EN
UN TALLER CON ADOLESCENTES***

***RESEARCHING THE CREATIVE PROCESS OF HAYAO MIYAZAKI IN A
WORKSHOP WITH TEENAGERS***

Mendonça, Gabriel Mendes Ribeiro de¹

Libâneo, Lígia Carvalho²

Resumo

A arte tem sido utilizada com grupos de adolescentes pelo seu potencial de afetar os sujeitos, provocar processos imaginativos, fazer refletir sobre a realidade, entre outros. Como parte de um estágio curricular em psicologia escolar e com fundamentação na teoria histórico-cultural foi realizado o Projeto Arte em Cena, composto por quatro oficinas estéticas, que foram desenvolvidas em uma instituição pública, na cidade de Goiânia. Propõe-se analisar o ciclo da criação da primeira oficina do Projeto Arte em Cena, a qual focalizou a investigação do processo criativo do cineasta Hayao Miyazaki junto com um grupo de estudantes adolescentes. A partir do processo criativo de Miyazaki foram investigados: o interesse pela arte como conteúdo, expressão de si e elaboração de sentimentos; o luto e sua materialização nas expressões artísticas; a interrelação entre processo de criação do artista e elementos de sua cultura e do momento histórico vivido; as questões de gênero na criação de Miyazaki; e a imaginação no adulto e na criança. Espera-se contribuir com reflexões sobre a potencialidade dos animes como mediações estéticas e sobre a relevância da análise do processo criativo para a construção de novos processos de humanização e de participação do jovem no contexto social.

Palavras - Chave: Psicologia escolar; Mediação estética; Processo criativo; Miyazaki; Estágio

¹ Centro Universitário Alves Faria - (UniAlfa), Goiânia – Goiás – Brasil. Estudante do curso de Psicologia. E-mail: gabrielmendes001@hotmail.com

² Psicóloga escolar na Universidade de Brasília (UnB) e docente do curso de Psicologia do Centro Universitário Alves Faria (UniAlfa). E-mail: ligiaclibaneo@gmail.com



Resumen

El arte se ha utilizado con grupos de adolescentes por su potencial para afectar a los sujetos, provocar procesos imaginativos, hacerles reflexionar sobre la realidad, entre otros. Como parte de una pasantía curricular en psicología escolar y con base en la teoría histórico-cultural, se llevó a cabo el Proyecto Arte en Escena, consistente en cuatro talleres estéticos, que se desarrollaron en una institución pública de la ciudad de Goiânia. Nos proponemos analizar el ciclo de creación del primer taller del proyecto, que se centró en la investigación del proceso creativo del cineasta Hayao Miyazaki con un grupo de estudiantes adolescentes. A partir del proceso creativo de Miyazaki, se investigaron los siguientes aspectos: el interés por el arte como contenido, autoexpresión y elaboración de sentimientos; el duelo y su materialización en las expresiones artísticas; la interrelación entre el proceso creativo del artista y los elementos de su cultura y momento histórico; las cuestiones de género en la creación de Miyazaki; y la imaginación en adultos y niños. Se espera contribuir con reflexiones sobre la potencialidad de los animés como mediaciones estéticas y sobre la relevancia del análisis del proceso creativo para la construcción de nuevos procesos de humanización y de participación de los jóvenes en el contexto social.

Palabras clave: *Psicología Escolar; Mediación Estética; Proceso Creativo; Miyazaki; Prácticas*

Abstract

Art has been used with groups of adolescents for its potential to affect the subjects, provoke imaginative processes, make them reflect on reality, among others. As part of a curricular internship in school psychology and based on the cultural-historical theory, the "Art on Stage Project" was carried out, consisting of four aesthetic workshops, which were developed in a public institution in the city of Goiânia. We propose to analyze the cycle of creation of the first workshop of the project, which focused on the investigation of the creative process of filmmaker Hayao Miyazaki with a group of teenage students. From Miyazaki's creative process we investigated: the interest in art as content, self-expression, and feelings elaboration; mourning and its materialization in artistic expressions; the interrelation between the artist's creative process and elements of his culture and historical moment; gender issues in Miyazaki's creation; and imagination in adults and children. It is hoped to contribute with reflections on the potentiality of animés as aesthetic mediations and on the relevance of the analysis of the creative process for the construction of new processes of humanization and participation of young people in the social context.

Keywords: *School Psychology; Aesthetical Mediation; Creative Process; Miyazaki; Internship.*

1. Introdução

Este artigo tem por objetivo relatar uma experiência de estágio em psicologia escolar, especificamente do desenvolvimento da primeira oficina estética que compôs o Projeto Arte em Cena: A arte como reinvenção da vida,

projeto realizado em uma escola pública de Goiânia. O projeto se fundamenta na psicologia histórico-cultural de Lev Vigotski, que estabelece relações entre desenvolvimento humano, arte e criação.



A primeira oficina do Projeto, denominada Introdução histórica da arte e seus usos como ferramenta de comunicação subjetiva, explorou a relação entre arte e cultura japonesa com objetivo de inovar o campo da Psicologia Escolar. Propôs a utilização de um anime como mediação estética e a investigação do processo criativo como campo de possibilidade de construção de novos processos de humanização e de participação do adolescente no contexto social.

O tema da criação e do processo criativo perpassou o Projeto Arte em Cena e a primeira oficina de diversas formas. Há processo criativo na concepção da oficina, nos acontecimentos vividos por estagiário e por participantes. Também há processos de criação na materialidade mediadora utilizada como mediação estética, na condução da oficina, e nas reverberações desta. A seguir, apresenta-se os fundamentos da perspectiva histórico-cultural, especialmente com relação à criação, processo criativo, e outros que compuseram e constituíram a atividade.

A psicologia histórico-cultural possui como um pressuposto estruturante a concepção de ser humano como um ser social, que é visto como produtor e ao mesmo tempo produto de seu contexto histórico e cultural (Reis & Zanella, 2014). Logo, compreende-se que ao se falar da humanidade não se deve considerar uma relação direta entre ser humano e mundo; pois tais relações são “constituídas, mediadas pelas diversas formas de linguagem que possibilitam a comunicação” (Zanella, 2020, p. 21). A arte é considerada uma dessas formas de linguagem.

Como uma forma de linguagem, a arte tem suas especificidades. Segundo Souza (2016b) “a arte promove mediações estéticas que mudam a relação do sujeito com o meio, justamente por possibilitar-lhe

viver para além da sua condição atual, ou seja, promove vivências” (p. 91).

A arte tem uma permanente relação com a realidade objetiva, sendo constituída desta ao mesmo tempo que compõe a nova construção cultural de cada época, conforme admite Vigotski (2009) “qualquer inventor, mesmo um gênio, é sempre fruto de seu tempo e de seu meio. Sua criação surge de necessidades que foram criadas antes dele e, igualmente, apoia-se em possibilidades que existem além dele” (p. 42). Quando se admite a interdependência entre invenção e condições materiais e psicológicas necessárias para seu surgimento, se admite também que a criação é um processo de herança histórica em que cada forma que sucede é determinada pelas anteriores (Vigotski, 2009). É nesse sentido que o processo criativo do cineasta Hayao Miyazaki foi apreciado na primeira oficina, com o propósito de fazer circular reflexões sobre condições materiais e psicológicas necessárias para o surgimento de suas produções artísticas.

O contato dos adolescentes com a arte tem grande potencial na mobilização de processos criativos e imaginativos. Souza e Neves (2019) admitem que o trabalho com adolescentes é um convite para se conhecer o modo como as funções psicológicas superiores atuam e quais delas assumem prevalência no adolescente, promovendo mudanças em seu modo de ser e agir no mundo.

Com base em Vigotski (2009), Souza e Neves (2019) afirmam que na adolescência, a imaginação e o pensamento por conceito assumem prevalência, e ampliam as possibilidades de o sujeito interagir com o mundo, pela capacidade de abstração característica do modo de relação com a realidade de ambas as funções. Esta relação é melhor compreendida na seguinte citação das autoras:



Com o pensamento por conceito mais consolidado, na adolescência a imaginação dá um salto qualitativo no seu desenvolvimento e, por meio da ampliação do sistema conceitual e dos processos de generalização e abstração, o sujeito se torna capaz de apreender a realidade que não é vivida por ele empiricamente, mas que pode ser imaginada por meio de conceitos já por ele apreendidos, o que configurará a segunda forma de vinculação entre imaginação e realidade (Vigotski, 2009) (p. 10).

Nesse sentido a escola tem um papel fundamental. A escola pode favorecer a apreensão de conteúdos que fogem à realidade concreta do sujeito, mas possibilita a ele alcançar inúmeros outros conhecimentos narrados por seus professores, por meio dos livros, filmes, etc. (Souza 2016 como citado em por Souza e Neves, 2019).

Ainda sobre a relação imaginação e pensamento, defendem Souza e Neves (2019) que a arte pode ser tomada como meio para colocar o pensamento do sujeito em movimento, fazendo-o refletir sobre a realidade que o cerca, de modo a se sentir incomodado e inquieto, ou de modo a fazê-lo vivenciar situações sociais desconhecidas, que demandam ações criativas para se agir sobre elas. A tomada de consciência pelos sujeitos sobre suas condições de existência pode possibilitar-lhes agir como atores e autores de suas histórias.

A arte favorece a ampliação da consciência por meio de discussões e reflexões sobre os signos da cultura presentes no conteúdo da obra (Souza, 2016a). O psicólogo pode se utilizar de obras de arte (filmes, pinturas, fotografias, músicas, literatura etc.) como materialidades mediadoras, que funcionem como núcleo organizador de sua relação com os sujeitos (Souza e Neves, 2019).

Com base nesta discussão, na primeira oficina, utilizou-se de animes como recurso de intervenção do psicólogo tendo em vista a ampliação de consciência dos sujeitos por meio de discussões e reflexões sobre os signos culturais presentes neles.

Embora se tenha feito a escolha por trabalhar com os animes como materialidades mediadoras, também há o interesse em reconhecer que a atividade criadora não se revela só nas invenções de grandes gênios, “mas por toda parte em que o homem imagina, combina, modifica e cria algo novo” (Vigotski, 2009, p. 15). A perspectiva de humano da teoria histórico-cultural se fundamenta neste aspecto de que o sujeito, dentro das condições objetivas, cria suas próprias condições de existência, satisfazendo necessidades mediante a produção de instrumentos (artefatos e signos). Essa capacidade do humano de planejar, projetar e construir suas próprias condições de existência está ligada ao potencial gerador e transformador da atividade criadora (Vigotski, 2009).

Cultura pop japonesa na juventude brasileira

A cultura japonesa começa a ser mais difundida no Brasil por volta de 1900 com a grande imigração de japoneses, que tiveram como destino em grande maioria os estados de São Paulo e o Paraná. Com a imigração, animes e mangás chegaram ao país e, por volta de 1960, artistas nipônicos foram introduzindo esse estilo de arte em nossa cultura (Fortim, 2017).

As publicações de mangás tem-se início com *Speed Racer* na década de 1970 e, entre 1994 e 1997 com a transmissão do anime Cavaleiros do Zodíaco pela Rede Manchete, o qual gerou grande febre principalmente entre crianças e adolescentes. Já na atualidade, pode-se ter acesso a uma variedade de títulos de



mangás nas bancas de jornais assim como os animes por meio de canais televisivos e a internet. Entre os mais célebres mangakás e roteiristas encontra-se Hayao Miyazaki, o artista japonês que inspirou a primeira oficina do Projeto Arte em Cena.

No Brasil, há diversos fãs que acompanham as sagas de animes, são conhecidos como *otakus*. Originalmente esse termo se referia pejorativamente a fanáticos por algum anime ou mangá, com o acréscimo de serem pessoas isoladas. No entanto, o que se observa é uma grande atividade social desse grupo de fãs das sagas de animes, na forma de grandes convenções e encontros sobre o tema, sendo popular principalmente entre os jovens.

Os animes são histórias que trabalham com consistência o aspecto humano do personagem (Gusman 2005 como citado em Fortim 2017). Para muitos expectadores, os animes possibilitam um olhar para além da expressão estética, chamando atenção para uma reflexão acerca da história e dos personagens, fornecendo um auxílio para solução de questões pessoais e proporcionando trocas de experiências entre os consumidores de tais conteúdos. Aspectos como esses, conduziram o estagiário na escolha dos animes como materialidade mediadora da primeira oficina.

A origem do Projeto Arte em Cena

A entrada na faculdade de Psicologia proporcionou explorar mais profundamente a relação com a arte em suas diversas manifestações (poema, teatro, filme), incluindo a participação em eventos culturais da faculdade. Porém, é durante a realização do estágio em Psicologia Escolar que esse interesse se materializou na forma de um projeto de intervenção. Este foi realizado em uma escola pública, e

nomeado como Arte em Cena: A arte como reinvenção da vida.

O Projeto nasceu de estudos para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) “Arte e Psicologia: relações e possibilidades no trabalho do psicólogo” (primeiro autor), que se fundamentou na Psicologia Sócio – Histórica, na Psicologia da Arte de Lev Vigotski e na Arteterapia. No entanto, com o início do estágio em psicologia escolar, a discussão do TCC foi reconfigurada para a realidade de uma instituição educacional. Desse modo, o objetivo do Projeto tornou-se: promover discussões e reflexões acerca de como a arte pode contribuir como constituidora de desenvolvimento do sujeito, bem como de transformação do contexto em que ele está inserido.

O estágio na escola representou a oportunidade de se pesquisar e de interpretar a realidade particular da instituição tendo em vista uma atuação que propõe ações específicas e contextualizadas de forma crítica, reflexiva, criativa e ética. Uma das atividades do estágio em psicologia escolar era ocupar um espaço de trabalho com os alunos a partir de temas extracurriculares que possibilitassem a construção de processos de humanização das relações com o espaço social, o qual o estudante pertence, tendo em vista substituir um projeto denominado Cinepsi. Deu-se início ao Projeto Arte em Cena: A arte como reinvenção da vida, o qual foi constituído pelo uso de animes, mas também pelo uso de outras mediações estéticas como: músicas, pinturas, games, poemas, criando possibilidades de compartilhamento de experiências e construção de identidade dos alunos por meio da exploração da criatividade.

2. Metodologia

2.1. Participantes

Participaram dessa primeira oficina 20 estudantes dos cursos ofertados pela instituição, entre eles técnicos integrados ao ensino médio, EJA, técnicos subsequentes e graduações, uma psicóloga escolar e três estagiários.

2.2. Procedimento

O Projeto Arte em Cena foi uma atividade remota voltada a todos estudantes dos cursos ofertados pela instituição em que se desenvolveu o estágio. Foi realizado em quatro oficinas online, uma vez por semana, durante duas horas, na plataforma Google Meet.

No momento da inscrição na oficina, o aluno preenchia um formulário que continha questões exploratórias para compreender quais saberes possuía sobre a arte. Já no formulário de avaliação, algumas questões visaram apreender o quão significativo foram os encontros para cada participante. Pôde-se observar que, mesmo sendo a proposta das oficinas a de constituir espaço de compartilhamento de experiências, muitos estudantes viram-nas como aulas. Entretanto, também se observou comentários diferentes, por exemplo, o de que estavam mais focados e mais dispostos para a participação nas oficinas do que nas aulas.

Cada oficina possuiu um foco específico. A primeira oficina intitulada: Introdução histórica da arte e seus usos como ferramenta de comunicação subjetiva intencionou que os alunos refletissem sobre a importância da arte como constituidora do desenvolvimento humano em sua relação com a cultura. Na segunda, intitulada Música e Subjetividade: A Busca por autoconhecimento, utilizou-se a música como mediação estética, visando explorar como as músicas podem despertar diversas emoções e a potencialidade das músicas na

evocação de memórias singulares para cada indivíduo.

Na terceira oficina, denominada Prosa e Vida: Escrita e Superação, a autobiografia de Cora Coralina foi apresentada como possibilidade da escrita como processo de significação e ressignificação de história de vida e de resgate de memórias. E para finalizar o projeto, na oficina quatro, Imagens, Sentimentos e Comunicação, ressaltou-se a importância da comunicação para as relações humanas e como os diversos tipos de imagens estimulam pontos de vistas diversificados para cada um ao mesmo tempo que promovem a sensibilidade estética.

A primeira oficina que é o foco deste artigo foi dividida em três momentos:

1º Momento: apresentação de uma galeria de obras. Após a apreciação estética, os alunos foram convidados a expressarem os sentimentos, os significados, as memórias, as emoções, que foram evocados pelas obras.

2º Momento: observações realizadas pelo estagiário, inspiradas pelo documentário *10 Years with Hayao Miyazaki*, produzido por NHK World (Arakawa, 2019). Neste segundo momento, o estagiário correlacionou conteúdos do documentário com a teoria vigotskiana sobre o processo criativo e a imaginação, bem como com imagens das obras de Miyazaki.



3º Momento: reflexões dos alunos com relação às observações do estagiário a respeito do documentário. Tais observações destacavam: a relação familiar de Miyazaki; o contexto histórico ao qual

pertence/pertenceu; a dimensão do feminino em suas obras e o resgate da infância.

2.3. Resultado e discussão

Encontro 1- Introdução histórica da arte e seus usos como ferramenta de comunicação subjetiva

Em consonância com o tema da oficina, o estagiário usou uma camiseta fora dos padrões de apresentação formais para uma reunião: uma camiseta laranja com ideograma da tartaruga, em referência ao anime Dragon Ball Z.

Neste dia, após as observações do estagiário a respeito do documentário e a apresentação do projeto e das próximas oficinas, o estagiário perguntou aos participantes “Qual motivo os levou a terem se inscrito na oficina e o que mais lhes chamou atenção no seguinte tema?”. De início os alunos se demonstraram tímidos, mas com a iniciativa de outra estagiária em compartilhar sua visão, alguns alunos se manifestaram. Muitas das respostas foram que gostavam do assunto ou que praticavam alguma arte citada na divulgação do projeto.

Em seguida foi apresentada uma galeria contendo algumas obras. A galeria foi composta pelas obras: O Grito, de Edvard Munch; Garota com um Balão, de Banksy; Meus avós, Meus Pais e Eu, de Frida Kahlo; Banho, de Joaquín Sorolla; Construindo Pontes, de Lorenzo Quinn e Rua da Alegria, de Raúl Mendez.

Sobre a apreciação dos quadros, alguns participantes estabeleceram relações com a infância e o brincar, com momentos vividos por seus pais e avós que ocupavam mais que eles o espaço da rua e sentiam-se mais seguros nela, e com a vida antes da pandemia. Demonstram em suas falas o

quão importante é o contato e as relações sociais. O quadro O Grito, de Edvard Munch, recebeu apreciações estéticas diversas pelos estudantes, enquanto alguns disseram não gostar do quadro por relacionarem-no a temas como ansiedade, depressão, uma das alunas afirmou gostar muito da obra.

O momento seguinte da oficina foi dedicado à apresentação de uma cena do filme Tempos Modernos de Charles Chaplin tendo como objetivo criar uma analogia entre o processo de mecanização fabril e a mecanização do processo educativo com relação à arte, quando a educação não favorece o processo criativo dos estudantes. Essa crítica foi apresentada para instigar os estudantes sobre a importância da criação do novo e da participação do/no contexto social tendo em vista a ruptura de processo de mecanização do humano e da cultura.

Por fim, chegou-se ao momento central da oficina em que foram apresentadas as observações do estagiário sobre o processo criativo e imaginativo de Hayao Miyazaki, as observações foram inspiradas no documentário *10 Years with Hayao Miyazaki*. No momento em que o estagiário apresentou uma breve introdução sobre a vida de Miyazaki e sua relação com a cultura dos animes, foi revelado o motivo da escolha de sua camiseta.

Entre as observações apresentadas pelo estagiário sobre o processo criativo de Miyazaki estão: a relação familiar de Miyazaki; o contexto histórico ao qual ele pertence; a dimensão do feminino em suas obras e o resgate da infância. O momento



final da oficina foi marcado por reflexões dos alunos com relação aos assuntos levantados pelo estagiário durante a explicação das suas observações a respeito do documentário.

O processo criativo de Hayao Miyazaki: A arte como constituidora do desenvolvimento do sujeito

O intuito das obras de Miyazaki está no sentido de fazer as crianças se sentirem bem com relação ao mundo, ao mesmo tempo que estimulam os adultos a resgatarem a criatividade e imaginação de seus tempos de infância. Conhecer Miyazaki é entrar em um mundo onde a imaginação “perdida” é encontrada e fazer reflexões profundas sobre épocas diferentes, sobre novas maneiras de se reinventar, em todas as idades, e sobre o processo de tornar-se humano que é construído a cada dia, considerando capacidades e limitações do sujeito. Segundo Hayao Miyazaki “As pessoas precisam viver plenamente com todas as suas forças, dentro dos limites permitidos em sua época”.

Vigotski (2009) defende que a imaginação está presente em todas as atividades humanas e compõe toda atividade de criação. A imaginação está ligada às experiências de vida ao mesmo tempo que permite a criação de realidades; isto pode ser observado nas obras de Miyasaki, principalmente com relação “às máquinas” voadoras sobre quais se falará a seguir.

Miyasaki nasceu no contexto da Segunda Guerra Mundial e é filho de um fabricante de peças de avião. Esses fatores influenciaram o seu processo de criação, o que pode ser observado em obras como: Porco Rosso: O último herói romântico (1992) e Vidas ao Vento (2013). O contexto de Segunda Guerra, com a explosão da bomba de Hiroshima e Nagasaki,

contribuiu para que Hayao viesse a refletir em seus filmes uma visão mais pacifista do mundo sem desconsiderar a capacidade destrutiva do ser humano. Esses temas são retratados em Princesa Mononoke (1997) e Nausicaa do Vale do Vento (1984). Sobre Nausicaa destaca-se a representação de um futuro pós apocalíptico, em que a raça humana teve que aprender a conviver com toxinas espalhadas pelo ar.

Observa-se nessas produções uma intenção de fazer os expectadores sentirem-se bem e esperançosos em relação ao mundo, apesar de terem vivenciado contextos históricos difíceis, bem como fazer os expectadores refletirem sobre o futuro, e estimular os adultos a resgatarem a criatividade e a imaginação que tiveram em seus tempos de infância. Afirma Hayao “Quando as pessoas estão animadas e não preocupadas se o fim está próximo, esse é o momento de se fazer filmes de fantasia”.

O tema “a relação familiar de Miyazaki” foi o que gerou mais reflexões pelos estudantes durante a oficina e foi relacionado à questão do luto. Em seus filmes, Hayao faz representações de sua mãe em diversas personagens. A mãe de Hayao, Dola Miyasaki, foi diagnosticada com Tuberculose espinhal quando o mesmo tinha apenas seis anos de idade e faleceu 35 anos após o diagnóstico. Considerando essa situação, Hayao busca manter sua mãe viva na memória por meio de personagens como Toki (Ponyo- Uma Amizade que veio do Mar). No documentário é possível observar os suplícios da criação quando Hayao busca representar o momento em que Toki levanta-se da cadeira de rodas para salvar um dos personagens da história de um monstro marinho. Esse suplício da criação é anunciado no documentário como algo relacionado à história de Hayao com sua mãe, gerando momentos de muita emoção no cineasta. Os suplícios da criação para Vigotski (2009) são as tensões entre o ímpeto da imaginação criadora e as dificuldades da objetivação da experiência.



Essa não coincidência entre ambos é nomeada pelo autor de “suplícios da criação” (p. 55).

A descrição feita pelo estagiário sobre a relação arte e vida no processo criativo de Hayao, especialmente da arte como veículo comunicativo que reflete o desejo do cineasta de estar com a mãe, foi mobilizadora de muitas falas com relação a diversos lutos vividos pelos participantes.

Outro ponto que merece destaque também nas obras de Miyasaki está ligado

3. Considerações finais

A base inicial do Projeto Arte em Cena foi o TCC “Arte e Psicologia: relações e possibilidades no trabalho do psicólogo” (primeiro autor), realizado pelo estagiário e primeiro autor. O TCC teve por objetivo analisar como o uso da arte e dos recursos artísticos poderiam contribuir para o trabalho do psicólogo. Estava voltado a uma intervenção com foco clínico. Com a oportunidade do estágio em psicologia escolar, tornou-se possível pensar a arte para além do consultório e introduzi-la no contexto da escola.

O Projeto Arte em Cena provocou reflexões e buscas por aprofundamento sobre a temática das artes tendo em vista trazer novidades para os estudantes, de maneira a adentrar ainda mais em seu universo. Observou-se ao longo do Projeto que o uso de expressões da cultura japonesa como os animes, tão presentes na cultura jovem atual, foi uma forma de mediação psicológica que contribuiu com a comunicação e a vinculação com os adolescentes que se interessaram por essa linguagem.

É possível defender que a investigação do processo criativo de invenção dos animes pode favorecer um enriquecimento das formas de expressão e pensamento crítico dos adolescentes sobre distintas

ao protagonismo feminino. Com relação a isso, é possível perceber no documentário uma comparação entre as histórias de Walt Disney e de Hayao Miyasaki. Enquanto Walt Disney apresentava uma princesa que seria resgatada pelo príncipe encantado, as personagens femininas de Hayao Miyasaki eram fortes e decididas e os personagens masculinos apareciam em suas histórias como amigo ou ajudante, mas não necessariamente seu salvador.

realidades socioculturais por meio do compartilhamento de experiências e percepções. Nesse sentido, considera-se que a utilização de animes como uma mediação estética foi algo inovador para se pensar intervenções com os adolescentes envolvendo a arte.

Sobre a escolha dos animes também se reflete que o estágio é uma oportunidade de utilização de recursos do portfólio histórico do estagiário em termos metodológicos, ético-estéticos e de aporte teórico. No caso do estagiário, tal portfólio vem sendo construído desde a infância e a adolescência, e com a participação de professores, coordenadores e colegas da graduação, que incentivaram a exploração dos recursos artísticos de interesse, abrindo espaço para diversos tipos de trabalho. Os animes, expressões artísticas de interesse do estagiário, proporcionaram um modo de conhecer um pouco das concepções de mundo dos adolescentes, além de possibilitar ao estagiário evidenciar este elemento da cultura visual como possibilidade para inovação de estudos e de trabalho com adolescentes.

Percebeu-se ao longo do Projeto a importância da arte como instrumento auxiliar da psicologia escolar no processo de ressignificação e sensibilização dos



estudantes. Ao adentrar o contexto em que os adolescentes estão inseridos, o estagiário, junto aos alunos, construiu campo de possibilidade para o despertar de capacidades criativas, reflexivas e críticas

dos estudantes, constitutivas de saberes sensíveis para inserção e transformação crítica na e da sociedade.

Referência

Arakawa, K. (Diretor). (2019). *10 Years with Hayao Miyazaki*. Recuperado de: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/pt/onde/mand/program/video/10yearshayaomiyazaki/?type=tvEpisode&sou>

Fortim, I. (2017). Arigato, Mangakás! Animangás no Brasil. In: Fortim, I. (Org.) *Mangás Animes e a Psicologia* (pp. 10 – 22). São Paulo: Homo Ludens.

Reis, A. C. & Zanella, A. (2014). Arte e vida, vida e (em) arte: entrelaçamentos a partir de Vygotsky e Bakhtin. *Psicologia Argumento*, 32(79), 64-75. Recuperado de: <https://periodicos.pucpr.br/psicologiaargumento/article/view/20463>

Souza, V. L. T. (2016a). Contribuições da Psicologia à compreensão do desenvolvimento e da aprendizagem. In: Souza, V. L. T.; Petroni, A. P. e Andrada, P. C. (orgs.). *A Psicologia da Arte e a Promoção do Desenvolvimento e da Aprendizagem – Intervenções em contextos educativos* (pp. 11-28). São Paulo: Loyola.

Souza, V. L. T. (2016b). Arte, imaginação e desenvolvimento humano: aportes à atuação do psicólogo na escola. In: Dazzani, M. V. e Souza, V. L. T. (orgs.)

Psicologia Escolar Crítica: teoria e prática nos contextos educacionais (pp. 77-94). Campinas: Alínea.

Souza, V. L. T., & Neves, M. A. P. (2019). Psicologia Escolar no Ensino Médio Público: O rap como Mediação. *Revista de Psicologia da IMED*, 11(1), 6-26. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.18256/2175-5027.2019.v11i1.2986>

Vigotski, L. S. (2009). *Imaginação e criação da infância*. São Paulo: Ática.

Zanella, A. (2020). *Psicologia histórico-cultural em foco: aproximações a alguns de seus fundamentos e conceitos*. Florianópolis: Edições do Bosque/UFSC.

Agradecimentos

Agradecemos à psicóloga escolar Cintia Campos Ferreira, que acolheu de braços abertos a proposta de intervenção do Projeto Arte em Cena e supervisionou o estágio.

Recebido em: 05/02/2022
Aceito em: 19/03/2022

Nome: Gabriel Mendes Ribeiro de Mendonça
Email: gabrielmendes001@hotmail.com
Endereço para correspondência:



Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons Attribution 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)