



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CAMPUS AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

DEUSAMIR RIBEIRO DA SILVA

**EXPLORANDO AS APLICAÇÕES E SIGNIFICADOS DA ESTÉTICA SUMI-Ê NA  
NARRATIVA DO ANIMÊ MOB PSYCHO 100**

Caruaru  
2024

DEUSAMIR RIBEIRO DA SILVA

**EXPLORANDO AS APLICAÇÕES E SIGNIFICADOS DA ESTÉTICA SUMI-Ê NA  
NARRATIVA DO ANIMÊ MOB PSYCHO 100**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

**Área de concentração:** Design, Gráfico, Animação.

**Orientador:** Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra

Caruaru

2024

À minha filha.

## AGRADECIMENTOS

Tinha algumas ideias sobre o que incluir nos agradecimentos, mas não sabia como iniciar. Perguntei à minha mãe para ter um direcionamento, e ela sugeriu que, primeiramente, eu deveria agradecer a deus. No entanto, atualmente, identifico-me como agnóstico e, quanto ao futuro, não sei se me tornarei ateu ou adepto de alguma religião. Apesar disso, posso começar expressando minha gratidão às forças que me trouxeram até aqui. Embora algumas experiências pudessem ter sido mais leves, reconheço que a maior parte dos acontecimentos nesta vida está além de nosso controle. Portanto, não cabe a mim reclamar excessivamente por certos percalços.

Ademais, gostaria de expressar minha gratidão ao meu orientador, que foi fundamental no direcionamento do caminho que escolhi seguir neste trabalho de conclusão, assim como ao professor Marcelo Martins e à professora Amanda Mansur, cujas sugestões de ajustes foram valiosas. De igual forma, agradeço ao professor Bruno Barros, tanto pelas eletivas que cursei com ele quanto pela experiência e oportunidade durante a fase de estágio no Laboratório ErgoQG.

Além disso, agradeço às amizades que construí ao longo dos anos. Apesar de questões pessoais que podem levar ao distanciamento, as boas lembranças permanecem. No que diz respeito ao aprendizado, sou grato a alguns bons professores que tive ao longo do curso, que me fizeram perceber que a docência é muito mais do que uma simples formação de nível superior; é para aqueles que têm a verdadeira vocação para o ensino.

Por fim, agradeço aos encontros significativos, aos momentos memoráveis, aos aprendizados adquiridos, às forças místicas, ao acaso, ao cosmos, à natureza, à consciência de classe, às abelhas, à minha filha e a mim mesmo.

## **Explorando as aplicações e significados da estética sumi-ê na narrativa do animê Mob Psycho 100**

### **Exploring the applications and meanings of sumi-e aesthetics in the narrative of mob psycho 100 anime**

**Deusamir Ribeiro da Silva<sup>1</sup>**

---

#### **RESUMO**

Este artigo tem como objetivo compreender o uso e a finalidade que assimilação da técnica tradicional sumi-ê exerce em cenas presentes no animê Mob Psycho 100 (2016). Para tanto, descrevemos como se dá o surgimento desta técnica no Oriente e que usos e significados têm em seu contexto histórico. Em seguida, falamos sobre a importância da indústria dos animês nos dias de hoje para depois identificarmos cenas de Mob Psycho 100 em que o estilo sumi-ê é reproduzido e interpretamos quais os sentidos evocados por sua utilização no seio da narrativa. Por fim, arriscamos algumas hipóteses a respeito da assimilação de estilos artísticos tradicionais como recurso de design gráfico para animações.

**Palavras-chave:** sumi-ê; animê; design gráfico; significado; animação.

---

#### **ABSTRACT**

This article aims to understand the use and purpose of the assimilation of the traditional Sumi-e technique in scenes from the anime Mob Psycho 100 (2016). To this end, we describe the origins of this technique in Eastern culture and its historical uses and meanings. Next, we discuss the importance of the anime industry today, followed by an identification of scenes from Mob Psycho 100 where the Sumi-e style is reproduced. We then interpret the meanings evoked by its use within the narrative. Finally, we propose some hypotheses regarding the assimilation of traditional artistic styles as a graphic design resource for animations.

---

<sup>1</sup> Graduando em Design pelo Campus do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: deusamirribeiro@gmail.com

**Keywords:** sumi-e; anime; graphic design; meaning; animation.

---

**DATA DE APROVAÇÃO:** 15 de outubro de 2024.

---

## 1 INTRODUÇÃO

É papel do designer construir mediações simbólicas que permitam comunicar sentidos em qualquer mensagem visual. A animação é um desses campos de atuação em que o profissional do design precisa dominar não apenas ferramentas técnicas, mas dispor de um léxico<sup>2</sup> (Barthes, 2006) capaz de subsidiá-lo nas várias etapas do processo criativo.

O mercado de animes é, hoje, um dos mais rentáveis de toda a indústria criativa global. De acordo com o relatório disponibilizado em 2021 pela The Association of Japanese Animations (AJA) – um grupo composto, principalmente, por empresas da área de produção de animês –, em 2020 havia um total de 811 empresas envolvidas na produção de animês no Japão, distribuídas nas mais diversas atividades do processo de desenvolvimento de animê, tais como: planejamento, roteiro, direção, key animation (frames de maior importância de momentos-chave das cenas), in-betweens (frames de transição que antecedem e sucedem uma key animation), CG (Computação Gráfica) em 2D e 3D, coloração, backgrounds, efeitos especiais, filmagem, edição, dentre outros.

Em comparação com os dados que a AJA havia recolhido em 2016 (622 empresas), houve um acréscimo de 189 empresas. Se comparado com a pesquisa de 2011 (419 empresas), houve um aumento de 392 empresas. Como aponta o relatório da AJA (2021), somando os números dos nove setores que integram o mercado da indústria dos animes (TV, filmes, vídeo, streaming, merchandising, música, mercado internacional, pachinko e similares, e eventos ao vivo), o lucro total foi de 2.426,1 trilhões de ienes (cerca de 17,05 bilhões de dólares - 95,9 bilhões de reais, taxa de câmbio em 10 de setembro de 2024), registrando o setor internacional como o de maior lucratividade, com 1,239 trilhão de ienes.

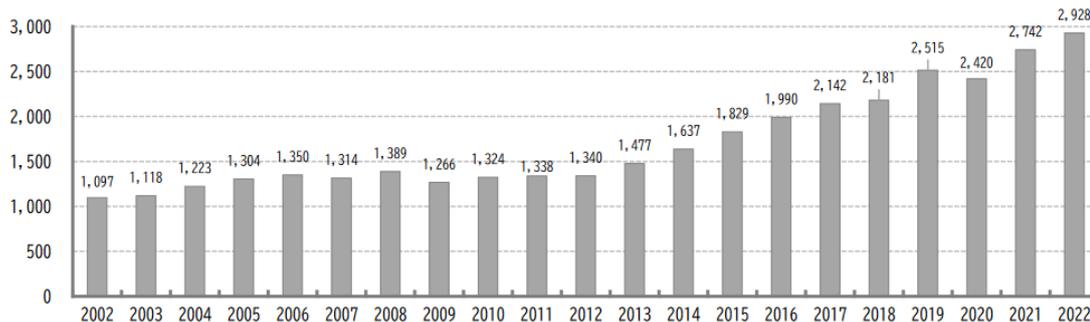
Outro ponto importante a ser destacado do relatório é o crescimento exponencial do segmento de streaming, resultando em um lucro de 93 bilhões de ienes, uma grande diferença

---

<sup>2</sup> O léxico, enquanto sistema de signos, desempenha um papel fundamental na transmissão de significados dentro de um contexto cultural. Ele transcende a mera associação entre palavras e objetos, abrangendo também a conexão entre palavras e conceitos, formando assim um nível complexo da linguagem.

em comparação com o ano anterior (2019), que foi de 68,5 bilhões de ienes. Ao analisar o relatório mais recente da AJA, de 2023, que apresenta os dados de 2022, houve um lucro de 2,9 trilhões de ienes (cerca de 20,5 bilhões de dólares – 115,7 bilhões de reais, taxa de câmbio em 10 de setembro de 2024). O gráfico abaixo (figura 1) foi extraído desse último relatório, e nele é possível observar o levantamento do lucro anual desde 2002.

**Figura 1 - Gráfico de crescimento do lucro anual desde 2002**



Fonte: Associação de Animação Japonesa (2024).

No cenário nacional, anualmente, há diversos eventos que reúnem muitos fãs e curiosos do universo dos animês. De acordo com o portal de notícias Informa Ceará, a Prefeitura de Fortaleza estabeleceu como meta levar 14 mil alunos de 150 escolas da Rede Pública e mais três mil jovens (por meio da Secretaria Municipal da Educação), totalizando 17 mil pessoas, para a Super Amostra Nacional de Animes (Sana) 2024, que acontece no Centro de Eventos do Ceará, na capital cearense. A iniciativa tinha como objetivo promover a participação da juventude, não se focando unicamente no público consumidor. A página de notícias OpiniãoCE complementa que o evento, criado em 2001, é a maior feira no segmento de cultura pop e geek<sup>3</sup> de todo o Norte e Nordeste, promovido pela Fundação Cultural Nipônica Brasileira, que movimentava anualmente uma média de 100 mil pessoas.

Partindo para a Região Sul do país, o portal de notícias Jornal do Comércio aponta que o evento Animextreme, que ocorreu no Centro de Eventos FIERGS (Federação das Indústrias do Estado do Rio Grande do Sul) em Porto Alegre, contou com a presença de 30 mil pessoas em sua 31ª edição. No ano de 2024, o evento atinge a sua 32ª edição, distribuída ao longo de 20 anos. Eventos destinados a esse nicho recebem um grande público consumidor de artigos

<sup>3</sup> A cultura Geek ou nerd é um termo que descreve um conjunto compartilhado de interesses, valores e práticas de um grupo de entusiastas que partilham paixão por tecnologia, ficção científica, jogos eletrônicos, quadrinhos, animês, mangás e outros elementos da cultura popular associados ao universo geek.

materiais e imateriais da cultura pop japonesa, como animês, mangás e conteúdo de streaming. O site Nosso Meio compartilhou uma pesquisa quantitativa online, solicitada pela Omelete Company no final de 2021, com a colaboração de 6.232 participantes. Os resultados mostraram que 47% dessas pessoas acompanhavam algum animê.

E ao que se refere às animações japonesas, *Mob Psycho 100* é um dos grandes sucessos do Studio BONES, uma das mais populares no ano de 2016. Em sites com banco de dados e comunidades de animês, como o MyAnimeList<sup>4</sup> (MAL), a avaliação do estúdio é bastante positiva. Sua pontuação alcançou quase 8,5 no rank geral, com mais de 1,3 milhões de membros escritos em sua página. Já no site AniList<sup>5</sup>, o animê repete a proeza com avaliados de grande notoriedade.

O animê *Mob Psycho 100* (2016) se mostra um interessante objeto de estudo por apresentar traços e estética bastante variados, expressivos e dinâmicos. Dentre os estilos observados, vamos nos deter sobre a assimilação dos traços do sumi-ê, identificados em algumas cenas do animê. O sumi-ê é uma técnica de pintura absorvida pela cultura nipônica, mas que teve origem na China, e a utilização de seus traços nos dias de hoje é um bom exemplo de como elementos de tradições culturais específicas podem ser ressignificados em produções da indústria criativa de alcance global. Seguindo o raciocínio de autores como Barbero (XXX), a indústria criativa não é a negação das tradições artísticas e populares. Pelo contrário, essas tradições são atualizadas, reorganizadas e ressignificadas no interior da indústria.

Para aprofundar o tema, serão escolhidas cenas presentes nos episódios 1, 8, 11, 12 e na abertura (que se repete em todos os episódios) da primeira temporada de *Mob Psycho 100*, com o objetivo de encontrar hipóteses sobre a assimilação do sumi-ê no contexto da narrativa. Ao mesmo tempo, serão buscadas similaridades de pinceladas entre o animê e quadros pintados no estilo artístico sumi-ê encontrados na literatura. Além disso, com as cenas selecionadas na animação, será feita uma análise utilizando a Matriz Barthesiana (Penn, 2002) e elementos de análise fílmica em um mesmo protocolo (Miranda e Bezerra, 2014), com o objetivo de definir quais são os significados dos efeitos alusivos à arte sumi-ê no contexto da história do animê em questão.

Em uma escala mais ampla, este trabalho tem como objetivo compreender o uso e a finalidade da assimilação da técnica tradicional sumi-ê em cenas presentes no animê *Mob Psycho 100*. Para alcançar esse objetivo maior, será importante, primeiramente, entender a

---

<sup>4</sup> Página inicial do MyAnimeList: <https://myanimelist.net/>

<sup>5</sup> Página inicial do AniList: <https://anilist.co/>

relevância que os animês têm na sociedade, identificar os elementos da técnica sumi-ê no animê e apontar os significados propostos por meio do uso do sumi-ê em Mob Psycho 100.

Como justificativa para o desenvolvimento deste estudo, destaca-se a influência que um produto imaterial, como os animês, exerce sobre os grupos sociais que os consomem, atrelada à ascensão econômica que o segmento de produção de animações japonesas vem alcançando anualmente no mercado. Além disso, ressalta-se a ressignificação da arte em diferentes meios de exposição.

Para seguir os direcionamentos de pesquisa apontados, será necessário iniciar uma imersão no mundo dos animês, caminhando em direção à animação que será o objeto de estudo e sua produção. Em seguida, será feita uma investigação do estilo artístico sumi-ê, abordando sua história e técnica.

---

## **2 ANIMÊS E MOB PSYCHO 100**

Segundo dados da AJA de 2021, os estúdios Toei Animation (antigo Toei Doga), Mushi Production, Tatsunoko Production e TMS Entertainment (antiga Tokyo Movie) estão entre os mais antigos e populares na produção de animações. Esses estúdios são responsáveis por grandes sucessos, como: Dragon Ball, Saint Seiya, Slam Dunk, One Piece, Sailor Moon, Digimon, Yu-Gi-Oh! (Toei Animation); Ashita no Joe, Astro Boy (Mushi Production); Neon Genesis Evangelion, Psycho-Pass 2, Ping Pong the Animation, Speed Racer (Tatsunoko Production); Dr. Stone, ReLIFE, D.Gray-man, Megalo Box, Fruits Basket, Detective Conan, Baki, Akira (TMS Entertainment). Muitas das produções mencionadas são responsáveis por criar uma grande legião de fãs, não só no Extremo Oriente, mas também no Ocidente. Além disso, ao longo dos anos, novos estúdios surgiram, juntamente com novas produções que alcançaram grande popularidade na TV e, mais recentemente, no streaming.

Com dados mais recentes coletados da comunidade MAL, no ano de 2024, o site OtakuPT apresentou o ranking dos 10 melhores estúdios de animês, com destaque para o número de produções e aquelas que alcançaram pontuações muito expressivas, tendo 10.00 como nota máxima. Os estúdios destacados na lista foram: CloverWorks, com mais de 12 mil fãs, 77 produções, dentre elas, 14 com pontuação superior a 8.00; SHAFT, com mais de 12 mil fãs, 152 produções, dentre elas, 17 com pontuação superior a 8.00; A-1 Pictures, com mais de 17 mil fãs, 249 produções, dentre elas, 26 com pontuação superior a 8.00; Studio Ghibli, com mais de 18 mil fãs, 52 produções, dentre elas, 11 com pontuação superior a 8.00; BONES, com mais de 18 mil fãs, 160 produções, dentre elas, 24 com pontuação superior a 8.00; WIT

STUDIO, com mais de 23 mil fãs, 98 produções, dentre elas, 15 com pontuação superior a 8.00; Ufotable, com mais de 23 mil fãs, 75 produções, dentre elas, 18 com pontuação superior a 8.00; MADHOUSE, com mais de 29 mil fãs, 387 produções, dentre elas, 48 com pontuação superior a 8.00; Kyoto Animation, com mais de 30 mil fãs, 130 produções, dentre elas, 21 com pontuação superior a 8.00; MAPPA, com mais de 31 mil fãs, 95 produções, dentre elas, 18 com pontuação superior a 8.00. Dentre esses estúdios, o Studio BONES, fundado em 1998 pelo ex-produtor do estúdio Sunrise, Masahiko Minami, juntamente com os animadores Toshihiro Kawamoto e Hiroshi Ousaka (informações complementares coletadas da própria página do estúdio na comunidade MAL), tem mais de 18 mil fãs inscritos.

Ainda com dados da comunidade MAL, o estúdio BONES se destaca pela grande popularidade alcançada por produções nas quais teve envolvimento, com ênfase em títulos como Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009), Mob Psycho 100 (2016), Bungou Stray Dogs 5th Season (2023) e Boku no Hero Academia 6th Season (2022). Não apenas no MyAnimeList, mas também em outros bancos de dados e comunidades de animês, como AniList, Anime-Planet<sup>6</sup> e AniDB<sup>7</sup>, a avaliação do estúdio, apesar de variar de site para site, é bastante positiva, possuindo produções com notas acima de quatro estrelas (quando o máximo é cinco) e escores acima de 8.00 pontos. Em uma produção bastante popular do Studio BONES, como Mob Psycho 100, a animação possui mais de 2 milhões de membros em sua página, alcançando uma pontuação geral no MAL de quase 8,5, com mais de 600 mil membros atribuindo notas acima de 8 (cabe observar que a opção de atribuir nota é opcional). Já no site AniList, o animê está entre os 20 mais populares de todos os tempos, mostrando em suas estatísticas que mais de 300 mil usuários já o concluíram, o que demonstra grande notoriedade no ano de 2016, quando foi lançado.

Continuando com as informações presentes no MyAnimeList e AniList, o animê Mob Psycho 100 possui grande popularidade entre os apreciadores das animações japonesas. Com um total de 12 episódios, teve sua estreia em 11 de julho de 2016, concluindo em 27 de setembro do mesmo ano. O animê retrata o cotidiano de Kageyama Shigeo (Mob), um adolescente dotado de uma enorme quantidade de poder psíquico, mas que não sabe lidar com o que sente nem com aqueles que o cercam, enfrentando as dificuldades da puberdade. O que mais caracteriza e distingue MP100 (outra forma como a comunidade se refere ao animê) de outros animês é a diversidade na arte empregada em cada episódio. Em uma produção de animês, pode haver

---

<sup>6</sup> Página inicial do Anime-Planet: <https://www.anime-planet.com/>

<sup>7</sup> Página inicial do AniDB: <https://anidb.net/>

vários animadores trabalhando em um único episódio. Isso é demonstrado em análises feitas em episódios de Mob Psycho 100 pelo site Sakuga Blog, dedicado a conteúdos sobre animês. Embora supervisionados por um diretor de animação, responsável por manter o padrão nos desenhos, cada animador recebeu certa liberdade para empregar um pouco de suas técnicas e características de desenho, como é observado no decorrer das cenas, permitindo assim uma certa liberdade artística.

Ainda de acordo com o Sakuga Blog, em uma análise do episódio 8 de Mob Psycho 100, havia, aproximadamente, 25 animadores envolvidos nas cenas de key animation. Esse simples fato é facilmente comprovado com uma rápida comparação de cenas do mesmo episódio, tornando possível a identificação e diferenciação do estilo e técnicas de alguns animadores como é apontado pelo site ao sondar e distinguir alguns traços com base na popularidade e reconhecimento alcançados por eles. A figura 2 exemplifica uma de muitas técnicas utilizadas ao longo da temporada.

**Figura 2** – Uso da técnica de esticamento para o golpe parecer mais poderoso (Mob Psycho 100)



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

Além disso, outro fato mencionado pelo site Suco de Mangá é que o animê Mob Psycho 100 se origina de uma homônima webcomic (histórias em quadrinhos publicadas online) com traços e painéis simples, de autoria de ONE, que também é conhecido pelo pseudônimo Tomohiro (não se sabe seu nome verdadeiro, apesar de sua aparência ser pública), subsequentemente surgiu a versão impressa. Em 2016, ONE chegou a ganhar a premiação Best Manga Sugoi Japan Award por outro mangá, One-Punch Man, também de sua autoria. No ano seguinte, o mangá de Mob Psycho 100<sup>8</sup> ganha o 62º Prêmio Shogakukan Manga na categoria

<sup>8</sup> Versão digital em inglês do mangá Mob Psycho 100 disponível em: <https://mobpsycho100manga.com/>

Melhor Mangá Shounen<sup>9</sup>, complementa o site Anime News Network.

Ademais, segundo o site Cúpula do Trovão, o animê Mob Psycho 100 apresenta uma estética única por buscar se aproximar da arte exibida no webcomic de ONE. Os traços e o background do animê acabaram se tornando algo singular, especialmente por serem apresentados em forma de animação, favorecendo características como uma paleta de cores fortes, cintilantes e vibrantes. Por esses motivos, além da popularidade já mencionada, esse animê se torna relevante para uma análise mais aprofundada.

Arelada à importância que um estúdio representa para um animê, também está a grande relevância do diretor para a obra. O responsável pela direção geral de Mob Psycho 100 foi Yuzuru Tachikawa, que, segundo informações no AniList, possui mais de quinze anos de experiência nos bastidores de diversos animês, cobrindo funções durante as produções e/ou participando em alguns episódios como assistente de direção, diretor de episódio, roteirista e responsável pelo storyboard, por exemplo. Algumas das obras em que Tachikawa esteve presente incluem Deca-Dence, One Punch Man: Road to Hero, Death Parade, Zankyou no Terror, Shingeki no Kyojin, entre outras.

Ainda, à luz de dados do AniList, o designer e animador que teve grande relevância e presença no animê Mob Psycho 100, Yoshimichi Kameda, formado pelo Departamento de Belas Artes da Faculdade de Arte e Design da Onomichi City University, foi o responsável pelo design de personagens, além de dirigir alguns episódios e cenas-chave. Ademais, uma das características mais perceptíveis no estilo de Kameda é o uso recorrente de expressões exageradas em seus personagens (figura 3), o que, segundo o site Sakuga Blog, imbuí-os de um exagero marcante. Seu traço mais representativo, no entanto, é a assimilação de pinceladas do estilo sumi-ê em momentos-chave, que podem, por exemplo, predizer cenas de ação e/ou de comoção, com a finalidade de causar um maior impacto visual ao espectador. De acordo com a comunidade MAL, Kameda participou de produções muito populares como Fullmetal Alchemist: Brotherhood, One Punch Man, Magi: Sinbad no Bouken, Shingeki no Kyojin: The Final Season, entre outras.

---

<sup>9</sup> O gênero Shounen de mangá é um estilo japonês de história em quadrinhos para jovens, direcionado a homens de 10 a 20 anos, com o termo "Shounen" significando "jovem" ou "adolescente" em japonês.

**Figura 3** – Expressão exagerada de Reigen enquanto arremessa sal em um fantasma (Mob Psycho 100)



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

---

### 3 O SUMI-Ê

Sobre a historicidade do sumi-ê, em sua dissertação, Fabrício P. Korasi (2009, p. 55) relata que foi durante a Dinastia Sung (960-1274), na China, que a arte ganhou popularidade, alcançando o status de uma arte nobre, uma vez que era derivada da caligrafia, um segmento artístico praticado por poucas pessoas. Korasi acrescenta que, nesse período, os artistas desenhavam linhas na superfície do papel, criando formas que se assemelhavam a pinceladas de aquarela, buscando um equilíbrio entre três tons: preto, cinza médio e cinza claro.

No livro *Sumi-e: The Art of Japanese Ink Painting* (2010), o professor emérito Shozo Sato, da Universidade de Illinois em Urbana-Champaign, descreve o sumi-ê como uma arte monocromática, que utiliza tinta sumi e papel artesanal. Em relação à etimologia, a palavra significa “pintura a tinta preta” (sumi = tinta preta; e = pintura). Sato (2010, p. 32) explica que a tinta usada no sumi-ê tem como principal matéria-prima a fuligem, que pode provir de três fontes: o óleo de colza, que, quando queimado, produz uma fuligem fina e escura; a seiva de pinheiro, que gera uma fuligem com características de transparência, variando entre preto claro e cinza azulado quando diluída; e, por fim, óleos industriais, que conferem um tom marrom e são geralmente utilizados para produzir uma tinta com custo mais acessível.

Sato (2010) acrescenta que as empresas do segmento utilizam o mesmo processo de produção há séculos, com várias câmaras pequenas construídas, cada uma contendo um receptáculo para a seiva ou óleo, e um pavio aceso que cria fumaça, gerando fuligem nas paredes da câmara. Após atingir uma certa espessura, a fuligem é coletada e misturada com nikawa (cola de origem animal) até obter uma consistência semelhante à massa de pão e um tom de preto brilhante, parecido com carvão. Em seguida, pedaços desse material são prensados

e moldados em diversas formas e tamanhos, conforme as especificações solicitadas. Para finalizar, as varas de sumi são cuidadosamente retiradas do molde e colocadas em cinzas para secar lenta e naturalmente, evitando danos à estrutura. Depois de secas, são polidas, decoradas e rotuladas de acordo com as exigências da empresa, conclui Sato (2010, p. 32).

---

#### **4 METODOLOGIA**

A metodologia a ser utilizada é a análise semiológica, baseada no protocolo formulado por Miranda e Bezerra (2014) para a análise de figurino e direção de arte no cinema. Este protocolo se inspira na semiologia de Roland Barthes (2006; 2001), aplicada por Gemma Penn (2002) em estudos de imagem parada, e foi adaptado por Bezerra e Miranda para estudos de imagem em movimento. O método consiste nas seguintes etapas: seleção da produção audiovisual a ser analisada; pesquisa prévia sobre as condições e o contexto de produção do objeto selecionado; delimitação dos aspectos de cena que serão analisados; seleção das cenas para a análise; e, por fim, análise semiológica da imagem em três níveis: denotativo, conotativo e mítico.

O primeiro nível é a descrição dos elementos da imagem e dos movimentos, o segundo a interpretação do conjunto dos elementos e do sentido da imagem em movimento no contexto da narrativa e o terceiro, a dedução de quais significados consagrados pelo mundo culturalmente constituído foram agenciados no processo criativo de construção da imagem. Para alcançar este último nível, são importantes, além do léxico cultural do pesquisador, a pesquisa prévia em fontes especializadas sobre as referências utilizadas no processo criativo, o que inclui informações sobre os autores (designers, diretores de arte etc) e sobre as motivações de suas escolhas criativas.

Em paralelo, será realizada a seleção de quadros artísticos pintados em estilo sumi-ê para comparação com as cenas extraídas do animê, com o objetivo de demonstrar as similaridades entre os traços presentes em ambos. Essas obras artísticas serão selecionadas de livros que abordam o estilo e apresentam informações sobre o uso e a técnica do sumi-ê.

---

## 5 ANÁLISE E COMPARAÇÃO DAS CENAS

Para início da análise e comparação com sumi-ê é importante descrever três graduações de tonalidades: noboku, chuboku e tamboku. De acordo com Thompson (2008), quando misturado adequadamente com água, o sumi criará uma tinta mais espessa, de tom escuro e opaco, chamada noboku; em um novo recipiente é feita a combinação do noboku com água, assim surgindo a tinta média chamada de chuboku; por fim, em outro recipiente é composto, principalmente, por água e um pouco de noboku, criando uma tinta fina, denominada tamboku.

A figura 4 foi extraída dos primeiros segundos da abertura do animê de acordo com os créditos presentes em cada episódio, o responsável por essa animação é Yoshimichi Kameda. Seguindo essa sequência de frames é demonstrada uma rápida e fluida entrada e emersão em uma cidade composta por traços vibrantes e coloridos.

Apesar de apresentar uma estética multicor, ainda é possível notar os traços característicos do sumi-ê, a disposição e orientação das pinceladas mostram uma dinâmica de velocidade. Para efeito de equiparação, a figura 5, um quadro que ilustra a pintura de bambu e folhas, é possível identificar as semelhanças nas estruturas de início e fim das linhas das folhas. Sato (2010) explica que para criar o caule deve ser usado um pincel curto e lavado, em seguida, aplicar tinta clara nas cerdas e molhar a ponta com tinta escura, o pincel deve ser usado horizontalmente, assim criando o efeito de sombra; as folhas seguem um único movimento com pincel na vertical, além do emprego em diferentes momentos de noboku, chuboku e tamboku.

Nesse recorte da introdução (figura 4), Kameda levou os espectadores a um mergulho intimista no mundo de Mob, demonstrando, nos primeiros segundos, traços característicos das pinceladas em sumi-ê. Iniciando com a análise denotativa, os traços são utilizados para representar a estrutura de edifícios. Em alguns momentos, a tinta ultrapassa os limites do desenho de cada prédio. Embora haja o emprego do noboku, as cores em neon são as que recebem maior destaque.

Com uma abordagem conotativa, a cena é apresentada em uma visão de primeira pessoa, percorrendo o interior de uma cidade e seus prédios, com uma dinâmica de movimento rápido. À medida que as cenas se desenrolam, a animação quebra o padrão, retornando ao estilo característico de Mob Psycho 100. Essa sequência é marcada por uma grande aleatoriedade e alternância de breves cenas que mostram personagens aliados e/ou antagonistas. Além disso, objetos, alimentos e criaturas flutuando e girando aparecem em quase todas essas cenas. Em certos momentos, há uma transição em que os personagens se transformam em objetos; por exemplo, o corpo de um estudante se transforma em um cacto e, em seguida, assume a forma

de uma longa peruca loira. Esse efeito se mantém até a chegada da figura 6, que também representa uma nova quebra no padrão de desenho.

Partindo para a perspectiva mítica, o uso do *sumi-ê* demonstra um elemento de velocidade para o observador. A disposição das pinceladas, que ultrapassa os limites da estrutura dos prédios, sugere uma corrida em alta velocidade. Além disso, o emprego de neon remete ao estilo artístico *cyberpunk*<sup>10</sup>, frequentemente associado a cenários futuristas e distópicos. De modo geral, toda a abertura<sup>11</sup> configura uma grande conjuntura aleatória e surrealista de cenas, objetos, personagens, sobreposições e transições.

**Figura 4** – Frame (Episódio 1 – Tempo 7'58") início da abertura Mob Psycho 100 (2016)



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

**Figura 5** – Figura 5: Pintura em *sumi-ê* de bambu com algumas folhas



Fonte: SATO, 2010, p. 11.

<sup>10</sup> O *Cyberpunk*, um gênero de ficção científica que emergiu nos anos 80, é definido por três pilares fundamentais: um ambiente sombrio e distópico, tecnologia avançada e uma narrativa de rebeldia e resistência. O elemento neon é sua assinatura visual distintiva, imprimindo uma estética futurista e high-tech que reflete a integração entre homem e máquina.

<sup>11</sup> Abertura da primeira temporada de Mob Psycho 100, disponibilizado no site YouTube pelo canal streaming do segmento de animação Crunchyroll: <https://youtu.be/Bw-5Lka7gPE?si=ESbLIHFQUNHh4AMI>.

Próximo ao final da abertura, a figura 6, apresenta um frame que captura um momento de transição, onde a câmera foca inicialmente na cabeça do protagonista. Com início da análise denotativa, é destacado os traços em chuboku que constroem uma forma ainda indefinida, que será revelada ao longo da cena. Além disso, é possível observar detalhes em noboku que variam conforme a cena se desenvolve.

Seguindo uma abordagem conotativa, essa sequência ocorre nos instantes que antecedem o momento em que Mob libera seu poder psíquico. Em seguida, a câmera se afasta, revelando o personagem por completo, enquanto grandes explosões acontecem ao seu redor. Esse momento marca uma quebra no padrão de desenho, exibindo páginas de mangá de forma predominante.

Sob uma perspectiva mítica, o protagonista é apresentado não apenas como a figura central, mas também como aquele que pode se revelar o mais poderoso da série. Em seguida, raios de luz coloridos, que normalmente representam energia psíquica em Mob Psycho 100, são mostrados, enquanto o chão se parte e prédios entram em colapso, refletindo essa intensidade. Nas cenas finais da abertura, as páginas de mangá surgem, estabelecendo uma relação direta com a obra original da qual o animê se deriva.

Por conseguinte, o uso do sumi-ê é mais nítido, com suas linhas dessemelhantes e irregulares, distinguíveis nas pinceladas. Em comparação com a figura 7, que ilustra um vale com montanhas, um rio e árvores, observa-se a sobreposição de noboku e chuboku, além dos traços imprecisos presentes nos galhos da árvore. Sato (2010) observa que, ao controlar as tonalidades, é possível criar uma percepção de perspectiva, utilizando tintas mais escuras em primeiro plano, por exemplo.

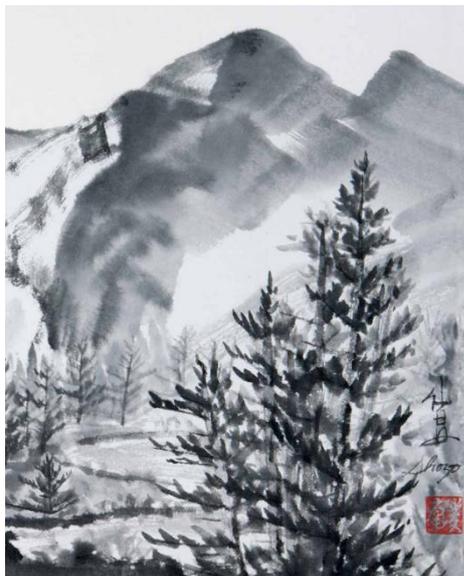
Em linhas gerais, o que mais diferencia esse frame em comparação ao anterior (figura 4) é a alteridade em um contexto de modernidade; a figura 4 traz uma proposta moderna para uma arte milenar, enquanto a figura 6 remonta às características tradicionais da arte. Outra característica importante a ser identificada é a proximidade da arte do animê com a do mangá original, sugerindo que o sumi-ê também foi utilizado como um recurso de associação entre as obras. De modo geral, Kameda fez uso de traços simples no início da abertura, como se estivesse guiando o espectador em uma trajetória do ordinário até o extraordinário.

**Figura 6** – Frame (Episódio 1 – Tempo 9’02”) final da abertura Mob Psycho 100 (2016)



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

**Figura 7** – Pintura em sumi-ê de um vale.



Fonte: SATO, 2010, p. 13.

A partir daqui, observamos frames retirados dos episódios. O episódio 1 do animê nos introduz ao mundo de Mob Psycho 100. No contexto denotativo, a figura 8 mostra Mob com os braços abertos enquanto libera seu poder. A tonalidade predominante é o noboku, com uma certa oscilação na quantidade de uso; em alguns momentos, os traços em seu contorno seguem longos traços verticais.

Partindo do ato denotativo, esse frame compõe o contexto da história de um caso de investigação em um túnel abandonado. Mob e seu mestre, Reigen, são contratados para realizar um exorcismo no local. Enquanto entram no túnel, Reigen deixa Mob enfrentando os primeiros fantasmas que aparecem e segue em frente, alegando que eles são fracos demais, deixando-os para seu aprendiz. Logo, Reigen encontra um fantasma mais forte, mas inicialmente não percebe isso, pois é um grande charlatão que sempre usa alguma desculpa para deixar as questões paranormais para Mob resolver. Mob acaba derrotando o fantasma facilmente, mas rapidamente percebe que há outro espírito muito mais forte no fundo do túnel. Ao enfrentá-lo,

ele acaba sendo engolido, o que leva Mob a liberar seu poder (figura 8) e explodir o fantasma de dentro para fora.

Conseqüentemente, em uma análise mítica, os traços do sumi-ê foram utilizados como uma ferramenta de impacto. Nos segundos antes e após esse frame, a animação ocorre normalmente, seguindo uma dinâmica de cena de ação muito fluida e colorida. No entanto, no instante da explosão do poder do protagonista, esse frame é inserido. O recurso remete a uma ideia de grande detonação, desencadeando uma luz forte e ofuscante.

A figura 9, em comparação, ilustra uma técnica de escova seca, que, segundo Sato (2010), consiste no uso de um pincel seco com uma quantidade mínima de tinta nas cerdas para a criação de linhas com efeitos. Ao analisar o frame, nota-se semelhanças na inconsistência das linhas, além das falhas nos traçados. O sumi-ê não se revela de forma fácil para identificação, e deve-se considerar que podem ser empregadas outras técnicas, além do uso de diferentes ferramentas. Sato (2010) acrescenta que é comum que os artistas criem pincéis personalizados para usos específicos.

**Figura 8** – Frame (Episódio 1 – Tempo 21'28”) Mob libera seu poder



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

**Figura 9** – Demonstração do resultado da técnica de escova seca utilizada no sumi-ê



Fonte: SATO, 2010, p. 57.

Partindo para o episódio 8, em um mapeamento dos elementos denotativos na figura 10, o sumi-ê é empregado ao redor do personagem por meio de algumas pinceladas em sentido livre. Há também uma aplicação maior de tinta sobre seus ombros e cabeça, seguindo um percurso de movimento que parte de dentro para fora. O noboku e o chuboku estão presentes, variando entre si, com um sobrepondo o outro ao longo da cena.

No trato do ato conotativo, a cena foi extraída de um contexto de luta antagônica. Antes disso, Teruki, antigo rival de Mob, encontra-o sentado em um banco enquanto conversava com Tome, uma colega do colégio. Ele chama Mob para conversar e o avisa que acabou ouvindo que havia alguém fingindo ser o Mob, brigando com algumas gangues em um beco. Mob vai até lá com Teruki e descobre que o impostor era Ritsu, seu irmão. Os dois se desentendem, e Ritsu tenta atacá-lo, mas Mob não tem interesse em brigar. Enquanto isso, o vilão Koyama, que observava de cima de um prédio, salta em direção a Ritsu, jogando sua cabeça em direção ao chão. Mob se irrita e vai em direção a Koyama. Inicialmente, Mob sofre muitos golpes até que Ritsu corre para segurar o vilão, mas não consegue e acaba se ferindo ainda mais. Mob vê tudo isso e não consegue conter, tomado pela raiva; cabisbaixo (figura 10), fala para seu algoz que nunca havia sentido algo assim antes.

No sentido mítico, o sumi-ê é utilizado como um componente expressivo de sentimentos e intensidade. A energia demonstrada por meio das pinceladas ao redor do personagem representa um poder contido que irá transbordar devido à pressão emocional acumulada, especialmente a raiva presente nesse momento. De modo geral, a cena evoca uma obscuridade que emana de dentro do protagonista.

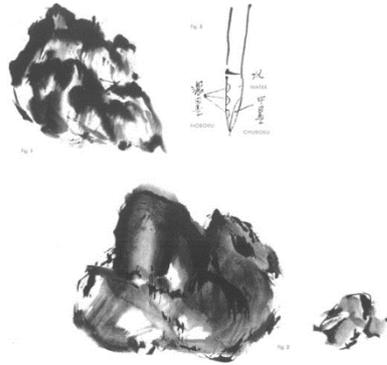
Como elemento comparativo, a figura 11, apresenta uma ilustração de rochas, elaborada por meio de uma abordagem mais moderna da técnica do sumi-ê. Essa ilustração revela similaridades na graduação de cores, além de traços noboku dissonantes e irregulares que também podem ser identificados no frame. Thompson (2008) explica que o noboku é utilizado não apenas no primeiro momento, mas que, após a obra secar, ainda pode receber mais tinta escura para contornos, com o objetivo de trazer mais nitidez.

**Figura 10** – Frame (Episódio 8 – Tempo 13’14”) Mob envolto em fúria



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

**Figura 11** – Pintura em sumi-ê de rochas



Fonte: THOMPSON, 2008, p. 102.

Ainda no mesmo episódio, a figura 12 sucede a figura 10 dentro da mesma sequência de frames, após a conclusão da fala de Mob. Na perspectiva denotativa, Mob apresenta um olhar fixo. A grande quantidade de sumi-ê que havia sobre os ombros e a cabeça do protagonista foi, em sua maioria, dissipada. Contudo, ainda restam pinceladas na região do cabelo e sobre os ombros. Os traços que não estão ligados ao seu corpo flutuam, seguindo um movimento diagonal. O noboku tem maior predominância, mas os olhos vermelhos recebem destaque no contraste geral.

Ademais, em uma análise conotativa, Mob já não contém mais seu poder. O frame representa o exato momento em que o protagonista pergunta a Koyama se ele está sentindo sua raiva, enquanto o observa fixamente. A partir daí, ambos voltam a lutar, mas a diferença de poder é gritante; nem o vilão acredita que está lutando contra a mesma pessoa.

Relativo ao ato mítico, em um curto espaço de tempo, é possível identificar mudanças interpretativas significativas no que o personagem está sentindo por meio das alterações em sua expressão. O animador quis causar um grande impacto no espectador ao posicionar Mob com o olhar fixo no final da cena. Além disso, o sumi-ê é novamente utilizado como uma ferramenta

expressiva. Enquanto a figura 10 acentua o sentimento de maneira contida, com pinceladas mais freadas e em menor quantidade, a figura 12 exprime de forma violenta, com muitas linhas disseminadas por toda a área. Esses traços representam o poder liberado que circunda o personagem. Outro ponto importante é o destaque dado aos olhos vermelhos de Mob, cujo uso visa enfatizar toda a fúria que ele estava sentindo naquele momento, uma vez que o vermelho pode ser usado como um elemento representativo de sentimentos intensos, como a raiva.

Como material de comparação, a figura 13, que ilustra alguns bambus com muitas folhas na parte superior, demonstra mais uma vez o uso de linhas que apresentam nítidas falhas ao longo do seu traço. Segundo Thompson (2008), a pintura das folhas segue uma essência caligráfica. Além disso, a variação na intensidade tonal, a umidade e a quantidade de sumi no pincel favorecem a manutenção do padrão nas linhas das folhas de bambu.

**Figura 12** – Frame (Episódio 8 – Tempo 13’18”) Mob encara oponente e libera seu poder



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

**Figura 13** – Pintura em sumi-ê de bambus com muitas folhas



Fonte: THOMPSON, 2008, p. 48.

O episódio 11 apresenta uma grande aproximação do clímax da história. Ao analisarmos denotativamente a figura 14, notamos o lado direito do rosto de Matsuo, outro vilão da temporada, retratado com traços em sumi-ê, seguindo uma direção diagonal. O lado oposto de seu rosto está vazio, contendo apenas o contorno de sua cabeça, com o uso predominante de noboku.

Em uma análise denotativa, o frame está inserido em um contexto narrativo que requer conhecimento sobre o que aconteceu no episódio anterior. No início, Mob parte com seus amigos Ekubo (uma entidade paranormal, conhecida como Covinhas) e Teruki para resgatar seu irmão Ritsu, sequestrado por Koyama, no quartel-general dos vilões. Eles se separam e enfrentam alguns adversários, vencendo em algumas ocasiões, mas logo são derrotados. Mob é o último a cair, após sofrer um ataque do vilão Muto, que também fica inconsciente junto com o protagonista. Em seguida, Mob acorda em uma sala que anula poderes paranormais. Agora, no episódio 11, o Mestre de Mob, Reigen, surge após rastrear o celular de seu aprendiz. Já dentro do quartel-general inimigo, ele utiliza sua lábia para enganar os vilões, fazendo todos acreditarem que ele é o líder da organização. Reigen consegue libertar Mob, Ritsu e Teruki (Covinhas já havia sido capturado e estava preso em um vaso com outras criaturas paranormais). Avançando um pouco no capítulo, chegamos ao momento da luta entre Mob e sua equipe contra o grupo de vilões, de onde foi extraído o frame (figura 14). Neste momento, o vilão Matsuo estava muito confiante por ter ao seu lado várias criaturas, mas Mob as destruiu apenas com o apontar do dedo, deixando o malfeitor totalmente sem reação e paralisado.

A partir da análise mítica, esse frame é introduzido em um contexto de grande quebra de expectativa de vitória certa. O oponente se encontra sem reação, o que é representado por um corte estático e monocromático. O sumi-ê é utilizado como sombra na composição do frame, com uma disposição predominante de cor em um dos lados. As pinceladas diagonais buscam projetar a luz, e o noboku se torna um forte aliado para essa finalidade.

De todos os frames coletados de Mob Psycho 100 para fins comparativos, a figura 15 é a que demonstra com maior nitidez as linhas que partem em uma direção diagonal, começando de um ponto base que apresenta uma grande concentração de sumi, e se estendendo até o ponto em que a densidade começa a diminuir. Essa ilustração, extraída do livro *The Art and Technique of Sumi-e* de Thompson (2008), não só aborda de forma similar o uso do pincel, como também faz uso de noboku.

**Figura 14** – Frame (Episódio 11 – Tempo 18'29'') vilão estático após ação frustrado



Fonte: Acervo Pessoal (2024).

**Figura 15** – Demonstração das etapas de desenho de um bambu



Fonte: THOMPSON, 2008, p. 46.

---

## 6 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nos frames selecionados, o sumi-ê foi utilizado não apenas como um elemento estético; seu uso pode ser imbuído de significados, além de enfatizar momentos retratados durante os episódios por meio de pinceladas. Em alguns casos, sua aplicação confere uma interpretação mais profunda ao que está exposto. Por exemplo, no contexto da narrativa, seu uso pode transformar uma cena de ação em um momento de grande expressividade dos sentimentos de um personagem. Nos frames analisados no episódio 8, os traços em sumi-ê construíram uma imagem intensa, mergulhando em sentimentos negativos, como a raiva que o protagonista estava vivenciando naquele momento. Assim, não apenas se cria um entendimento do sentimento experienciado pelo personagem, mas também se intensifica a emoção por meio do exagero e/ou da ausência de tinta nas cenas.

Muitos outros frames selecionados poderiam ser incluídos aqui para apresentar mais variações e possibilidades. Kameda, creditado como diretor de animação em alguns episódios, conseguiu mostrar sua marca única na assimilação do sumi-ê, por meio da incorporação de características desse estilo artístico nas cenas de Mob Psycho 100. Dessa forma, tornou-se possível interpretar a assimilação do sumi-ê como o processo de adaptação ou incorporação de aspectos de um determinado estilo artístico. Além disso, as obras coletadas na literatura ajudaram não apenas na identificação de traços, mas também a proporcionar um melhor entendimento do uso da técnica do sumi-ê. Igualmente, outra fonte importante de informações foram os sites e bancos de dados do segmento; essas fontes digitais foram de grande ajuda no desenvolvimento da pesquisa, considerando a limitação de informações sobre o uso do sumi-ê em animações.

Um ponto importante a ser destacado em relação às imagens extraídas do animê é a limitação das informações sobre as pessoas envolvidas no desenho e na animação. Embora alguns nomes apareçam nos créditos finais dos episódios, não é possível determinar com precisão quem são os autores de todas as cenas. Além disso, nem todos os frames selecionados confirmam a presença de Kameda, para além de suas funções como diretor de animação e designer de personagens, como, por exemplo, na função de animador-chave. Também não é possível afirmar com total certeza que a técnica utilizada na animação foi a de sumi-ê ou outro estilo particular de algum animador que se assemelhe ao sumi-ê. Portanto, a abordagem utilizada foi baseada na assimilação do sumi-ê, e não no uso da técnica em si. Contudo, como já mencionado, Kameda foi o diretor de animação desses episódios selecionados para análise, o que significa que, em algum nível, seu toque e supervisão estava sempre presente.

Além disso, durante o processo de busca por similaridades entre obras artísticas em sumi-ê e pinceladas que demonstram características dessa técnica em Mob Psycho 100, foram encontradas algumas recorrências na prática de seu uso. Ao analisar as imagens previamente selecionadas do animê, é possível identificar o uso recorrente da estética sumi-ê em cenas de maior dinâmica e ação dos personagens, além da interação com o ambiente. No entanto, seu uso não se limita exclusivamente a esse contexto; há também sua presença em cenas estáticas, policromáticas e com outros traços artísticos. A assimilação dos traços do sumi-ê desempenha funções técnicas que buscam apresentar momentos de clímax, embate, tensão e alívio cômico para o telespectador. Por exemplo, há sequências em que o protagonista é levado a um alto nível de estresse, o que, conseqüentemente, faz com que ele desperte uma grande quantidade de poder. Essa transição do personagem de um estado para o outro é demonstrada através dos traços do sumi-ê, ou seja, a técnica é empregada em um momento de clímax.

Outro ponto importante a ser destacado, que vai além do técnico, é a função estética que o sumi-ê representa. Em uma obra de animação, há a necessidade de produzir significado; as formas e cores dos personagens e cenários são componentes expressivos inerentes à obra. A interpretação do uso do sumi-ê nesse contexto deve ser vista como um mecanismo pensado pelo animador com o intuito de despertar reações de apelo emocional.

Da mesma forma, é importante destacar que a metodologia aplicada, tanto na etapa de seleção de cenas quanto na análise semiótica das imagens, foi fundamental para a pesquisa. Por meio dessas etapas, foi possível definir os elementos a serem analisados, tornando viável a investigação das características presentes em cada objeto estudado.

---

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em uma recapitulação deste estudo, que buscava entender a função do sumi-ê, uma arte milenar oriental, no contexto narrativo de um animê — um produto de consumo imaterial —, foram alcançadas importantes descobertas. As animações nipônicas têm muitos apreciadores, um grupo de pessoas que não se limita apenas ao consumo da animação em si, mas também a tudo que dela deriva. Um grande exemplo disso são os eventos que promovem a reunião e interação de fãs desse conteúdo, além de movimentar a economia por meio da venda de artigos do segmento.

Para responder ao questionamento abordado por este trabalho, foi preciso traçar um percurso de estudo e pesquisa para compreender a função que a assimilação do sumi-ê desempenha em um animê, tomando como objeto o seriado *Mob Psycho 100*. Para essa compreensão, foi necessário esclarecer o que é o sumi-ê, entender a indústria dos animês, identificar características técnicas e estéticas do sumi-ê, além dos significados que ele pode expressa no contexto da narrativa.

A resolução alcançada mostrou que, em diferentes momentos, a assimilação do sumi-ê foi utilizado não apenas como um componente estético, mas também como um elemento de impacto. Nos diversos frames extraídos do seriado, o contexto abordado era de clímax, embate, tensão e alívio cômico. Os traços do sumi-ê, presentes em várias ocasiões do enredo, são, portanto, ressignificados, trazendo sentidos diferentes daquela arte em seu contexto original, além de enfatizar sentimentos e acontecimentos expostos na narrativa. Isso pode ser observado pela reinterpretação do estado estático original das obras, que, ao ser transportado para um âmbito que permite dinâmica e movimento, cria caminhos para a interpretação da arte. Além disso, ao ser inserido em um meio de exposição de grande popularidade, como o das animações,

o sumi-ê tem a oportunidade de alcançar mais pessoas, enfatizando também a possibilidade de seu uso em diferentes vertentes artísticas.

Infere-se, portanto, que o desenvolvimento e a conclusão deste trabalho foram viáveis não apenas por meio das informações disponíveis em sites e bancos de dados de animês, mas também com base na literatura que aborda técnicas de uso do sumi-ê. Através dessas ferramentas de análise e comparação, foram obtidos resultados satisfatórios. Em pesquisas futuras, pode-se expandir a busca para outros gêneros de animês que abordam dinâmicas diferentes. Além disso, o estudo de outras formas artísticas presentes nos mais diversos tipos de animações seria uma iniciativa interessante.

---

## REFERÊNCIAS

ANIMEXTREME traz Guilherme Briggs e Marco Ribeiro, feras da dublagem, a Porto Alegre neste fim de semana. **Jornal do Comércio**, 17 out. 2023. Disponível em:

<https://www.jornaldocomercio.com/cultura/2023/10/1127234-animextreme-traz-guilherme-briggs-e-marco-ribeiro-feras-da-dublagem-a-porto-alegre-neste-fim-de-semana.html>. Acesso em: 9 set. 2024.

ARCHER, Helder. 10 melhores estúdios de anime segundo o Ocidente. **OtakuPT**, 4 julho 2024. Disponível em: <https://www.otakuppt.com/anime/10-melhores-estudios-anime-segundo-o-ocidente/>. Acesso em: 9 set. 2024.

BARBERO, J. M. **Dos meios às Mediações**. Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2006.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BONES. **MyAnimeList**. Disponível em: <https://myanimelist.net/anime/producer/4/Bones>. Acesso em: 17 set. 2024.

CHAPMAN, Jacob. Interview: The staff of mob psycho 100. **Anime News Network**, 2019. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2019-09-09/interview-the-staff-of-mob-psycho-100/.150874>. Acesso em: 17 maio 2024.

DIA do orgulho nerd: entenda a força do público Geek no mercado de consumo. **Nosso meio**, 25 maio 2023. Disponível em: <https://nossomeio.com.br/dia-do-orgulho-nerd-entenda-a-forca-do-publico-geek-no-mercado-de-consumo/>. Acesso em: 9 set. 2024.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Senac, 2012.

KORASI, Fabricio Pereira. **A arte de pintura Sumie: Um olhar sobre a dedicada arte de sentir e desenhar**. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2009.

LIBOREK. Mob Psycho 100: Introdução e episódio 1. **Sakuga Blog**, 2016. Disponível em: <https://blog.sakugabooru.com/2016/07/11/mob-psycho-100-episode-1/>. Acesso em: 27 maio 2024.

LIBOREK. Mob Psycho 100: Episode 8. **Sakuga Blog**, 2016. Disponível em: <https://blog.sakugabooru.com/2016/08/30/mob-psycho-100-episode-8/>. Acesso em: 27 maio 2024.

McCRACKEN, Grant. Cultura e consumo: uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo. **Revista de Administração de Empresas**, Fundação Getúlio Vargas, jan./mar., 2007.

MIRANDA, Ana Paula Celso de; BEZERRA, Amílcar Almeida. Despindo Anna Karenina. **PragMATIZES** – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura, a. 4, n. 6, p. 212-227, mar. 2014a.

MOB psycho 100. **AniDB**. Disponível em: <https://anidb.net/anime/11803>. Acesso em: 15 fev. 2024.

MOB psycho 100. **AniList**. Disponível em: <https://anilist.co/anime/21507/Mob-Psycho-100/>. Acesso em: 15 fev. 2024.

MOB psycho 100. **Anime-Planet**. Disponível em: <https://www.anime-planet.com/anime/mob-psycho-100>. Acesso em: 14 fev. 2024.

MOB psycho 100. **MyAnimeList**. Disponível em: [https://myanimelist.net/anime/32182/Mob\\_Psycho\\_100](https://myanimelist.net/anime/32182/Mob_Psycho_100). Acesso em: 14 fev. 2024.

PAN. ONE: Além de One Punch Man e Mob Psycho 100. **Suco de Mangá**, 2019. Disponível em: <https://sucodemanga.com.br/one-alem-de-one-punch-man-e-mob-psycho-100-suco-apresenta/>. Acesso em: 24 abr. 2024.

PENN, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução de Pedrinho A. Guaresch. 5a. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

PREFEITURA de Fortaleza vai levar 12 mil jovens para o Sana, anuncia Sarto. **OpinãoCE**. 20 jan. 2024. Disponível em: <https://www.opinioace.com.br/prefeitura-de-fortaleza-vai-levar-12-mil-jovens-para-o-sana-anuncia-sarto/>. Acesso em: 9 set. 2024.

PREFEITURA de Fortaleza leva 17 mil jovens para o Sana 2024 e apresenta estande com Programação Cultural. **Informa Ceará**. 25 jan. 2024. Disponível em: <https://informaceara.com.br/prefeitura-de-fortaleza-leva-17-mil-jovens-para-o-sana-2024-e-apresenta-estande-com-programacao-cultural/>. Acesso em: 9 set. 2024.

RESSLER, Karen. Mob Psycho 100, more win 62nd shogakukan manga awards. **Anime News Network**. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-01-23/mob-psycho-100-more-win-62nd-shogakukan-manga-awards/.111385>. Acesso em: 24 abr. 2024.

SATO, Shozo. **Sumi-e: The Art of Japanese Ink Painting**. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2010. E-book (201 p.). ISBN: 978-1-4629-1628-3. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Sumi-Japanese-Painting-Downloadable-Material-ebook/dp/B00PJ2JULE>. Acesso em: 06 de maio 2022.

THE ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS. Anime Industry Data [PDF].

Disponível em: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. Acesso em: 6 abr. 2024.

THOMPSON, Kay Morrissey. **The Art and Technique of Sumi-e**. Tuttle Publishing, 2008.

E-book (125 p.). ISBN: 78-1-4629-0856-1. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Art-Technique-Sumi-Japanese-Painting/dp/0804819599>. Acesso em: 23 de fev. 2024.

UGGIONI, André. Mob Psycho 100 é bom? Vale a pena ver o anime? Crítica: Mob Psycho é muito mais do que só uma comédia escolar com poderes. **Cúpula do Trovão**, 2019.

Disponível em: <https://cupulatrovao.com.br/analises/mob-psycho-100-primeira-temporada/>.

Acesso em: 26 abr. 2024.

YOSHIMICHI Kameda. **AniList**. Disponível em: <https://anilist.co/staff/105635/Yoshimichi-Kameda>. Acesso em 17 set. 2024.

YUZURU Tachikawa. **AniList**. Disponível em: <https://anilist.co/staff/113371/Yuzuru-Tachikawa>.

Acesso em: 17 set. 2024.

DEUSAMIR RIBEIRO DA SILVA

**EXPLORANDO AS APLICAÇÕES E SIGNIFICADOS DA ESTÉTICA SUMI-Ê NA  
NARRATIVA DO ANIMÊ MOB PSYCHO 100**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Coordenação do Curso de Design do Campus  
Agreste da Universidade Federal de  
Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo  
científico, como requisito parcial para a  
obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 15/10/2024

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Amílcar Almeida Bezerra (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Amanda Mansur Custodio Nogueira (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Marcelo Machado Martins (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco