

# O CINEMA E OS FILMES DE ANIMAÇÃO EM CONTEXTOS FORMATIVOS

---

*Leandro Belinaso Guimarães<sup>1</sup>  
Monica Fantin<sup>2</sup>*

---

## Resumo

O cinema de animação é visto no artigo como objeto de conhecimento, de construção de identidades sociais e culturais e como instrumento de aprendizagem. Por ser cruzamento de práticas socioculturais diversas, o cinema é tomado no texto como um *agente de socialização* que possibilita encontros das mais diferentes matizes: de pessoas com pessoas na sala de exibição, das pessoas com elas mesmas, com as narrativas dos/nos filmes, com as culturas nas suas mais controversas representações e, ainda, com imaginários múltiplos. Aponta-se no texto que mais que o filme em si importaria aos educadores/as a relação que com ele estabelecemos através de mediações diversas. É essa relação que vai possibilitar entender a dimensão educativa do cinema como experiência ético-estética e expressiva da sensibilidade, do conhecimento e das múltiplas linguagens humanas que se acredita ser possível inspirar outras práticas educativas escolares. O artigo mergulha, visando adensar tais reflexões a partir de leituras fílmicas, em duas animações que fizeram enorme sucesso nas telas dos cinemas nos últimos anos. Trata-se dos filmes *Happy Feet* e *Os Sem-florestas*. A partir deles e/ou com eles, tecemos considerações, sobretudo, sobre os modos de viver e de ser que esses filmes colocam em circulação. Considera-se que são muitos os olhares possíveis

---

<sup>1</sup> Professor Adjunto do Departamento de Metodologia do Ensino e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Linha de Pesquisa Educação e Comunicação, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). lebelinaso@gmail.com

<sup>2</sup> Professora Associada do Departamento de Metodologia do Ensino e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Linha de Pesquisa Educação e Comunicação, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Líder do Grupo de Pesquisa Núcleo Infância, Comunicação e Arte, UFSC/CNPq. monica.fantin@ufsc.br

para ver *Happy Feet* e *Os Sem-floresta*. Certamente outras abordagens complementariam as leituras promovidas pelo texto e/ou problematizariam outras questões. O importante é que, nas indagações que certos filmes nos colocam sobre os diferentes modos de ser e de ver, o cinema como cultura, arte, conhecimento, jogo e entretenimento possa ser sempre um dos protagonistas nos espaços de educação.

**Palavras-chave:** Filmes de animação. Educação. Cultura. Modos de ver.

---

## Abstract

The cinema of animation is seen, in the article, as an object of knowledge, of construction of social and cultural identities and as a learning tool. Since it is a junction of diverse socio-cultural practices, the cinema is taken, in the text, as an agent of socialization that provides gatherings of the most different settings: people with people in the exhibition room, people with themselves, with the narratives of/in the movies, with the cultures in its most controversial representations and, still, with multiple imaginaries. It is highlighted in the text that more than the film itself, matter to educators the relationship we establish with it through various mediations. It is this relationship that will allow to understand the educational dimension of cinema as ethical-aesthetic and expressive experience of sensitivity, of knowledge and of multiple human languages that lead to inspire other school educational practices. The article dives, aiming to condense such reflections from filmic readings in two animations that made huge success on the screens of cinemas in recent years. These films are: *Happy Feet* and *Over the Hedge*. From these and/or with them, we weave considerations, above all, about the ways of living and of being which these films put into circulation. It is considered that there are many possible looks to see *Happy Feet* and *Over the Hedge*. Certainly other approaches would complement the readings encouraged by the text and/or would increase to think and questioning other issues. The important thing is that in the explorations that certain films put us about the different ways of being and seeing, the cinema as culture, art, knowledge, game and entertainment can always be one of the protagonists in the spaces of education.

**Keywords:** Animated films. Education. Culture. Seeing modes.

Diversos autores argumentam em favor da presença do cinema no ensino. Para uns, a escola deve ser um lugar de encontro com o cinema como arte, pois certos filmes possibilitam um confronto do aluno com uma forma de alteridade à qual este não teria acesso noutra espaço (BERGALA, 2002). Para outros, a dimensão pedagógica dos filmes significa a aquisição de conhecimentos e reflexão crítica sobre nossa história cultural (REIA-BATISTA, 1995). Para alguns os filmes são verdadeiras máquinas de educar, em razão dos registros persuasivos que ensinam, e legitimam valores, ideias e papéis específicos (GIROUX, 1995). E há também quem enfatize a importância de fazer educação cinematográfica na escola porque o cinema é cruzamento de práticas sociais diversas, um instrumento de difusão do patrimônio cultural da humanidade e, ainda, um documento de estudo da história (RIVOLTELLA, 2005).

Em razão de ser entretido por linhas culturais diferenciais de composição, o cinema é um *agente de socialização* que possibilita diferentes encontros: de pessoas com pessoas na sala de exibição, das pessoas com elas mesmas, com as narrativas nos filmes, com as culturas nas controversas representações e com imaginários múltiplos. Nos encontros entre imaginário cinematográfico e identidades, o filme também pode ser entendido como veículo de consciência intercultural, lugar de reconhecimento local e de investimento psicológico.

A relevância educativa do cinema diz respeito a diferentes aspectos, que Rivoltella (2005) destaca: *alfabético ou instrumental*, que envolve a compreensão da gramática e sintaxe da linguagem audiovisual ou cinematográfica, tanto na fruição quanto na produção; *cultural*, que implica reconhecer o cinema como expressão cultural própria do nosso tempo, junto com a arte e a literatura e seus juízos estéticos e críticos; e *cognitivo*, que vê o cinema como espaço de pesquisa histórica voltada para a realidade política e social contemporâneas. Poderíamos acrescentar os aspectos *psicológicos*, no sentido de

explorar identificações e projeções de sentimentos através da interação com as narrativas cinematográficas e seus processos de significação; *estéticos*, com destaque para os momentos de prazer e desprazer nos contextos de fruição do cinema que provocam emoção e estranhamento em relação à construção de outras formas de ver e representar o mundo; e *sociais*, com ênfase nos espaços que fazem do cinema um evento coletivo que possibilita interações diversas e a experiência narrativa como constituidora do sujeito.

Nessa perspectiva, podemos entender o cinema e os filmes na escola tanto como *instrumento* pelo qual se faz educação e como *objeto temático* de intervenção educativa através da apreciação, análise, interpretação, e também da produção de audiovisuais, como sugere Fantin (2014). Se ampliarmos tal reflexão para o gênero cinema de animação, veremos que o potencial formativo pode estar presente tanto na dimensão de instrumento e recurso quanto na dimensão de objeto de conhecimento. O problema é quando os filmes se reduzem à dimensão de recurso no espaço formativo, como ocorre na maioria das vezes. É no limiar entre o uso “escolarizado”, que limita os filmes como objeto de cultura a um recurso didático, e o uso do cinema como objeto de experiência ético-estética e expressiva da sensibilidade, do conhecimento e das múltiplas linguagens humanas que acreditamos ser possível inspirar outras práticas educativas escolares.

Considerando o cinema de animação em sua potencialidade como objeto de conhecimento, de construção de identidades sociais e culturais e como instrumento de aprendizagem, é relevante lembrar que, mais que o filme em si, o importante é a relação que com ele estabelecemos através de mediações diversas. É essa relação que vai possibilitar entender a dimensão educativa do cinema. Para Xavier (2008, p. 14), “cinema que educa é o que (nos) faz pensar sobre o cinema em si e sobre as mais variadas experiências que ele coloca em foco”. Poderíamos acrescentar que cinema que educa, além de fazer pensar, também emociona, diverte e promove outros modos de ver.

A seguir, tecemos algumas considerações para pensar nos modos de ser e de viver que os filmes de animação *Happy Feet* e *Os Sem-floresta* promovem. Filmes que costumam habitar a escola e, inclusive, as aulas de ciências.

## **HAPPY FEET: ALGUMAS INDAGAÇÕES SOBRE OS MODOS DE SER**

Quando perguntam sobre o que é o filme, digo que é para cada pessoa decidir o significado que a história tem para si. Para mim, *Happy Feet* fala de fazer parte de um lugar.  
(Brittany Murphy, atriz e dubladora)

Muitos são os modos de ver um filme. Podemos ver a partir da história, da narrativa, e da trama que envolve os personagens. Podemos ver a partir da linguagem audiovisual e/ou cinematográfica (planos, enquadramentos, iluminação, cores, música, efeitos especiais), do estilo do diretor, da atuação dos atores, e, no caso de filmes de animação, podemos também ver tudo isso a partir desenhos em movimento. Enfim, são diversos os olhares que se revelam na relação estabelecida com o filme, seja a partir do que ele mostra ou não mostra, seja no que ele sugere e faz pensar. E isso tudo pode ficar mais interessante quando compartilhamos o nosso olhar com o do outro. Esse outro podem ser crianças, jovens, críticos de cinema, publicitários, professores e outros apaixonados pela sétima arte. Cada um com seu olhar construído a partir de seu contexto, sua história, e suas subjetividades. Cada um enxergando aquilo que pode, deseja ou precisa ver.

O olhar que agora lançamos sobre *Happy Feet*, filme de animação feito por computador, lançado em 2006<sup>3</sup>, traz algumas considerações que partem destes cruzamentos e que foram inspirados em trabalhos como *Lombardia* (2007) e *Fantin* (2009). Começamos situando o filme, para depois

<sup>3</sup> *Happy Feet*. Dir. George Miller, EUA/Austrália, 2006. Foi produzido pela Village Roadshow Pictures e lançado pela Warner Bros. Site Oficial disponível em: <<http://happyfeettwo.warnerbros.com/dvd/>>.

tecer alguns comentários e formular algumas questões a fim de construir outros olhares possíveis.

Uma característica que torna particular, ou melhor, único, o pinguim imperador é o canto, e o protagonista dessa história, Mano, é um deles. Mas Mano (em língua inglesa *Mumble*) não sabe cantar – em virtude de um acidente que ocorreu em sua gestação, quando Memphis, seu pai, deixou o ovo cair durante uma tempestade de inverno<sup>4</sup>. Como Mano não consegue cantar seu canto identificador, que é peculiar a cada pinguim, ele dança um tipo de sapateado no melhor estilo de Fred Astaire. Sua mãe, Norma Jean, acha lindo, mas seu pai insiste em dizer que “isso não é coisa de pinguim”, pois na comunidade em que vive o talento de Mano não é apreciado. Os pinguins anciões, chefiados pelo velho e carrancudo Noah, o enviam para aprender aulas de canto com uma professora russa, e mesmo assim ele continua não conseguindo cantar. Porém, graças ao sapateado, ele atrai a atenção do pinguinzinho-fêmea Glória. Em meio a outras aventuras, Mano encontra um grupo de pinguins de outra espécie, liderado por Ramon, que, além de convencê-lo que sapatear é legal, faz com que se sinta aceito em sua diferença.

Para os anciões, a atitude de Mano ofende o Grande Guin, o sumo sacerdote reinante, e o acusam de ser também a causa da escassez de peixes que se abateu sobre a população, alegando ser uma maldição para uma comunidade que vivia baseada na harmonia musical.

Como Mano se recusa a mudar, constrangido, é expulso do grupo. No exílio em forma de peregrinação, ele enfrenta uma longa viagem, cheia de riscos e de obstáculos, a fim de descobrir o mistério da escassez de peixes. Mas Mano não está só, e, junto com seus amigos latinos e o guru Amoroso, leva a vida com uma boa dose de alegria – enfrentam focas-leopardo e orcas, desafiam avalanches, e seguem fazendo acrobacias de todo tipo na tridimensionalidade das paisagens congeladas da Antártida.

---

<sup>4</sup> Na espécie do pinguim imperador, é o macho quem choca o ovo enquanto a fêmea sai em busca de alimento. O ovo fica preso sobre os pés, coberto pela pele e protegido entre as pernas durante tempo suficiente para regular a temperatura corporal até nascer o pinguim.

Aqui, em paisagens quase “realistas”, com texturas, luzes e sombras, o movimento da câmera utiliza *closes* e tomadas abertas que propiciam um clima de maior proximidade.

Mas não acaba aqui! Após ouvir as palavras proferidas por uma espécie de falso oráculo, Mano e seus companheiros decidem ir até a costa proibida, e lá encontram os “ETs”. Quem são? E o que são aquelas maquinarias com ar tão ameaçador, invadindo aos poucos a praia? Os “ETs”, pescadores da indústria, são os seres humanos com enormes navios pesqueiros. Determinado, Mano os persegue e se aventura por um mundo desconhecido, até ser capturado e levado para um aquário. Nesse momento, os grandes olhos azuis do pinguim (desenhados com base nos olhos do ator Elijah Wood, intérprete do filme *O senhor dos anéis*<sup>5</sup> e dublador do personagem) se arregalam para olhar além do vidro do aquário e encontram os de uma menina. Pouco a pouco, instaura-se uma relação de curiosidade, depois de amizade, então Mano começa a dançar seu sapateado para ela e acaba chamando a atenção de todos que o veem.

Como os pinguins imperadores, desde pequenos, são impulsionados a buscar sua “canção do coração”, na fase de acasalamento, os pinguins machos cantam para atrair e conquistar as fêmeas. Tendo retornado ao grupo e ao seu hábitat “natural”, Mano agora consegue namorar Glória, a melhor voz cantante do grupo, não tanto com os atributos de cantor, mas com a graça da dança, a bondade da alma e a sinceridade dos próprios sentimentos.

Para muitos estudiosos do cinema, o filme de animação é hoje um dos gêneros mais promissores da indústria cinematográfica americana, e *Happy Feet*, do ponto de vista técnico, é fantástico e espantoso: o diretor australiano George Miller (da trilogia futurista *Mad Max* e de *Babe, o porquinho atropelado*) utiliza a técnica *motion picture* para aproveitar melhor os grandes espaços (os cenários parecem “verdadeiros” e quase tangíveis) e para imprimir ritmo e movimento à dramaturgia dos personagens. Valendo-se

<sup>5</sup> *O Senhor dos Anéis*. Dir. Peter Jackson, New Zeland/EUA, 2001.

também de uma combinação entre arte e tecnologia para alcançar o que Miller denomina “foto-realidade” para o mundo animado por computador. Aliás, o filme busca ser o mais “realista” possível em termos de fotografia. Com duas expedições enviadas à Antártida, a equipe de cinegrafistas (efeitos visual e de câmera) capturou as texturas, luzes e paisagens que foram passadas para o computador ajudando a criar o mundo de *Happy Feet*. Queriam que ele parecesse tão “real” quanto possível para que o espectador tivesse vontade de “andar sobre a tela” e quase sentisse o frio da neve.

Após o documentário *A marcha dos pinguins*<sup>6</sup>, Miller produz um desenho animado que envolve diversos gêneros: aventura, comédia, drama musical com coreografias e trilha sonora que misturam rock, rap, gospel e música latina, em que se nota a presença de trechos de Queen, Frank Sinatra e Robin Williams. A canção *Song of heart*, composta sob encomenda por Prince, foi vencedora do Globo de Ouro de 2007 como melhor canção original.

*Happy Feet* foi realizado em sete anos, e parece que caiu no gosto do público, não só pelo desenho cuidadoso e o uso dos efeitos especiais, mas também por seu conteúdo, que aborda diversos dilemas da condição humana, em que o enfrentamento das diferenças se traduz em desafios, a transgressão leva a novas descobertas, e a ousadia à aceitação.

Conforme falamos anteriormente, mais que o filme em si, o importante é a relação que com ele estabelecemos. Através de mediações, percebemos que é possível ver e analisar os filmes de diferentes ângulos.

Para alguns, *Happy Feet*, antes de tudo, propõe um discurso ecologista sobre temas da preservação do meio ambiente, das transformações climáticas, das consequências da pesca industrial, e uma forma de salvar os pinguins. Nesse sentido, pensemos o quão atual é o seu argumento, considerando tantos outros filmes, desenhos de animação e documentários com temáticas similares exibidos nestes últimos anos<sup>7</sup>. Já para outros, o filme é, sobretudo, uma

<sup>6</sup> *A marcha dos pinguins*. Dir. Luc Jacquet, França/EUA, 2005.

<sup>7</sup> Vale destacar a continuação de *Happy Feet* lançada cinco anos mais tarde:

história de construção da identidade pessoal e social, que trata de questões como preconceito, deficiências e diferenças. Para outros ainda, *Happy Feet* pode ser considerado um hino à coragem, a coragem que serve não apenas nas situações de perigo, mas também, e talvez ainda mais, nas relações de amizade e de amor com os semelhantes e com aqueles que – por qualquer motivo – consideramos um pouco diferente de nós.

Diante de tais considerações, podemos pensar também em algumas mediações possíveis para trabalhar esse filme com estudantes/crianças em contextos formativos (no ensino de ciências ou não) a partir de alguns pontos.

- Na sequência em que Mano busca comunicar-se e fazer-se entender, inutilmente, pelos “ETs”, poderíamos pensar sobre a incomunicabilidade que caracteriza a nossa época e que simboliza a incapacidade de compreensão não só entre humanos e animais, mas sobretudo entre pessoas pertencentes a culturas e etnias diferentes.
- Na cena em que Mano olha além do aquário onde está preso e lhe aparece um vulto que, através da opacidade do vidro, se torna o rosto de uma menina, podemos pensar em que medida a “esperança de salvar o mundo”, não só animal, é confiada às crianças, que, por sua “graça e ingenuidade”, conseguem superar preconceitos e lembrar os adultos do valor do respeito. E mais, que representação de crianças geralmente aparece nos filmes e desenhos infantis?
- Com a sua experiência, ao longo da trajetória do filme, Mano acaba fazendo “quase” todos entenderem o valor de ser diferente, mostrando que “cada um sabe a dor e delícia de ser o que é”, como diz Caetano Veloso<sup>8</sup>. No seu mundo de cantores, um dançarino é excluído porque coloca

---

Happy Feet two (Dir. George Miller, EUA/Austrália, 2011). Site Oficial disponível em: <<http://happyfeettwo.warnerbros.com/dvd/>>.

<sup>8</sup> Ver letra da música de Caetano Veloso, *Dom de iludir*.

em crise e, de certa forma, ameaça tradições milenares; as fêmeas vão em busca de comida e os machos chocam os ovos; os “ETs”/humanos, que deveriam ser dotados de racionalidade, poluem e inclusive roubam a comida de outras espécies além do necessário para sua sobrevivência. Nesse caso, poderíamos perguntar se seria possível inverter os estereótipos em certos casos. E o que se entende por “estereótipo”? Como essa questão aparece em outros filmes de animação?

- Na cena em que Mano desafia os anciões e continua a dançar, os demais pinguins o seguem, e, numa espécie de contágio e rebelião, quase todos dançam com ele. Qual é o significado de “rebelião”? Quando é o caso de rebelar-se?

Após esses comentários sobre *Happy Feet*, passamos, tal como anunciamos na introdução deste texto, a traçar algumas observações sobre *Os Sem-floresta*.

## OS SEM-FLORESTA: ALGUMAS INDAGAÇÕES SOBRE OS MODOS DE VIVER

*Os Sem-floresta*<sup>9</sup>, lançado em 2006, é uma animação produzida pela DreamWorks Animation, responsável por sucessos cinematográficos como *Shrek* e *FormiguinhaZ*, concorrente dos Estúdios da Disney na produção de desenhos animados. Consideramos interessante iniciar a discussão do filme por uma sucinta apresentação do seu enredo.

No início da primavera, um conjunto de pequenos animais sai de suas “casas” após o inverno, em meio a uma floresta, e discutem como irão se organizar para iniciar o processo de estoque de comida para o próximo inverno, já que consumiram tudo aquilo que guardaram da primavera anterior.

O desenho, como é corriqueiro nas produções de filmes de animação, humaniza os animais, dotando-os de

<sup>9</sup> Dir. Tim Johnson e Karey Kirkpatrick, EUA, 2006.

características tais como: o líder e altruísta (a tartaruga), o interesseiro (o guaxinim, que ao longo do filme aprende a viver “em família”), o egoísta (o urso solitário, único animal que toma uma lição por ser “essencialmente” individualista), o ingênuo, mas “naturalmente” bondoso (o esquilo)<sup>10</sup>. Mesmo colando aos animais-personagens atributos notadamente humanos, o filme procura marcar diferenças entre os “selvagens” e os “domésticos” (estes, no filme, são o gato e o cachorro). Os primeiros são ágeis, inteligentes, espertos, esbeltos. O gambá-fêmea, quando precisa conquistar o gato doméstico para que a turma dos “selvagens” invada sem problemas uma casa para pegar comida, transforma-se, por meio de um tratamento completo de “salão de beleza”, em uma linda gata conquistadora: magra e com curvas “perfeitas”. Já os “domésticos” são obesos, lentos, preguiçosos (no caso do gato) e pouco inteligentes (no caso do cachorro, para quem tudo na vida é brincadeira). O urso, embora “selvagem”, é o único que toma uma lição no filme, pois a animação busca condenar atitudes egoístas e individualistas. Sem dúvida, o filme é uma ode a valores como amizade, companheirismo e, assim, procura salientar a importância dos ideais tradicionais de família. Mas estes não são os aspectos que queremos discutir. De qualquer forma, interessa-nos continuar marcando a caracterização das personagens e, nessa direção, passamos a tecer considerações sobre a produção dos humanos no filme.

Os seres humanos são configurados no e pelo filme como “malvados”, os “destruidores”, os “consumistas”. Enquanto os animais “selvagens” comem para viver, os humanos vivem para comer (e comer produtos industrializados cheios de açúcar). Generalizam-se os seres humanos como impertinentes no território onde se instalaram, antes de domínio dos seres da floresta. Os humanos a derrubaram para a construção de um imenso condomínio de casas. Interessante é a sobreposição de planos do filme que se

<sup>10</sup> Sobre esse caráter de dotar os animais de atributos humanos em filmes de animação e outros artefatos, ver os trabalhos de Janaina Roberta dos Santos (2009), Eunice Kindel (2003) e Rossano Dal-Farra (2008).

distende em relação ao plano restrito da ação – a pequena floresta que sobrou dentro do condomínio – até o espaço sideral – de onde se poderia avistar as consequências das ações locais em cenas repletas de comicidade. Com o condomínio instalado, os animais ficaram circunscritos a um pequeno espaço de floresta preservada, sem acesso à comida: os carvalhos, as amoreiras etc.

Incentivados pelo guaxinim, eles começam a tentar saquear a comida de uma casa: a da síndica do condomínio. Quando ela os avista, sua aversão aos animais é anunciada, e ela só pensa em exterminá-los, chegando a contratar um “exterminador” profissional.

Vale destacar que, a princípio, o fácil acesso à comida industrializada dos humanos é visto positivamente pelos animais (eles adoram os sabores, as novidades, as guloseimas). Mas o filme procura inverter tal questão ressaltando que isso só traria problemas a eles e o interessante mesmo seria continuar com as práticas alimentares “naturais”. Ao final do filme aparecem apenas nozes no tronco usado para reservar comida na floresta.

O filme cria uma polaridade entre o “natural” (lugar do “bom”, do “benéfico”, do “agradável”, do “puro”) e o “artificial”, o construído pelos seres humanos (lugar do “ruim”, do “egoísmo”, da “insensibilidade”, da “destruição”). Entretanto, cabe salientar que o “natural” também é uma construção humana, tecida na história e na cultura, e que este binarismo não permite pensar outras relações possíveis entre os seres humanos e os animais, instituindo tal relação como sendo em uma única direção. Além disso, os modos de vida humanos historicamente têm selecionado espécies animais. Entre estas os ratos, as baratas, os pernilongos, os gatos, os cachorros, os bois, os porcos, e os animais encurralados em zoológicos, em parques, sítios, e granjas.

Um último aspecto a ser destacado é que o filme condena o desmatamento, mostrando a importância da manutenção dos ambientes preservados, sobretudo para permitir que mais vidas animais, além da humana (e dos que convivem, sem maiores problemas, com ela), possam

continuar vivendo. O filme permite formular inúmeras perguntas, que práticas envolvidas em nos ensinar comportamentos tidos como ambientalmente corretos, como plantar árvores, não conseguiriam focar. Permite-nos perguntar: que outra geografia se poderia pensar para nossos condomínios e cidades que não necessitasse, por exemplo, exterminar com as plantas que lá estariam vivendo? Que ambiente urbano nós gostaríamos de construir? Como poderíamos pensar nossos modos de vida para que eles possam incluir, em um mesmo território, um número maior de espécies animais e vegetais?

## ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Esses são olhares possíveis para ver *Happy Feet* e *Os Sem-floresta*. Certamente, outras abordagens complementarão e/ou problematizarão tais questões de outras formas, pois ver também pode ser transgredir. O importante é que nas indagações que certos filmes nos colocam sobre os diferentes modos de ser e de ver, o cinema como cultura, arte, conhecimento, jogo e entretenimento possa ser sempre um dos protagonistas nos espaços de educação.

Por fim, elencamos algumas considerações construídas a partir de experiências de pesquisa e formação com cinema e filmes em diferentes contextos que podem fornecer pistas para uma prática mais sensível e bem informada em relação à cultura cinematográfica na escola:

- Assistir ao filme antes de fazê-lo com as crianças, e se perguntar sobre as possibilidades que ele oferece em termos de narrativa ou linguagem (“o que atrai neste filme?”, “é adequado a este público de crianças?”), a fim de pensar em possíveis mediações.
- Organizar o espaço e o tempo adequado para a exibição, fazendo uma breve contextualização do filme (e da produção de seu diretor), a fim de motivar e instigar a curiosidade das crianças, tendo o cuidado para não fazer interpretações antecipadas

e direcionar as possibilidades de análise antes do filme.

- Após a exibição com as crianças, é possível realizar uma atividade tipo *brain storming*, uma “tempestade de ideias”, em que as crianças possam falar o que lhes vem à mente a respeito do filme, ou seja, suas primeiras impressões. Dessa atividade, o professor pode retirar alguns elementos para aprofundar a discussão e problematizar certos aspectos com as crianças.
- Perguntar às crianças sobre as cenas que mais gostaram e/ou que não gostaram, e, se fossem o roteirista e/ou o diretor do filme, que sequência ou cena mudariam, e por quê.
- Identificar o papel da trilha sonora (música, canções e seus ritmos) no filme, situando-a como elemento importante na construção de significados, e relacionando ao repertório musical do grupo.
- A partir do filme assistido, é possível identificar algumas diferenças e semelhanças entre gêneros (comédia, drama, aventura, animação etc.) e pesquisar ou discutir alguns aspectos das narrativas e técnicas de um documentário e de um filme de ficção.
- Instigar a curiosidade para desenvolver uma pesquisa geográfica, econômica, antropológica sobre o lugar/região/país onde o filme se passa. Escolher alguns aspectos da cultura do local para aprofundar como motivo de troca e enriquecimento recíproco entre culturas diferentes.
- Problematizar a questão do consumo e/ou *merchandising* de produtos relacionados ao filme.
- Desenvolver uma breve pesquisa sobre como se realiza a técnica do desenho animado ou do filme de animação. Também é possível propor para as crianças desenhar um *storyboard* das cenas que mais chamaram a atenção no filme.

- Propor atividades que trabalhem o princípio da animação, como, por exemplo, a construção de um *Flip Book* e/ou a realização de uma Oficina de Animação em *Stopmotion* com desenhos e fotografias produzidos pelas próprias crianças. Dependendo do grupo, a edição pode ser feita pelos próprios alunos e/ou em conjunto com o professor.

Para finalizar, é importante destacar que essas possibilidades de apreciação, análise e produção consideram que a relação das crianças com o cinema e os filmes na escola pode significar uma experiência de autoria, seja na relação de intertextualidade ou continuidade que o filme promove em sua obra, seja na possibilidade de construção de outras narrativas de si, do outro e da cultura.

## REFERÊNCIAS

BERGALA, A. *L'hypothèse cinéma: Petit traité de transmission du cinéma à l'école et ailleurs*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2002.

DAL-FARRA, R. A. Quando os animais invadem a sala de aula. In: SILVEIRA, R. M. *Estudos Culturais para professor@s*. Canoas: Ulbra, 2008.

FANTIN, M. Cinema e imaginário infantil: a mediação entre o visível e o invisível. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 34, n. 2, p. 205-223, 2009.

\_\_\_\_\_. *Audiovisual na escola: abordagens e possibilidades*. In: BARBOSA, M. C. S.;

SANTOS, M. A. (Org.). *Escritos de Alfabetização Audiovisual*. Porto Alegre: Libretos, 2014. p. 47-67.

GIROUX, H. A Disneyzação da cultura Infantil. In: SILVA, T. T. da; MOREIRA, A. F. (Org.). *Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 49-81.

KINDEL, E. *A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...* Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

LOMBARDIA Cinema ragazzi. *Catalogo Scolastico*. Milano, 2007.

REIA-BATISTA, V. *Pedagogia da Comunicação, Cinema e Ensino: Dimensões Pedagógicas do Cinema*. In: CABERO-ALMENARA, J.; AGUADED GÓMEZ, J. I. (Coord). *Educación y Medios de Comunicación en el Contexto Iberoamericano*. Andalucía, ES: Universidade Internacional de Andalucía, 1995.

RIVOLTELLA, P. C. *Il cinema luogo di educazione, tra sacuola ed extra-escuola*. In: MALAVASI, P; POLENGHI, S.; RIVOLTELLA, P. C. (Org.). *Cinema, pratiche formative, educazione*. Milano: Vita e Pensiero, 2005.

SANTOS, J. R. dos. *Educação Ambiental e o trabalho com valores: olhando para os animais não humanos*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2009.

XAVIER, I. *Um cinema que educa é um cinema que (nos) faz pensar*. Entrevista. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 33, n. 2, p. 13-20, 2008.

Data de recebimento: junho de 2015

Data de aceite: novembro de 2015