

SALA DE AULA E DESENHO ANIMADO

Josianne Alves dos Santos¹

Orientadora: Fátima Maria Neves²

Resumo

O presente artigo relata os estudos realizados durante o ano de 2008 e a intervenção pedagógica realizada com alunos de 5ª a 8ª séries do Ensino Fundamental, cujo foco de análise foi como os mesmos percebem os desenhos animados e como estes influenciam na formação cultural do indivíduo. O estudo sobre o contexto cultural da produção de filmes do gênero desenho animado possibilita identificar com que critérios socioeconômicos e culturais eles foram e são produzidos, uma vez que, nas sociedades urbanas, sua presença é cada vez mais forte no ambiente escolar. Levar para a sala de aula esse universo de encantamento significa também perceber o implícito nas produções, ou seja, a compreensão da objetividade e da subjetividade dos desenhos animados, interpretando-os para além da imagem, do som e do movimento, como uma produção que não é inocente, mas propositadamente pensada pelos grandes estúdios. Na prática e apreensão do conhecimento artístico, olhar com cuidado e atenção ao fenômeno da indústria cultural, também chamada cultura de massa, é necessário, visto que serve ao capital. Sua qualidade muitas vezes é desconsiderada em virtude da demanda e, quando a qualidade é primorosamente pensada, esta se dá em virtude da criação voltada ao atendimento da classe consumidora de maior poder aquisitivo. A indústria cultural se apropria do universo infantil por meio das mais variadas formas de arte para atender ao propósito de desenvolver o consumo em grande escala.

Palavras-chave: Desenho animado. Indústria cultural. Sala de aula.

¹ Professora de Arte na rede estadual de ensino do Estado de Paraná desde 1986, e participante do Programa de Desenvolvimento Educacional do Estado do Paraná – turma 2008, com lotação na Escola Estadual 29 de Novembro – Ensino Fundamental – Araruna, Núcleo Regional de Campo Mourão. Endereço eletrônico: jodalitre@hotmail.com.

² Fátima Maria Neves, graduada em Pedagogia, Professora Doutora em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita. Atualmente, professora adjunta do Departamento de Fundamentos da Educação da Universidade Estadual de Maringá – UEM, PR. Endereço eletrônico: fatimauem@hotmail.com.

ABSTRACT

Cartoons and the classroom.

Studies undertaken during 2008 and a pedagogical intervention with students of the 5th to the 8th grade of the Junior School are provided. Analysis focuses on how students perceive cartoons and how their cultural education is affected by them. Investigation on the cultural context of cartoon film production identifies the social, economical and cultural criteria in which they have been and are still produced since they are a constant in the classroom environment in urban societies. The introduction of this fantastic enchantment within the classroom also means the perception of the implicit factor in the productions, or rather, the understanding of objectivity and subjectivity of cartoons. If one tries to see beyond the images, sounds and movements, one is aware that their production is not neutral but purposely produced by the great film studios. In practice the understanding of artistic knowledge brings about our attention on the phenomenon of the cultural industry, the so called mass culture, which is subordinate to capital. Whereas quality is frequently forsaken because of demand, when quality is excellent this is due to the fact that artistic creation is undertaken for the sake of the consuming class with high buying power. The cultural industry appropriates itself of the children's world through several forms of art so that consumption on a large scale may be developed.

Keywords: cartoons; cultural industry; classroom.

Introdução

O Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), realizado pelo governo do Estado do Paraná, gestão 2007/2010, mandato do Governador Roberto Requião, por meio da Secretaria de Estado da Educação, cujo Secretário Senhor Maurício Requião – 2007/2008 e Senhora Yvelise Arco Verde no ano de 2009, é ofertado aos professores que pertencem ao Quadro Próprio do Magistério, proporcionando oportunidade ímpar de aprimoramento profissional.

O ingresso no programa depende de concurso interno e oportuniza ao profissional em educação o afastamento em 100% de suas atividades diárias pelo período de um ano para poder se dedicar exclusivamente ao estudo e aprimoramento de sua prática pedagógica. São ofertadas 192 horas de capacitação junto a uma de suas Instituições de Ensino Superior (IES), que proporciona, durante o ano, 128 horas de palestras direcionadas para a formação pedagógica e, de livre escolha do professor, a obrigatoriedade de participar de 64 horas de eventos que são promovidos pela IES nas mais diversas áreas de conhecimento.

A IES disponibiliza ao professor PDE um orientador individual de estudos, com nível de Mestre e/ou Doutor, para apoiá-lo no aprofundamento de seus estudos. Cada professor desenvolve, com o auxílio de seu orientador um projeto educacional de tema livre, cujo teor deve estar em consonância com as Diretrizes Curriculares de Ensino (DCE) do Estado do Paraná e que julgue ser de relevância na realidade educacional de sua comunidade escolar. Este projeto é executado junto à sua escola de origem no segundo ano de estudos, com a disponibilidade de 25% de sua carga horária para a execução de sua proposta de intervenção.

Estudos constantes sobre cinema acontecem na Universidade Estadual de Maringá – UEM, sob a orientação da Professora Doutora Fátima Maria Neves – Departamento de Fundamentos da Educação, Coordenadora do Programa Cinema na UEM – CINUEM – e estudiosa do cinema de animação na forma de desenhos animados.

A oportunidade de conhecer e aprender sobre o universo dos desenhos animados e refletir sobre a utilização em sala de aula de trechos fílmicos, com especial atenção em relação aos cuidados que os mesmos inspiram quanto ao seu uso, definiu o foco de estudo e posterior intervenção pedagógica no espaço escolar, aqui doravante comentado.

Neste caminho e como Arte-educadora da rede, entender e compreender a linguagem do cinema como forma de conhecer outros universos é importante, já que, no conhecimento de outros universos e na união de todos eles, é possível atingir e conquistar novos patamares para melhorar o trabalho dos arte-educadores do Paraná. As Diretrizes Curriculares de Ensino – DCE – para a Disciplina de Arte entendem que “[...] o processo de produção do aluno acontece quando ele interioriza e se familiariza com os processos artísticos e humaniza seus conhecimentos” (PARANÁ, 2008, p. 43). Sob tal perspectiva, as Diretrizes “concebem o conhecimento nas suas dimensões artística, filosófica e científica, e articula-se com políticas que valorizam a arte e seu ensino na rede estadual de ensino de Estado do Paraná” (PARANÁ, 2008, p. 12).

A intencionalidade e o papel dos filmes de animação na forma de desenhos animados no cotidiano escolar, a percepção de que os mesmos não são apenas mais uma forma de expressão artística, como também de formação ideológica, política, social e cultural dentro do processo de ensino-aprendizagem no espaço escolar, reflete o quão necessário se faz sua melhor compreensão. Esses filmes são concebidos, por excelência, com altíssimo nível pedagógico e têm livre acesso ao universo infantil, podendo vir a induzir condutas, bem como trabalhar a isenção crítica, colocando o alunado, de forma ampla e irrestrita, à mercê de suas ideologias, porque, notadamente, filmografias constituem preciosas formas de interação.

Enxergar os propósitos que aqueles que os produzem querem alcançar ou atingir é fundamental para tornar o fazer pedagógico em sala de aula mais legitimado. Não se pode esquecer que a linguagem da ordem hegemônica dominante é fascinante e requer de nós educadores critérios mais rigorosos na busca da formação do cidadão mais crítico perante sua realidade, instrumentando-o desde a mais tenra idade, para buscar, viver e exercer seus direitos em tempos de pós-modernidade.

Os Estudos Realizados

A prática diária do professor comprometido com o processo educacional de seus alunos faz com que, muitas vezes, falte a ele o tempo necessário e justo para estudar e refletir sobre as muitas concepções de educação. As mudanças permanentes das políticas públicas, certamente, contribuem no sentido de confundir

os conceitos e linhas educacionais a serem seguidas. Saber qual é a sua concepção de educação, de modo a esforçar-se para entender a realidade social e suas contradições, é primordial para que o professor possa bem encaminhar seu trabalho em qualquer instituição de ensino. Neves (2008, p.1) faz importantes questionamentos: “O que é educação para você? Já parou para pensar em seu significado? [...]”. É fundamental o professor ter consciência do seu papel na educação para que não fique à mercê de interesses políticos.

A Secretaria de Estado da Educação (SEED) do Estado do Paraná, no decorrer dos últimos anos, tem sistematicamente proporcionado momentos de estudos, reflexão e de elaboração conjunta das Diretrizes Curriculares para a sua rede ensino, no que contou com a colaboração efetiva de seus professores. Nota-se que, em sua concepção de educação, as Diretrizes Curriculares de Ensino (DCE) para a disciplina de Arte/ Artes procura:

Manter o vínculo com o campo das teorias críticas da educação e as metodologias que priorizem diferentes formas de ensinar, de aprender e de avaliar. Além disso, nestas diretrizes a concepção de conhecimento considera suas dimensões científica, filosófica e artística, enfatizando-se a importância de todas as disciplinas. (PARANÁ, 2008. p. 19).

Nos muitos modos de fazer da arte, encontramos o Cinema de Animação e nele o formato do Desenho Animado em que a vastidão de alcance que as imagens com cor, movimento e som simultâneos possuem proporcionam um universo de criatividade intenso e estimulador. Na escola, local onde o conhecimento é sistematizado, o cinema, como forma de expressão artística, gera igualmente, saber, fazendo parte do universo escolar. Afinal, ver filmes tem se tornado uma prática cada vez mais real, especialmente nas sociedades mais urbanas onde os recursos audiovisuais são de mais fácil acesso e, com as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs), sua presença é cada vez mais forte no ambiente escolar. Como afirma Duarte³ (2002, p. 87): “certamente não há nenhum problema em utilizarmos filmes em nossas aulas. O problema consiste em ignorarmos o valor e a importância deles para o patrimônio artístico e cultural da humanidade”.

Com a premente necessidade de entender em que os filmes infantis e outros podem enriquecer filosófica, intelectual, social e culturalmente as crianças e com

³Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC/RJ, Brasil e autora do livro *Cinema e Educação*, publicado pela editora Autêntica em 2006. (DUARTE, 2008).

ênfase no estudo dos filmes chamados de Desenhos Animados, Henry Giroux⁴ (2001) nos leva a refletir sobre questões que permeiam discussões sobre cultura, em que evidencia a pouca relevância que é dada para um grande campo de estudos: a cultura infantil.

O universo da cultura infantil não deve ser negligenciado pelos pais e sobretudo pelos educadores, uma vez que o capitalismo e a pós-modernidade nos mostram leis de mercado implacáveis. Como afirma Cambi (1999, p. 631): “a primeira formação não passa mais pelo mundo familiar ou das culturas locais, a não ser em uma escassa parte, mas antes é dominada pela televisão [...]”, ou seja, a cada dia vemos a “falsa” necessidade de consumo aumentando. Está em ação os *mass media* – comunicadores de massa. Segundo Cambi (1999, p. 631):

Os *mass media* foram verdadeiros e próprios educadores, informais, até ocultos, mas educadores de primeiro plano, que se tornaram potentíssimos através do meio televisivo que revoluciona a percepção e a conceitualização (elementarizando-a, separando-a da linguagem verbal e resolvendo-a sobretudo em imagens), agindo em profundidade já desde e sobretudo na infância, deixando a marca na mentalidade coletiva.

Perceber o âmbito ideológico da arte e notar as formas como o homem constrói suas condutas sociais podem apoiar os indivíduos na mudança de posturas, criando unidade social e tornando-os agentes de mudança de seu meio. Nesse sentido, olhar a arte como ideologia implica em percebê-la como detentora e disseminadora do pensamento hegemônico (PARANÁ, 2008).

Estudar o Cinema na forma dos desenhos animados como parceiros nesse processo, certamente, enriquece ainda mais os conhecimentos sobre o universo cultural infantil e possibilita a interferência dos filmes infantis no processo de ensino-aprendizagem.

Giroux (2001, p. 49) afirma: “a cultura infantil como objeto de análise crítica abre um espaço no qual as crianças se tornam uma dimensão importante da teoria social”. No nosso entendimento, significa que a criança também se torna objetivo da

⁴ Henry A. Giroux (1943 -), nascido em Providence, Rhode Island, E.U.A., estudou história em Barrington (1968-1974) e uma tese de doutoramento na Universidade de Carnegie Mellon, em Pittsburgh (1977). Diretor de Waterbury Fórum sobre Educação e Estudos Culturais da Pennsylvania State University. Seu mais importante trabalho acadêmico tem sido a integração de estudos culturais no âmbito do estudo da educação e da pedagogia, bem como a sua crítica radical do sistema educativo e cultural muito determinado pelo mercado americano para as indústrias culturais (GIROUX, 2008).

indústria cultural, a qual visa à formação dos pequenos e grandes consumidores do hoje e do amanhã. Acreditamos terem muita força de persuasão as filosofias e condutas sociais que reforçam cada vez mais o pensamento hegemônico de poder que aí está.

Professora e arte-educadora há vinte e dois anos da rede pública de ensino do Estado do Paraná e trabalhando com crianças oriundas das mais diversas classes sociais, percebemos o quanto elas são suscetíveis aos mecanismos da mídia e à linguagem que esta repassa.

Rosália Duarte (2002, p. 17) esclarece: “ver filmes, é uma prática social tão importante do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas quanto leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais.” A linguagem fílmica oportuniza ao homem conhecer outros universos culturais não só oriundos de uma construção imaginária, mas também como forma de expressão cultural de tempo, estilos, épocas e crenças. Esse poderoso instrumento da modernidade possibilita ao homem dar asas à imaginação como nunca antes foi feito, apropriando-se de inúmeras formas de manifestações artísticas para comunicar ideias e pensamentos.

Problematizar o cinema e o desenho de animação na forma dos desenhos animados, como mecanismos de entretenimento, difusor cultural, formador de opiniões, também direcionador de condutas sociais e emocionais dos grupos humanos significa compreender a não isenção de interferência do mesmo em nossas vidas.

Promover uma reflexão embasada em teóricos sobre o cinema, analisar e apreciar clássicos e não clássicos do cinema mundial produzidos pela Disney torna possível identificar claramente a clara intenção de mercado que existe por detrás da indústria cultural dos desenhos de animação.

O grupo de Estudos Orientados sobre Cinema e Educação, ofertado pela Universidade Estadual de Maringá – UEM, sob a coordenação da Professora Doutora Fátima Maria Neves e com a participação de alunos e professores da rede e do PDE, mestrandos e alunos dos cursos de Pedagogia e Ciências Sociais, proporcionou momentos ímpares no sentido de se estudar com especial atenção os grandes clássicos da Disney, a saber: Branca de Neve e os Sete Anões (1937), Cinderela (1950), A Bela Adormecida (1959), A Pequena Sereia (1989), A Bela e a Fera (2001). Como contraponto, o grupo estudou grandes sucessos da atualidade

no mundo dos desenhos animados. Procurando Nemo (2003), Shrek I (2001), Kiriku e a Feiticeira (1998), A Viagem de Chihiro (2001).

Além de estudos sobre teóricos do cinema e da educação, objetivando a criação de espaço de reflexão teórico-metodológico sobre o cinema, a animação infantil e sua inserção na escola, os estudos dirigidos foram direcionados conforme descrito abaixo:

Cinema, Desenho Animado e Educação. Monitora da leitura: Prof^a. Fátima Neves (Coordenadora do Grupo de Estudos).

Leituras orientadas- Noções básicas sobre os contos de fada e sua apropriação pelo cinema. Monitoria, Apontamentos e Notas de Leitura produzidos por Franciele Bento. (Mestranda em Educação/UEM).

Leituras orientadas- Noções elementares sobre a Animação. Monitores de leitura: Gheisa Martinez (Escola de Ensino Fundamental Magnus Domini) e José Nogueira (Prof. PDE/SEED/PR).

Leituras orientadas- A animação dos Estúdios da Disney. Monitoras de Leitura: Fabiane Bento e Marina Campos. (Acadêmicas do Curso de Pedagogia da UEM, desenvolvendo Projeto de Iniciação Científica – PIC).

Leituras orientadas- Como a história é construída na narrativa fílmica? Monitor de Leitura: Ivonir Rodrigues Ayres (Mestrando em Educação/UEM).

Leituras orientadas- A escolarização dos filmes da Disney. Monitora de Leitura: Josianne AlvesTrevisan (Prof^a. PDE/SEED/PR).

Leituras orientadas- A Educação e o mundo animado da Disney. Monitora de Leitura: Jarislene Delallo (Prof^a. PDE/SEED/PR).

Leituras orientadas- O debate teórico sobre noções de Cultura, Educação e de Escola. Monitora de Leitura: Liliana Men (Mestranda em Educação/UEM).

Leituras orientadas- O Cinema de Animação e a concepção de infância. Monitoria, Apontamentos e Notas de Leitura produzidos por DaniellaTizziani Baladeli (Mestranda em Educação/UEM).

Leituras orientadas- A concepção de infância da Disney. Monitoras da Leitura: Prof^a. Fátima Neves (Coordenadora do Grupo de Estudos) e Inês Junco Oshima (Prof^a. PDE/SEED/PR).

Com o trabalho previamente organizado junto aos professores, buscou-se encontrar alternativas que façam da Sétima Arte um valioso instrumento de apoio, e

porque não dizer também, de referência nos trabalhos escolares desenvolvidos com alunos em sala de aula.

Conforme explica Neves (2008):

No início do século XX, o cinema era considerado, pela elite cultural, como “arte” das feiras, como espetáculo para as massas e passatempo dos iletrados. A fim de promover um distanciamento desta compreensão para aproximá-lo e integrá-lo à categoria das Belas Artes (como a música, a pintura, a escultura, a arquitetura, a poesia e a dança), RICCIOTTO CANUDO (1879-1923), poeta, filósofo, romancista, ensaísta, crítico e produtor cultural italiano, publicou, em Paris, em 1923, o Manifesto da Sétima Arte. Esta publicação, com este interesse, não foi uma iniciativa isolada na vida profissional de Canudo. Em 1913, ele já tinha criado a Revista Montjoie, especializada em arte, principalmente no desenvolvimento do debate sobre a especificidade e a vocação do cinema. Inserido no meio cultural aproximou-se, particularmente, do escritor e crítico de arte francês Guillaume Apollinaire (1880 – 1918); dos pintores e escultores Georges Braque (1882 – 1963) e Pablo Picasso (1882 – 1973); e do compositor e pianista Joseph-Maurice Ravel (1875-1937). Com essas e outras relações, fundou, em 1920, o Clube dos Amigos da Sétima Arte. Canudo também redigiu A Fábrica das Imagens, livro publicado em 1927, três anos após sua prematura morte. O ideal de Canudo era demonstrar o Cinema como uma arte “síntese”, uma arte total, que conciliava todas as outras artes. Portanto, é a Canudo Ricciotto que se atribui à cunhagem da tão utilizada expressão do cinema como sétima arte!

Ao pensar em sala de aula e na prática de ensino do dia a dia, vale refletir sobre questões que hoje batem à nossa porta e que urgem por respostas na forma de ações efetivas no decorrer do trabalho educacional. A diversidade de pessoas nas salas de aula é cada vez maior no sentido do viver social, moral, político, cultural e emocional, frutos de uma construção hegemônica, que contém os princípios de globalização e de dominação do capital, tão evidentes em nosso cotidiano.

Quando falamos em arte, é fácil diagnosticar o pensamento quase comum que se tem desta disciplina como conteúdo, ou seja, pensa-se logo nas manifestações mais tradicionais, como a pintura, escultura, arquitetura, dança, música, e teatro (também chamadas de Belas Artes). Mas, raramente, vê-se como tema direto de pensamento didático o que também chamamos de Sétima Arte, o cinema.

As NTICs são uma realidade em nossa vida, logo, é oportuno estar engajado no ato de conhecer e manipular com responsabilidade estes novos mecanismos que

podem, certamente, ser de grande valia para apoiar o trabalho pedagógico. Estas tecnologias, além de colocarem os homens em comunicação direta e em tempo real com o resto do mundo, também podem trazer sérios problemas de comunicação e de desencontro de informações devido à quantidade de “lixo” que estas mesmas tecnologias podem nos levar a consumir tanto filosófica quanto socialmente.

Mediante a observação do trabalho que se desenvolve na escola com a utilização do vídeo, DVD, do computador e de outras mídias, levantar alguns questionamentos aparentemente simples, mas que podem trazer à tona algumas angústias que se refletem nos discursos de muitos profissionais e que parece não serem tão somente individuais são fundamentais, tais como:

O que é Desenho de Animação?

Qual o acesso que as crianças têm ao cinema e aos desenhos de animação?

Com que objetivo nós professores utilizamos filmografias?

Com que frequência são usados o vídeo, DVD em sala de aula?

Sabemos o que estamos realmente exibindo aos alunos?

Refletimos muito antes de expormos imagens e histórias para as crianças?

Como nos utilizamos das produções cinematográficas na prática pedagógica?

Com que olhar se devem focar os filmes antes de sua utilização em sala de aula?

Quais caminhos podem ser percorridos para uma melhor utilização do Desenho de Animação em sala de aula?

Os critérios em que o professor se ampara na hora de realizar a seleção de um trecho fílmico para ser trabalhado em sala de aula, qual o preparo que é feito antes, o que pretende focar e, finalmente, para que fins o mesmo foi elaborado são, em primeira instância, primordiais para o bom desenvolvimento de qualquer trabalho que utiliza filmografias.

O Desenho Animado

Compreender melhor a origem do cinema e dos desenhos animados, que, hoje, podem e já são utilizados como forma não só de entretenimento, mas também de interação e de apoio à aprendizagem, é crucial para se estabelecer o quanto importante é o seu uso criterioso em sala de aula.

Era o dia 28 de dezembro de 1895 e dois jovens, os irmãos Auguste e Louis Lumière⁵, apresentaram sua invenção a 33 espectadores no salão indiano Gran Café de Paris, o Cinematógrafo – aparelho capaz de reproduzir numa tela o movimento por meio de uma sequência de fotografias – nasce oficialmente o Cinema. Após essa apresentação, o caminho da popularidade mundial do cinema foi inexorável.

Georges Méliès⁶ foi o criador da “mágica” do cinema por meio da técnica de corte e colagem em negativos, tornando-se um dos precursores do cinema de ficção e que, atualmente, chamamos de efeitos especiais. Em meados da década de 1910, D.W. Griffith⁷, na época que o cinema ainda era mudo, fazia a seleção de imagens e criava a ilusão de realidade que é própria do cinema. Na Alemanha, iniciou-se, entre 1920 e 1930, o movimento cinematográfico conhecido como Expressionismo Alemão e o cinema passou a ser visto como Arte. Na década de 1940 começou na Itália o movimento cinematográfico conhecido como Neo-realismo, que procurava retratar as mazelas da realidade social de uma Itália destruída pela guerra. No final da década de 1950 nasceu, na França, o movimento que viria a ser conhecido como Nouvelle Vague (Nova Onda) que mudou a forma de se fazer filmes.

Os filmes de ficção passaram a inventar costumes, criar modas, e defender hábitos, tornando-se o entretenimento número um do mundo até meados de 1950. Nesta década, o som se uniu à imagem. Nascia nos Estados Unidos o modelo de cinema que chamamos de cinema indústria. As histórias dos filmes são sempre lineares, ou seja, sempre têm começo, meio e fim com o famoso *happy end* – Final Feliz, típico de Hollywood até os dias de hoje.

Céu D’elia, desenhista e ilustrador dedicado ao cinema de animação e Luiz Nazário, Doutor em História pela USP e professor de Cinema do Centro de Estudos Judaicos, explicam, com clareza e simplicidade, os meandros do desenho de animação e a história dos grandes estúdios norte- americanos dos desenhos de

⁵ **Auguste Marie Louis Nicholas Lumière** (Besançon, 19 de outubro de 1862 — Lyon, 10 de abril de 1954) e **Louis Jean Lumière** (Besançon, 5 de outubro de 1864 — Bandol, 6 de junho de 1948), os irmãos Lumière, foram os inventores do cinematógrafo (cinématographe), sendo frequentemente referidos como os pais do cinema. (BARSA, 1986).

⁶ **Georges Méliès** (1861 - 1938) foi um ilusionista francês de sucesso e um dos precursores do cinema (BARSA, 1986).

⁷ **David Llewelyn Wark Griffith**, conhecido por D.W. Griffith (1875 - 1948) era um diretor cinematográfico americano. (BARSA, 1986).

animação. Segundo Nazário (1996, p. 51): “O desenho animado não é como no cinema, feito com a matéria da realidade, mas com a matéria dos sonhos”.

Do lápis e papel no seu início, os desenhos animados passaram a ser feitos em acetato transparente com cenários fixos, mudando-se apenas os movimentos dos personagens, acelerando assim o trabalho e aumentando a produtividade. Com o gênero Cartum, Patt Sullivan e Otto Messmer criaram, em 1919, o famoso Gato Felix – conhecido até os dias de hoje. Walter Elias Disney - Walt Disney fundou, em 1922, o “Estúdio Disney” e seu primeiro contratado foi Ub Iwerks, que criou a 1ª câmera multiplana e efeitos especiais. Na década de 1920, a demanda aumentou e os traços dos desenhos vão se tornando mais simplificados. Foram criados os cartuns dos anos dourados de Hollywood, que lucraram sobre os ingressos, portanto, sua produção é do tipo *fast food* – lanche rápido, exemplo disso temos clássicos como O Gato Félix, Betty Boop e os velhos Mickeys (NÁZÁRIO, 1996);

Mickey Mouse, desenhado por Ub Iwerks, foi criado em 1928, com origem no rato Mortimer da década de 1920 e recebeu o nome de Mickey por sugestão da esposa de Disney. Seus traços redondos facilitam desenhá-lo e não possui garras, uma vez que devia ter ar humano. Nos anos 1940, ele ganhou novos traços, ficando mais elegante e moderno, porém o original definiu para sempre o famoso estilo “O”, ou seja, o estilo arredondado dos personagens da Disney. “Walt Disney não foi, como muitos pensam, o “inventor” do desenho animado, mas foi o primeiro a compreender que a produção de desenhos animados de qualidade dependia da organização de uma verdadeira indústria, paralela à do cinema”. (NAZÁRIO, 1996, p. 58).

Percebe-se, nos desenhos de animação, a incitação à violência sem a real perspectiva de punição, e a dor, o medo, a morte são superados a cada cena do cartum americano. “O tema geral dos desenhos produzidos pelos grandes estúdios americanos, [...] será a perseguição por ódio ou fome, tendo como horizonte a ameaça da devoração” (NAZÁRIO, 1996, p. 45).

Em 1929, foi criado o estúdio Fleischer: Max e Dave Fleischer, desenhista e técnico respectivamente, fizeram do desenho de animação elaborada forma de colocar a fantasia no imaginário das pessoas. Os objetos criam vida, cantam, riem, fogem, fazem caretas, e os seres da fauna e da flora satirizam o dia a dia do homem. Os objetos imitam o comportamento humano. Seus desenhos são distribuídos pela Paramount Pictures. O estúdio contava com 400 operários, nele,

foram criados personagens como Popaye e Betty Boop. Com Betty Boop (década de 190), a sensualidade feminina é explorada. Em 1939, Betty é tirada do ar, por ser considerado um ultraje permanente aos bons costumes. Percebe-se nesse ato o cerceamento da liberdade de expressão e a falsa moralidade.

Para se alcançar a mina de ouro do cinema fez-se necessário criar o “longa-metragem” e, para isso, hierarquizou-se o trabalho com a criação de equipes para desenhar partes específicas dos desenhos, surgiram, assim, os animadores dos efeitos especiais e a longa-metragem do desenho de animação passou a contar histórias mais complexas. Os Fleischer produziram o longa *As viagens de Gulliver*, produção de Jonathan Swift. Com a animação de Supermam, os estúdios incluíram grandes inovações no desenho de animação, tais como planos inclinados, espião, cientistas, efeitos de iluminação com grandes arquiteturas e maquinário. Em 1937, com grande sucesso de público e bilheteria, a Disney apresenta o longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*.

Famoso criador de desenhos animados foi Tex Avery. Suas obras eram de grande violência e sensualidade. Criou *Pernalonga* e *Patolino* entre outros, trabalhando com a psiquê humana. Outro grande nome do desenho de animação é Charles Jones e participou da criação de *Pernalonga*, *Gaguinho*, *Patolino*, *Hortelino Troca Letras*, *Piu piu*, *Frajola*, *Pierre Le Peuc*, *Ligeirinho*, *Bip Bip*, *Coyote* e *Carlão*. Para Jones, seus personagens deveriam possuir também psicologia e caráter. Magos do cartum como Tex Avery e Charles Jones mostram o egocentrismo, a bissexualidade, a maldade e a vaidade humana como a alma de suas principais criações. Pernalonga foi o personagem do cartum americano de maior rendimento financeiro. Charles Jones se inspirava nas obras de Sartre para elaborar suas gags. Patolino é narcisista e de comportamentos absurdos, além de extrema maldade.

Com a invenção da televisão, a necessidade da produção relâmpago em decorrência da demanda cada vez maior de ocupar o tempo televisivo, que é de consumo rápido, tornou-se imperativa e desenvolveu-se a animação “simplificada”. Um exemplo é a série *Os Flintstones* – vida moderna com características da Idade da Pedra. Willian Hanna e Joseph Barbera criaram a famosa dupla *Tom e Jerry*, as peripécias da dupla não têm necessidade de voz e sim somente trilha sonora.

Na década de 1940, o desenho animado não escapa de ser usado como propaganda militar e de escancarada educação ideológica americana. Sob encomenda do Governo Americano, Max Fleischer elabora filmes animados para o

exército como forma de instrução, percebendo-se neles a clara intenção de doutrinação através do desenho, ou seja, a invasão do adulto como forma de manipulação do imaginário infantil. Compreenda-se então: o desenho animado se tornou eficaz, porque a sua sistematização de produção visa ao atendimento de sua demanda comercial.

Durante a segunda guerra, os estúdios Disney realizaram filmes de treinamento para o governo americano e antinazista, assegurando, após o final da 2ª guerra, o mercado mundial. A Disney criou, então, seus mais populares personagens como, *Pato Donald, Pateta, Tico e Teco, Grilo Falante e Minnie*.

Até os anos 1970, as TVs compravam os desenhos para preencher seus horários; na década de 1980, os fabricantes de brinquedos compravam os horários de desenhos na TV para vender seus produtos, surgindo então a duplicidade: desenhos que viram brinquedos e vice-versa, nascem as coleções.

Já pelos idos de 1980, entraram no mercado os primeiros desenhos japoneses, que se diferenciam do desenho industrial americano pelo fato de seus desenhos serem oriundos de histórias em quadrinhos: os Mangás.

No Japão, os Desenhos Anime ganharam espaço e um de seus grandes criadores foi Hayo Miyazaki, um dos mais famosos e respeitados criadores do cinema da animação japonesa, o anime. A fonte de inspiração do desenho animado dos anos 1990 do ponto de vista tanto estético quanto narrativo são os quadrinhos.

Na busca de compreendermos um pouco mais o desenho animado, é importante a compreensão dos processos e meandros que o mesmo percorre e de que recursos se utilizam.

O desenho de animação une todas as outras formas de expressão: plástica, música, narrativa, coreografia, cinematográfica. Mas, em linguagem que lhe é própria, o desenho de animação analisa e é construído sobre o *timing* – tempo de duração de um movimento, a dinâmica do movimento – são as características da ação, *acting* – capacidade de fazer o personagem demonstrar emoções e psique, ganhando personalidade e som, que pode ser usado com inúmeros objetivos: sincronia de cenas, danças e movimentos, onomatopéias, identificar estados emocionais, de atmosfera, e caracterizar os personagens (D'ELIA, 1996).

Na animação clássica, os desenhos imitam a realidade nos movimentos, emoções, tempo e espaço; conseguem estabelecer reconhecimento emocional entre o espectador e o personagem e seguem as leis da natureza, enquanto que, no

cartum, os personagens são absolutamente antinaturais, ou seja, nunca morrem, não existe lógica no tempo, vale o exagero, tudo pode acontecer e a lei do absurdo é a que prevalece.

Isto não quer dizer que eles não se misturam. Na medida em que se busca a conquista do mercado consumidor, fugir do comum e do real pode estimular os desejos e fantasias do espectador, buscando a “falsa” intenção de aliviar as duras realidades da vida.

Na era da computação gráfica (atualidade), o desenho de animação foi intensamente atingido pelas novas tecnologias gráficas. A computação gráfica melhora de forma precisa movimentos e acabamento das imagens, além de proporcionar os efeitos especiais desejados. Tanto trabalha com as imagens em 2D quanto em 3D, possibilitando a criação de desenhos que podem ser trabalhados sob todos os ângulos possíveis de movimento e iluminação.

A introdução dos sintetizadores gráficos no universo do desenho de animação possibilita efeitos antes inimagináveis. Segundo D’elia (1996, p. 173), “[...] o virtuosismo e os efeitos deslumbrantes sempre envelhecem com a obra, e o que resta e define a genialidade de um trabalho ainda é sua poesia e capacidade de penetrar o espírito humano”.

Estudos dedicados a analisar o cinema como socializador buscam compreender as relações entre os seus espectadores e entre estes e os filmes, caracterizando-as como profundamente educativas.

Com base em Duarte (2002, p.14), “[...] o gosto pelo cinema [...] está muito ligado à ordem social e familiar das pessoas [...] ir ao cinema, [...] constitui uma prática social importante que atua na formação geral dessas pessoas e contribui para distingui-las socialmente”, Quando assistimos a um filme, temos que compreender que nada existe isoladamente, nós somos frutos de diversos fatores. Não se pode ignorar que ele traz em seu bojo todo um universo que é próprio de quem o produz, dirige, escreve e encena, sejam estas influências materiais ou emocionais. O filme sofrerá avaliação pelo ponto de vista do intelecto daquele que o assiste e transforma o que vê em opinião, em ações e comportamentos.

Ao assistirmos desenhos animados, raramente vemos crianças se relacionando com o universo infantil. O que se observa com facilidade é a integração, já subentendida da participação da criança no universo do adulto, como se dele fizesse parte, já

amadurecida e preparada social, emocional, cultural e politicamente. Na interpretação de Giroux (2001, p. 50-51),

[...] os estudos culturais ignoram as diversificadas esferas nas quais as crianças se tornam socializadas, mas também renunciam à responsabilidade de contestar as crescentes tentativas, por parte de poderosos capitalistas [...] para reduzir as crianças [...] a consumidores para novos mercados [...]. É desnecessário dizer que a importância dos filmes animados opera em muitos registros, mas um dos mais persuasivos é o papel que eles exercem como novas máquinas de ensinar.

Sendo a escola, por excelência, local de desenvolvimento do processo de aprendizagem, acaba, muitas vezes, seja por ingenuidade ou não, trabalhando e desenvolvendo os pensamentos de conduta social, moral, política, cultural e ambiental de uma elite que busca o comportamento coletivo voltado para a hegemonia no ideal do conviver e respeitar todas as diferenças, criando assim a falsa idéia de igualdade.

Segundo Giroux (2001), o disfarce das diferenças culturais e lutas de raça são evidentes, visto que se percebe a busca da indústria cultural pós-moderna voltada para a descaracterização da análise crítica dos fatos em detrimento dos prazeres da imagem, valorizando a construção hegemônica da cultura.

Com intuitos descaradamente mercantilistas, prega-se que a felicidade está pautada na aquisição de bens materiais. Giroux (2003, p. 138) atesta que “o reconhecimento do prazer que a Disney proporciona, entretanto, não deve nos cegar ao entendimento de que ela lida com algo mais do que a produção de entretenimento e de diversão”. A crescente crise e a falta de direcionamento dentro dos locais de aprendizagem fazem com que o mundo imaginário dos filmes de animação passem uma ideia de mundo seguro e coerente, onde o bem sempre vence o mal, os amores são eternos e tudo se resolve no final, levando a criança a encontrar nesses filmes a estabilidade emocional que não encontra ao seu redor.

Pillar⁸ reforça esta questão ao afirmar que,

[...] os conflitos de ordem econômica e social não são discutidos por Disney em seus desenhos. As crianças são expostas a regras já formadas e consideradas aceitáveis para o mundo adulto. Os desenhos são realizados pelos adultos para crianças, utilizando recursos técnicos e aperfeiçoando

⁸ Doutora em Artes pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (1994), Atualmente, é membro do Comitê de Ensino e Aprendizagem da Arte da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP). (PILLAR, 2008).

idéias que resultam em magia na tela. As crianças e porque não assumirmos, os adultos também, absorvem sem questionar todas as mensagens do mundo maravilhoso da Disney, que propositadamente faz uso deste encantamento visual como mecanismo para transmissão social dos valores burgueses (PILLAR, 2001, p. 173).

Mesmo com a percepção de “não realidade” dos filmes de animação, esses são momentos em que o mundo fica melhor, por passes de mágica, mascarando o ato de que isso a desprepara para as batalhas reais do mundo conturbado em que estamos inseridos.

A Intervenção

O término do ano letivo de 2008 caracterizou-se pela sensação de saudosismo perante a Universidade Estadual de Maringá-UEM que tão bem recebeu professores da rede pública dos ensinos fundamental e médio do Estado do Paraná e da orientadora, Professora-Doutora Fátima Maria Neves, pessoa e profissional empolgante e dinâmica.

O retorno para a escola gerou expectativas e ansiedade, afinal, seriam colocados em prática os estudos realizados, mas com a oferta de formação de grupo de estudos com certificação de 32 horas aos colegas e os mesmos poderão utilizar essas horas para avanço em suas carreiras profissionais. Foi possível contar com a participação dos mesmos para a formação do grupo de apoio para a intervenção.

Quando Reali (2007, p. 26) afirma: “Não acredito em fórmulas para ensinar. Acredito em possibilidades de aprendizagem que nascem da nossa capacidade de reinventar sempre”, certamente, está corroborando com a prática diária do professor na busca de novos caminhos, como as paixões que movem o homem na busca constante do conhecimento.

Os colegas de trabalho, ao aceitarem participar do grupo de apoio, foram se surpreendendo, assim como nós, no decorrer dos estudos realizados durante o ano de 2008, com o implícito nas filmografias e que também não tinham percebido até então estas discrepâncias que nem sempre estão ocultas, ao contrário, algumas chegam a ser gritantes. Os mesmos possuem, na sua grande maioria, a mesma ingenuidade dos alunos e o que é problemático, no nosso entendimento, é o fato de que têm maior dificuldade de aceitar que, aquilo que veem, não é realmente aquilo

que veem. Têm maior dificuldade de perceber o que os alunos notam com maior facilidade. Embora estes não percebam com tanta profundidade, por ainda lhes faltar experiência, são mais abertos ao novo ou àquilo que percebem não compreender do que a maioria absoluta dos professores, uma vez que ainda não têm anos e anos de conceitos que foram se arraigando com o passar dos anos.

Quebrar a tão conhecida “zona de conforto” é outra barreira a ser enfrentada, visto ser prazeroso compreender novas formas de ver e perceber, porém não é tão fácil manipular e lidar com novos conhecimentos, já que estes podem confrontar diretamente com aquilo em se acreditou por décadas.

Tomando o cuidado com o fato de que trabalhamos com alunos ainda na fase infantil, a opção por fazer experiências distintas entre turmas de 8ª e 7ª séries e 5ª e 6ª séries mostrou-se acertada, tendo em vista que acreditamos ser primordial respeitar o nível de compreensão da criança em relação ao que vê e ouve. Não quebrar o encantamento do alunado é importante, todavia o desafio é não formar cidadãos alienados.

Com os alunos de oitava e sétima séries, foi realizado um trabalho prévio sobre o que é desenho animado, quais os passos para criação do mesmo, como se desenvolveu ao longo da história e, com acesso à internet no Laboratório do Paraná Digital, os mesmos puderam apreciar diversos vídeos sobre a história do cinema, dos desenhos e sobre o que é indústria cultural.

Os alunos não apresentaram objeção a participarem, mas também não se empolgaram profundamente com o trabalho desenvolvido com dois filmes mundialmente famosos, por julgarem que os mesmos só servem para crianças (eles não se consideram mais crianças).

O fato de os mesmos julgarem as duas filmografias *A Pequena Sereia* (1989) e *Procurando Nemo* (2003), infantis demais e não instigarem, a princípio, a curiosidade deles, foi muito interessante, porque possibilitou a oportunidade de trabalhar junto aos mesmos os conceitos e reflexões sobre a indústria cultural e a aparente “ingenuidade” dos ditos desenhos infantis. Foram destacados: o poder das imagens e dos sons, o propósito das grandes produtoras dentro do universo cultural infantil, a indução de condutas sociais por meio da propagação de ideologias com os desenhos animados e o estímulo ao consumo que é feito por meio dessas mesmas produções e dos produtos que são colocados à disposição no mercado para serem consumidos tanto por crianças quanto pelos adultos.

Após cuidadosa explanação e posterior reflexão junto aos alunos sobre os temas supracitados, o alunado observou com maior cuidado os trechos fílmicos assistidos. Com esses conceitos previamente trabalhados, foram disponibilizados aos mesmos trechos fílmicos de *A Pequena Sereia* (Clássico da Disney de 1989) e *Procurando Nemo* (Sucesso da Pixar/Disney, 2003).

Os trechos fílmicos escolhidos mostram e contam histórias que se desenvolvem sob as águas dos oceanos. Fato importante para foco de estudos são as diferenças de produção e de contextualização histórica, emocional, social e cultural que os mesmos apresentam. Cada um em sua especificidade nos mostra o quanto o contexto social influencia na criação de produtos. Mediante esta constatação, refletimos sobre qual a influência destas e de outras produções no cotidiano do universo cultural infantil.

A Pequena Sereia

A Pequena Sereia é o 28º filme longa-metragem de animação dos Estúdios Disney e foi lançado em 1989. Com 83 minutos de duração o filme desenho animado é considerado um dos grandes clássicos da Disney. Adaptado do conto original do dinamarquês Hans Christian Andersen, famoso escritor de contos infantis. No conto de Andersen, a sereiazinha tem um fim triste, cuja desobediência e extremado amor levam-na a perder a vida e virar espuma do mar. Na adaptação da Disney, assim fica a história...

Cruzando os mares está o navio do príncipe Éric, os marinheiros cantam e Éric aprecia o mar. Enquanto isso... No fundo do oceano acontece um grande evento e o rei dos mares, Tritão, faz sua entrada triunfal e aguarda sua filha Ariel, que é a mais bela voz do oceano, para fazer uma apresentação comandada pelo mestre musical Sebastião. Ariel não aparece para fazer a apresentação, porque, juntamente com seu fiel amigo Linguado, está a excursionar por mais um navio naufragado atrás de objetos humanos, povo por quem é profundamente interessada. Ao encontrar alguns objetos, sobe até a superfície para consultar a gaivota Sabidão, afinal, ela sabe tudo sobre os humanos, já que vive lá na superfície. Quando retorna, o pai lhe dá uma bronca severa e Ariel vai se refugiar em seu esconderijo. O rei manda Sebastião seguir Ariel e ele descobre que ela tem um tesouro composto por relíquias humanas. Ariel canta para espantar sua tristeza e, em seu canto, expõe seu desejo de

pertencer ao mundo humano. Sebastião quando ouve isso, denuncia sua presença e tenta convencer Ariel da incoerência de seu desejo, mas, de repente, uma luz ilumina o fundo do oceano, fazendo com que Ariel suba para a superfície e vê fogos de artifício saindo do navio. Ariel vai até o navio, vê Éric e se apaixona perdidamente por ele. Ventos anunciam tempestade, o navio naufraga e Ariel salva o príncipe, levando-o para a praia e cantando seu amor. No entanto, assim que Éric começa acordar, ela foge, porque não quer que ele saiba que ela é uma sereia. Voltando para casa, fica totalmente alheia ao que acontece à sua volta e Sebastião tenta convencê-la do contrário cantando as belezas do mar para tentar dissuadi-la, mas, pressionado pelo rei, acaba contando que Ariel está apaixonada por um humano. Tritão, no auge de sua ira, segue Ariel e destrói todos os seus tesouros humanos, inclusive uma estátua de Éric que ela ganhara de Linguado. Ariel se desespera e procura por Úrsula, a bruxa do mar, que a convence a assinar um contrato onde ela se tornará humana por três dias para poder conquistar o amor do príncipe com um beijo de amor, caso contrário, ao final do terceiro dia, ela volta a ser sereia e pertencerá a Úrsula para sempre. O preço que Ariel deverá pagar pela mágica é a própria voz. Ariel assina o contrato e Úrsula lhe dá pernas. Sebastião ajuda Ariel a se vestir, o príncipe a vê sentada, mas, como é muda, julga não ser ela a sua salvadora e por quem está apaixonado. O príncipe a leva para o palácio e, após o jantar, convida-a para dar uma volta no dia seguinte. No passeio, Sebastião canta uma música romântica para ver se o príncipe a beija. Quando Úrsula percebe que é possível que o príncipe beije Ariel, disfarça-se de Vanessa e, detentora da voz de Ariel, hipnotiza o príncipe que marca para o dia seguinte o seu casamento. Ariel, em desespero, pede ajuda a Sebastião. Sebastião manda Sabidão impedir o casamento enquanto ele vai até Tritão e conta toda a história. Sabidão já agitou todos os seus companheiros para tentar impedir o casamento. No meio da confusão, o colar que continha a voz de Ariel se quebra e ela recupera a voz, tirando do transe hipnótico o príncipe Éric. Úrsula volta a ser o que era e arrasta Ariel para o mar, mas Tritão está lá esperando por ela e, em pagamento da dívida de Ariel, ele entrega-lhe o tridente do reino. Úrsula se declara Rainha dos Mares. Ela tenta dominar os mares, Ariel cai no mar e Éric consegue destruir Úrsula. Ariel volta a ser sereia e a ficar longe de seu amado. O pai vendo sua profunda tristeza resolve transformá-la definitivamente em humana. Ariel e Éric se casam e vivem felizes para sempre.

Com o típico *happy end* da Disney, Ariel fica livre de castigo e elimina todo o mal, fazendo parte do clássico maniqueísmo – a luta do bem contra o mal – dos filmes da Disney, ou seja, as boas e as más ações engajam-se num único pacote.

A trilha sonora de *A Pequena Sereia* é uma das grandes responsáveis pelo enorme sucesso do filme de animação da Disney. O conto de Andersen foi adaptado ao estilo Disney, afirma Alan Menken, e a isso os estilos reggae e calipso foram incorporados à música. Na música *Aqui no Mar*, é feito um paralelo entre a vida marinha e o que os homens fazem com os peixes, bem como associados instrumentos musicais com as características e comportamentais de alguns seres marinhos. O objetivo foi criar músicas que ajudassem a contar a história do filme, apoiando o enredo e o ritmo do filme. Nessa linha de pensamento, foram criadas todas as composições do desenho animado.

Sem uma localização geográfica estabelecida e nem a época em que se passa a história, podemos associar o filme com a época histórica do criador original do conto, Hans Christian Andersen. Os contos de Andersen datam do século XIX e um dos ícones da Dinamarca é a estátua da pequena sereia que fica na cidade de Copenhague.

No desenho animado *A Pequena Sereia*, Ariel é adolescente em crise que está na idade de se apaixonar, teimosa e voluntariosa, só faz o que quer, concentrando-se apenas em si mesma. Sua beleza segue os padrões de beleza do mundo fashion. O príncipe é o protótipo da beleza masculina, alto, atraente, físico atlético, rico, morando num palácio e muitos serviços para lhe satisfazer todas as vontades. No seu reino, tudo é perfeito. Dores e mazelas não aparecem, os subordinados são felizes e contentes. Tritão, o rei, proporciona todo o luxo que a realeza necessariamente tem. Embora seja severo e todo poderoso, não sabe como lidar com os problemas da filha, afinal tem um reino para controlar. As irmãs de Ariel, em papel secundário, quase não aparecem no filme, nem têm a sua beleza física. Não se fala da mãe. Somente a figura paterna está presente, inclusive na vida do príncipe. Os amigos de Ariel são igualmente masculinos. A vilã é Úrsula, gorda, feia, debochada, egoísta e má. Seus lacaios seguem pela vereda da maldade, não criam, não pensam, apenas fazem fofoca e seguem ordens.

Se prestarmos atenção, não é difícil percebermos no filme a clara subserviência da mulher em relação ao homem. A espera do príncipe encantado é, via de regra, outro recurso típico dos clássicos da Disney. A dama esperando ser

salva pelo cavaleiro em uma armadura dourada! O bem sempre vence o mal. Não percebemos no desenho a preocupação do entendimento de por que o mal se manifesta. Ele é algo a ser eliminado e não sanado.

O debate realizado com os alunos das turmas de oitava série foi bastante interessante, os mesmos já não olharam as cenas do filme com a habitual ingenuidade, uma vez que já tinham a leitura do primeiro trabalho (*Procurando Nemo*) e o olhar dado já foi bem mais crítico. Os alunos das quintas e sextas séries foram mais isentos de crítica, visto que a experiência era propositada e ficava clara a diferença de percepção que eles faziam do filme de forma geral. Em questionário respondido pelos alunos das oitavas, os mesmos conseguiram detectar as observações feitas acima, já as crianças das quintas e sextas séries, em sua grande maioria, ainda fizeram uma leitura romântica do filme, com sentimentos de pesar por Ariel e raiva de Úrsula. Quanto ao personagem Éric, ainda arrancou suspiros das meninas como sendo o príncipe encantado mesmo e que a vida será maravilhosa quando eles encontrarem seu príncipe encantado.

Procurando Nemo

Procurando Nemo é um filme de animação do gênero desenho animado digital e a quinta produção do estúdio de cinema de animação Pixar Animation Studios em parceria com a Walt Disney Pictures, lançado no mercado no ano de 2003, sob a direção e roteiro de Andrew Stanton, música de Thomas Newman e desenho de Halph Eggleston. Tornou-se um sucesso de bilheteria, arrecadando mais de 800 milhões de dólares em todo o mundo. O filme teve diversas indicações e levou o Oscar de melhor animação do ano.

Apreciar o desenho animado *Procurando Nemo* significa ter 101 minutos de deleite aos olhos e aos ouvidos e, porque não dizer, ao espírito, mas, como professor, é necessário, àqueles que desejem analisá-lo com os alunos, não esquecer que a realidade é diferente do que nos mostra o desenho em vários aspectos.

Aproveitando trechos do filme é possível colocar para a apreciação dos alunos uma história interessante e cativante, mas nem por isso menos imbuída de formação cultural da criança.

O desenho conta-nos a história de Nemo, um pequeno peixe-palhaço que vivia com o pai, Marlin, em uma anêmona na grande Barreira de Coral Australiana. Nemo é o único filho de Marlin, que teve sua esposa (Coral) e os outros filhos devorados por uma feroz Barracuda. Nemo sobrevive e cresce com uma diferença de tamanho em uma de suas nadadeiras. Em seu primeiro dia de aula, briga com o pai e acaba sendo capturado por mergulhadores e levado para Sidney. Marlin, então, sai à sua procura e, no caminho, encontra Dory, uma bela peixinha azul, que irá ajudá-lo a recuperar o filho. Juntos passam por muitas aventuras enquanto Nemo se adapta ao modo de vida aquariano. Nemo também conhece Gil, que é o líder do aquário. Gil propõe um ritual de passagem para que Nemo seja aceito pela comunidade aquariana e, ao passar na prova de fogo, recebe o nome de Minhoca. No oceano, Marlin e Dory, que escaparam por pouco das explosões, dormem dentro dos óculos de um mergulhador que ficou enroscado na ponta de um grande submarino. O mesmo se desloca, direcionando-se a um grande abismo. Dory, então, pega Marlin pela mão e se dirige para o fundo do abismo. Lá chegando, eles são hipnotizados por um predador e conseguem escapar por pouco. Dory, que não sabia que sabia ler, descobre que Nemo foi levado para Sidney. Procurando saber onde fica Sidney, Dory e Marlin se veem envolvidos por uma multidão de águas vivas. Num jogo mortal, conseguem escapar e caem na Corrente Leste Australiana (C.L.A.) e ficam conhecendo Crush (tartaruga) e seu filho Espirro. Marlin pergunta onde fica a C.L.A. e Crush explica que Marlin está na C.L.A. Espirro acrescenta como eles (Marlin e Dory) devem fazer para conseguir sair da corrente no momento certo. Marlin e Dory saem e pedem ajuda a uma baleia que, após engoli-los os expulsa com seu potente espirro, deixando-os no porto de Sidney. Passam a noite procurando o endereço para onde Nemo foi levado e não conseguem localizar, quando são engolidos por um pelicano. Marlin não se deixa ficar no estômago do pelicano e consegue fazer com que o mesmo os jogue para fora. Nigel, que vai ver o que está acontecendo com o velho pelicano, vê Marlin e Dory e, pegando-os com o bico, leva-os até Nemo. Naquele exato momento, Nemo está se fingindo de morto, porque o dentista quer dá-lo de presente para sua sobrinha Darla, que é uma assassina de peixinhos. Após tentativas fracassadas para tentar escapar do aquário, Nemo tenta ser jogado no vaso sanitário, afinal, Gil lhe disse que todo esgoto vai para o mar. Marlin vê Nemo e, pensando que o filho está morto, faz com que Nigel entre no consultório provocando grande estardalhaço. Nemo acaba sendo salvo por Gil e Marlin e Dory

são levados para o oceano por Nigel. Marlin abandona Dory, que fica desesperada e sua memória volta? Ou começa? a falhar violentamente.

Nemo chega ao oceano e vê Dory que se apresenta ele. Nemo, então, fala de seu pai, fazendo com que Dory recupere a memória e juntos encontram Marlin. Emocionados com o reencontro eles não percebem que a rede de um navio pesqueiro vem em sua direção acabando por prender Dory e outros peixes. Nemo que ajudar, mas Marlin fica resistente. Nemo diz ao pai que vai conseguir e o pai o deixa ir. Nemo orienta o pai e os outros peixes. O cardume consegue escapar. Marlin, Nemo e Dory retornam para o coral e a vida volta ao normal. Agora, Nemo está livre, sem os medos e inseguranças do pai, Dory vive com eles, Espirro vem da C.L.A. para fazer intercâmbio e os tubarões se tornaram amigos dos peixinhos do coral.

Com o olhar mais atento e separando o belo do prático, aparecem de modo claro as impossibilidades que formam uma constante no filme.

Quando estimulamos o aluno a prestar atenção em detalhes, eles percebem muito mais do que se imagina. Bastante curioso é o fato de que as crianças veem como natural o fato de outros seres estarem imitando o homem sem sequer notar as discrepâncias e, quando questionadas, algumas se assustam com o fato, porque não tinham percebido.

O desenho mostra coisas impossíveis de acontecerem pela ordem natural das coisas, que vão além de peixes agindo como se fossem pessoas e vivendo situações humanas, tais como o fato de que não é possível um peixe-palhaço, que possui, na realidade, cerca de cinco centímetros de comprimento e pesando 150 gramas, enfrentar algum tubarão e nem sair do estômago de um pelicano vivinho da silva e por vontade própria.

Os preconceitos que o filme trabalha tanto devem ser relativizados. No caso de Nemo, o foco é dado no fato de que possui uma nadadeira menor do que o tamanho considerado normal. Também presenciamos questões de preconceito quanto um dos tubarões imita um homossexual ao falar dos americanos. No filme, sinônimo de bem-estar é morar no melhor local, como Marlin bem coloca isso para Coral. Para ser aceito pelos peixinhos do aquário, Nemo teve que enfrentar um ritual de passagem, estimulando, assim, no inconsciente coletivo das crianças, as questões de aceitação social, como a adoção de posturas comportamentais para que possam

ser aceitos pelos outros, sem um critério avaliativo se aquilo que irão fazer é positivo ou negativo para si e para os outros.

A globalização é focada no filme durante toda a sua duração, tanto na parte onde Marlin se mistura com todos do oceano; Nigel, o pelicano, é amigo dos peixes e não seu predador e a comunidade aquariana, que se forma de diferentes locais, co-habita com naturalidade e bom senso inimagináveis. Não se trata aqui de desfazer da beleza do filme e de pontos que certamente são valiosos para o enriquecimento visual do alunado, mas focar pontos passíveis de questionamento é obrigação do profissional que tem por meta o ato de ensinar e de orientar.

O debate com os alunos ajuda a desenvolver o senso crítico dos mesmos. Por meio de questionário dissertativo, as opiniões dos alunos evidenciam que muitos perceberam (O QUE?) após estudos realizados pelo grupo de estudos citado anteriormente.

O filme coloca Marlin como o grande herói quando, na verdade, é Dori que o impulsiona a seguir em frente. Numa observação atenta do filme, não é o pai que é infinitamente corajoso, já que ele, em vários momentos, desiste e, para a sorte de Nemo, Dory, sua companheira de aventura, é que o arrasta e o faz seguir em frente apesar de parecer completamente desligada. A aventura que é contada de boca em boca pelo oceano afora coloca Marlin como sendo o super pai!

Os tubarões sofrem de problemas existenciais, como se sua verdadeira natureza fosse um crime e nos ajuda a colocar em foco a pergunta: devemos realmente mudar totalmente para agradar este ou aquele sistema?

A aventura chega até Nemo por meio de Nigel, o pelicano que é amigo de peixinhos, quando, de fato, eles são o seu alimento. Em comparativo simples, podemos relacionar este tipo de atitude com o sistema social dominante que passa a falsa ideia de que sua hegemonia é natural e tenta convencer que desigualdades existem e que devem ser aceitas como realidades imutáveis e que, por isso mesmo, os dominantes são verdadeiros amigos daqueles a quem dominam. Giroux nos lembra que

[...] a mudança no campo político, em direção às práticas populares, torna claro que o espaço hibridizado da cultura popular é o lugar onde as lutas relacionadas da memória, da identidade e da representação estão sendo mais intensamente travadas, como parte de uma tentativa mais ampla por parte dos grupos dominantes para assegurar a hegemonia cultural. (GIROUX, 1995, p. 134).

As colocações acima são apenas para chamar atenção sobre como a indústria do entretenimento trabalha. Ela foca o emocional das pessoas com tamanha inteligência que fica difícil percebermos as incoerências, porém o acesso a estes mecanismos também podem possibilitar aos indivíduos a criação de mecanismos de resistência ao que está posto pelos grandes conglomerados do mercado do entretenimento e de formação cultural tanto infantil quanto adulto.

Conclusão

Por meio da observação e do debate, foi possível identificar que, após os trechos fílmicos assistidos, o nível de ingenuidade é enorme, ou seja, o implícito e, muitas vezes, o explícito das produções da indústria cultural alcançam com força absurda seus objetivos, ou seja, a isenção de julgamento crítico por parte daqueles a quem querem atingir. A sensação de que o que é feito retrata a mais absoluta verdade é visível a partir do momento em que não se consegue perceber a mínima desconfiança, por parte do público, em relação ao que lhe é apresentado.

As crianças podem desenvolver o senso crítico, mas como nós não trabalhamos muito bem o nosso, não trabalhamos também o delas. Fica fácil perceber este fato, uma vez que, trabalhado o tema, as mesmas correspondem com exuberante vontade, ficando muito claramente exposta sua fragilidade e sua força, com indicativos claros de que o papel do professor é o de proporcionar ao seu alunado instrumentos para que os mesmos desenvolvam suas capacidades ao máximo, tirando-os do ostracismo e de deixá-los à mercê de interesses hegemônicos de dominação e de doutrinação.

A prática do professor de arte deve privilegiar todos os tipos de produção da arte, desde os de conhecimento universal, como os temas presentes na contemporaneidade. O Desenho Animado, como instrumento de consumo amplamente explorado pela indústria cultural, tem provocado especial curiosidade por ser um instrumento de fácil acesso ao universo infantil e por ser dirigido a essa clientela, cativando não só o público infantil, mas também o adulto.

É importante compreendermos que trabalhar com desenhos de animação com crianças e jovens perpassa pela ação de compreensão dos objetivos que se pretende alcançar junto aos mesmos. É preciso pensar as formas de entendimento, ou seja, de mediação a ser feito no uso deste valioso recurso, que é o cinema e o desenho de animação em sala de aula. Ao entender além da aparência aquilo que

vê e pensar sobre, colabora para o desenvolvimento do senso crítico, ofertando ao educando novos olhares e novos saberes.

Ao assistirmos um filme, cada um de nós é capaz de entender o que vê e o mais incrível é a construção que conseguimos estabelecer quando trocamos ideias com outras pessoas. Nessa troca, outras se formam, as pessoas interagem e, nesse processo, muito do que sentimos é explicado, confirmado, interrogado e, por fim, compreendido, constituindo o que poderíamos chamar de “corpo” daquilo que se vê, ou seja, a busca constante por respostas e compreensão faz com que nos aproximemos de outros de nossa espécie, criando e adotando posturas conjuntas.

Não podemos esquecer que “enxergar” os propósitos que querem alcançar ou atingir aqueles que produzem um bem cultural é essencial para tornar o fazer pedagógico em sala de aula mais legitimado. A linguagem da ordem hegemônica dominante é fascinante e requer de nós educadores critérios mais rigorosos na busca da formação do cidadão mais crítico perante sua realidade, instrumentando-o, desde pequeno, para viver e garantir seus direitos de cidadão.

Referências

A BELA Adormecida. Título original: Sleeping Beauty, EUA, 1959. Direção: Clyde Geronimi. Produção: Walt Disney Pictures. Roteiro: Charles Perrault, Erdman Penner, Joe Rinaldi, Winston Hibler, Bill Peet, Ted Sears, Ralph Wright, Milt Banta. Elenco: Mary Costa, Bill Shirley, Eleanor Audley, Verna Felton entre outros. Ano de produção: 1959. Duração: 75 min. 1 DVD, 2008. EUA. Son. Cor.

A PEQUENA Sereia. Título original: The Little Mermaid. Direção: Ron Clements, John Musker. Roteiro: Ron Clements e John Musker, baseado no conto de fadas de Hans Christian Andersen. Produção: Howard Ashman e John Musker. Elenco: Jodi Benson, Christopher Daniel Barnes entre outros. Ano de lançamento: 1989. Gênero: Animação. Duração: 83 min. 2 DVD. Son. Cor.

A BELA e a Fera. Título original: Beauty and the Beast. Direção: Gary Rousdale, Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Roteiro: Linda Woolverton, baseado em estória de Roger Allens. Ano de lançamento: 1991. Duração: 84 min. 1 DVD. Gênero: Animação. Son. Color.

A VIAGEM de Chihiro. Título Original: Sen to Chihiro No Kamikakushi. Direção: Hayao Miyazaki. Roteiro: Hayao Miyazaki. Elenco: Rumi Hiiragi, Daveigh Chase, Miyu Irino, Mari Natsuki, Takashi Naitô. Ano de lançamento: 2001. 1 DVD. Estudios Ghibli/ Japão. Duração: 122 min. Gênero: Animação / Aventura. Son. Cor.

BARSA, Enciclopédia. Lumière (irmãos), Georges Méliès. Vol. 10. p. 240, 498. Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações. Rio de Janeiro – Sao Paulo. 1986.

_____. Griffith, D. W. Vol. 08. p. 355. Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações. Rio de Janeiro – Sao Paulo. 1986.

BRANCA DE NEVE e os Sete Anões. Título Original: Snow White and the Seven Dwarfs. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Adriana Caselotti, Harry Stockwell , Lucille La Verne , Moroni Olsen , Billy Gilbert e outros. Roteiro: Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Merrill De Maris, Otto Englander, Earl Hurd, Dick Rickard, Ted Sears e Webb Smith, baseado em estória de Jacob Ludwig Carl Grimm e Wilhelm Carl Grimm, 1937, EUA. 1 VHS (83 min.) Gênero: Animação. Son. Color.

CAMBI, Franco. **História da pedagogia**. São Paulo: Ed. Unesp, 1999.

CINDERELA. Título original: Cinderella. Direção: Clyde Geronimi , Wilfred Jackson , Hamilton Luske. Produção:Walt Disney. Interpretes: Ilene Woods , Simone de Moraes, Eleanor Audley , Tina Vita , Verna Felton. Roteiro: Bill Peet, Erdman Penner, Ted Sears, Winston Hibler, Homer Brightman, Harry Reeves, Ken Anderson e Joe Rinaldi, baseado em conto de Charles Perrault. Ano de Produção, 1950, EUA. 1 DVD, 2005. Duração:74 minutos. Gênero: Animação. Son. Color.

CONTOS DE ANDERSEN. Disponível em: <<http://nonio.eses.pt/contos/andersen.htm>>. Acesso em: 7 dez. 2008.

D'ÉLIA, Céu. **Animação, técnica e expressão**. In: BRUZZO, Cristina (Coord.). título da obra em negrito. São Paulo: FDE, 1996. p. 143-176. (Coletânea lições com cinema: animação).

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

_____. **Currículo do Sistema Lattes - CNPQ**. Disponível em: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4763881A6>>. Acesso em: 22 jun. 2008.

GIROUX, Henry. Disney e a política da inocência e códigos raciais no texto Hollywoodiano. In: _____. **Atos Impuros: a prática política dos estudos culturais**, Artmed, 2003.

_____. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). **Territórios contestados**. O currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 49-158.

_____. Memória e pedagogia no mundo maravilhoso da Disney. In SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação. Rio de Janeiro: Vozes, 1995. Faltam as páginas do capítulo

INFOAMÉRICA. **Perfil biográfico e acadêmico de Henry A. Giroux**. Disponível em: <<http://www.infoamerica.org/teoria/giroux1.htm>>. Acesso em: 27 jul. 2008.

KIRIKU e a Feiticeira. Título Original: Kirikou et la sorcière. País de Origem: França / Bélgica / Luxemburgo. Ano de Lançamento:1998. Estúdio/Distrib.: Espaço Filmes e Imovision. Direção: Michel Ocelot. DVD. Classificação etária: Livre. Tempo de Duração: 71 minutos. Gênero: Animação. Son. Cor.

NAZÁRIO, Luiz. A animação norte-americana. In: BRUZZO, Cristina (Coord.) **Coletânea lições com cinema: animação**. São Paulo: FDE, 1996. p. 37-62.

NEVES, Fátima Maria. O desenho animado na escola: a Bela e a Fera (DISNEY, 2001). Artigo aprovado e no prelo para publicação no livro: **Estudos e pesquisas em educação**: a diversidade do campo. Cidade: Juruá.

_____.Fátima Maria. CINUEM – Sobre Cinema. Você sabe porque o cinema é considerado como a Sétima Arte?.Disponível em: <<http://www.uem.br/cinuem>> - acesso em, 22/06/2008-13:20'.

_____.Fátima Maria. **Currículo do Sistema Lattes - CNPQ**. Disponível em: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?j=K4785755Y7>> – acesso em 27/07/08, 19:39'.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares de Arte/Artes**. Curitiba: SEED, 2008.

PILLAR, Analice Dutra (Org.) *A educação do olhar no ensino das artes*. Porto Alegre: Mediações, 2001. Cadernos de autoria, p. 169 – 180.

_____. **Currículo do Sistema Lattes - CNPQ**. Disponível em: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4785755Y7> acesso em 11 de dez. de 2009 – 18:29'.

PROCURANDO Nemo. Título original:Finding Nemo. Direção: Andrew Stanton. Roteiro:Andrew Stanton. Ano de lançamento:2003. DVD, 2003. Duração:101 min. 2 DVD. Estúdio:Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures . Elenco: Eric Bana, Erica Beck, Ellen DeGeneres entre outros. Gênero:Animação Son. Cor.

REALI, Noeli Gemeli. Corpos dóceis. Inocência e encantamento no mundo da Disney. In: REALI, N. G. (Org.). **Cinema na Universidade**: possibilidades, diálogos e diferenças. Chapecó: Argos, 2007. p. 101-126.

SHREK. Título original:Shrek. Direção: Andrew Adamson , Vicky Jenson.Roteiro: Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman e Roger S.H. Schulman, baseado em livro de William Steig. Produção: Jeffrey Katzenberg, Aron Warner e John H. Williams. Elenco: Mike Myers, Cameron Diaz , John Lithgow, Vincent Cassel, Peter Dennis entre outros. Ano de lançamento:2001. 1 DVD. Estúdio:dreamworks skg / pacific data images. Duração:93 min. Gênero:Animação.