



UNIVERSIDADE
ESTADUAL de LONDRINA

ANDRÉ FERNANDES OLIVEIRA

**O ESPAÇO GEOGRÁFICO REPRESENTADO EM
FILMES DE ANIMAÇÃO:**

Contribuições para o ensino de Geografia nos Anos Finais do
Ensino Fundamental

Londrina

2023

ANDRÉ FERNANDES OLIVEIRA

**O ESPAÇO GEOGRÁFICO REPRESENTADO EM
FILMES DE ANIMAÇÃO:**

Contribuições para o ensino de Geografia nos Anos Finais do
Ensino Fundamental

Dissertação apresentada à Universidade
Estadual de Londrina - UEL, como requisito
parcial para a obtenção do título de Mestre em
Geografia.

Orientadora: Professora Dra. Eloiza Cristiane
Torres.

Londrina

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Oliveira, Andre Fernandes.

O Espaço Geográfico representado em filmes de animação: Contribuições para o ensino de Geografia nos Anos Finais do Ensino Fundamental / Andre Fernandes Oliveira. - Londrina, 2023.
90 f.: il.

Orientador: Eloiza Cristiane Torres.

Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Ciências Exatas, Programa de Pós-Graduação em Geografia, 2023.
Inclui bibliografia.

1. Objeto de estudo da Geografia - Tese. 2. Espaço Geográfico - Tese. 3. Filmes de animação - Tese. I. Torres, Eloiza Cristiane. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Ciências Exatas. Programa de Pós-Graduação em Geografia. III. Título.

CDU 91

ANDRÉ FERNANDES OLIVEIRA

O ESPAÇO GEOGRÁFICO REPRESENTADO EM FILMES DE ANIMAÇÃO:

Contribuições para o ensino de Geografia nos Anos Finais do Ensino Fundamental

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Londrina - UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Geografia.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profa. Dra. Eloiza Cristiane
Torres
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profa. Dra. Mafalda Nesi Francischett
Universidade Estadual do Oeste do Paraná -
Unioeste

Prof. Dr. Sergio Aparecido Nabarro
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 17 de abril de 2023.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, Prof^a Dr^a Eloiza Cristiane Torres, pela orientação neste trabalho e pela sua compreensão, companheirismo, paciência e amizade durante toda a produção dele.

Aos amigos que torceram, participaram, intercederam e de alguma forma auxiliaram os meus estudos, tanto durante a graduação como nesse período de mestrado. Dentre os quais destaco Laís Marina Souza Sorace, Carlos Segundo Sorace II, Renata Balestrini, Henrique Manoel Ramos Alberto, Kelly Rocha Arakaki, Beatriz Hass, Jeani Moura, José Rafael e Wilson José da Silva.

Agradeço, ainda, aos meus colegas de trabalho, que participaram da execução do projeto *Animaestudos, a magia do cinema nos conecta*, Fabiane Scudeler, Fernando Lisboa, Carlos Augusto Portello, Moacir Stivanin, Lidiane Martins, Thiago Garcia, Camila Marins, Nilson Douglas Castilho, Emílio Marcondes e João Arruda que aderiram às ideias e se dedicaram a realizar as atividades.

Ainda aos estudantes, parte fundamental de todo o processo, com os quais aprendo diariamente.

Aos meus pais, que ensinaram a ser quem eu sou, minhas irmãs pelo apoio e carinho e aos oito felinos membros da família.

Ao meu companheiro, melhor amigo, confidente, incentivador e inspirador, pela parceria e sobretudo paciência e contribuição nos momentos de desespero nos quais seu amor e força foram fundamentais.

Agradeço, em especial, a Deus, condutor de toda a minha vida.

Nós não olhamos para trás por muito tempo, nós continuamos seguindo em frente,
abrindo novas portas e fazendo coisas novas, porque somos curiosos e a
curiosidade continua nos conduzindo por novos caminhos.

Walt Disney

OLIVEIRA, A. F. O Espaço Geográfico representado em filmes de animação: Contribuições para o ensino de Geografia nos Anos Finais do Ensino Fundamental, 2023. 91fls. Dissertação de Mestrado – Departamento de Geociências, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2023.

RESUMO

Nos últimos anos, o debate acerca de metodologias e linguagens capazes de atualizar o ensino de Geografia ganhou relevância devido à necessidade de ensinar de forma lúdica e mais próxima ao estudante. Dentre os inúmeros recursos tecnológicos e audiovisuais disponíveis, o cinema se apresenta como um dos instrumentos com grande potencial, tendo em vista sua capacidade de reter a atenção dos estudantes e possuir enredos compatíveis com o estudo pertinentes à Geografia e outras áreas do conhecimento. Partindo desses pressupostos, a problemática da pesquisa se constrói: é possível dinamizar as aulas de Geografia e assim torná-las interessantes e prazerosas para os estudantes por meio do uso da linguagem cinematográfica, mais especificamente de longas-metragens de animação? O objetivo da pesquisa é analisar o potencial didático dos filmes comerciais de animação no que se refere à compreensão do principal objeto de estudo da Geografia, o espaço geográfico e desenvolver propostas de caráter interdisciplinar capazes de auxiliar professores a utilizarem a linguagem fílmica em suas aulas. As atividades e análises se deram a partir do projeto “Animaestudos, a magia do cinema nos conecta”, desenvolvido no Colégio Marista de Londrina, com turmas dos Anos Finais do Ensino Fundamental no ano de 2019. Nesse sentido, a pesquisa possui abordagem qualitativa, que permite uma visão ampla do fenômeno que está sendo estudado. No intuito de compreender possíveis abordagens entre filmes de animação e ensino de Geografia foi realizado um levantamento bibliográfico e uma curadoria, que definiu quais títulos seriam analisados. A partir disso, professores de outras áreas do conhecimento foram convidados a contribuir com a elaboração e aplicação das atividades propostas. Posteriormente, selecionamos dois títulos trabalhados junto aos estudantes para analisar a eficácia do projeto e verificar os resultados alcançados.

Palavras-chave: Cinema; Filmes de Animação; Ensino de Geografia; Categorias de Análise da Geografia.

ABSTRACT

Recently, due to the requirement to educate in a more engaging and accessible manner to students, the discussion of effective approaches and languages capable of updating the geography teaching process has recently gained relevance. The cinema offers immense potential among the many technological and multimedia tools accessible, considering its capacity to hold students' attention and complement the subject matter of Geography and other related fields of study. These presumptions form the foundation of the study question, which is: Can we add dynamism to geography lessons and make them more engaging for students by using the cinematic language, particularly through animated films? In this study, the didactic value of commercial animated films for geography classrooms is examined, with a focus on understanding the geographic space, which is the primary subject of study for geography. The project "Animaestudos, a magia do cinema nos conecta" was conducted out at Marista College of Londrina in 2019, with the concluding Elementary School series. The study's qualitative methodology allows for a thorough grasp of the topic being investigated. As a result, educators from many subject areas were asked to help to the development and implementation of the suggested activities. To evaluate the success of the project and gauge the results, two titles were ultimately chosen and worked on with students.

Keywords: Animation; Cinema; Geography teaching; Categories of Geography Analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cavalo a Galope – Experimento de Muybridge	15
Figura 2 - Fotogramas da animação Humorous Phases of Funny Faces	19
Figura 3 - Fotograma da animação Fantasmagorie	19
Figura 4 - Cartaz de divulgação da animação El Apóstol	20
Figura 5 - Estrutura do Rotoscópio	21
Figura 6 - Cena do primeiro curta-metragem do Gato Félix.....	21
Figura 7 - Cartaz do curta-metragem Oswald, o coelho sortudo	22
Figura 8 - Primeiras aparições de Mickey Mouse no Cinema.....	23
Figura 9 - Primeiras aparições de Pica-Pau, Tom e Jerry e Pernalonga no Cinema, em 1940	23
Figura 10 - Cena do curta-metragem Flowers and Trees	24
Figura 11 - Cartaz de divulgação da estreia de Branca de Neve.....	25
Figura 12 - Walt Disney recebe o Oscar honorário por Branca de Neve	26
Figura 13 - Curta A Face do Fuher, vencedor do Oscar 1943	26
Figura 14 - Divulgação do longa-metragem Sinfonia Amazônica, de 1953	28
Figura 15 - Primeira aparição de Zé Carioca	30
Figura 16 - Donald e Zé Carioca dançam Tico Tico no Fubá em Você já foi à Bahia?.....	31
Figura 17 - Divulgação do primeiro longa-metragem da Turma da Mônica	32
Figura 18 - Cartaz de divulgação do filme Brasil Animado	33
Figura 19 - Cartaz de divulgação do filme Rio	34
Figura 20 - Logomarca vencedora	44
Figura 21 - Personagem Lorax nas versões de 1972 e 2012	46
Figura 22 - Diálogo inicial entre Lorax e Uma-Vez-Ildo.....	47
Figura 23 - Destruição da Floresta de Trúfulas.....	48
Figura 24 - Oficina com resíduos plásticos	51
Figura 25 - Desenvolvimento da atividade com Minecraft	52
Figura 26 - Aula antes da sessão no Cine Villa Rica	53
Figura 27 - A Compressão espaço-tempo	56
Figura 28 - Ralph e Vanellope no interior de um modem.....	60
Figura 29 - Grandes empresas representadas no mundo da internet criado para a animação	60

Figura 30 - Yess explica como alcançar popularidade na internet.....61

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. O CINEMA: BREVE ABORDAGEM HISTÓRICA E PEDAGÓGICA.....	14
1.1 Filmes de animação no cinema	18
1.2 Filmes de animação no Brasil	28
1.3 O Cinema enquanto ferramenta de ensino	35
1.4 O cinema no ensino de Geografia	38
2. PROJETO ANIMAESTUDOS: A MAGIA DO CINEMA NOS CONECTA	42
2.1 Atividade turmas de 6º ano.	45
2.2 Proposta desenvolvida com o filme <i>WiFi Ralph: quebrando a internet</i>	54
3. ANÁLISE E EFICÁCIA	63
3.1 Impressões e análise da animação: O Lorax, em busca da Trúfula perdida.....	63
3.2 Impressões e análise da animação: Wifi Ralph: quebrando a internet	67
CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS	76
SOBRE O AUTOR	82

INTRODUÇÃO

O cinema encanta públicos de diferentes faixas etárias. Assistir filmes faz parte da rotina de milhões de pessoas no Brasil e no mundo. As produções cinematográficas têm o potencial de influenciar, de forma direta ou indireta, os modos de agir, de pensar, de consumir, de interpretar o mundo, além de retratarem o comportamento da sociedade ao longo de décadas. Duarte (2009, p.17) afirma que “ver filmes é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais”. Nesse contexto, o cinema está intensamente presente no cotidiano da sociedade moderna, e não pode ser ignorado pelos processos educacionais contemporâneos. Embora haja grupos em situação de vulnerabilidade social que sequer possuem acesso a serviços de streaming, internet ou mesmo televisão, a escola muitas vezes exerce o papel de mediadora entre essas mídias e esse público.

Nas últimas décadas vivenciam-se intensas transformações, em diversos setores da sociedade, entre os quais a escola se insere e, conseqüentemente, os componentes curriculares, dos quais a Geografia é integrante.

Enquanto a Revolução Tecnológica avança, transformações são impostas ao cotidiano escolar e às práticas pedagógicas. Novos desafios emergem diante das dinâmicas da sala de aula.

A Geografia, enquanto disciplina, também enfrenta desafios, entre os quais podemos mencionar o desinteresse dos estudantes, que em parte se deve à fragmentação dos conteúdos constatada no material didático analisado, ao caráter muitas vezes descritivo, que dificilmente demonstra aplicabilidade em situações cotidianas. Desse modo, se não houver uma mediação adequada do professor – uma preparação prévia da abordagem dos conteúdos, bem como uma seleção de materiais e métodos os quais dialoguem com a realidade dos estudantes em questão – a Geografia pode tornar-se extremamente desinteressante. Em função disso, a percepção de muitos professores é de que, para os estudantes, muitas vezes, os conteúdos trabalhados nas aulas de Geografia são monótonos, cansativos e até mesmo “inúteis”.

O encantamento provocado pela linguagem cinematográfica é algo universal e atemporal. Inúmeras são as abordagens apresentadas pelos diferentes gêneros de filmes, de modo que selecionar as obras a serem trabalhadas em sala de aula, analisar seu potencial didático/pedagógico e associar aos conteúdos e às faixas etárias correspondentes é uma tarefa desafiadora.

O uso de filmes durante as aulas ainda enfrenta resistência no ambiente escolar. Para muitos professores, a exibição de uma obra cinematográfica não se justifica, ou é um mero instrumento para ocupar tempo das aulas e para a ilustração de conteúdo. Para Napolitano (2015), o uso dos filmes como instrumento pedagógico se justifica e alcança efetivamente os objetivos, a partir do planejamento, da execução, da análise e dos debates. Desse modo, a presente pesquisa tem por objetivo analisar o uso da linguagem cinematográfica das animações, enquanto ferramenta de ensino, nas atividades pedagógicas voltadas para a aprendizagem do Espaço Geográfico, principal objeto de estudo da ciência geográfica.

O cinema, além de ser uma excelente forma lúdica no trabalho didático – uma vez que integra arte, cultura, entretenimento, conhecimento e lazer – permite que as atividades pedagógicas sejam interdisciplinares. Uma produção cinematográfica, geralmente, abarca inúmeras temáticas e aborda, em maior ou menor grau, temas transversais propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1997). Os filmes de animação não são exceção nesse potencial didático. Ao optar pela linguagem dos popularmente chamados “desenhos animados”, a pesquisa teve como objeto de estudo o projeto *Animaestudos: A Magia do Cinema nos Conecta*, desenvolvido ao longo do ano letivo de 2019, com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental do Colégio Marista de Londrina-PR. As atividades foram desenvolvidas sob a ótica interdisciplinar, sendo a Geografia o componente precursor, tendo em vista o caráter abrangente da disciplina que comumente transita por outras áreas do conhecimento, tais como: Arte, Língua Portuguesa e História.

A curadoria das produções analisadas teve como base a faixa etária dos estudantes e os conteúdos previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) para as turmas dos anos finais do Ensino Fundamental na disciplina de Geografia. As animações selecionadas são direcionadas ao mercado do cinema comercial, como fonte de entretenimento, logo, têm por objetivo serem “vendidas”

para o maior público possível, e, dessa forma, procuram agradar grande parte dos espectadores que as consome.

A partir de reflexões e práticas entre professores das áreas supracitadas, conseguiu-se abordagens didáticas nas quais a Geografia contribuiu para dinamizar as aulas tornando-as motivadoras e integradas às linguagens contemporâneas que estão presentes no cotidiano dos estudantes.

Assim, após as propostas aplicadas, discutiremos a análise dos resultados alcançados a partir de uma pesquisa realizada com os estudantes, que hoje estão finalizando o Ensino Médio, mas que fizeram parte do projeto no ano de 2019, como estudantes das turmas dos anos finais do Ensino Fundamental.

Nesta perspectiva, os filmes de animação são recursos interessantes que, adequadamente explorados, têm potencial para inspirar práticas pedagógicas capazes de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e prazeroso.

As propostas desconsideraram filmes com abordagens diretamente pedagógicas, ou seja, produções voltadas a temas explicitamente relacionados aos conteúdos pertinentes à Geografia. As obras analisadas são voltadas ao grande público e foram produzidas para exibição na tela grande no cinema, com o intuito de entreter e gerar milhões para os cofres de seus respectivos realizadores.

Diante do exposto, definiu-se que seriam analisados apenas filmes de animação nas atividades propostas. Esse segmento da indústria cinematográfica é muito popular entre jovens e adultos, tanto que, no ano de 2002, foi criada uma categoria específica na cerimônia do Oscar, que premiou o filme Shrek como melhor longa-metragem de animação daquela edição. Desde então, os filmes de animação têm conquistado ainda mais espaço na preferência do público.

Com roteiros cada vez mais elaborados, essas produções deixaram de ser “filmes exclusivamente para crianças” e, agora, abordam também temas complexos que podem ser associados a inúmeros componentes curriculares, entre os quais a Geografia.

O cinema busca envolver os espectadores em suas histórias, situando-se como um dos principais produtos da indústria cultural. Ao assistir uma animação, com seus amigos, no ambiente escolar, o estudante adquire conhecimentos e se diverte, tornando o processo de aprendizagem significativo e prazeroso.

As perspectivas atuais do ensino de Geografia devem passar pelo

reconhecimento das singularidades, semelhanças e inter-relações que marcam temporalidades e espacialidades. Os recursos tecnológicos disponibilizados nos últimos anos surgem como potenciais facilitadores desse processo de aprendizagem. Mídias, redes sociais, serviços de streaming e games são apenas alguns dos aparatos dos quais o estudante se apropria e por meio dos quais desenvolve novos aprendizados.

Para o geógrafo francês Yves Lacoste, o professor de Geografia perdeu o monopólio da informação. Segundo ele: “mestre e alunos recebem ao mesmo tempo, simultaneamente com as atualidades, uma massa de informações geográficas, caóticas” (LACOSTE, 2010, p. 91). É importante considerar que grande parte dos estudantes traz consigo uma infinidade de dados e curiosidades as quais convergem com os conteúdos. Hoje, a maior parte da população têm acesso a informações que antecedem o conhecimento escolar, sejam elas advindas de experiências cotidianas, diálogos, noticiários ou navegando em websites e redes sociais.

Cabe ao professor articular o conhecimento prévio dos estudantes com o conteúdo pertinente à Geografia, reforçando a importância da disciplina como uma possibilidade de leitura e compreensão do mundo.

Entre as várias linguagens presentes no cotidiano dos estudantes, a fílmica figura entre as mais acessíveis. Seja por plataformas de streaming (cada vez mais populares) ou pela televisão aberta, os filmes integram nossas vidas, pois é comum pessoas que não possuem acesso direto a essas abordagens conhecerem personagens e enredos famosos da história do cinema. Nas salas de aula é rotineiro vermos estudantes com seus personagens preferidos estampados nos materiais escolares e sendo citados em conversas entre colegas.

O cerne deste trabalho é retratar o uso da linguagem fílmica, mais precisamente de filmes comerciais de animação, investigando seu potencial como instrumentos capazes de auxiliar o processo de aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental. A categoria de análise norteadora da pesquisa é *Espaço Geográfico*; concomitantemente também foram desenvolvidas atividades direcionadas às outras categorias geográficas, *Paisagem*, *Território*, *Lugar* e *Região*.

Para Morin (1997), o conhecimento é pertinente quando se é capaz de dar significado ao seu contexto global, ver o “conjunto complexus”.

Partindo desse princípio, as atividades tiveram como base a *Pesquisa Qualitativa Participante*. Essa modalidade de pesquisa consiste na inserção do pesquisador no fenômeno estudado, bem como com os demais integrantes da pesquisa.

Conforme explica Severino (2013, p. 214):

Qualquer pesquisa, em qualquer nível, exige do pesquisador um envolvimento tal que seu objetivo de investigação passa a fazer parte da sua vida; a temática deve ser realmente uma problemática vivenciada pelo pesquisador, ela deve lhe dizer respeito. Não obviamente, num nível puramente sentimental, mas no nível da avaliação da relevância e da significação dos problemas abordados para o próprio pesquisador, em vista de sua relação com o universo que o envolve.

Tendo em vista tal reflexão, e levando em conta nossa experiência e envolvimento profissional com as áreas de cinema e ensino, a pesquisa teve como público alvo estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental do Colégio Marista de Londrina-PR.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

Estudar Geografia é uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta. Ao mesmo tempo, a educação geográfica contribuiu para a formação do conceito de identidade, expresso de diferentes formas: na compreensão perceptiva da paisagem, que ganha significado à medida que, ao observá-la, nota-se a vivência dos indivíduos e da coletividade; nas relações com os lugares vividos; nos costumes que resgatam a nossa memória social; na identidade cultural; e na consciência de que somos sujeitos da história, distintos uns dos outros e, por isso, convictos de nossas diferenças. (BNCC, 2017, p. 359)

As diretrizes da BNCC, associadas ao material didático adotado pelo Colégio Marista, foram a base para que, junto aos professores participantes, identificássemos conteúdos transdisciplinares, múltiplas formas de linguagem integrando as animações ao material didático e ao respectivo planejamento das aulas.

Antes da realização da pesquisa, que servirá de *corpus* do presente trabalho, no ano de 2019 foi realizado o projeto *Animaestudos, a magia do cinema nos conecta*, o qual pôs em prática as abordagens supracitadas seguindo os passos descritos a seguir:

Identificados os conteúdos que foram analisados em cada série, partimos para a segunda etapa do trabalho: realizar a curadoria dos filmes de animação passíveis de serem trabalhados com os estudantes.

Essa etapa foi colaborativa. Por meio de rodas de conversa, o pesquisador e os professores participantes compartilharam os títulos e as narrativas que consideravam adequados para desenvolver as atividades pedagógicas.

A seleção dos títulos considerou os seguintes critérios: capacidade de desenvolver o pensamento espacial; de representar a constante transformação do mundo; de relacionar componentes da sociedade e da natureza; e de promover a transversalidade com outras áreas do conhecimento.

A escolha dos filmes levou em conta também a sua disponibilidade (seja em mídias físicas ou plataformas digitais), a infraestrutura necessária para apresentá-los e a viabilidade em exibi-los integralmente ou selecionar fragmentos que atendessem aos objetivos de aprendizagem.

Para concluir esta etapa, os filmes foram assistidos de forma atenta, a fim de analisar as inúmeras abordagens a serem utilizadas nas atividades pedagógicas desenvolvidas.

Após as reflexões acerca das obras selecionadas, teve início a terceira etapa do trabalho: a aplicação das atividades, a partir das quais foram desenvolvidas as propostas didáticas construídas por meio das animações. O objetivo foi que as atividades atendessem às competências específicas de Geografia previstas na BNCC (2017) para o Ensino Fundamental, relacionadas a seguir:

Utilizar os conhecimentos geográficos para entender a interação sociedade/natureza e exercitar o interesse e o espírito de investigação e de resolução de problemas.

Estabelecer conexões entre diferentes temas do conhecimento geográfico, reconhecendo a importância dos objetos técnicos para a compreensão das formas como os seres humanos fazem uso dos recursos da natureza ao longo da história.

Desenvolver autonomia e senso crítico para a compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem.

Desenvolver o pensamento espacial, fazendo uso das linguagens cartográficas e iconográficas, de diferentes gêneros textuais e das geotecnologias para a resolução de problemas e que envolvam informações geográficas.

Desenvolver e utilizar processos, práticas e procedimentos de investigação para compreender o mundo natural, social, econômico, político e o meio técnico-científico e informacional, avaliar ações e propor perguntas e

soluções para questões que requerem conhecimentos científicos da Geografia.

Construir argumentos com base em informações geográficas, debater e defender ideias e pontos de vista que respeitem e promovam a consciência socioambiental e o respeito à biodiversidade e ao outro, sem preconceitos de qualquer natureza.

Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, propondo ações sobre as questões socioambientais, bom case em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários. (BNCC, 2017, p. 366)

As atividades foram planejadas, de modo que os estudantes fossem capazes de atribuir sentido às dinâmicas das relações entre diversos grupos sociais e a natureza, sejam em situações de trabalho, estudo ou lazer. Os estudantes foram previamente orientados sobre os objetivos das propostas relacionadas à exibição dos filmes. Segundo Moran (1995), o uso de vídeos durante as aulas não pode ser visto como subterfúgio. Para Campos (2006), muitos docentes fazem uso dos recursos audiovisuais apenas para que suas práticas estejam em dia com a modernidade.

Após a aplicação das atividades, foi iniciada a quarta etapa do trabalho: a avaliação dos resultados obtidos. Foram selecionadas produções dos educandos que evidenciem as potencialidades e fragilidades do trabalho desenvolvido. Os dados coletados foram a base para validar e/ou aprimorar as práticas realizadas.

Segundo Tomael e Marteleto (2006, p. 76), “o compartilhamento de informação e de conhecimento entre as pessoas é constante, pois as pessoas frequentemente gostam de compartilhar o que sabem”. Por isso, as animações são ferramentas tão pertinentes, pois ocorre uma troca de percepções e de sensações entre professores e estudantes, bem como entre diferentes professores.

Para efetivar a validação do projeto, foi feita uma pesquisa com estudantes os quais participaram do projeto durante os anos finais do Ensino Fundamental, porém que estavam terminando o Ensino Médio a fim de que pudessem exprimir um juízo de valor coerente a respeito das práticas pedagógicas realizadas a partir de filmes de animações.

O trabalho está dividido em três capítulos:

No primeiro, intitulado *O cinema: breve abordagem histórica e pedagógica*, abordamos o desenvolvimento do cinema enquanto indústria de produção de filmes e espaço de entretenimento, enfatizando da origem das primeiras exibições públicas até o surgimento dos grandes estúdios nos Estados Unidos. O capítulo apresenta

ainda uma discussão sobre a gênese dos filmes de animação e seu importante papel no mercado cinematográfico. Neste momento, apresentamos a representatividade do Brasil no mercado de animações.

Ainda no primeiro capítulo, discorremos sobre os inúmeros recursos tecnológicos e audiovisuais potencialmente utilizados como recursos didáticos. Entre estas ferramentas destacamos o potencial da análise fílmica no processo aprendizagem, sobretudo no ensino de Geografia.

No segundo capítulo, *Práticas e Experiências: Projeto Animaestudos: a magia do cinema nos conecta*, descrevemos o projeto desenvolvido em 2019 com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental do Colégio Marista de Londrina, que deu origem ao *corpus* analisado nesta pesquisa. Além disso, apresentamos as obras selecionadas, bem como as respectivas atividades desenvolvidas.

No terceiro capítulo, *Análise e Eficácia*, analisamos as percepções dos estudantes sobre o projeto, as quais elucidam e comprovam a eficácia da utilização de filmes de animação como ferramentas pedagógicas pertinentes.

1. O CINEMA: BREVE ABORDAGEM HISTÓRICA E PEDAGÓGICA

Segundo Ballerini (2020), a primeira exibição cinematográfica pública ocorreu no dia 28 de dezembro de 1895, no Grand Café em Paris. Cerca de cem espectadores assistiram a uma sessão, com duração de 20 minutos, na qual foram exibidos curtas-metragens produzidos pelos irmãos Auguste e Louis Lumière.

Para Bernadet (1980), essa sessão marcou o surgimento do cinema. Reconhecidos historicamente como inventores do cinematógrafo, equipamento capaz de filmar e projetar, os irmãos Lumière também produziam curtas-metragens. Por terem sido pioneiros na exibição de imagens em movimento e perceberem o potencial da novidade e sua relação com o entretenimento, são considerados os fundadores da Sétima Arte.

Alguns autores apontam controvérsias nestas informações. Em sua obra *Uma História do Cinema: movimentos, gêneros e diretores*, Morettin (2009) assegura que a primeira exibição cinematográfica teria ocorrido semanas antes, em Berlim, mais precisamente em 1º de dezembro de 1895. Os responsáveis, os irmãos Max e Emil Skladanowschym, inventaram o bioscópio, aparelho que também permitia a exibição de imagens em movimento.

Vários pesquisadores buscavam desenvolver tecnologias capazes de registrar e transmitir imagens com qualidade muito antes das experiências mencionadas. Sabadin (2020) aponta que as primeiras experiências se basearam em lanternas chinesas, uma espécie de caixa com uma vela dentro que projetava silhuetas e pequenas ilustrações em paredes. Ao longo do século XVIII, esse espetáculo com projeção de sombras se popularizou em circos e feiras.

Em 1833, o físico belga Joseph Plateau e o matemático austríaco Simon Stampfer apresentaram o Fenacistoscópio. Nesse equipamento, colocavam-se desenhos em sequência sobre um disco rotativo que, ao girar, dava a impressão de movimento. Esse invento começou a definir o que viria se tornar o cinema como conhecemos hoje.

Em 1872, nos Estados Unidos, outra experiência viria a entrar para a história do cinema. Leland Stanford, então governador do estado da Califórnia, contratou o fotógrafo inglês Eadweard Muybridge para tentar provar que um cavalo chegava a

tirar as quatro patas do solo durante o galope. O intuito do experimento era realizar uma sucessão rápida de fotos. Isso foi realizado com o uso de vinte e quatro câmeras com disparadores automáticos (Figura 1). Curiosamente, o mote do experimento foi uma aposta, vencida pelo contratante do fotógrafo. Muybridge notou que as vinte e quatro fotos realizadas em um curto espaço de tempo, quando exibidas em sequência, criavam a ilusão de movimento.

Figura 1 – Cavalo a Galope – Experimento de Muybridge



Fonte: Gomes (2017, p.1)

O encantamento promovido pelas primeiras exhibições se justifica pela sensação de realismo. Para Bernardet (1980), o cinema dá a impressão de que é a nossa própria vida que vemos na tela. Nesse sentido, independentemente das polêmicas acerca dos criadores do cinema, essa forma de arte se difundiu rapidamente pelo planeta, conquistando admiradores em diferentes partes do mundo.

As referências aos irmãos Lumière, no que se refere à origem do cinema, se deve, em parte, ao seu tino comercial. Após o sucesso da exibição em Paris, rapidamente enviaram representantes da nova tecnologia aos cinco continentes. Em pouco mais de doze meses, a empresa dos irmãos já oferecia um catálogo de mais de mil títulos, que não eram vendidos, mas cedidos em forma de concessão, com rateio dos lucros obtidos nas bilheterias, sistema usado até hoje pelas grandes distribuidoras de cinema.

Diferentemente dos filmes que conhecemos hoje, as primeiras produções se

limitavam a retratar situações cotidianas. As sessões, compostas por sequências de curtas-metragens, tinham poucos minutos de duração.

Mas, desde a primeira exibição, a representação do espaço se transformou num “recurso de ambiência de personagens, de localização das tramas, dos roteiros e de índice de relações e sentimento” (BARBOSA, 2000, p. 80). Desse modo:

[...] os filmes, tanto documentários quanto de ficção, são representações coletivas a respeito da realidade geográfica. E, como tal, podem reproduzir ou desafiar representações coletivas sobre o espaço, lugares e paisagens. Como representações, os filmes são interpretações e reinterpretações pelos espectadores, que estabelecem uma dada relação com as imagens na tela. (CORRÊA e ROSENDAHL, 2009, p. 10)

Em relação à representação do espaço geográfico, que pode ser constatada desde o início do cinema, Martin (2005), em sua obra *A linguagem Cinematográfica*, faz uso das palavras do diretor de cinema Jean Epstein:

[...] a nossa imaginação fora arrastada para um exercício tão acrobático da representação do espaço como a que os filmes nos obrigam, em que se sucedem, incessantemente, grandes planos e planos longos, imagens em picado ou contrapicado, normais e oblíquas, segundo todos os raios da esfera. (EPSTEIN, 1947, p. 103 *apud* MARTIN, 2005, p. 241)

Serpa (2014) analisa a obra do filósofo francês Henri Lefebvre, que discute o conceito de representação. Para o autor, as representações são um meio de aproximar a realidade e de recriar o mundo, de modo que é importante compreender que as “verdades” precisam ser contextualizadas no tempo e no espaço. Nesse sentido, ao analisar uma obra cinematográfica é importante considerar também que o cinema reproduz ideologias, culturas, relações sociais, entre outros aspectos imateriais que compõem o espaço geográfico. Sob a ótica de Martin (2005, p. 225), o cinema “reproduz de maneira muito realista o espaço material”.

Nesse aspecto, mesmo representando situações simples do cotidiano, as primeiras produções cinematográficas já permitiam analisar o espaço geográfico. Para o público em geral, no entanto, o que era exibido pouco importava, a magia da novidade era suficiente para atrair o espectador, independentemente do conteúdo projetado nas sessões.

A partir de 1896, começam a surgir projetores com capacidade para rolos de filmes maiores, com cerca de 15 minutos de duração. Nesse contexto, teve início as

primeiras técnicas de edição, que permitiam a colagem das fitas, possibilitando a construção de narrativas mais extensas.

O cinema rendeu fama e fortuna aos irmãos Lumière, mas foi nos Estados Unidos que a indústria cinematográfica que conhecemos hoje se consolidou.

No início do século XX, o território estadunidense recebia enormes levas de imigrantes de baixa renda de diferentes partes do mundo. Em seus momentos de lazer, essa população procurava entretenimento de baixo custo, em pequenos bares, em galerias de boliche ou nas salas de exibição cinematográfica.

Por serem mudos, os filmes apresentavam linguagem universal, e rapidamente se tornaram o divertimento ideal para milhões desses imigrantes que ocupavam o país naquele período.

A crise social que acometeu o continente europeu durante a Primeira Guerra Mundial foi decisiva para a ascensão estadunidense no mercado do cinema, consolidando-o como líder mundial do segmento. As primeiras décadas do século XX solidificaram o cinema como uma indústria nos Estados Unidos. A atividade gerava milhares de empregos diretos e indiretos e já arrecadava milhões de dólares anualmente.

Hollywood, a capital mundial do cinema, se estabeleceu na Califórnia como reflexo direto da política de expansão demográfica para a costa Oeste. A origem dos estúdios está intrinsicamente associada à ocupação do território. O inchaço urbano na costa Leste encarecia o custo de vida. Além disso, as condições climáticas periodicamente interrompiam as atividades cotidianas. Esse período marcou a gênese dos grandes estúdios de cinema estadunidenses.

Sabadin (2020) discorre sobre o advento dos grandes estúdios de Hollywood nas primeiras décadas do século XX; o autor destaca a Universal Pictures, Paramount Pictures, Fox Film Corporation, Columbia Pictures e Warner Brothers. A Universal Pictures foi fundada em 1912, a partir da fusão de dez pequenas produtoras de curtas-metragens. A Paramount Pictures, originalmente denominada *Famous Players-Lasky Corporation*, surgiu oficialmente em 1930, após seus proprietários optarem por um nome mercadologicamente mais atrativo. Em 1915, surge a Fox Film Corporation, inicialmente uma rede de exibição de filmes e apresentação de espetáculos que, em 1935, se tornaria a 20th Century Fox, uma das mais conhecidas companhias de cinema. Filhos de migrantes europeus, os

irmãos Harry e Jack Cohn trabalharam na Universal Pictures e, com a experiência adquirida na companhia, fundaram seu próprio estúdio: a Columbia Pictures, em 1924. Já a Warner Bros possui uma história mais diferente.

Eram onze os irmãos Warner, filhos de Benjamin e Pearl Warner, um casal polonês que migrou para os Estados Unidos em busca do “sonho americano”. Sam, o quinto filho do casal, teve seu primeiro emprego como projetorista em salas de cinema. O seu encantamento com a sétima arte foi imediato. Sam convenceu o pai a investir as economias da família na compra de um projetor. Desse modo, em uma pequena sala alugada na cidade de Niles, estado de Ohio, surgiu a primeira sala de cinema da Warner Brothers West Coast Studios, denominação abreviada em 1923 para apenas Warner Bros.

1.1 Filmes de animação no cinema

Em sua obra *A História do Cinema para quem tem pressa*, Sabadin (2020) indica que, curiosamente, a animação de desenhos é anterior à invenção do cinema. O primeiro registro oficial é datado de 1892, três anos antes do evento promovido pelos irmãos Lumière. O francês Charles-Émile Reynaud utilizou uma técnica com ilustrações desenhadas em centenas de imagens translúcidas, fixadas sobre uma tira flexível de couro. A projeção era realizada por meio de um sistema com espelhos e roldanas. No entanto, por causa do surgimento do cinematógrafo, essa técnica não alcançou popularidade

Em 1906, o cineasta inglês James Stuart Blacton apresentou uma experiência mais elaborada daquilo que viria a se tornar a animação que conhecemos atualmente: o curta-metragem *Humorous Phases of Funny Faces* (Figura 2).

Figura 2 - Fotogramas da animação Humorous Phases of Funny Faces



Fonte: Fudge (2018).

A produção mostrava rostos que ganhavam vida em uma espécie de quadro negro.

Pouco depois, em 1908, foi a vez do caricaturista francês Émile Cohl apresentar o primeiro curta-metragem animado a contar uma narrativa: *Fantasmagorie* (Figura 3).

Figura 3 - Fotograma da animação Fantasmagorie



Fonte: Fudge (2018).

O primeiro longa-metragem de animação foi produzido na Argentina, em 1917. Intitulado *El Apóstol* (Figura 4), o filme é resultado do trabalho de uma equipe que criou 50 mil desenhos sob a coordenação do caricaturista Diógenes Taborda e a direção de Quirino Cristiani.

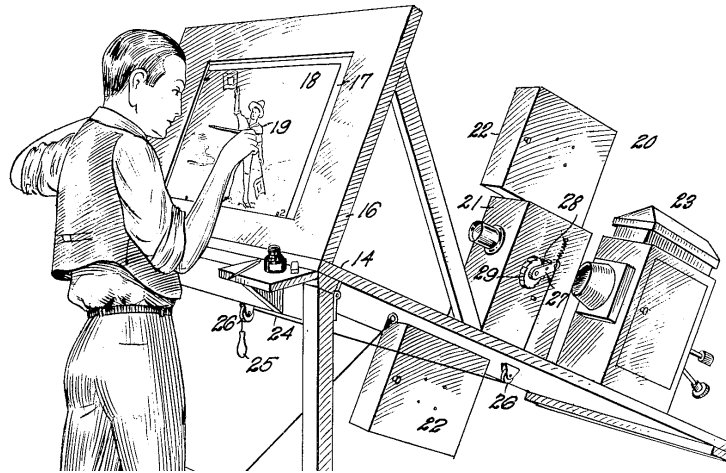
Figura 4 - Cartaz de divulgação da animação El Apóstol



Fonte: Cinema em Foco (2022).

Embora algumas das primeiras animações sejam creditadas a artistas europeus e latinos, foi a indústria estadunidense quem impulsionou e popularizou esse tipo de arte em escala global. Os irmãos Max e Dave Fleischer desenvolveram, em 1910, um equipamento revolucionário para a animação cinematográfica: o Rotoscópio (Figura 5). A invenção permitia a projeção, quadro a quadro, de filmes por detrás de uma mesa de luz. Esse aparelho tornou possível ao animador desenhar os personagens em papel ou celuloide por cima dessa mesa, reproduzindo com precisão os movimentos humanos.

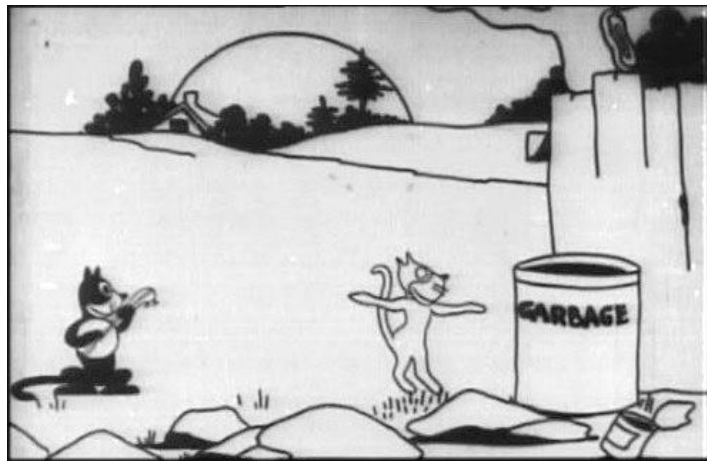
Figura 5 - Estrutura do Rotoscópio



Fonte: Zero.5 (2019).

Alguns dos mais conhecidos personagens de animação foram criados concomitantemente à tecnologia usada para a produção dos filmes animados. Um dos primeiros e mais marcantes deles era um felino, o Gato Félix, criação do produtor de cinema australiano Pat Sullivan e do cartunista estadunidense Otto Messmer. O personagem estreou em um curta-metragem produzido pela Paramount em 1919: o *Feline Folies* (Figura 6).

Figura 6 - Cena do primeiro curta-metragem do Gato Félix



Fonte: Cinema Cat (1919).

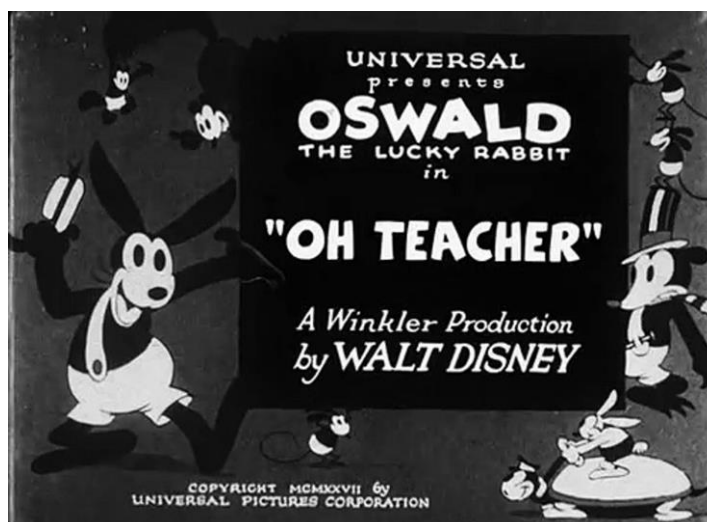
Na mesma época, a dupla de irmãos Roy e Walt Disney chegou ao estado da Califórnia. Os jovens fundaram, em 1923, a Disney Brothers, empresa dedicada à produção de curtas metragens de animação. A vida de Walter Elias Disney e sua família foi objeto de estudo de Neal Gabler. O escritor estadunidense pesquisou os

arquivos dos estúdios Disney ao longo de sete anos e foi responsável pela biografia *Walt Disney, o triunfo da imaginação americana*.

Em sua obra, Gabler (2016) discorre sobre a trajetória do empresário e fundador de uma das maiores empresas de entretenimento do planeta e entrelaça sua história com o advento de Hollywood e dos grandes estúdios de cinema.

No início de suas atividades, os irmãos Disney produziam vários curtas-metragens sob encomenda para estúdios maiores. A primeira criação, de 1927, a pedido da Universal Pictures, chegou aos cinemas com o personagem *Oswald The Lucky Rabbit*, em tradução livre, *Osvaldo, o coelho sortudo* (Figura 7).

Figura 7 - Cartaz do curta-metragem Oswald, o coelho sortudo



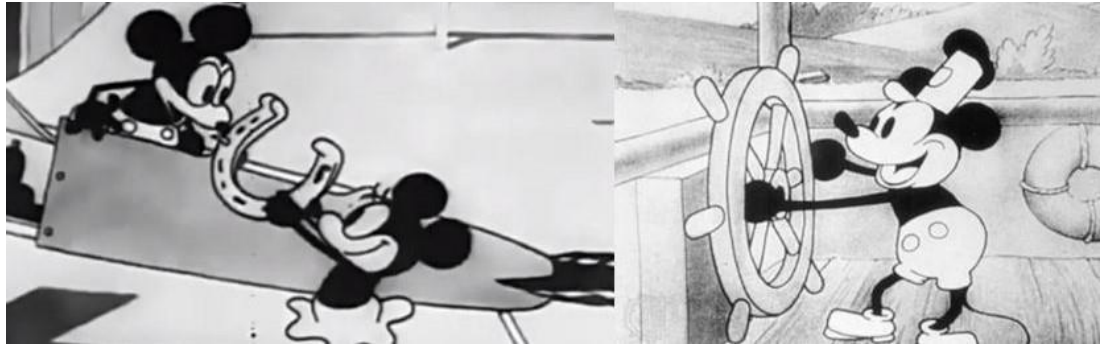
Fonte: Universal Pictures (1927)

As animações de Oswald rapidamente se tornaram um grande sucesso. Entretanto, os direitos do personagem pertenciam à Universal, logo, a maior parte da lucratividade obtida não chegou diretamente aos irmãos Disney, que se desentenderam com a direção da Universal, abandonando a produção dos curtas-metragens do coelho sortudo.

Roy Disney era o responsável pelas finanças da recém-criada companhia, enquanto Walt era a mente criativa por trás das animações. Cientes do potencial do mercado de animações, os irmãos buscaram empréstimos que viabilizassem, não só a criação de novos personagens, mas também a distribuição dos filmes pela própria Disney Brothers. Assim, em maio de 1928, foi exibido o curta-metragem *O Avião de Mickey*. Em novembro do mesmo ano, os espectadores assistem *O Vapor Willie*,

primeira animação com áudio sincronizado. Essas animações (Figura 8) foram responsáveis não só por popularizar o personagem Mickey Mouse, mas também o talento promissor dos irmãos Disney. Estava aberto o caminho para o estúdio que viria a revolucionar o mercado cinematográfico das animações.

Figura 8 - Primeiras aparições de Mickey Mouse no Cinema



Fonte: Walt Disney Pictures (1928)

Contemporâneos aos irmãos Disney, outros artistas criaram personagens que deixariam seus nomes na história do cinema, entre os quais destacamos: Walter Lantz, contratado pela Universal, foi o responsável pela criação do Pica-Pau. Para a MGM, Joseph Hanna e Willian Barbera criaram a dupla Tom & Jerry (Figura 9), primeiro sucesso dos amigos responsáveis, décadas mais tarde, por uma galeria de personagens, como: Scooby-Doo, Os Flintstones, Os Jetsons, Zé Colmeia etc.

Acompanhando o sucesso das animações, a Warner Bros contratou Leon Schlesinger, coordenador da equipe que criou a série animada Looney Tunes, a partir da qual surgiram personagens como o Gaguinho, Patolino, Frajola, Piu-Piu e Pernalonga.

Figura 9 - Primeiras aparições de Pica-Pau, Tom e Jerry e Pernalonga no Cinema, em 1940



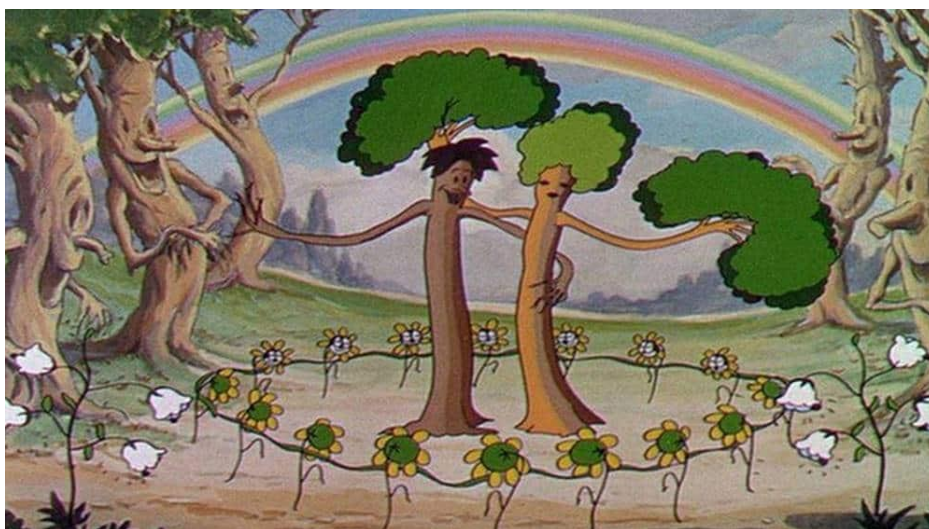
Fonte: Compilação do autor¹ (2023).

¹ Montagem a partir de imagens coletadas Universal Pictures, MGM Pictures e Warner Bros.

Originalmente, os curtas-metragens de animação eram exibidos exclusivamente nos cinemas, antes da projeção do filme principal. Em algumas situações, os personagens animados alcançavam tamanha popularidade que chegavam a atrair mais público do que o filme que seria exibido posteriormente.

Os estúdios Disney lideravam o mercado com ampla vantagem. Suas animações eram sucesso de público e crítica. Roy e Walt foram pioneiros na indústria cinematográfica em diversos aspectos. O curta-metragem *O Vapor Willie*, de 1928, entrou para a história como a primeira animação com áudio sincronizado. Também pertencente aos estúdios Disney, *Flowers and Trees*, de 1932, foi o primeiro curta-metragem animado colorido (Figura 10).

Figura 10 - Cena do curta-metragem *Flowers and Trees*



Fonte: Walt Disney Pictures (1932)

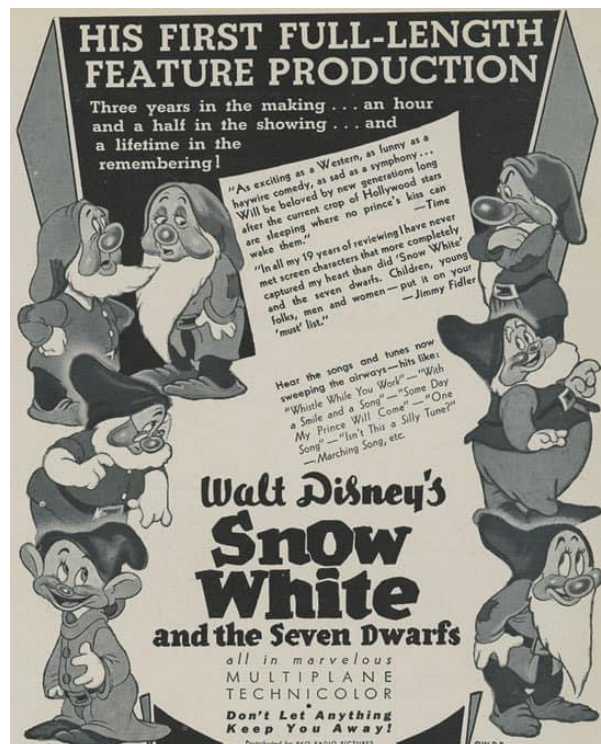
Na obra *Walt Disney, o triunfo da animação americana*, Gabler (2016, p. 255) afirma que:

(...) por volta de 1933, Disney desfrutava do enorme sucesso de suas produções, no entanto, decidiu que precisava mapear um novo caminho para o estúdio, algo grande e dramático. Walt reconhecia que, se quisesse continuar a desenvolver o estúdio, os curtas tinham pouco futuro, pois eram destinados apenas a preencher o tempo de qualquer programa. (...). Ele decidiu fazer seu projeto mais ambicioso até então, um longa-metragem animado.

A história escolhida, uma adaptação do conto *Branca de Neve*, foi publicada originalmente pelos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm na Alemanha, em 1812.

Segundo Gabler (2016), a escolha teria ocorrido pelo potencial estético e estrutura narrativa, que apresentava personagens carismáticos em uma estrutura que envolvia aventura, romance, comédia e drama. Em 1937, após quatro anos de produção *Branca de Neve e os Sete Anões* (Figura 11) chegou aos cinemas dos Estados Unidos.

Figura 11 - Cartaz de divulgação da estreia de Branca de Neve



Fonte: Walt Disney Pictures (1937)

Contrariando a crença existente na época, que pregava que o público infantil não se interessaria por um filme de 80 minutos, a produção foi um sucesso instantâneo, conquistando não só o público infantil, mas também o adulto. *Branca de Neve e os Sete Anões* tornou-se um marco na história do cinema. A animação rendeu um Oscar honorário para Walt Disney (Figura 12) e abriu caminho para inúmeros lançamentos nos anos seguintes, a chamada “Era de Ouro” do estúdio, com *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942).

Figura 12 - Walt Disney recebe o Oscar honorário por Branca de Neve



Fonte: Academy of Motion Picture Arts and Sciences (1939)

Na década de 1940, o mundo vivenciou um dos períodos mais tenebrosos de sua história, a Segunda Guerra Mundial. Houve uma pausa na produção de longas-metragens de animação durante o auge do conflito. No entanto, Walt Disney seguiu produzindo curtas-metragens, que tinham um diferencial: as narrativas valorizavam o patriotismo estadunidense e apresentavam propagandas explicitamente antinazistas (Figura 13). As produções lançadas nesse período demonstraram o potencial dos filmes de animação. Pela primeira vez, além de entretenimento, os desenhos animados apresentavam temas de cunho social e político, além de promover reflexões acerca dos impactos da guerra no cotidiano da sociedade.

Figura 13 - Curta A Face do Fuher, vencedor do Oscar 1943



Fonte: Walt Disney Pictures (1943)

Cinderela, de 1950, foi o primeiro longa-metragem de animação lançado após

a Segunda Guerra Mundial. Desde então, as produções dos estúdios Disney estão presentes em salas de cinema ao redor do planeta. A última produção supervisionada diretamente por Walt Disney foi *Mogli, o Menino Lobo*, de 1967. Walt faleceu em dezembro de 1966, poucos meses antes da estreia do filme.

Após a morte de seu fundador e principal mente criativa, os animadores dos estúdios Disney enfrentaram uma crise. As produções não alcançavam o sucesso de antes. Esse período foi considerado por muitos como a “Era Sombria” do estúdio, só superada no final da década de 1980 com a estreia de *A Pequena Sereia* (1989).

Na sequência, uma sucessão de grandes sucessos: *A Bela e a Fera* (1991), único longa-metragem animado da história indicado ao Oscar de melhor filme na categoria principal; *Aladdin* (1992); e *O Rei Leão* (1994), animações que marcaram a história do cinema e ainda hoje fazem parte da memória afetiva de milhões de pessoas de diferentes gerações.

A hegemonia da empresa começou a ser ameaçada em meados da década de 1990 em virtude da ascensão de um pequeno estúdio, criado originalmente por George Lucas, em 1979, e comprado por Steve Jobs em 1986: a Pixar, que vinha desenvolvendo curtas-metragens animados a partir de computação gráfica. Em 1995 o estúdio lançou *Toy Story*, um marco na técnica de produção de desenhos animados.

Nos anos seguintes, o jovem estúdio se sedimentou no mercado com o lançamento de grandes sucessos, como: *Vida de Inseto* (1998), *Monstros S.A.* (2001), *Procurando Nemo* (2004), entre outros. Porém, a Pixar foi adquirida pelo grupo Disney em 2006.

Detentora de franquias de enorme sucesso, como “*Shrek*” (2001) e “*Madagascar*” (2005), a Dreamworks, fundada por Steven Spielberg, em 1994, entrou no mercado da animação em 1998 com as produções *FormiguinhaZ* (1998) e *O Príncipe do Egito*, também de 1998.

A 20th Century Fox também buscou sua fatia no mercado com o lançamento de *A Era do Gelo*, em 2002.

Nota-se que o início do século XXI foi marcado por uma transformação significativa no mercado cinematográfico de animação. As produções – outrora dedicadas apenas ao público infantil e que apresentavam roteiros simples – gradativamente, passaram a ter roteiros bem mais elaborados. Os estúdios

passaram a mirar o público em geral, de modo que as produções agradassem pais e filhos. Os “desenhos”, antes lançados prioritariamente no período de férias escolares, passaram a estar disponíveis no circuito de exibição durante todo o ano e responder por uma considerável fatia do mercado cinematográfico mundial.

1.2 Filmes de animação no Brasil

“Este é o primeiro desenho de produção nacional. Representa um imenso esforço e demonstra indiscutível sensibilidade artística. O poder público não poderia deixar de incentivar tão grande esforço”. Estes dizeres compõem o comunicado do Serviço de Censura de Diversões Públicas do Governo Federal exibido antes do longa-metragem *Sinfonia Amazônica*², de 1953, o primeiro longa-metragem de animação produzido no Brasil (Figura 14). O texto de abertura enfatiza os desafios técnicos e financeiros enfrentados por seu idealizador, o desenhista Anélio Latini Filho. O fascínio pela animação foi motivação para, sozinho, Anélio desenhar as cerca de quinhentas mil ilustrações utilizadas para concluir o filme, ao longo de seis anos de produção.

Figura 14 - Divulgação do longa-metragem *Sinfonia Amazônica*, de 1953



² A obra integra o acervo da Cinemateca Brasileira e está disponível na íntegra em inúmeros serviços gratuitos de streaming.

Fonte: Cinemateca Brasileira (2009)

Anélio Latini teve, como inspiração de seu filme, a obra *Fantasia*, lançada por Walt Disney, em 1940. O artista brasileiro selecionou a trilha sonora, que foi combinada com os cenários da paisagem amazônica. A fauna e os povos originários foram as bases para a criação dos personagens.

Esta importante obra do cinema nacional foi praticamente esquecida durante anos no acervo da cinemateca nacional. O filme foi recuperado e exibido na 17ª edição do *Animamundi - Festival Internacional de Animação do Brasil*, realizada na cidade de São Paulo, em 2009.

Embora seja o primeiro longa-metragem de animação produzido no Brasil, *Sinfonia Amazônica*³ não foi o primeiro filme animado a representar as paisagens brasileiras no cinema. A Mata Atlântica e os morros cariocas compunham o cenário escolhido por Walt Disney para representar o país no filme *Alô Amigos*, de 1943. A produção integrava um projeto maior, no qual, em 1941, uma equipe de animadores, liderados pelo próprio Walt Disney, viajou pela América Latina. A expedição fazia parte de uma política ampla do governo estadunidense que, sutilmente, buscava penetrar na cultura latina por meio de uma espécie de política da boa vizinhança.

Idealizada pelo presidente Franklin Delano Roosevelt, esta política externa dos Estados Unidos buscava inserir o “American Way of Life” nos territórios latino-americanos, ou seja, gradativamente, os valores políticos e econômicos seriam inseridos na cultura latino-americana.

O governo Roosevelt buscava sedimentar a influência estadunidense na América Latina, assegurando a hegemonia política dos Estados Unidos que, na época, estava ameaçada pelo Fascismo e pelo Nazismo crescentes na Europa. “Observa-se que nos períodos históricos, como o da Política Externa da Boa Vizinhança, há algumas ideias e valores que devem ser enunciadas, porém, há outras que precisam ser silenciadas” (MORAES, 2012, p.125).

O cinema já era um instrumento poderoso de difusão cultural dos valores americanos e Walt Disney já era famoso na América Latina. Sua imagem foi essencial para o sucesso da Política da Boa Vizinhança. A equipe de animadores

³ Atualmente, é possível conferir o longa-metragem gratuitamente em diversas plataformas digitais.

passou algumas semanas no Rio de Janeiro. O objetivo era captar elementos da cultura local capazes de representar o Brasil para a população dos Estados Unidos. Foi desse trabalho que o personagem Zé Carioca (Figura 15) foi concebido.

Figura 15 - Primeira aparição de Zé Carioca



Fonte: Walt Disney Pictures (1942)

O simpático e acolhedor papagaio foi responsável por introduzir a identidade e a cultura brasileira em território estadunidense. A visão dos responsáveis pela animação foi seletiva e positiva, que apresentou um país pacífico, educado, branqueado e receptivo. “O personagem Zé Carioca de Disney, no Carnaval exportado pelas grandes agências de turismo, na imagem do malandro que cada vez mais se distancia da realidade. É essa representação mestiça do país que de negativa se transforma em exótica, de científica se modifica em espetáculo”. (SCHWARZ, 1995 p. 182). O resultado foi um curta-metragem que apresenta a exuberante paisagem natural do Brasil, enfatizando, porém, uma visão bastante estereotipada do país.

A concepção americana da identidade brasileira através da criação do Zé Carioca virou-se ao serviço do “Pan-Americanismo”. De fato, através da análise da criação do personagem do papagaio brasileiro, observamos que identidade ia além da simples identidade brasileira. Ele apresentou ao mundo inteiro, características das duas culturas: americana e brasileira. (...) Zé Carioca já representava uma identidade transformada. Uma identidade transnacional. Zé Carioca tornou-se, antes mesmo do conceito de globalização, um personagem “globalizado” ou pelo menos, “Pan-Americanizado”. (BODART, 2019, p. 10 - grifos do autor)

Em 1944, outra produção seguiu os princípios da Política da Boa Vizinhança, *Você já foi à Bahia?* A premissa é simples: o Pato Donald está fazendo aniversário e recebe presentes de seus amigos da América Latina, entre os quais, de Zé Carioca. No segmento da animação que se refere ao Brasil, aspectos estereotipados da cultura e do território brasileiro apresentados na estreia do papagaio são novamente

reforçados. Desta vez, viajando do Rio de Janeiro até a Bahia (Figura 16).

Figura 16 - Donald e Zé Carioca dançam Tico Tico no Fubá em *Você já foi à Bahia?*



Fonte: Walt Disney Pictures (1944)

É impossível tratar das animações no Brasil sem mencionar *A Turma da Mônica*. Bidu e Franjinha foram os primeiros personagens do cartunista Maurício de Souza. Suas tirinhas foram publicadas pela primeira vez no jornal *Folha da Tarde*, de São Paulo, em julho de 1959. Na década de 1960, a galeria de personagens foi ampliada; grande parte deles foi inspirada na família do cartunista.

As primeiras animações foram produzidas entre o final dos anos 1960 e a década de 1970. Eram propagandas exclusivas para a televisão e divulgavam produtos da empresa alimentícia CICA. O primeiro curta-metragem com narrativa própria dos personagens, intitulado *O Natal da Turma da Mônica*, foi exibido na televisão em 1976. No cinema, os personagens estrearam em 1982. O longa-metragem de estreia, *As Aventuras da Turma da Mônica* (Figura 17), mesclou animação e *live-action*⁴, com a participação do próprio Maurício de Sousa.

Com o sucesso do filme, outras produções foram lançadas, como: *A Princesa e o Robô*, de 1984, *As Novas Aventuras da Turma da Mônica*, de 1986, *Mônica e a Sereia do Rio*, de 1987, entre outros.

⁴ Live Action são produções estreladas por atores e atrizes reais e podem misturar elementos de animação. Costumam ser adaptações de famosos filmes de animação que integram memórias afetivas de muitas pessoas.

Figura 17 - Divulgação do primeiro longa-metragem da Turma da Mônica



Fonte: Maurício de Souza Produções (1982)

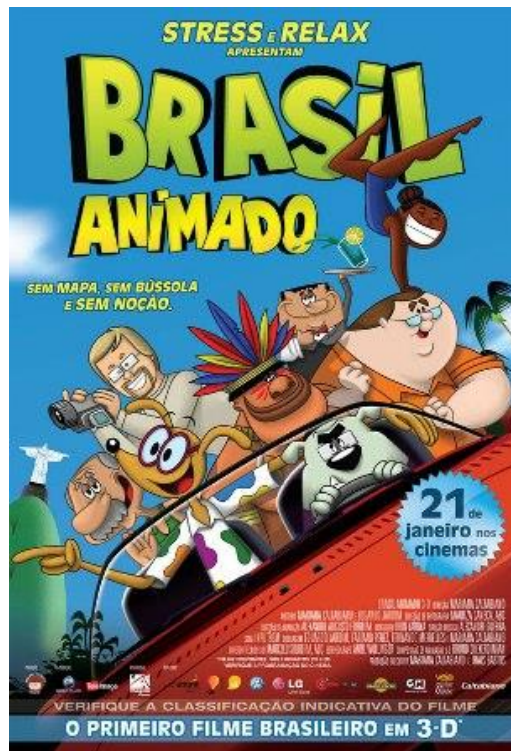
Mesmo com alguns intervalos, desde sua estreia, as animações da Turma da Mônica sempre estiveram presentes no mercado cinematográfico brasileiro.

No início dos anos 2000, o projeto intitulado Cinegibi estreou com grande sucesso. Mais recentemente, os estúdios Maurício de Sousa lançaram dois longas-metragens em live-action: *Turma da Mônica Laços* (2019) e *Turma da Mônica Lições* (2021).

Em 2011, duas animações voltam a representar as paisagens brasileiras nos cinemas: *Brasil Animado* e *Rio*. O primeiro entrou para a história como pioneiro nacional produzido com a tecnologia 3D. *Brasil Animado* (Figura 18) narra a história de dois personagens viajando pelo Brasil em busca do Grande Jequitibá Rosa. O roteiro destaca belezas naturais, pontos turísticos e aspectos culturais de inúmeras cidades espalhadas por todas as regiões brasileiras.

Considerando as dificuldades que permeiam a produção cinematográfica nacional, o projeto liderado pela diretora Mariana Caltabiano é um exemplo de esforço e superação.

Figura 18 - Cartaz de divulgação do filme Brasil Animado



Fonte: Imagem Filmes (2011)

Carlos Saldanha, diretor cinematográfico que nasceu no Rio de Janeiro, mudou-se para os Estados Unidos no início da década de 1990 onde estudou técnicas de animação gráfica. Trabalhou como produtor e diretor na trilogia original *A Era do Gelo*. O sucesso das animações garantiu financiamento do estúdio 20th Century Fox para a realização do filme *Rio*, em 2011, (Figura 19) longa-metragem no qual Saldanha homenageia sua cidade natal.

A narrativa conta a jornada de Blu, uma ararinha-azul, criada em cativeiro, que, de repente, precisa adaptar-se à vida selvagem.

O roteiro trata de temas relevantes. No entanto, a exemplo das produções estreladas por Zé Carioca, a animação dirigida por Saldanha também apresenta uma visão estereotipada do Brasil, em especial do Rio de Janeiro.

O filme foi um enorme sucesso de público, o que garantiu uma sequência lançada em 2014.

Figura 19 - Cartaz de divulgação do filme Rio



Fonte: 20th Century Fox (2011)

A produção de longas-metragens de animação para a distribuição nos cinemas ainda é pouco expressiva no Brasil. Entretanto, séries animadas nacionais, voltadas ao mercado televisivo e aos serviços de streaming – como *Peixonauta*, *Irmão de Jorel* e *O Show da Luna* – conquistaram grande audiência, alcançando relevância no mercado audiovisual brasileiro nos últimos anos. O sucesso dessas animações demonstra o potencial das produções brasileiras e, nesse sentido, é possível que alguns desses personagens cheguem aos cinemas nos próximos anos, abrindo espaço para que novas histórias sejam contadas por artistas brasileiros.

Fica evidente o quanto o cinema, em especial as animações, podem ser ferramentas facilitadoras e mediadoras dos processos de ensino aprendizagem, principalmente na Geografia em que parte significativa dos conteúdos se refere a análises visuais, característica muito explorada pelo potencial imagético das animações.

1.3 O Cinema enquanto ferramenta de ensino

Na segunda metade do século XX, principalmente a partir da década de 1970, as tecnologias decorrentes da Revolução Técnico-Científica e da globalização passaram a estar cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Atividades simples – ler notícias, livros, acessar vídeos e filmes – estão cada vez mais associadas a dispositivos tecnológicos.

O ambiente escolar também passou por essas adequações nos últimos anos e os estudantes são “resultado desse mundo pleno de novas tecnologias, dessa cultura [...]” (BACCEGA, 1996, p. 8). Nesse sentido, as tecnologias que permitem acessar produções cinematográficas estão cada vez mais acessíveis nas escolas e consequentemente aos estudantes. Assim, se o recurso “[...] está presente na vida dos jovens, ele não pode ser desconsiderado e simplesmente abolido do sistema educativo [...]” (KLAMMER, 2006, p. 02). Desse modo:

[...] é necessário que [...] o professor entre em contato com o mundo dos alunos. O mundo da TV, do Game, do vídeo, do computador. Se é preciso que o aluno sinta-se motivado para dar contribuições ao processo de aprendizagem, cabe ao professor inovar, buscar entender e se relacionar com essas novas técnicas de ensino. (GUSMÃO, SAMPAIO e SAMAPIO, 2005 p. 99)

Partindo do pressuposto de que a linguagem cinematográfica está cada vez mais acessível aos estudantes, é fundamental entender que a Sétima Arte é uma importante fonte de informação e documentação, uma vez que os filmes registram visões sobre momentos marcantes da humanidade. Ao longo das décadas, cineastas captaram e recriaram as mais diversas paisagens, representaram as relações entre sociedade e natureza, demonstraram a ação antrópica na construção e reconstrução do espaço geográfico em diferentes escalas.

O alcance dos filmes atinge praticamente todas as faixas-etárias, entre as quais os jovens em idade escolar, essa condição faz do cinema um importante aliado educativo, que pode ser explorado em praticamente todas as áreas do conhecimento.

Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são

sintetizados numa mesma obra de arte. Assim, dos mais comerciais e descomprometidos aos mais sofisticados, os filmes têm sempre alguma possibilidade de trabalho escolar. (NAPOLITANO, 2015, p. 11)

É importante destacar a importância de um cuidadoso estudo e planejamento antes da utilização de filmes como instrumentos didáticos. O cinema é um aliado no processo de aprendizagem, mas assim como tantos outros recursos tecnológicos ele é um instrumento auxiliar, de modo que o uso fora de contexto, sem planejamento, apenas como forma de preencher a grade curricular, pode restringir à mera transmissão de informações. É essencial que o professor deixe explícito que a obra cinematográfica é uma interpretação da realidade, logo, envolve interesses, ideologias e visões do mundo.

Segundo Batista (2005):

[...] quaisquer que sejam os materiais utilizados pelo professor na sua prática docente, [...], no fim, é sua atuação como professor que é realmente decisiva para propiciar a aprendizagem e, mais geralmente a educação de seus alunos. Todo o resto são ferramentas postas a sua disposição para uso judicioso. (BATISTA, 2005, p. 49)

Aos professores de Geografia, cabe o preparo para interagir com educandos cada vez mais atualizados e informados. Os meios de comunicação contemporâneos permitem o acesso rápido à informação. Assim, cada vez mais, os jovens têm facilidade para buscar informações. Nessa realidade, o docente deve buscar procedimentos didáticos variados, que privilegiem a construção do conhecimento por meio de sua mediação, tendo o estudante como protagonista do processo.

A escolha específica dos filmes de animação como objeto de estudo da pesquisa parte do pressuposto de que tais produções possuem potencial pedagógico passível de ser explorado desde a infância. Ao estudar o tema é impossível desconsiderar a importância de Walt Disney neste segmento, pois, segundo Neves (2007):

Disney não é o criador do desenho animado, no entanto, foi o primeiro a compreender que a produção de desenhos animados dependia da organização de uma verdadeira indústria, paralela à indústria do cinema. (NEVES, 2007, p. 103)

Sobre o potencial pedagógico das animações, Sabat (1999, p. 245) destaca

que as produções dos estúdios Disney representam “uma forma de ensinar as coisas do mundo; produzem formas de pensar e agir, de estar no mundo e relacionar-se com ele”. Giroux (1995), na obra *A Disneyzação da Cultura Infantil*, enfatiza que “os filmes animados estimulam a imaginação e a fantasia, reproduzem a aura de inocência e saudável aventura” (GIROUX, 1995, p. 51).

Nos últimos anos, as produções do estúdio, sutilmente abordam temas sensíveis da sociedade contemporânea e que podem se tornar objeto de discussões nas aulas com estudantes de diferentes faixas etárias. Clássicos da animação do passado ilustram um universo machista, no qual as personagens femininas são representadas em condições de fragilidade e submissão. *Branca de Neve*, *Cinderela* e *Aurora* são apenas alguns exemplos desse estereótipo. Em 1998, *Mulan*⁵ rompeu com esses paradigmas, ao assumir o lugar do pai em uma guerra no famoso conto chinês adaptado para os cinemas. Desde então surgiu uma nova geração de princesas: Tiana, primeira protagonista negra do estúdio em *A princesa e o Sapo* (2009); Rapunzel, em *Enrolados* (2010); e, recentemente, Raya, em *Raya e o Último Dragão* (2021).

Para Giroux (1995, p. 74), os filmes animados da Disney oferecem amplo material de discussão e reflexão. O autor assegura que “o entretenimento pode se transformar numa questão de discussão intelectual e não numa série de visões e sons que nos absorvem, restituindo a inserção do político e do pedagógico em suas análises”.

Os estúdios Disney completam um século de história em 2023. Indiscutivelmente, o pioneirismo da empresa fez com que seu rol de filmes e personagens figure no imaginário popular em escala global há décadas. No entanto, nos últimos anos, outros estúdios vêm conquistando significativa parcela do mercado de animação, como é o caso de sucessos recentes, como: *Meu Malvado Favorito* (2010) e *Minions* (2015), longas-metragens produzidos pela relativamente jovem Illumination Entertainment e distribuídos mundialmente pela gigante Universal Pictures.

⁵ Mulan, uma jovem chinesa que não se encaixa na sociedade, teme que seu pai, um homem doente, seja convocado para lutar na guerra que se aproxima. A garota então se disfarça de homem e assume o posto de seu pai no exército chinês.

1.4 O cinema no ensino de Geografia

Grande parte das produções cinematográficas oferece alguma possibilidade de abordagem escolar, mesmo não sendo obras pensadas diretamente para o uso didático (NAPOLITANO, 2015). É importante que o docente tenha clareza nos objetivos pretendidos ao planejar adequadamente a atividade. No que se refere a esse planejamento:

Para que se possa trabalhar [...] de forma mais prazerosa e eficaz, relacionando teoria e prática e vivenciando uma nova atuação do professor voltada para a construção de competências e habilidades favoráveis à vida do aluno e que possam ajudá-lo a compreender melhor o espaço na sua diversidade e problemas, buscando assim um trabalho completo e eficiente, deve-se pensar no planejamento do trabalho (GUSMÃO, SAMPAIO e SAMPAIO, 2005 p. 102).

No planejamento o professor deve considerar situações básicas, como a estrutura disponível na escola para a exibição do filme e a disponibilidade do título selecionado para a atividade.

Ainda em relação ao planejamento, Silva (2010) indica alguns pontos essenciais:

Partindo do pressuposto, que os filmes têm sempre alguma possibilidade para o trabalho escolar, é importante que o educador sistematize alguns questionamentos: Qual o uso possível deste filme? [...] Como vou abordar dentro da minha disciplina ou num trabalho interdisciplinar? A sua contribuição na relação ensino aprendizagem? O filme deverá ser exibido na íntegra ou a atividade se desenvolverá em torno de algumas cenas? Qual é o objetivo didático-pedagógico geral da atividade? (SILVA, 2010 p. 34).

Após elencar o conteúdo a ser trabalhado e definida qual animação será analisada, é importante que o educador a assista previamente. Ao fazê-lo, o docente mobiliza um olhar mais crítico para a obra, além de pontuar os principais elementos a serem discutidos com os estudantes. Outras questões, como faixa-etária e público-alvo, também devem ser consideradas ao selecionar os filmes para atividades pedagógicas.

É de suma importância que, antes de exibir o filme, os discentes sejam previamente preparados, pois, possivelmente, alguns podem não ter familiaridade com a linguagem cinematográfica enquanto fonte de conhecimento, mas apenas como lazer.

Cabe ao professor esclarecer que o filme é uma representação tanto subjetiva quanto parcial do mundo, que sempre denota a percepção do realizador (AZEVEDO, 2009), ou seja, o que assistimos não expressa necessariamente a realidade.

O cinema não é, portanto, um registrador da realidade; é uma construção de códigos, convenções, mitos e ideologias da cultura de quem os realiza. Diversas vezes faz parte de uma estratégia de dominação, de divulgação de estilos de vida e de concepções do mundo, para modificar a identidade cultural de determinada nação. Existe, muitas vezes, para atuar sobre determinada tradição cultural, para modificar corações e mentes, para que pensem de modo diferente. Além de subjetivo não é uma construção isolada do sistema sociocultural do qual se origina. (CAMPOS, 2006, p. 5)

Enquanto metodologia de ensino, especificamente para Geografia, Duarte, Oliveira e Nunes (2001) consideram a análise das obras cinematográficas sob três aspectos: a imagem, a temática e o contexto espaço-temporal. Para esses autores, as imagens referem-se à materialidade do espaço, de modo que podem ser objeto para o estudo das categorias geográficas: *paisagem, espaço geográfico, território, região e lugar*. Já as temáticas referem-se às discussões acerca de questões sociais, culturais, geopolíticas etc. O aspecto espaço-temporal permite analisar os contextos nos quais os filmes foram produzidos, ou seja, localizar o enredo no tempo e no espaço.

Para Tavares (2011), os filmes são importantes recursos pedagógicos no que se refere ao ensino de Geografia. Segundo o autor, a experiência audiovisual permite facilitar a compreensão da realidade. Considerando que desenvolver habilidades de localizar, descrever, relacionar e explicar fenômenos está entre as atribuições da Geografia, os recursos audiovisuais desempenham um importante papel, tanto didático, quanto instrumento de análise geográfica.

Para nós, geógrafos e professores de Geografia, o filme tem importância que pode servir de mediação para o desenvolvimento das noções de tempo e de espaço na abordagem dos problemas sociais, econômicos e políticos. (PONTUSCHKA, PAGANELLI, CACETE 2009, p. 280).

Alguns filmes de animação abordam aspectos apontados por Pontuschka, Paganelli e Cacete (2009) de modo tão eficaz quanto as produções em *live-action*. É o caso da produção *Ron Bugado* (2021). A narrativa acompanha a rotina de um garoto de onze anos que vive em uma realidade dominada pela tecnologia, na qual jovens são fissurados em um dispositivo móvel conectado 24 horas à internet. Nesse

mundo, aqueles que não têm um “melhor amigo virtual” são excluídos do convívio social, situação vivenciada pelo protagonista do filme. Os aspectos da sociedade moderna apresentados no longa-metragem permitem analisar com criticidade conflitos e interesses constituintes do espaço geográfico.

Sobre esta questão, Barbosa (2004, p.112) afirma que:

O papel do filme na sala de aula é de provocar uma situação de aprendizagem para alunos e professores. A imagem cinematográfica precisa estar a serviço da investigação e da crítica a respeito da sociedade em que vivemos. Trata-se, portanto, de um movimento de apropriação cognitiva da relação espaço-imagem e, principalmente, da criação de sujeitos produtores do conhecimento e reconhecimento de si mesmos e do mundo.

São inúmeras as representações das categorias de análise geográfica presentes nos filmes de animação.

Como ciência social, a Geografia tem como objeto de estudo a sociedade, que, no entanto, é objetivada via cinco conceitos-chave, [...] todos se referem à ação humana modelando a superfície terrestre: paisagem, região, espaço, lugar e território. (CORRÊA, 2000, p. 16).

É difícil não se emocionar com o prólogo da animação *Up – Altas Aventuras* (2009). O sentimento de pertencimento que o casal Carl e Ellie desenvolve com a casa em que se conheceram na infância, e viveram ao longo de toda vida, evidencia um dos mais abstratos conceitos de Geografia: o lugar. A rotina do casal, mostrada em diferentes momentos da vida, tem como pano de fundo a construção e reconstrução do espaço geográfico, bem como as mudanças na paisagem no entorno à simpática residência, que mais tarde seria transportada para outro significativo lugar na história de Carl e Ellie.

Em *Zootopia* (2009), a coelha Judy explora a metrópole que dá título ao filme. A cidade é organizada em distritos, inspirados nos grandes biomas mundiais e apresentam aspectos da Tundra, Deserto, Floresta Tropical entre outros. O universo criado pelos animadores permite relações com os conceitos de região, território e paisagem; ao transitar pelos espaços da metrópole fictícia são apresentadas características que distinguem os bairros e distritos da cidade, bem como as espécies animais que habitam cada um deles. Além de possibilitar análises de questões sociais extremamente importantes, como a segregação racial e a

hierarquia urbana. Isso é perceptível nas sequências em que os animais de pequeno porte são tratados com inferioridade diante dos maiores, relatando situações em que sua posição na sociedade de Zootopia é um limitador para a conquista de respeito diante dos cidadãos.

Ler um filme geograficamente é, portanto, mais que procurar nele conteúdos comumente trabalhados por geógrafos. É entendê-lo como dotado de geograficidade. É perceber sua espacialidade e tentar entender seus significados. (BLUWOL, 2008, p. 2)

Assim como os exemplos mencionados, várias animações exploram os mais diversos temas (migrações, questões urbanas, problemáticas ambientais) que constituem algumas das questões contemporâneas, que geram amplos debates na sociedade e podem ser abordadas em atividades didáticas desenvolvidas com os estudantes.

A lista de títulos é vasta, mas, como já mencionado, a pesquisa dedica-se às obras comerciais. E, sobre esse assunto, Pontuschka, Paganelli e Cacete (2009, p. 281), apontam que:

As imagens sonorizadas do cinema também podem lidar com espaços e tempos diferentes. Mesmo os filmes comerciais podem trazer elementos para a reflexão pedagógica, permitindo ao professor – em nosso caso, o de Geografia – realizar uma análise crítica do filme. Como arte e como linguagem rica de conteúdos, que, embora sejam ficcionais, podem ter se espelhado em fatos ou na vasta literatura disponível.

Os filmes comerciais costumam estar presentes no cotidiano. Tais obras, apesar de não terem objetivo diretamente pedagógico, possibilitam variadas abordagens e propiciam, paralelamente ao aprendizado, momentos de descontração e lazer.

2. PROJETO ANIMAESTUDOS: A MAGIA DO CINEMA NOS CONECTA

O projeto foi criado a partir da vivência do pesquisador nas áreas de cinema e educação. O objetivo principal foi analisar longas metragens de animação, voltados ao entretenimento, e que poderiam ser associados aos conteúdos trabalhados primeiramente na Geografia e, posteriormente, em outras áreas do conhecimento. A proposta foi instigar o estudante a perceber como é possível descobrir outros mundos e histórias por meio das obras selecionadas, além de estabelecer relações entre a narrativa das animações, os conteúdos curriculares e situações cotidianas.

Os conteúdos a serem trabalhados em cada série foram definidos a partir dos planejamentos previstos no *Projeto de Educação para o Brasil Marista*, documentos atualizados após a aprovação da *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) que se deu ao final de 2017.

O currículo Marista foi construído de modo a ser compatível com o que preconiza a BNCC (2017). Segundo o documento, ser competente em algo significa ser capaz de mobilizar conhecimentos (o que são e para que servem), habilidades (para praticar, dialogar e expressar emoções), com as exigências relacionadas ao exercício da cidadania, ao convívio social respeitoso e ao aprimoramento pessoal e do outro.

Diante do exposto, a curadoria das produções analisadas buscou dialogar com o objetivo do estudo da Geografia, presente nos documentos supracitados: compreender o espaço geográfico, considerando essencial o estudo da natureza com um enfoque metodológico, que toma por base um fim social, para assim, ser possível ao estudante observar as desigualdades e articular a conscientização dos problemas sociais e ambientais, a fim de não permitir a alienação espacial ao se omitir da realidade a sua volta.

Definidos os conteúdos específicos no componente de Geografia e as animações que seriam analisadas, professores de outras áreas dos Anos Finais do Ensino Fundamental foram convidados a contribuir com o projeto, buscando trabalhar conteúdos que, de alguma forma, dialogam com as temáticas discutidas. No quadro a seguir, as animações selecionadas, os respectivos conteúdos, componentes curriculares participantes e público-alvo.

Quadro 1 - Animações analisadas e respectivos conteúdos

Animação Selecionada	Conteúdos pertinentes à Geografia	Componentes Colaboradores	Público-Alvo
O Lorax, Em busca da Trúfula Perdida (2012)	A importância do espaço geográfico para os seres humanos. Processos de formação e transformação das paisagens. Consumo e degradação ambiental.	Ciências Ensino Religioso Língua Inglesa Língua Portuguesa Matemática	6º Ano
Rio 2 (2014)	Organização administrativa do Brasil. Domínios morfoclimáticos brasileiros. Desmatamento no Brasil.	Língua Portuguesa Matemática	7º Ano
Wi Fi Ralph: Quebrando a Internet (2018)	A relevância das conexões no atual mundo globalizado. Aspectos positivos e negativos do processo de globalização. Facetas culturais e econômicas da globalização.	Língua Portuguesa História	8º Ano
Mulan (1998)	Aspectos físicos da Ásia. Desigualdades de gênero no continente asiático. Aspectos socioeconômicos da China.	Língua Portuguesa Arte	9º Ano

Fonte: Organizado pelo autor.

Os professores de Arte e Língua Portuguesa desenvolveram uma atividade complementar. Ao trabalhar marketing e propaganda, coube às turmas do 9º ano criar um título para o projeto e desenvolver uma campanha de divulgação das

atividades desenvolvidas para a comunidade escolar.

O objetivo geral da proposta foi apresentado aos estudantes. Organizados em grupos, eles criaram possíveis títulos e logomarcas para o projeto. Uma comissão de professores selecionou os dois que mais se destacaram, os quais foram submetidos à votação nas redes sociais do colégio. O material criado pela equipe vencedora ilustrou todas as peças de divulgação do projeto (Figura 20).

Figura 20 - Logomarca vencedora



Fonte: Colégio Marista de Londrina (2019).

Ainda direcionado ao conteúdo de marketing e propaganda, os estudantes tiveram uma função primordial, documentar as atividades desenvolvidas por seus colegas de outras turmas ao longo dos meses de março e agosto de 2019, para posteriormente criarem peças de divulgação do trabalho que alimentaram os canais de divulgação do colégio. Nas semanas que antecederam a mostra cultural de encerramento, eles percorreram diferentes ambientes da escola, convidando a comunidade para prestigiar os trabalhos.

Em 2019, o Colégio Marista de Londrina contava com três turmas de cada série dos anos finais do Ensino Fundamental. Por isso, no intuito de promover uma maior interação entre os estudantes das diferentes turmas, foi definido que as

animações seriam exibidas no contraturno. A exibição de cada obra foi precedida por uma aula interdisciplinar conduzida pelo professor de Geografia e pelos professores colaboradores, buscando correlações entre animação e seus respectivos componentes. Nas semanas seguintes à exibição das animações, os conteúdos foram trabalhados com maiores detalhes nas aulas das disciplinas participantes do projeto.

O sucesso da proposta junto à comunidade escolar garantiu que uma nova edição ocorresse em 2020. No entanto, os desdobramentos da pandemia da Covid-19 inviabilizaram a continuidade do projeto. Somente no início de 2023 as atividades do projeto foram retomadas.

A seguir, apresentamos o desenvolvimento e as análises realizados com as turmas de 6º ano com a obra *O Lorax: em busca da Trúfula perdida* (2012) e de 8º ano com *WiFi Ralph: quebrando a internet* (2018).

2.1 Atividade turmas de 6º ano.

Animação: *O Lorax: em busca da Trúfula Perdida*

Ficha técnica:

País: Estados Unidos.

Ano de produção: 2012

Duração: 86 minutos

Direção: Chris Renaud

Classificação indicativa: Livre

Sinopse: Ted, de doze anos, faz qualquer coisa para encontrar uma árvore de Trúfula de verdade, para impressionar a garota de seus sonhos. Quando inicia sua jornada, Ted descobre a incrível história do Lorax, uma rabugenta, mas simpática criatura que protege as árvores.

Componentes curriculares participantes: Geografia, Língua Portuguesa, Ciências, Ensino Religioso, Língua Inglesa e Matemática.

Originalmente um livro infantil do escritor estadunidense Theodoro Seuss Geisel (1904-1991) publicado em 1971, trata-se de uma fábula com mensagem ambiental. O autor explora o tema da ganância de grandes empresas, que ignoram os danos causados à natureza. A primeira adaptação da história foi produzida para a televisão e exibida no ano de 1972 nos Estados Unidos. Quatro décadas depois, a

obra ganhou uma adaptação cinematográfica, que foi analisada no projeto (Figura 21).

Figura 21 - Personagem Lorax nas versões de 1972 e 2012



Fonte: Compilação do autor.⁶

A abordagem geográfica se iniciou a partir dos conceitos de *Espaço Geográfico* e *Paisagem*, e atende às habilidades da BNCC (2017):

(EF06GE01): Comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos e espaços.

(EF06GE02): Analisar modificações das paisagens por diferentes tipos de sociedade, com destaque nos povos originários.

Correa (1982) afirma que o espaço geográfico é a morada do ser humano e abrange a superfície terrestre e destaca três abordagens ao se analisar o conceito: a análise do *espaço absoluto*, que seria o espaço em si; a análise do *espaço relativo*, que seria a distância; e, por fim, a análise do *espaço relacional*, a partir do qual o objeto só existe em contato com outros.

Ainda segundo Correa (1982), as três abordagens não são excludentes, de modo que o espaço é social e inseparável do tempo. E os atores principais seriam os proprietários dos meios de produção e o Estado.

Milton Santos, um dos mais importantes pensadores da Geografia brasileira, em sua obra *Técnica, Espaço e Tempo* (SANTOS, 1994), aponta o espaço geográfico como um sistema de objetos cada vez mais tendentes a fins estranhos, ao lugar e aos seus habitantes. Segundo o autor, o poder financeiro cada vez mais se apropria e transforma os espaços.

⁶ Montagem com imagens coletadas da Universal Pictures.

Para Santos (1988 e 1994), a análise do espaço deve considerar quatro categorias: a *forma*, que é o aspecto visível, exterior de um objeto como, por exemplo: casa, bairro e cidade; a *função*, que implica o papel a ser desempenhado pelo objeto criado, a relação entre a forma e função é direta onde a forma é criada para desempenhar uma função; a *estrutura*, que se refere à natureza social e econômica de uma sociedade em um dado momento do tempo; o *processo* que é a estrutura em seu movimento de transformação ao longo do tempo.

A problemática inicial da animação pode ser claramente relacionada às abordagens dos autores supracitados, uma vez que o personagem, Uma-Vez-Ildo, busca suprir suas necessidades explorando a vegetação fictícia das Trúfulas para fabricar um produto multifuncional, o “sneed”. Ao cortar a primeira árvore, o Lorax surge magicamente na trama e passa a interagir com o ser humano, sempre na tentativa de conscientizá-lo sobre a importância da preservação da vegetação como forma de manter o equilíbrio da biodiversidade na floresta de Trúfulas (Figura 22).

Figura 22 - Diálogo inicial entre Lorax e Uma-Vez-Ildo



Fonte: Universal Pictures (2012).

O conceito de *espaço geográfico* foi construído com os estudantes a partir das relações entre as situações apresentadas na animação e os fatos que ocorrem ao nosso redor, e, como esses, muitas vezes, alteram nosso espaço vivido.

Para enfatizar as situações analisadas, foram utilizados notícias, charges e gráficos acerca do desmatamento na Amazônia e seus impactos diretos no equilíbrio ambiental.

Uma questão norteou as discussões com os estudantes: quais relações

podemos estabelecer entre as situações apresentadas no filme e a nossa realidade?

Ao passo que a narrativa avança, o produto criado por Uma-Vez-Ildo se torna um sucesso de vendas, com a crescente demanda por “sneeds”, o personagem percebe que pode lucrar muito mais com as Trúfulas. Porém, o processo de exploração é muito mais rápido e lucrativo se for realizado com o auxílio de máquinas. Este ato da animação pode ser facilmente associado ao processo da Primeira Revolução Industrial e a Modernização da Agricultura, nas décadas de 1960 e 1970. Períodos nos quais a degradação ambiental se acentua ao passo que a lógica do consumismo cria necessidades e o processo de urbanização também avança, surgindo a cidade de “SneedVille”.

Em uma sequência musical, a animação apresenta as motivações capitalistas do personagem principal. A paisagem natural se transforma em paisagem antrópica. A Floresta de Trúfulas é substituída por uma cidade onde tudo é feito de plástico (Figura 23).

Figura 23 - Destruição da Floresta de Trúfulas



Fonte: Universal Pictures (2012)

Associada ao entendimento do conceito de *espaço geográfico*, a análise das paisagens é um dos pontos iniciais de um estudo geográfico, uma vez que ao observar a paisagem podemos compreendê-la no contexto sociocultural em que está inserida.

Para Santos (1988), a paisagem é tudo aquilo que está no domínio visível e perceptível como materialização de um instante da sociedade, composta de objetos

que se pode identificar no horizonte, formada, não apenas por volumes, mas também por cores, odores, sons, entre outros elementos imateriais. Na obra *Metamorfoses do espaço habitado*, Milton Santos afirma que:

A paisagem é sempre heterogênea. A vida em sociedade supõe uma multiplicidade de funções e quanto maior o número destas, maior a diversidade de formas e atores. Quanto mais complexa a vida social, tanto mais nos distanciamos de um mundo natural e nos endereçamos a um mundo artificial. (SANTOS, 1988, p. 23)

Diante disso, muitas vezes é difícil distinguir o que é natural do que é antrópico. Perceber esses aspectos pode ser, portanto, uma tarefa árdua e subjetiva. No entanto, as transformações espaciais apresentadas na animação conseguem ilustrar esse complexo conceito com clareza.

Em seu caráter multidisciplinar, a paisagem se torna objeto de estudiosos do espaço, como geógrafos, arquitetos, engenheiros, biólogos e ambientalistas e pode apresentar conceitos que variam conforme questões estéticas, filosóficas, culturais e até mesmo nas diferentes escalas adotadas. Nesse sentido, a participação de docentes de outras áreas do conhecimento foi essencial. Nas aulas de Língua Portuguesa, o conceito de paisagem foi abordado por meio da análise do poema proposto no material didático, *A Rua Diferente*, de Carlos Drummond de Andrade, transcrito a seguir:

A RUA DIFERENTE

Na minha rua estão cortando árvores
botando trilhos
construindo casas.

Minha rua acordou mudada.
Os vizinhos não se conformam.
Eles não sabem que a vida
tem dessas exigências brutas.

Só minha filha goza o espetáculo
e se diverte com os andaimes,
a luz da solda autôgena
e o cimento escorrendo nas formas.

Fonte: Sistema Marista de Ensino – Língua Portuguesa – 2019

Os professores responsáveis pelas disciplinas de Geografia e Língua Portuguesa analisaram o poema junto aos estudantes, que foram desafiados a

apontarem relações entre os conceitos trabalhados em Geografia, que foram apresentados no filme, com os versos do poema.

Ainda na área da Língua Portuguesa, foi trabalhada a estrutura de um texto narrativo. Os estudantes identificaram tempo, espaço e personagens que integram a narrativa da animação, além de indicar a sequência dos acontecimentos, classificando-as em: situação inicial, conflito, clímax e desfecho. Ao término das discussões os professores enfatizaram a importância da leitura como instrumento na aquisição de conhecimento, essencial à argumentação e elaboração de diferentes gêneros textuais.

A sustentabilidade foi explorada na disciplina de Ciências, discutindo como evitar que um dia cheguemos à realidade retratada na animação. Segundo a professora responsável, a etimologia da palavra sustentabilidade vem do termo sustentar, manter, ou seja, permitir que as gerações futuras tenham as mesmas condições de vida que encontramos atualmente. Para que isso ocorra, é importante garantir a manutenção dos recursos naturais, que garantem a correta concentração de gases atmosféricos, principalmente do oxigênio.

Foi analisado também a composição atmosférica e como ela é fundamental para a manutenção da vida. Sem a concentração ideal de oxigênio não conseguiríamos realizar um dos processos mais importantes à manutenção da vida, a transformação de energia em nossas células. Seríamos extintos por nossas próprias atitudes.

O comportamento dos habitantes da cidade apresentado na animação ilustra o quanto nossas ações refletem o mundo em que vivemos e o quanto devemos refletir sobre nossos atos cotidianos, a fim de evitar um desequilíbrio ambiental.

Foi abordado ainda as mudanças no processo de produção de determinados objetos, que nos últimos anos, cada vez mais, contam com plásticos em sua composição. O descarte adequado do plástico foi tema de pesquisas realizadas pelos estudantes. Dados foram coletados com vizinhos e os resultados apresentados em sala. Esta etapa foi concluída com oficinas, nas quais itens de plásticos descartados foram transformados em brinquedos pelos estudantes (Figura 24).

Figura 24 - Oficina com resíduos plásticos



Fonte: Colégio Marista de Londrina (2019).

O professor responsável pela disciplina de Ensino Religioso trouxe importantes contribuições às atividades. O conceito trabalhado por ele foi Solidariedade Socioambiental.

A reflexão teve início com uma fala do Papa João Paulo II publicada na Carta *Encíclica Redemptoris Mater* em 1987:

A Solidariedade é a determinação firme e perseverante de se empenhar pelo bem comum; ou seja, pelo bem de todos e de cada um, porque todos nós somos verdadeiramente responsáveis por todos. (CARTA ENCÍCLICA)

Partindo da fala do Papa, enfatizou-se que a solidariedade nos convoca para o cuidado nas relações sociais. Os seres humanos são interdependentes, logo, nossas ações podem interferir na vida dos outros. Diante disso, os estudantes foram instigados a perceber a importância da ação individual para a coletividade. No contexto abordado na animação, é necessário criar uma consciência ecológica e compreender que o planeta é a nossa “casa comum”.

Findadas as análises e reflexões acerca dos conceitos apresentados na animação e detalhados nas aulas e atividades de cada componente curricular participante do projeto, um último desafio foi posto aos estudantes pelos professores de Língua Inglesa e Matemática: projetar um mundo, no qual o equilíbrio ambiental fosse norteador de uma sociedade menos predatória; a ferramenta utilizada para este fim foi um dos jogos mais populares entre jovens em idade escolar da

atualidade, o Minecraft.

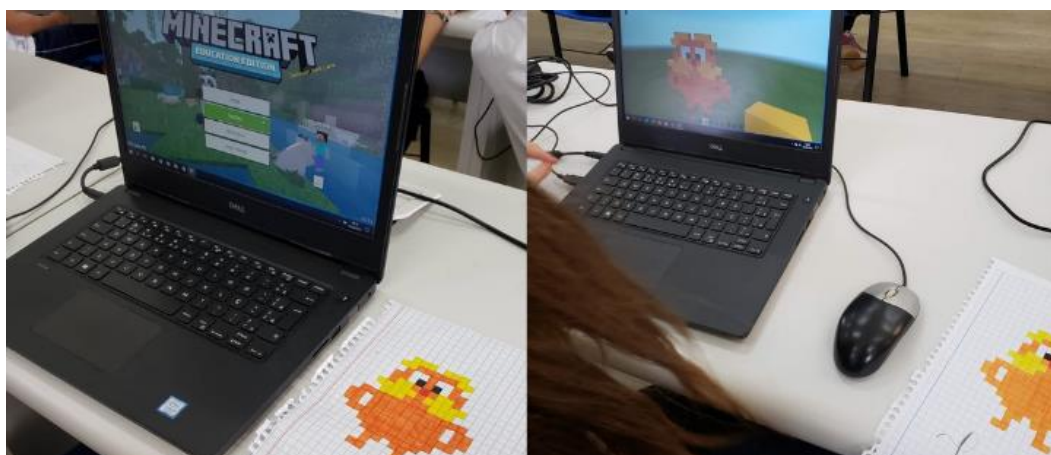
Basicamente os jogadores constroem ambientes em um mundo virtual, popularmente conhecido entre os usuários da ferramenta como *sanbox*. Os jogadores iniciam em um ambiente com predomínio de elementos naturais, como: árvores, montanhas e rios. O objetivo é coletar recursos e a partir deles construir os objetos antrópicos que garantem a sobrevivência dos jogadores.

O jogo exige a constante exploração dos elementos naturais como forma de garantir a evolução de seus mundos. Mas permite que sejam estabelecidas inúmeras relações com o mundo real. Por isso, o uso do Minecraft estimula o desenvolvimento da criatividade, do senso estético, da percepção espacial, entre outras habilidades. Especificamente sobre Geografia, o jogo explora a linguagem cartográfica da navegação em diversos momentos e permite que o jogador navegue por inúmeras paisagens, como: desertos, florestas, pântanos, cidades etc.

Reconhecer as características de um espaço geográfico, identificando as interferências antrópicas no mesmo, é uma habilidade que pode ser desenvolvida.

O sucesso do Minecraft entre jovens e crianças garantiu envolvimento de grande parte dos estudantes. As atividades foram desenvolvidas nos laboratórios de informática do colégio (Figura 25), que possui uma licença de uso junto à Microsoft, proprietária da plataforma. O acesso a computadores e internet ainda é bastante limitado na realidade de muitas escolas brasileiras, no entanto, gradativamente, as instituições de ensino são equipadas com laboratórios que permitem que atividades com ferramentas virtuais sejam realizadas.

Figura 25 - Desenvolvimento da atividade com Minecraft



Fonte: Colégio Marista de Londrina (2019).

Em março de 2023, a proposta de análise da animação *O Lorax: em busca da Trúfula perdida*, foi aprimorada e aplicada novamente. Desta vez, além dos estudantes, os familiares também foram convidados a participar.

A exibição da animação ocorreu em um sábado pela manhã em uma tradicional sala de cinema de Londrina: o Cine Villa Rica. Os professores realizaram uma aula contextualizando as abordagens da animação e os conteúdos trabalhados. A tela do cinema projetou o material preparado (Figura 26).

Figura 26 - Aula antes da sessão no Cine Villa Rica



Fonte: Compilação elaborada pelo autor (2023)

Os complexos de cinema de Londrina oferecem diversos pacotes especiais para grupos escolares a preços populares. Embora para algumas realidades o custo ainda possa ser um empecilho, muitas instituições, públicas ou privadas, dispõem de recursos para a realização de atividades fora da escola, de modo que a realização de uma atividade no cinema é uma possibilidade interessante.

Nas aulas posteriores à exibição, cinco questões foram propostas aos estudantes:

- ✓ *Descreva as paisagens da cidade de “Sneedville”. Destaque qual é o material predominante na cidade e qual elemento natural não existe no local.*
- ✓ *Considerando a importância da vegetação para a manutenção do clima. Explique como é, provavelmente, o clima no local onde Uma-vez-Ido vive.*
- ✓ *De que maneira o consumismo é discutido na animação?*
- ✓ *Qual a atitude de Uma-vez-Ido para acelerar a produção de sneeds e atender a demanda? Descreva os impactos causados para ecossistema das Trúfulas a partir disso.*
- ✓ *“A menos que você se importe de montão, nada vai melhorar, não vai não”. Essa frase encerra a animação. Considere a realidade em que vivemos e aponte dois problemas ambientais. Indique ações que poderiam amenizá-los.*

O dinamismo da animação ao abordar questões ambientais de forma divertida envolveu os participantes, de modo que o envolvimento no projeto foi bastante significativo. A percepção dos estudantes acerca das questões será objeto de análise do próximo capítulo.

2.2 Proposta desenvolvida com o filme *WiFi Ralph: quebrando a internet*

Ficha técnica:

País: Estados Unidos

Ano de produção: 2018

Duração: 116 minutos

Direção: Phil Johnston e Rich Moore

Classificação indicativa: Livre

Sinopse: Ralph, o vilão dos videogames, e sua companheira desajustada Vanellope von Schweetz navegam a vasta e dinâmica world wide web em busca de uma peça sobressalente para salvar o videogame de Vanellope, Corrida Doce.

Componentes curriculares participantes: Geografia, História e Língua Portuguesa.

A abordagem que se refere ao componente curricular de Geografia teve início a partir da habilidade prevista na BNCC (2017):

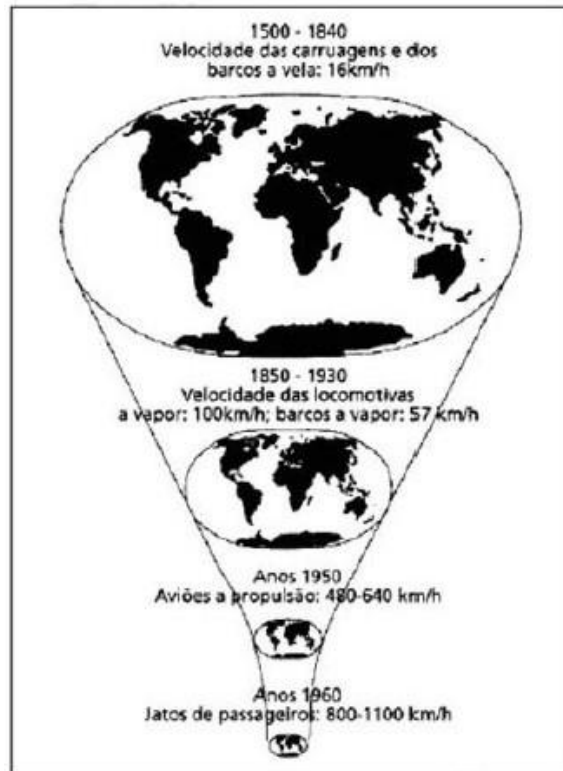
(EF09GE05): Analisar fatos e situações para compreender a integração mundial (econômica, política e cultural), comparando as diferentes interpretações: globalização e mundialização.

Nas aulas que antecederam à exibição da animação, foi proposta uma discussão em sala sobre os principais temas a serem observados, como uma avaliação diagnóstica do conhecimento prévio dos estudantes acerca do tema. As turmas foram questionadas sobre a definição do termo *globalização*; como resultado dessa consulta, os estudantes foram unânimes ao associar o termo ao acesso à internet e ao uso de dispositivos móveis. Com este apontamento percebe-se uma tendência atual, na qual muitos jovens em idade escolar acessam a internet e se conectam por meio de redes sociais e outros aplicativos e se percebem inseridos no processo de globalização por meio de suas atividades cotidianas.

O diálogo a partir da contribuição dos estudantes foi conduzido apresentando temas relevantes, como: a importância das redes de comunicação na atualidade, a velocidade das informações como resultante do avanço tecnológico e científico da sociedade, a evolução das redes de transporte, que se beneficiou do avanço das tecnologias da informação, possibilitando o aprimoramento da organização dos espaços de produção, logística e distribuição de mercadorias e matérias primas, além do deslocamento das pessoas.

Para ilustrar a questão acerca da evolução dos meios de transporte, analisamos o esquema proposto por David Harvey, importante estudioso sobre o tema da modernidade (Figura 27). Harvey (1992, p. 220) denomina o processo da globalização de “compressão do tempo-espaço”; para o autor, o avanço tecnológico proporcionou à humanidade outra maneira de perceber a relação do tempo e do espaço por meio da utilização de meios de transporte mais velozes, além de estruturar e permitir o avanço do capitalismo em escala global.

Figura 27 - A Compressão espaço-tempo



Fonte: Harvey, 1992, p. 220.

A análise do esquema elaborado por Harvey (1992) foi realizada por meio de duas questões:

1. *O esquema de Harvey aborda apenas os meios de transporte para compor sua explicação. Porém, de que tamanho ficaria o mundo nesse esquema se considerássemos o uso da internet?*

As discussões acerca dessa questão consideraram o fato de que, com o uso da internet, não há espaços a serem vencidos, visto que a rede mundial de computadores possibilita certa instantaneidade entre relações pessoais e econômicas; diante disso, a globalização alcança conexões nos mais diversos setores da sociedade.

2. *Atualmente, do ponto de vista técnico, está muito mais fácil o deslocamento de pessoas e mercadorias. Esse fato permite que todas as pessoas do mundo tenham a possibilidade de ir e vir?*

Os estudantes indicaram impeditivos no que se refere ao deslocamento pela

superfície terrestre, como: questões econômicas, a existência de sociedades excluídas do poder econômico e da infraestrutura necessária para esse deslocamento global e ainda situações políticas que controlam a entrada e a saída em fronteiras.

O professor responsável pelo componente de História contribuiu para as discussões criando uma linha do tempo na qual os estudantes pontuaram as três fases da globalização, descritas no quadro a seguir:

Quadro 2 - Etapas da Globalização

Fase	Período	Características
1ª	Séculos XIV e XV	Marcada pelo período das Grandes Navegações, foi o primeiro momento em que territórios tão distantes foram conectados/explorados dos pontos de vista cultural e econômico. Tecnologias ligadas à navegação, como caravelas, bússolas e astrolábio se destacam.
2ª	Século XIX	Marcada pela Revolução Industrial na Inglaterra. O advento da máquina a vapor é o marco que possibilita o aumento da velocidade dos meios de transporte. A invenção do telégrafo permite maior alcance para a comunicação. A produção industrial e a acentuada degradação ambiental também se destacam.
3ª	Séculos XX-XXI	A Revolução técnico-científico-informacional marca o avanço nos setores de comunicação, transporte, ciência e tecnologia de ponta. A fibra óptica revoluciona a estrutura de comunicação em escala planetária.

Fonte: Organizado pelo autor.

A construção da linha do tempo objetivou que os estudantes percebessem que a globalização vivenciada na atualidade é resultado de um longo processo histórico.

As consequências no âmbito cultural, marcantes no fenômeno da globalização foram destaque antes da exibição da animação. Por meio de exemplos do cotidiano dos estudantes, os quais ilustrassem a uniformização cultural que se percebe em diversas áreas. Filmes e séries recordistas de públicos, que são

lançados simultaneamente no mundo todo, padronização de certos hábitos alimentares, como *fast-food*, e artistas que ditam padrões da moda estão entre alguns temas discutidos.

Para auxiliar a análise dos estudantes⁷ durante a exibição da animação, quatro questões norteadoras foram propostas:

- ✓ *Descreva aspectos do meio técnico-científico-informacional representado na animação.*
- ✓ *Considere situações cotidianas e aponte aspectos negativos da globalização.*
- ✓ *As consequências no âmbito cultural também são marcantes no fenômeno da globalização. A indústria cinematográfica planeja suas produções para serem sucesso de vendas em todo o mundo. Diante disso, tem crescido a homogeneização cultural. Como esse processo é representado na animação?*
- ✓ *As novas tecnologias são plenamente acessíveis a todas as pessoas? Justifique.*

Nas aulas de Geografia posteriores à exibição da animação, foram discutidos aspectos positivos e negativos da globalização. Na abordagem positiva, os avanços tecnológicos permitiram grande intercâmbio entre países, facilitando a ampliação do repertório cultural, aumento do acesso à informação que, entre outros pontos, auxilia no desenvolvimento de pesquisas que podem proporcionar melhora na qualidade de vida da população.

No que se refere à economia em escala planetária, o processo de globalização exerce grande importância na expansão e inserção de indústrias em países emergentes, ampliando a oferta de empregos e, conseqüentemente, promovendo melhora na qualidade de vida da população. A ampliação das redes de telecomunicações, permitindo que importantes questões sociais sejam debatidas, analisadas e difundidas globalmente, fortalecendo o potencial para amenizar tais questões. Nessa perspectiva, questões humanitárias e ambientais, por exemplo, alcançam maior visibilidade.

Acerca de aspectos negativos, destacamos consequências severas, principalmente para os países em desenvolvimento. Santos (2001), em seu livro *Por*

⁷ Trataremos das considerações dos estudantes no capítulo Análise e eficácia.

uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal, discute a existência de uma face perversa da globalização. Segundo o autor, impactos extremamente negativos são percebidos nos países em desenvolvimento e, como consequência, o abismo social, econômico e científico se acentua entre os diferentes territórios.

Santos (2001) critica o desenvolvimento tecnológico em grande escala por não estar direcionado à melhora da qualidade de vida das pessoas, mas sim ao consumo. A prioridade é garantir o avanço econômico, aumentar a produtividade e os lucros das empresas que atuam no mercado global. Todo o arcabouço tecnológico advindo com a Terceira Revolução Industrial está presente principalmente em países desenvolvidos, ou seja, territórios que têm o meio técnico-científico-informacional mais bem estruturado.

Ao analisar a perversidade da globalização, mencionamos a importância do processo para a expansão cultural e até mesmo como facilitadora nos processos educacionais em diferentes níveis de ensino. Entretanto, o acesso aos computadores e às redes de internet não é realidade para parte da sociedade.

Analogamente às discussões realizadas nas aulas de Geografia, os professores de História e Língua Portuguesa desenvolveram uma análise a partir de um percurso histórico a fim de problematizar a evolução dos processos de comunicação ao longo dos anos. Esse trabalho teve como produto a produção de um texto argumentativo.

O roteiro da animação explora a relação de amizade entre Ralph e Vanellope; essa problemática é explorada tendo como pano de fundo a internet. Esse contexto permitiu aos realizadores materializar na tela diversas características da rede mundial de computadores, desde a conexão no modem, em uma sequência na qual toda a infraestrutura necessária para a conectividade é mostrada de forma concreta (Figura 28), até a navegação por *websites* de busca, compra e entretenimento.

Figura 28 - Ralph e Vanellope no interior de um modem



Fonte: Walt Disney Pictures (2018).

Ao acompanhar os personagens é possível identificar marcas conhecidas do grande público que são utilizadas por milhões de usuários diariamente (Figura 29); Whatsapp, Instagram, Google, Twitter e a própria Disney, estúdio responsável pela animação, são algumas das empresas que se destacam nas paisagens criadas para representar o mundo virtual.

Figura 29 - Grandes empresas representadas no mundo da internet criado para a animação



Fonte: Walt Disney Pictures (2018)

As referências às empresas conhecidas mundialmente contribuem para

despertar ainda mais o interesse dos estudantes. Durante a exibição, vários deles procuravam identificar outras marcas que apareciam em menor destaque na tela. Essas cenas contribuíram para a compreensão do fenômeno da homogeneização cultural, além de promover discussões acerca do potencial das animações enquanto veículos de propaganda. No entanto, uma importante observação se fez necessária, a representação de conglomerados estadunidenses na animação pode gerar interpretações equivocadas, uma vez que temos a impressão de que a internet se resume ao mercado americano. Não há qualquer menção a empresas de outras nacionalidades, reforçando o cunho mercadológico e repleto de ideologias das produções hollywoodianas. Diante disso, o papel mediador do professor foi primordial ao conduzir dessa discussão.

A dependência criada com o uso dos smartphones e os algoritmos que monitoram nosso comportamento nos ambientes virtuais também são questões exploradas de forma bastante palpável na animação, o que permitiu discussões sobre o que os estudantes fazem dos dispositivos móveis e da internet em seu cotidiano. Ainda que os personagens principais tenham acessado a rede por um computador, uma vez dentro da internet, eles utilizam celulares para se comunicar e inclusive para arrecadar fundos a fim de concluir a premissa do roteiro, adquirir uma peça rara para consertar o jogo de Vanellope. A personagem, Yesss, personifica os algoritmos (Figura 30), traçando perfis dos usuários, definindo as mídias que potencialmente podem viralizar, gerando visibilidade e receita para seus criadores.

Figura 30 - Yesss explica como alcançar popularidade na internet



Fonte: Walt Disney Pictures (2018)

Os realizadores da animação utilizaram linguagens e situações bastante atuais, muitas das quais integram a rotina de crianças e jovens. Isso foi importante para engajar os estudantes, contribuindo para que a adesão às atividades fosse expressiva.

No próximo capítulo analisamos a efetividade das questões propostas a fim de alcançar os objetivos de aprendizagem pretendidos.

3. ANÁLISE E EFICÁCIA

A produção cinematográfica, especificamente das animações, se mostrou uma linguagem educativa poderosa, servindo de ferramenta para que os objetivos didáticos fossem alcançados em diferentes níveis do processo educacional. Dessa forma, o envolvimento de grande parte dos estudantes nas atividades comprovou a eficácia da proposta. O uso das animações pode não resolver plenamente os desafios enfrentados para alcançar os objetivos das aulas, mas se coloca como um ótimo instrumento, atrativo e que possibilita o desenvolvimento de outras habilidades dos estudantes. Desse modo, seguem as impressões dos estudantes sobre os temas abordados e suas respectivas análises.

3.1 Impressões e análise da animação: O Lorax, em busca da Trúfula perdida.

Com o objetivo de verificar a compreensão acerca dos principais temas estudados, cinco questões foram postas aos estudantes, que posteriormente nortearam um debate de fechamento do projeto. Seguem as percepções de dois estudantes e suas respectivas análises.

Quadro 3 - Percepções do estudante 1 sobre a animação O Lorax: em busca da Trúfula perdida

<p>Descreva o espaço geográfico da cidade de “Sneedville”. Destaque qual é o material predominante e qual elemento natural não existe no local.</p> <p><i>R: A cidade de Sneedville é um lugar onde tudo é artificial, pois toda a natureza foi destruída e substituída por plásticos, metais e entre outros... Nesse lugar, pela falta da natureza, não há animais, pois não é um ambiente favorável para sobrevivência deles.</i></p>
<p>Considerando a importância da vegetação para a manutenção do clima. Explique como é, provavelmente, o clima no local onde Uma-vez-Ildo vive.</p> <p><i>R: O clima onde o Umavez-Ildo mora deve ser quente e seco, já que todas as árvores da região foram derrubadas e influenciavam na temperatura. Além disso, o ar do ambiente é poluído por todos os gases produzidos pela cidade de Sneedville.</i></p>
<p>De que maneira o consumismo é discutido na animação?</p> <p><i>R: O consumismo, principalmente descontrolado, é retratado como sendo uma atividade negativa ao meio ambiente e, conseqüentemente, a nós também, pois, gera resíduos sólidos, poluição, intensifica a exploração de recursos naturais, extinção de animais, entre outros problemas.</i></p>
<p>Qual a atitude de Uma-vez-Ildo para acelerar a produção de “sneeds” e atender a demanda? Descreva os impactos causados para ecossistema das Trúfulas a partir disso.</p>

R: Inicialmente, por causa de um acordo feito com Lórax, Umavez-Ildo retirava apenas as folhas das Trúfulas para afetá-las o mínimo possível, porém com a alta procura de seu produto e para acelerar sua produção, ele passou a derrubar todas as árvores da floresta. Com essa atitude, a quantidade de Trúfulas foi diminuída, o que resultou em seu desaparecimento, sendo prejudicial para os animais que habitavam o território.

“A menos que você se importe de montão, nada vai melhorar, não vai não”. Essa frase encerra a animação. Considere a realidade em que vivemos e aponte dois problemas ambientais. Indique ainda ações que poderiam amenizá-los.

R: Um problema ambiental que está cada vez mais presente no planeta é a poluição atmosférica. Algumas formas para diminuir a poluição do ar é a utilização de transportes públicos, substituir combustíveis fósseis por biocombustíveis, controlar o consumo, entre outras medidas. Outro problema existente é a poluição da água. Para que essa questão seja amenizada, é necessário o descarte correto do lixo, tratamento da água nos esgotos, evitar o descarte de resíduos tóxicos nos rios e mares, entre outras atitudes.

Fonte: Organizado pelo autor.

Ao observar as respostas aos dois primeiros questionamentos dadas pelo estudante 1, nota-se que houve um processo de aquisição dos conhecimentos acerca da ação antrópica nos espaços naturais, como no trecho *“A cidade de Sneedville é um lugar onde tudo é artificial, pois toda a natureza foi destruída e substituída por plásticos, metais e entre outros...”*. Nesse excerto, o estudante explicita de que maneira ocorreu o processo de assimilação das informações por meio da animação analisada. Além disso, no desenrolar do enredo o estudante consegue perceber relações de causalidade: *“O clima onde o Uma-vez-Ildo mora deve ser quente e seco, já que todas as árvores da região foram derrubadas e influenciavam na temperatura”*. Aqui identifica-se as operações cognitivas realizadas pelo estudante, o qual foi capaz de perceber a relação entre a ação humana predatória e seus impactos. Destaca-se ainda, o papel do enredo no estabelecimento de uma sequência lógica entre os conteúdos previamente trabalhados.

Na sequência é possível constatar uma abordagem de temas complexos como sustentabilidade e consumismo, transformada em uma narrativa fluída e acessível aos estudantes, conforme percebe-se nas respostas a seguir: *“O consumismo, principalmente descontrolado, é retratado como sendo uma atividade negativa ao meio ambiente e, conseqüentemente, a nós também, pois, gera*

resíduos sólidos, poluição, intensifica a exploração de recursos naturais, extinção de animais, entre outros problemas”. Isso posto, é perceptível o engajamento do estudante ao se incluir como integrante das pautas estudadas. Paralelamente ao clímax da narrativa ocorre a compreensão sobre o papel desse agente enquanto copartícipe de processos que degradam o espaço natural, tendo em vista que a motivação para a exploração predatória do bioma fictício se dá a partir do aumento expressivo da demanda pelo produto oriundo das Trúfulas, situação facilmente percebida na sociedade atual.

Por fim, no último questionamento feito ao estudante 1 verifica-se a eficácia da proposta de análise fílmica, uma vez que fica nítida a construção de uma visão crítica sobre os acontecimentos fictícios e reais a fim de despertar ações concretas de conscientização ambiental. *“Um problema ambiental que está cada vez mais presente no planeta é a poluição atmosférica. Algumas formas para diminuir a poluição do ar é a utilização de transportes públicos, substituir combustíveis fósseis por biocombustíveis, controlar o consumo, entre outras medidas. Outro problema existente é a poluição da água. Para que essa questão seja amenizada, é necessário o descarte correto do lixo, tratamento da água nos esgotos, evitar o descarte de resíduos tóxicos nos rios e mares, entre outras atitudes.”*. Nesse tópico, buscou-se construir uma noção da importância da consciência individual, partindo das situações da ficção para uma assimilação sobre consciência coletiva em situações reais e cotidianas.

Quadro 4 - Percepções do estudante 2 sobre a animação O Lorax: em busca da Trúfula perdida

<p>Descreva o espaço geográfico da cidade de “Sneedville”. Destaque qual é o material predominante e qual elemento natural não existe no local.</p> <p><i>R: No espaço geográfico da cidade de Sneedville há mais paisagens humanizadas, como grandes prédios, nessa cidade predomina-se objetos artificiais, com a ausência de árvores e oxigênio (que é vendido em frascos).</i></p>
<p>Considerando a importância da vegetação para a manutenção do clima. Explique como é, provavelmente, o clima no local onde Uma-vez-lido vive.</p> <p><i>R: O clima provavelmente é um clima seco, com poucas chuvas e devido a grande poluição nessa cidade.</i></p>
<p>De que maneira o consumismo é discutido na animação?</p> <p><i>R: O consumismo é mostrado na animação pela grande urbanização e do acesso rápido e fácil a</i></p>

<i>objetos que não são essenciais.</i>
<p>Qual a atitude de Uma-vez-Ildo para acelerar a produção de “sneeds” e atender a demanda? Descreva os impactos causados para ecossistema das Trúfulas a partir disso.</p> <p><i>R: A atitude de Uma-vez-Ildo é a utilização de grandes máquinas cortando as trúfulas por inteira. O impacto no ecossistema a partir desse ato é a falta de filtração do gás carbônico, que é feito pelas árvores pelo meio da fotossíntese.</i></p>
<p>“A menos que você se importe de montão, nada vai melhorar, não vai não”. Essa frase encerra a animação. Considere a realidade em que vivemos e aponte dois problemas ambientais. Indique ainda ações que poderiam amenizá-los.</p> <p><i>R: Um dos problemas ambientais mais grave na nossa realidade é o desmatamento, liberando gases poluentes do aquecimento, o outro é a grande utilização de carros que consomem recursos não renováveis e que também produzem gases do efeito estufa. Poderíamos amenizar esses problemas ambientais pela conscientização de que o desmatamento em larga escala pode causar problemas no futuro, e a substituição de carros que utilizam a combustão por carros elétricos.</i></p>

Fonte: Organizado pelo autor.

É importante ressaltar o caráter qualitativo da presente pesquisa, tendo em vista que embora tenham sido feitas as mesmas perguntas, cada estudante respondeu a partir de suas percepções. As respostas do estudante 2 evidenciam a compreensão acerca dos temas trabalhados por meio de termos e exemplos distintos se comparado à primeira análise. “*No espaço geográfico da cidade de Sneedville há mais paisagens humanizadas, como grandes prédios...*”. Nesse trecho, ao utilizar o termo “grandes prédios”, é perceptível a relação de espaços vividos pelo estudante com a cidade representada no filme, além de notar que é comum a associação de paisagens urbanas às construções verticalizadas.

Outro ponto a ressaltar é a compreensão de que diferentes paisagens podem estar inseridas em um mesmo espaço geográfico, afirmação que comprova a apropriação dos conceitos que se referem às categorias de análise geográficas supracitadas.

Ao ser questionado sobre as possíveis características climáticas do ambiente habitado por Uma-vez-Ildo, o estudante 2 supõe que a área apresente clima seco e associa essa condição à poluição atmosférica.

Na questão que aborda a representação do consumismo na animação, o estudante 2 afirma que “*O consumismo é mostrado na animação pela grande urbanização e do acesso rápido e fácil a objetos que não são essenciais*”. Mais uma vez, uma linguagem simples e eficaz, a expressão “objetos que não são essenciais”

demonstra entendimento acerca do consumismo. A resposta indica ainda a compreensão de que grandes áreas urbanas tendem a ser polos de consumo.

Durante as atividades realizadas, o desmatamento representado na animação foi comparado a situações reais do território brasileiro, em especial no Cerrado e Floresta Amazônica. No quarto questionamento, o estudante 2 diz “...a utilização de grandes máquinas cortando as trúfulas por inteira. O impacto no ecossistema a partir desse ato é a falta de filtração do gás carbônico, que é feito pelas árvores pelo meio da fotossíntese”.

Na construção da resposta, foram utilizadas abordagens trabalhadas diretamente no componente de Ciências. A associação com outra disciplina valida o caráter interdisciplinar proposto pelo projeto Animaestudos.

A frase “A menos que você se importe de montão, nada vai melhorar, não vai não”, encerra a animação e foi o tema do último questionamento. Essa questão teve por objetivo fomentar a discussão acerca da conscientização individual como instrumento para mudanças no comportamento coletivo. Esse tema é abordado neste trecho da resposta do estudante 2: “*Poderíamos amenizar esses problemas ambientais pela conscientização de que o desmatamento em larga escala pode causar problemas no futuro...*”.

Nota-se o apontamento de que ações atuais podem interferir em questões futuras. Em sua resposta, o estudante 2 trata de uma lógica que permeia o conceito de sustentabilidade e reforça a importância da educação ambiental, temas condutores da problemática desenvolvida ao longo da animação bem como das atividades propostas.

Ao compararmos as respostas dos estudantes conclui-se que a percepção é individual, mas há uma construção unívoca do saber. Diante dos conceitos apresentados, as conclusões e compreensão dos conceitos são similares, reafirmando a eficácia do projeto.

3.2 Impressões e análise da animação: Wifi Ralph: quebrando a internet.

Quatro questões foram propostas a fim de promover a reflexão sobre alguns dos principais temas abordados na animação. Os estudantes foram convidados a partilhar suas conclusões com os colegas da turma. Essa atividade foi conduzida pelo professor de Geografia e buscou inserir as contribuições apresentadas em um

debate que marcou o encerramento das atividades.

A fim de comprovar a eficácia do projeto, convidamos os estudantes que participaram da atividade em 2019 para responderem quatro questões que nortearam o debate naquela ocasião. Embora no momento deste questionário já fossem estudantes do Ensino Médio, ficou nítida como a abordagem fílmica contribuiu para a fixação dos conteúdos dos Anos Finais do Ensino Fundamental, bem como para a construção do repertório sociocultural dos estudantes.

Na sequência analisamos as percepções de dois estudantes.

Quadro 5 - Percepções do estudante 3 sobre a animação WiFi Ralph: quebrando a internet

<p>Descreva aspectos do meio técnico-científico informacional representado na animação.</p> <p><i>R: No próprio nome do filme já dá para perceber uma das grandes inovações do meio técnico-científico informacional (Wi-Fi), em que os personagens navegam na internet, passando por diversos sites e redes sociais, fica muito claro a presença desse novo mundo tecnológico. Além disso, é possível ver a grande movimentação de informações, dados de um lugar a outro, representada por personagens que saem da porta de uma rede social e logo entram em outra.</i></p>
<p>Considere situações cotidianas e aponte aspectos negativos da globalização.</p> <p><i>R: Alguns aspectos negativos da globalização são a necessidade das pessoas de receberem tudo rapidamente, a rápida propagação de fake news e a facilidade de ser enganado por propagandas mentirosas que existem na internet, além dos spams e vírus que aparecem no filme.</i></p>
<p>As consequências no âmbito cultural também são marcantes no fenômeno da globalização. A indústria cinematográfica planeja suas produções para serem sucesso de vendas em todo o mundo, diante disso, tem crescido a homogeneização cultural. Como esse processo é representado na animação?</p> <p><i>R: A animação utiliza maneiras de homogeneizar culturalmente o ambiente retratando principalmente marcas e sites conhecidos mundialmente, e situações comuns entre os personagens como o uso de celulares, aplicativos e outros.</i></p>
<p>As novas tecnologias são plenamente acessíveis a todas as pessoas? Justifique.</p> <p><i>R: Não, pessoas mais pobres muitas vezes não tem dinheiro suficiente para sobreviver, por isso comprar equipamentos eletrônicos e mensalidade de internet é quase impossível.</i></p>

Fonte: Organizado pelo autor.

Segundo Santos (2001), Meio Técnico-científico informacional se refere à evolução dos processos de produção e reprodução do espaço geográfico. O autor considera importante analisar a evolução das transformações do espaço, desde o meio natural, passando pelo meio técnico, até chegar ao período atual, no qual vivenciamos uma realidade marcada pela presença de avanços científicos e das

tecnologias da informação que, desde a década de 1970, gradativamente, se integraram às atividades econômicas e cotidianas.

A primeira questão busca detectar a compreensão dos estudantes ao perceberem que os avanços tecnológicos oriundos do período supracitado conduzem a narrativa da animação. Logo, estão presentes em diferentes setores da sociedade atual.

Notou-se que, apesar de haver uma construção conceitual, a explicação mais relevante apontada pelo estudante 3 ocorre pela associação da tecnologia da informação e sua representação na animação: *“No próprio nome do filme já dá para perceber uma das grandes inovações do meio técnico-científico informacional (Wi-Fi), em que os personagens navegam na internet, passando por diversos sites e redes sociais, fica muito claro a presença desse novo mundo tecnológico. Além disso, é possível ver a grande movimentação de informações, dados de um lugar a outro, representada por personagens que saem da porta de uma rede social e logo entram em outra.”*. Ao relacionar o título da animação às redes de Wi-fi, percebeu-se a materialização da teoria, tendo em vista que o estudante visualiza a prática na animação e em seu cotidiano.

Em conformidade à Base Nacional Comum Curricular (2017), o professor não pode ser mero reproduzidor ou transmissor de conteúdo, sendo necessária uma prática pedagógica que transcenda a reprodução e busque produzir sentidos e significados para contribuir com a formação de um sujeito reflexivo, crítico, protagonista e humano.

Para trabalhar o conceito de globalização nas aulas de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental, o projeto teve como foco aliar conteúdos abstratos à exemplificação mostrada na animação e, por fim, constatar singularidades entre teoria, ficção e vida real.

Ao indagar “Considere situações cotidianas e aponte aspectos negativos da globalização”, a intenção da pesquisa foi avaliar o potencial dos estudantes captarem a presença real do processo de globalização em práticas cotidianas. Entretanto, observou-se, na resposta uma associação explícita feita mais uma vez com a animação: *“Alguns aspectos negativos da globalização são a necessidade das pessoas de receberem tudo rapidamente, a rápida propagação de fake news e a facilidade de ser enganado por propagandas mentirosas que existem na internet,*

além dos spams e vírus que aparecem no filme.”.

Além disso, a pergunta seguinte e sua respectiva resposta explicitam a habilidade do estudante de distinguir relações de causa e consequência no âmbito da geopolítica: “As consequências no âmbito cultural também são marcantes no fenômeno da globalização. A indústria cinematográfica planeja suas produções para serem sucesso de vendas em todo o mundo. Diante disso, tem crescido a homogeneização cultural. Como esse processo é representado na animação? *A animação utiliza maneiras de homogeneizar culturalmente o ambiente retratando principalmente marcas e sites conhecidos mundialmente e situações comuns entre os personagens como o uso de celulares, aplicativos e outros.”.*

Consoante ao fato de as perguntas sucederem debates realizados acerca do tema indagado, nessas circunstâncias, outros exemplos foram mencionados, como: marcas de roupas, bebidas, restaurantes de fast-food, símbolos e logomarcas que integram a paisagem urbana em anúncios que são vistos e reconhecidos independentemente do estrato social.

O trabalho foi desenvolvido com estudantes da rede privada, portanto, pessoas que detêm um poder aquisitivo que facilita o acesso aos benefícios trazidos pela globalização. Entretanto, o papel do professor é mediar a formação de sujeitos críticos, por isso, a discussão não se restringiu apenas à realidade que os cerca, como exemplificado a seguir: “As novas tecnologias são plenamente acessíveis a todas as pessoas? Justifique”. *R: Não, pessoas mais pobres muitas vezes não têm dinheiro suficiente para sobreviver, por isso comprar equipamentos eletrônicos e mensalidade de internet é quase impossível.”.*

Ao analisar a resposta dada pelo estudante 3, é importante salientar o quanto uma educação emancipadora é necessária. O estudante enfatiza que grande parte da população sequer possui recursos para garantir necessidades básicas, logo o acesso às tecnologias e à internet é restrito. A partir disso, a discussão ampliou-se a fim de conscientizar os estudantes de que, enquanto integrantes de um estrato social privilegiado, eles têm dever de buscar alternativas que visem a melhoria das condições de vida da sociedade geral.

Essas abordagens só foram possíveis porque o Colégio Marista de Londrina, enquanto instituição filantrópica, tem como base do seu Plano Político Pedagógico a formação de sujeitos éticos, justos e solidários. Esse caráter permite e incentiva o

desenvolvimento de projetos que colocam os estudantes em vivências que extrapolam sua realidade social e familiar. Prova disso é a similaridade entre as percepções dos estudantes 3 e 4 ao responderem aos questionamentos conforme a seguir:

Quadro 5 - Percepções do estudante 4 sobre a animação WiFi Ralph: quebrando a internet

<p>Descreva aspectos do meio técnico-científico informacional representado na animação.</p> <p><i>R: Desde a cena que Ralph e Vanellope entram no modem e viajam pelos cabos até a internet dá para perceber a velocidade como as informações vão de um lugar para o outro. Isso só é possível por causa do desenvolvimento de equipamentos criados a partir da terceira revolução industrial e que permitem que lugares distantes estejam conectados quase que ao mesmo tempo.</i></p>
<p>Considere situações cotidianas e aponte aspectos negativos da globalização.</p> <p><i>R: Um dos principais pontos negativos da globalização é a falta de privacidade, a todo momento câmeras acompanham o que estamos fazendo, sites e aplicativos coletam nossas informações para nos oferecer cada vez mais produtos. Outro ponto negativo é que os países mais ricos têm acesso a tecnologia do que os países mais pobres, isso pode aumentar muito a desigualdade entre as pessoas.</i></p>
<p>As consequências no âmbito cultural também são marcantes no fenômeno da globalização. A indústria cinematográfica planeja suas produções para serem sucesso de vendas em todo o mundo, diante disso, tem crescido a homogeneização cultural. Como esse processo é representado na animação?</p> <p><i>R: Quando Ralph entra na internet dá pra ver um monte de marcas famosas que a gente costuma usar, por exemplo facebook, google, youtube. Sendo assim, fica claro que várias pessoas pelo mundo podem ter acesso a culturas de outros países, e isso pode até mesmo modificar a cultura do seu país.</i></p>
<p>As novas tecnologias são plenamente acessíveis a todas as pessoas? Justifique.</p> <p><i>Não, os celulares modernos são caros e não tem internet de graça em todo lugar. Além disso, pessoas mais velhas não sabem mexer na internet, ou usar de forma boa tudo que ela oferece.</i></p>

Fonte: Organizado pelo autor.

Segundo Harvey (1992), a compressão do tempo e do espaço sugere uma aceleração da cadência das relações de trabalho criadas pelos instrumentos que associam disciplina, agilidade e controle dos trabalhadores. Essa associação é perceptível na afirmação feita pelo estudante 4: “Desde a cena que Ralph e Vanellope entram no modem e viajam pelos cabos até a internet dá para perceber a velocidade como as informações vão de um lugar para o outro.”. Além disso, a resposta associa o dinamismo das informações na atualidade às inovações tecnológicas oriundas da Terceira Revolução Industrial e que estão presentes no

meio técnico-científico informacional.

No caso da segunda resposta, verifica-se que o estudante 4 faz uma análise mais ampla do que o anterior, visto que menciona os aspectos negativos da globalização contextualizando “países pobres” versus “países ricos”. Desse modo, nota-se a compreensão da desigualdade observada no âmbito geoeconômico global: *“Outro ponto negativo é que os países mais ricos têm acesso a tecnologia do que os países mais pobres, isso pode aumentar muito a desigualdade entre as pessoas.”*. Ademais, a “falta de privacidade” abordada pelo estudante pode ser atribuída ao interesse de grandes corporações que monitoram o comportamento de usuários da internet, traçando seus perfis de consumo por meio de algoritmos essenciais ao estímulo ao consumo de inúmeros produtos comercializados em ambientes virtuais, dado que ratifica os estudos de Harvey (1992), ao postular que existem instrumentos para controle dos trabalhadores/consumidores.

Ainda sob a perspectiva do estudante 4, evidencia-se uma noção de que existe certa homogeneização cultural, mesmo que nem todas as pessoas possam consumir de maneira direta os produtos da indústria cinematográfica no trecho: *“Sendo assim, fica claro que várias pessoas pelo mundo podem ter acesso a culturas de outros países, e isso pode até mesmo modificar a cultura do seu país.”*. Há uma inferência de que “várias pessoas pelo mundo podem ter acesso”, ou seja, não são todas, o que reforça o entendimento de que o processo de globalização também segrega parcelas da população. Por outro lado, em: *“podem ter acesso a culturas de outros países e isso pode até modificar a cultura do seu país.”*, sugere-se que a cultura local é influenciada por hábitos de outras localidades, situação facilmente observada ao se deparar com estrangeirismos presentes em práticas corriqueiras.

Por fim, a última pergunta denota o caráter crítico do projeto ao trazer para a discussão temas como o custo de dispositivos móveis, bem como do acesso à internet, além da falta de conhecimento e prática com tais recursos aliados tanto ao poder aquisitivo, quanto à faixa etária: *“...os celulares modernos são caros e não tem internet de graça em todo lugar. Além disso, pessoas mais velhas não sabem mexer na internet, ou usar de forma boa tudo que ela oferece.”*.

Em suma, a presente pesquisa ilustrou de forma bastante clara as transformações no processo de ensino aprendizagem propiciadas pela inserção de

filmes de animação, os quais fizeram com que os conteúdos teóricos fossem assimilados e compreendidos de maneira lúdica, mas reforçando a produção de um repertório sociocultural e acerca da Geografia enquanto disciplina que estuda fenômenos responsáveis pela configuração do espaço geográfico em escala local e global.

O coordenador pedagógico dos Anos Finais do Ensino Fundamental destacou um diferencial observado ao longo do processo de ensino e aprendizagem; segundo ele: *“...o projeto engajou parcela significativa dos estudantes, envolvendo vários componentes curriculares, desde as aulas expositivas, passando pelas atividades práticas e culminando no evento que apresentou os resultados à comunidade escolar.”*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa objetivou investigar e discutir o uso de filmes comerciais de animação no ensino de Geografia, enfatizando o principal objetivo de estudo da disciplina, o espaço geográfico e estabelecer diálogos com outras áreas do conhecimento a fim de desenvolver atividades de caráter transdisciplinar. O projeto *Animaestudos, a magia do cinema nos conecta*, desenvolvido no Colégio Marista de Londrina, foi o objeto da análise, a partir do qual buscou-se avaliar a eficácia acerca das atividades desenvolvidas.

A adesão expressiva dos estudantes comprova o potencial das animações enquanto instrumentos pedagógicos, caracterizadas pela sua ludicidade e presença no cotidiano e imaginário de muitos. No entanto, é importante ressaltar que o projeto foi desenvolvido em uma instituição de ensino privado, em que a infraestrutura audiovisual disponível foi determinante para o êxito das atividades.

A linguagem cinematográfica ainda encontra desafios para sua correta inserção em atividades de ensino, sobretudo em algumas instituições públicas. É fundamental considerarmos a disponibilidade de recursos audiovisuais necessários para a exibição das animações como requisito essencial para que tais propostas se concretizem, além do cuidadoso planejamento das atividades, a fim de garantir que as animações não sejam entendidas apenas como instrumentos de ilustração de conteúdos, mas sim como fontes de investigação, promotoras de discussões, as quais possam auxiliar a formação de cidadãos críticos.

O corpus da pesquisa analisou o potencial do estudante em estabelecer relações entre as problemáticas apresentadas nas animações, os conteúdos curriculares e principalmente às situações presentes no espaço que os cerca. Para isso, analisamos as percepções dos estudantes nas atividades desenvolvidas com as turmas de sextos e oitavos anos.

Os estudantes dos sextos anos analisaram a animação *O Lorax: em busca da Trúfula perdida* (2012). Os questionamentos sobre a produção buscaram avaliar a percepção dos estudantes acerca da ação antrópica nos espaços naturais, a exploração predatória dos recursos, bem como abordagens sobre consumismo e sustentabilidade. Nas respostas constatou-se a compreensão dos conceitos de espaço geográfico e paisagem; foram apontadas causas e consequências de

questões ambientais da atualidade; os estudantes expuseram ainda ações a fim de mitigar os problemas mencionados. É importante ressaltar que a faixa etária em que os estudantes participaram das atividades era entre dez e onze anos, o que pode ser visto como um fator que dificulta a absorção de conteúdos abstratos. Nesse sentido, a linguagem da animação, associada à mediação do professor, contribuíram para a compreensão das temáticas trabalhadas. Logo, a pesquisa comprova que mesmo três anos depois os estudantes retiveram os conteúdos, uma vez que os trabalhos são do ano de 2019 e a pesquisa base de 2022.

Os questionamentos propostos aos estudantes dos oitavos anos buscaram aprimorar o olhar crítico a respeito de situações que se referem ao uso de tecnologias da informação; essa abordagem se justifica em função da presença, cada vez mais significativa de dispositivos móveis no cotidiano de grande parte da sociedade. A mediação junto às turmas buscou esmiuçar os signos presentes nas “entrelinhas” da animação *Wifi Ralph: quebrando a internet* (2018); embora destinada prioritariamente ao público infanto-juvenil, a produção é permeada de ideologias. Premissas essas verificadas nas respostas dadas pelos estudantes, agora no Ensino Médio, tendo em vista que eles, após aprofundarem os conhecimentos, denotaram relevância no trabalho com as animações ao identificarem temas recorrentes em seu cotidiano como a exclusão digital, desigualdades sociais e homogeneização cultural, pautas importantes na formação do seu repertório sociocultural.

Portanto, ficou claro que, a Geografia enquanto componente curricular dos Anos Finais do Ensino Fundamental, permite que o estudante aprimore a capacidade de observação e análise de situações existentes na sociedade. Ao identificar tais situações representadas nas narrativas dos filmes de animação selecionados para a pesquisa, notou-se o encantamento dos estudantes, associando as temáticas dos filmes aos conteúdos trabalhados não só na Geografia, como também nas outras áreas do conhecimento que participaram do projeto, fato possível devido à mediação das atividades e ao estímulo para pensar além do entretenimento de um filme comercial.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, A. F. **Geografia e Cinema**. In: CORREA, R.; ROSENDAHL, Z. (Orgs.). Cinema, Música e Espaço. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009. p. 95-128.

BACCEGA, M. A. Tecnologia, Escola, Professor. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 7, p. 7-12, set./dez., 1996. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/>>. Acesso em: 4 jan. 2023.

BALLERINI, F. História do Cinema Mundial. 1. ed., v. 1. São Paulo: Summus, 2020.

BARBOSA, J. L. A Arte de Representar como Reconhecimento do Mundo: O Espaço Geográfico, o Cinema e o Imaginário Social. **Geographia**, Niterói, v. 2, n. 3, p. 69-88, 2000. Disponível em: <<http://http://www.uffbr/geographia/ojs/index.php/geographia/article/view/30/28>> Acesso em: 29 dez. 2022.

BARBOSA, J. L. Geografia e Cinema: Em Busca de Aproximações e do Inesperado. In: CARLOS, A. F. A. (Org.). **A geografia na sala de aula**. 8 ed. São Paulo: Contexto, 2004, p. 109-133.

BATISTA, A. A. G. Programa 1: Política de Materiais Didáticos, do livro e da leitura no Brasil. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Materiais Didáticos: escolha e uso**. Boletim 14. Brasília: Ministério da Educação, 2005. p. 12-24. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/151007MateriaisDidaticos.pdf>> Acesso em: 5 jan. 2023.

BERNARDET, J. C. **O que é cinema**. São Paulo. Brasiliense, 1980.

BLUWOL, D. Z. **Uma Geografia do Cinema: Imagens do Urbano**. Dissertação (Mestrado em Geografia). 2008. 120 f. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/12334/1/Dennis%20Zagha%20Bluwol.pdf>>. Acesso em: 28 de out. 2022.

BODART, O. N. R. F. A concepção norte-americana do Brasil perante a Política Externa da Boa Vizinhança: o caso Zé Carioca (1942-1995). In: **2º Encontro Internacional de História & Parcerias**. 6º Seminário Fluminense de Pós-Graduandos em História, 5ª Jornada do Programa de Pós-Graduação em História das Ciências e da Saúde (ANPUH), 2019, Rio de Janeiro. Anais... 2019. Disponível em: <https://www.historiaeparcerias2019.rj.anpuh.org/resources/anais/11/hep2019/1562268075_ARQUIVO_9357c3238c77b82bdd14e872564dd836.pdf> Acesso em: 30 nov. 2022.

BRANDÃO, C. A. (Org.). **Pesquisa participante**. 8ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1999.

BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

CAMPOS, R. R. Cinema, Geografia e Sala de Aula. **Estudos Geográficos**, Rio Claro, v. 4, n. 1, p. 1-22, jun. 2006. Disponível em: http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesta.br%20index.php/estgeo/article/...17_. Acesso em: 20 nov. 2022.

CORRÊA, R. L. **O espaço geográfico: algumas considerações**. In: SANTOS, Milton (Org.). *Novos Rumos da Geografia Brasileira*. São Paulo: Hucitec, 1982.

CORRÊA, R. L.; ROSENDAHL, Z. Cinema, Música e Espaço: uma introdução. In: CORRÊA, R.; ROSENDAHL, Z. (Org). **Cinema, Música e Espaço**. Rio de Janeiro: EDuerj. 2009. p. 7-13.

CORRÊA, R. L. Espaço: um conceito-chave da geografia. In: CASTRO, I. E.; GOMES, P. C. C. **Geografia: Conceitos e temas**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000, p. 15-47.

DUARTE, K. R.; OLIVEIRA, A. G.; NUNES, J. M. **Cinema e ensino de geografia: aproximações teóricas e debates metodológicos**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PRATICAS DE ENSINO DE GEOGRAFIA, 11., 2001, Goiânia. Anais... Goiânia: UFG, 2001. p. 1-11. Disponível em: <<https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/360>>. Acesso em: 15 nov. 2022.

DUARTE, R. **Cinema e Educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

FERREIRA, R. A. **Luz Câmera e história!: práticas de ensino com cinema**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

GABLER, N. **Walt Disney o triunfo da animação americana**. Tradução de Ana Maria Mandim. 2. ed. Barueri: Novo Século, 2016.

GIROUX, H. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, T. T, MOREIRA, A. F. (Orgs.). **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. 4. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

GUSMAO, D. F.; SAMPAIO, A. V. O.; SAMAPIO, V. S. **O Ensino da Geografia e a Produção/Utilização de Recursos Didáticos**. ENCONTRO DE GEOGRAFOS DA AMERICA LATINA, 10., São Paulo. Anais... São Paulo: USP, 2005. p. 6745-6758. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egallo/Ensenanzadelageografia/Investigacionydesarrolloeducativo/20.pdf>>. Acesso em: 4 jan. 2023.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

KLAMMER, C. R. Educação e Mídia: o uso do cinema no ensino. **Ciência & Opinião (Impresso)**, v. 3, p. 53-69, 2006.

LACOSTE, Y. **A Geografia: isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra.** 18 ed. Campinas: Papirus, 2010.

MARTIN, M. O espaço. In: **A linguagem cinematográfica.** Tradução de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. [S.l]: Dinalivro, 2005. p. 241-260.

PCN. **Parâmetros curriculares Nacionais.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

MORAES, I. A. **Análise do discurso e uso dos meios de comunicação na política externa da boa vizinhança.** In: Seminário: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 33, n. 2, p. 123-136, jul/dez. 2012.

MORAN, J. M. O Vídeo na Sala de Aula. **Comunicação e Educação**, São Paulo, n. 2, p. 27-33, jan./abr. 1995. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/3927/3685>>. Acesso em: 11 nov. 2022.

MORETTIN, E. Uma história do cinema: movimentos, gêneros e diretores. In: SÃO PAULO. Secretaria da Educação. **Caderno de cinema do professor dois: Luz, Câmera... Educação!** São Paulo: Fundação para o Desenvolvimento da Educação. 2009. p. 46-71.

MORIN, E. **Complexidade e ética da solidariedade.** In: CASTRO, G.; CARVALHO, E. A.; ALMEIDA, M. C. Ensaio da complexidade. Porto Alegre: Sulina, 1997.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema em sala de aula.** 5ª ed. São Paulo: Contexto, 2015.

NEVES, F. M. Filmes e desenhos animados para o ensino fundamental: Kiriku e a feiticeira. In: RODRIGUES, E. ROSIN, S. M. (Org.). **Infância e práticas educativas.** Maringá: Eduem, 2007.

PONTUSCHKA, N. N.; PAGANELLI, T. L.; CACETE, N. H. A linguagem cinematográfica no ensino de Geografia. In: _____. **Para ensinar e aprender Geografia.** 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2009, p. 261-283.

SABADIN, C. **A história do cinema para quem tem pressa.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2020.

SABAT, R. Quando a publicidade ensina sobre o gênero e a sexualidade. In: Luiz Heron da Silva. (Org.). **Século XXI: qual conhecimento? Qual currículo?** 1. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

SANTOS, M. **Metamorfoses do Espaço habitado:** fundamentos teóricos e metodológicos da geografia. São Paulo: Hucitec, 1988.

SANTOS, M. **Técnica Espaço Tempo:** globalização e meio-técnico científico informacional. São Paulo: Hucitec, 1994.

SANTOS, M. **Por uma outra Globalização**: do pensamento único à consciência universal. 6ª ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.

SERPA, A. Teoria das representações em Henri Lefebvre: por uma abordagem cultural e multidimensional da geografia. **GEOUSP – Espaço e Tempo**, São Paulo, v. 18, n. 3, 2014, p. 487-495.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**, 23ª ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SILVA, J. A. **O cinema na sala de aula**: um diálogo com o currículo e o cotidiano escolar. **Revista Educação**, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 20-35, 2010. Disponível em: <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3640915>>. Acesso em: 15 dez. 2022.

SCHWARCZ, L. M. Complexo de Zé Carioca: notas sobre uma identidade mística e malandra. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, n. 29, p. 49-63, 1995. Acesso em: 4 abr. 2023.

TAVARES, M. F. **Vem e vê**: a utilização do filme no processo de ensino-aprendizagem de História e de Geografia. Dissertação (Mestrado). 2011. 210 f. Universidade do Porto. Disponível em: <https://sigarra.up.pt/flup/pt/pub_geral.show_file?pi_gdoc_id=475104> Acesso em: 9 set. 2022.

TOMAEL, M.I; MARTELETO, R. M. **Redes Sociais**: posições dos atores no fluxo da informação. *Encontros Bibli*. 2006. Florianópolis. Disponível em: <<https://brapci.inf.br/index.php/res/download/96168>> Acesso em: 12 dez. 2022.

REFERÊNCIAS DOS FILMES:

O LORAX, EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA. Direção: Chris Renaud e Kyle Balda. Produção de Illumination Entertainment. Estados Unidos: Universal Pictures, 2012. Blu-ray.

SINFONIA AMAZÔNICA. Direção: Anelio Latini. Produção de Cinemateca Brasileira. Brasil, Cinemateca Brasileira, 1953. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mJpHKiC_pMo&t=215s. Acesso em: 13 de jan. de 2023.

WIFI RALPH: QUEBRANDO A INTERNET. Direção: Phil Johnston e Rich Moore. Produção de Walt Disney Pictures. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2018. Blu-ray.

REFERÊNCIAS DE SITES E FIGURAS

ADORO CINEMA. **Divulgação do primeiro longa-metragem da “Turma da Mônica”**. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-214045/7>>. Acesso em: 7 jan. 2023.

ANDRADE, C. D. **A rua diferente**. Disponível em: <<https://www.nossapoesia.com/poema/a-rua-diferente-carlos-drummond-de-andrade/>>. Acesso em: 7 jan. 2023.

CINEMA CAT. **Cena do primeiro curta-metragem do “Gato Félix”**. Disponível em: <<https://cinemacats.com/feline-follies-1919/>>. Acesso em: 6 jan. 2023.

CINEMATECA BRASILEIRA. **Divulgação do longa-metragem Sinfonia Amazônica, de 1953**. Disponível em: <<http://www.bancodeconteudos.gov.br/fotos/galeria/013910>>. Acesso em: 6 jan. 2023.

CORUJICES. **Cartaz de divulgação do filme “Brasil Animado”**. Disponível em: <<https://mail.corujices.com/evento/brasil-animado-cinema-da-fundacao>>. Acesso em: 7 jan. 2023.

DAILY MOON. **Cartaz do curta-metragem “Oswald, o coelho sortudo”**. Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/x6dgsqc>>. Acesso em: 30 dez. 2022.

FUDGE. **Humorous Phases of Funny Faces**. Disponível em: <<https://www.fudgeanimation.com/2018/11/the-evolution-of-animation-a-timeline/>>. Acesso em: 11 jan. 2022.

FUDGE. **Fantasmagorie**. Disponível em: <<https://www.fudgeanimation.com/2018/11/the-evolution-of-animation-a-timeline/>>. Acesso em: 11 jan. 2022.

GOMES, N. **Muybridge em Movimento**. 2017. Disponível em: <<https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/12/09/muybridge-em-movimento>>. Acesso em: 11 jan. 2022.

LAM-ANIMATION. **Cartaz de divulgação da estreia de “Branca de Neve”**. Disponível em: <<http://lam-animation.weebly.com/snow-white.html>>. Acesso em: 6 jan. 2023.

MOMA. **Primeiras aparições de Mickey Mouse no cinema em 1928**. Disponível em: <https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/film/experimentation-with-sound/>. Acesso em: 30 dez. 2022.

OLIVEIRA, M. **El Apóstol, de Quirino Cristiani**. Disponível em: <<https://cinemaemfoco.com/o-cinema-de-animacao-historia-e-filmes-que-encantam-todas-as-idades/>>. Acesso em: 11 jan. 2022.

OSCAR. **Walt Disney recebe o Oscar honorário por Branca de Neve**. Disponível em: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1939>>. Acesso em: 6 jan. 2023.

PLANO CRÍTICO. **Cenas da primeira aparição de Zé Carioca**. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-alo-amigos/>>. Acesso em: 7 jan. 2023.

SILASIG. Donald e Zé Carioca dançam Tico Tico no Fubá em “Você já foi à Bahia?”. Disponível em: < <https://silasig.blogspot.com/2015/01/os-tres-cavaleiros-1944.html>>. Acesso em: 7 jan. 2023.

TILT UOL. **Wi Fi Ralph traz 10 lições e uma escorregada feia sobre a internet**. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2019/01/03/wifi-ralph-traz-10-licoas-e-uma-escorregada-sobre-internet.htm>>. Acesso em: 02 mar. 2023.

VERDADEIRA HISTÓRIA. **Curta “A Face do Fuher”, vencedor do Oscar em 1944**. Disponível em: <<http://www.verdadeirahistoria.com.br/2014/12/a-verdadeira-historia-do-pato-donald.html>>. Acesso em: 6 jan. 2023.

VÍRUS DA ARTE. **Cartaz de divulgação do filme Rio**. Disponível em: <<https://virusdaarte.net/filme-rio/>>. Acesso em: 7 jan. 2023.

ZERO.5. **Estrutura do Rotoscópio**. Disponível em: <<https://www.zero pontocinco.com/2019/09/animacao-rotoscopia.html>>. Acesso em: 11 jan. 2022.

SOBRE O AUTOR

De maneira breve, escrevo sobre minha trajetória profissional por entender que é relevante para que o leitor compreenda o que me trouxe até esta importante etapa da minha formação. Curiosamente, o que me levou a ingressar no curso de graduação em Geografia foi o meu amor pelo cinema, mais especificamente por um tradicional cinema de rua, que funcionou no centro da cidade de Londrina por 33 anos: o Cine Vila Rica. Minhas melhores memórias da infância e adolescência foram vivenciadas nesse espaço.

Minha professora da 4ª série, a “Tia” Marialba, sempre perguntava de onde eu tirava tantas ideias “malucas” para colocar nas redações que escrevia. Essa resposta estava na ponta da língua: dos filmes e desenhos animados que adorava ver na televisão. Essa relação com os filmes já me acompanhava antes mesmo da alfabetização, mais precisamente desde janeiro de 1986, quando tinha cinco anos de idade e fui ao cinema pela primeira vez e assisti ao filme “De Volta Para o Futuro”, legendado. Adorei o filme, mesmo ainda não sabendo ler.

Um jovem casal, vizinhos da minha família, foram os responsáveis por essa primeira experiência na tela grande. Eles levaram minha irmã e eu para conhecer o maior cinema da cidade naquela época: o Cine Vila Rica. O casal ia contanto, baixinho, o que estava acontecendo no filme durante a projeção. Eu não fazia ideia, mas o encantamento daquele dia iria me acompanhar até hoje.

Minha mãe trabalhava como empregada doméstica em casas de famílias. Meu pai era motorista de caminhão em um sítio que produzia rami, planta muito utilizada na indústria têxtil, mas que foi praticamente erradicada da região nos últimos anos. Os dois sempre trabalharam muito para garantir o essencial a mim e minhas irmãs. Tivemos uma infância em que nada nos faltou, mas os gastos com lazer eram pontuais, não dava para esbanjar. Naquela época, a televisão aberta era a maior fonte de comerciais, que anunciavam os novos lançamentos. Sempre que aparecia o comercial de filme novo, a ansiedade era grande. Ia juntando os trocados que ganhava de vez em quando e, sempre que possível, lá estava eu, correndo para o cinema.

Eu sempre ia com o dinheiro do ingresso “contadinho” e dois passes de ônibus, que minha mãe arrancava da cartela que recebia mensalmente. Certamente ela precisaria inteirar as “passagens” que eu gastava com dinheiro em algum

momento, mas ela sabia como eu amava o cinema, por isso, sempre que podia, ela me ajudava. Como mencionei, o dinheiro era sempre “contadinho”, ingresso, passagem do ônibus e nada mais. Não havia orçamento para pipoca, salgadinho. Eu tinha que me contentar apenas com o filme. Mas eu ia tão feliz, não fazia a menor diferença ver o pessoal que entrava com guloseimas na sala. Eu ali sentado, encantado com as imagens projetadas na tela grande, vez ou outra colocava a mão no bolso para me certificar de que a passagem do ônibus para a volta para casa ainda estava ali.

Minha irmã mais velha começou a trabalhar cedo, aos 16 anos, e, sempre que podia, ajudava o irmão apaixonado por cinema a completar o dinheiro do ingresso. Mas ela foi além. Quando se estabeleceu no emprego, a primeira compra que fez para a nossa casa foi um videocassete. Meados da década de 1990, minha felicidade era tão grande, agora poderia ver os filmes tão amados em casa, sem os intervalos e edições da televisão. No dia em que tiramos o Philco-Hitachi, 4 cabeças, da caixa, lemos atentamente o manual e o conectamos na televisão de 20 polegadas da sala, foi mágico!

Em 1996, quando eu já estava cursando o Ensino Médio, uma videolocadora foi inaugurada no bairro onde eu morava. Passei a frequentar aquele lugar sempre que possível. Muitas vezes, ficava horas entre as prateleiras, lendo as sinopses, vendo quais estúdios produziram os títulos etc. A proprietária ficava impressionada com o meu interesse e envolvimento com aquele universo. Um dia, ela me presenteou com alguns cartazes de filmes antigos. Muito agradecido, corri para casa e decorei meu quarto. Um pedacinho do cinema passou a estar mais perto de mim todos os dias.

Certo dia, recebi um telefonema da proprietária da videolocadora. Logo imaginei que havia me esquecido de devolver alguma fita. Mas ela me explicou que estava grávida, por isso precisaria de ajuda na loja, e que não havia ninguém melhor que eu para isso. Fiquei em estado de choque! Um convite para trabalhar diariamente com filmes, não precisando mais pagar pelas locações, e ainda teria um salário para ir ao cinema quando quisesse. Ela mal terminou de me apresentar a proposta e eu já estava com os olhos marejados. Aceitei sem nem falar com os meus pais. Mais tarde, quando souberam, adoraram a ideia.

Tive a sorte de trabalhar com algo que amo desde o início. O diálogo com os

clientes era essencial na minha rotina de trabalho. Longas conversas sobre indicações de filmes, trocas de experiências e opiniões. Sentia-me respeitado, mesmo sendo tão jovem.

Na escola, passei a ser conhecido como “o André da locadora”. Estudantes, professores e funcionários perguntavam minha opinião sobre os lançamentos de filmes. Fui transformado em autoridade do assunto no bairro.

Agora, “o André da locadora” ia toda semana ao Cine Vila Rica, afinal, fazia parte de seu ofício estar por dentro dos principais lançamentos que, posteriormente, chegariam às prateleiras da videolocadora. Não demorou muito e eu já havia feito amizade com praticamente todos os funcionários do cinema. Tive, inclusive, a oportunidade de visitar pela primeira vez uma cabine de projeção. Os rolos de película 35 mm, estalando enquanto os 24 fotogramas geravam o movimento das imagens na tela, me encantaram. Eu me senti como o menino “Toto”, do clássico filme italiano “Cinema Paradiso”. Mal sabia que minha história iria se entrelaçar com toda aquela magia da cabine de projeção.

Em janeiro de 1998 prestei o vestibular da UEL pela primeira vez, já para o curso de Geografia. Na ocasião, fiquei em 29º colocado (o vestibular dividia as vagas em provas de verão e inverno). Algumas semanas após o resultado, descobri que fui convocado na 3ª chamada de matrícula. A lista foi divulgada em vários jornais, mas já era tarde. O prazo para entrega dos documentos havia expirado na semana anterior. Fiquei bastante frustrado, mas hoje entendo que houve uma razão para toda aquela situação.

Superada a frustração por ter perdido a vaga na universidade, segui com o trabalho na videolocadora. Agora, com a vida um pouco mais tranquila, sem a escola no período noturno.

Em meados de 1999, a saga Star Wars voltou aos cinemas. Fã de carteirinha, fui assistir no dia da estreia. O gerente do Cine Vila Rica, o Alex, chegou a brincar comigo, dizendo: “que surpresa você por aqui”. Ele me presenteou com um cartaz do filme, o primeiro oficial de cinema que ganhei e ainda guardo com carinho. Passamos a conversar com frequência desde então, as conversas sobre os filmes tanto do cinema quanto da locadora culminaram em uma amizade improvável, “o André da locadora” era amigo do “gerente do Cine Vila Rica”. Como o mundo dá voltas!

Era início de dezembro, dia 7, um domingo. Como de costume, fui ao cinema. Ao chegar na bomboniere, a responsável pela venda de pipocas disse que o Alex precisava falar comigo, com urgência. Mas ele não estava trabalhando naquele dia. Na época, o meio de comunicação era essencialmente o telefone fixo, deixei o meu número com ela e fui para casa, curioso. Queria saber o que seria tão urgente.

Na segunda-feira pela manhã recebi a ligação. Ele foi direto: “Há uma vaga de operador de projeção no cinema, quer vir trabalhar aqui?”. Fiquei mudo por alguns instantes, tentando processar as palavras. Antes de conseguir responder, ouvi do outro lado da linha: “tá aí?”. Com a voz embargada, disse sim! Era para começar na quarta-feira, dia 10 de dezembro, um feriado municipal, aniversário de Londrina.

Desliguei o telefone trêmulo, passou uma enxurrada de situações na minha cabeça, teria que pedir demissão na videolocadora? E se não desse certo, ficaria desempregado? Conseguiria aprender a operar os projetores do cinema? Foram tantas reflexões em um espaço tão curto de tempo... Mas era a oportunidade que eu esperava desde a infância. Um sonho que se tornava realidade.

Na noite anterior ao primeiro dia de trabalho, mal consegui dormir, tamanha era a ansiedade.

Cheguei bem cedo ao cinema, fui recebido pela pessoa responsável pela projeção, a Ruth Leme. Desconfiada e sisuda, mas didática e prestativa, começou a me dar as primeiras orientações sobre o manuseio dos projetores e dos rolos de película. Fui um “estudante” atento a cada detalhe. Era preciso muito cuidado nas etapas para garantir que a projeção do filme fosse perfeita. Segundo ela, aquela sala era o coração do cinema. Tudo tinha que sair perfeito!

Uma mistura de sentimentos tomava conta de mim: felicidade, gratidão, medo, expectativa, as mãos trêmulas ao tentar posicionar a película no projetor pela primeira vez.

Na primeira sessão da noite ela já pediu para que eu “soltasse” o filme sozinho. Fiquei tenso, tentei esconder o medo. Disse que tudo bem.

Alguns minutos antes da sessão começar, conferi inúmeras vezes se tudo estava no lugar. Venci o nervosismo. Quando percebi, lá estava o rolo imenso de filme rodando, com as imagens projetadas na imensa tela. A sensação foi indescritível.

Alguns dos melhores momentos da infância e adolescência passei naquelas

salas. Mas, agora, eu era o responsável por proporcionar essas emoções/sensações aos espectadores sentados na sala escura. Eu pensava: “quero fazer isso para o resto da vida!”. Naquele momento, “o André da locadora” tornou-se “o André do cinema”.

O sonho no Cine Vila Rica durou pouco! Quatorze meses após minha contratação, o tradicional cinema de rua encerrou suas atividades em janeiro de 2001. Na ocasião, participei de reportagens que tratavam do fechamento, afinal, um dos mais importantes espaços culturais da cidade fechava suas portas. Foi um período bastante triste. Mas eu não fiquei desempregado porque os proprietários transferiram todo o quadro de funcionários para o complexo de cinemas instalado em um shopping center da cidade.

Fiquei muito agradecido por continuar na profissão que tanto amava, mas a dinâmica do dia a dia era muito diferente. A magia do cinema de rua fora substituída pela urgência em reproduzir cada vez mais títulos. Eram cinco salas de cinema, com sessões que se estendiam do início da tarde até as primeiras horas da madrugada. Agora, para mim, não havia mais descanso em feriados como Natal, Ano Novo ou Páscoa.

A rotina era bastante cansativa. Eu chegava ao cinema por volta das 13h e ficava até, no mínimo, às 23h.

O garoto apaixonado por cinema passa a se questionar: “é isso mesmo que eu quero para a vida?”

No início de 2003 tomei uma decisão, voltaria a estudar!

Não por um acaso, me matriculei em um cursinho pré-vestibular, recém-inaugurado, que ocupou o prédio do Cine Vila Rica. Os objetivos eram simples: frequentar o local que remetia a boas memórias do passado, conhecer pessoas, ampliar o ciclo de amizades e passar no vestibular? Naquele momento, ser aprovado no vestibular nem era a minha prioridade. A princípio, queria mesmo era fazer novos amigos. Não fazia ideia sequer em qual curso da universidade eu iria me inscrever.

Curiosamente, meu melhor amigo no cursinho não foi um estudante, mas um professor. Muito jovem e recém-formado em História pela UEL, iniciava uma promissora carreira.

Tínhamos a mesma idade! Ele ingressou no vestibular que eu havia perdido anos antes.

Ele sempre usava filmes para ilustrar suas aulas! Essa prática pedagógica rapidamente despertou meu interesse. Era a minha aula favorita!

Comentei com o professor de História que eu trabalhava no cinema. Passamos a conversar sempre após as aulas. Em uma dessas ocasiões, ele me perguntou: “vai prestar vestibular para qual curso?” Fiquei sem graça, mas comentei que ainda não sabia. Ele sorriu e continuou: “Você devia ser professor. Você é extrovertido e comunicativo. Escolha um curso de licenciatura que te ajudo a entrar no mercado de trabalho”.

Levei a sério a sugestão! Decidi cursar uma licenciatura! Mas qual?

Ao efetivar minha inscrição para o vestibular, optei pelo curso de Geografia. A escolha se deu pelo fato de Geografia ter sido a disciplina que eu mais gostava na escola.

Fiz o vestibular!

Em fevereiro de 2004 saiu o resultado. Que decepção! Meu nome não estava na lista de aprovados em primeira convocação. Mas, dias depois, fui convocado na segunda chamada.

Trabalhei no cinema durante todo o curso e essa situação me impediu de participar de projetos de iniciação científica ao longo da graduação. Mas não havia uma alternativa, deixar de trabalhar para me dedicar exclusivamente aos estudos infelizmente não era possível. Conciliei o trabalho e as atividades acadêmicas como pude.

Minha entrada no mercado de trabalho, como professor, chegou bem antes do esperado.

Em meados de 2006, um professor de Geografia abandonou suas aulas em uma pequena escola particular localizada no centro de Londrina. Meu amigo, o professor de História do cursinho, indicou meu nome à coordenação.

Inseguro, pois acabara de iniciar o terceiro ano da graduação, participei do processo de seleção e comecei a atuar como professor de Geografia, inicialmente em turmas de 6º e 7º ano do ensino fundamental. Lembro-me dessa época e penso: “Como consegui conciliar dois empregos e o curso superior?” Foi um período cansativo, mas de muito aprendizado.

Nesse momento da minha vida, a compreensão do corpo docente do Departamento de Geografia da UEL foi essencial. Os professores com os quais eu

tinha aula me ajudaram muito. Eu sentia que eles estavam felizes em ver um estudante tão jovem iniciando sua carreira docente.

Conclui o curso de graduação em Geografia no final de 2007. A cerimônia de colação de grau ocorreu no mês de fevereiro do ano seguinte. Eu ainda não tinha o diploma em mãos, mas minha carteira de trabalho já registrava 18 meses de experiência como professor.

O pequeno colégio onde trabalhei foi, literalmente, uma escola para mim. Fui acolhido! A equipe foi compreensiva e paciente. Isso foi essencial para o início da minha trajetória como educador.

Duas semanas após a colação de grau, em fevereiro de 2008, imaginei que a rotina ficaria mais tranquila, afinal, agora seriam apenas as aulas, em duas manhãs da semana, e o trabalho no cinema. Isso era o que eu imaginava. Mas me enganei.

Mais uma vez, o amigo, o professor de História do cursinho, mudou os rumos da minha vida. Ele me ligou e disse: “André, há uma vaga pra você no Colégio Marista!”

Como uma escola tradicional, repleta de exigências, iria aceitar recém-formado? Mas a banca, a aula-teste, a ser ministrada para a direção da escola já estava marcada!

Ao chegar ao Marista para o teste didático e entrevista, a diretora pedagógica percebeu o meu nervosismo. Foi literalmente uma mãe. Ofereceu-me um chá e conversou comigo antes de irmos à sala de aula onde a aula-teste seria ministrada. Fui me acalmando.

Ao chegar à sala de aula, olhei para a banca avaliadora, e para mais alguns coordenadores que estavam na sala. Havia dez pessoas.

Eu estava trêmulo, mas comecei o teste. A aula deveria durar aproximadamente 30 minutos. Entretanto, no meio da minha fala, fui interrompido por um dos coordenadores que disse: “Já está bom! Por favor, aguarde do lado de fora da sala”. Entrei em pânico, o que teria feito de errado para ser interrompido no meio da aula?

A espera durou apenas cinco minutos. Para mim foi uma eternidade.

A diretora pedagógica abriu a porta, pediu que eu entrasse novamente. Os membros da banca fizeram alguns comentários: pontos fortes e pontos a melhorar. Em seguida, um deles disse: “Bem-vindo à Família Marista!”

Não segurei as lágrimas. Estava muito feliz! Jamais imaginei entrar em uma instituição tão conceituada, poucos dias após a conclusão da graduação.

Entre 2008 e 2014, conciliei o trabalho no cinema e nos colégios. Educandos e familiares se referiam a mim como “o Professor do Cinema”. Sempre que me apresentava para uma nova turma e dizia que além de educador eu era responsável pela projeção de filmes no cinema, os olhos de muitos estudantes brilhavam. O encantamento era nítido.

Em inúmeras situações, enquanto estava trabalhando no cinema, me deparava com estudantes olhando para trás, para dentro da sala de exibição, tentando ver o professor de Geografia que projetava filmes, nem que fosse para um breve aceno.

O vínculo estabelecido com os estudantes era imediato. Eu usava exemplos e situações que pudessem associar os filmes aos conteúdos que ministrava. Para mim, era algo natural.

Sempre fui apaixonado por animações. Por trabalhar majoritariamente com Ensino Fundamental, faixa-etária na qual as pessoas mais assistem desenhos animados, foi esse o segmento da indústria cinematográfica que eu frequentemente usava nas atividades desenvolvidas na sala de aula.

Em 2014, tive que tomar uma decisão muito difícil, mas necessária. Era o momento de deixar o cinema para me dedicar exclusivamente à docência, mais especificamente apenas ao Colégio Marista de Londrina. Minha carga-horária de aulas triplicou. As demandas da rotina escolar (elaborar de aulas, planejamentos, avaliações etc.) são exaustivas. Conciliar essas atividades com uma profissão que ocupava também os meus finais de semana e feriados potencializava o cansaço.

Minha maior preocupação era a prática docente. Desde as minhas primeiras aulas, sempre procurava estabelecer relações de confiança, amizade e respeito com os estudantes. Por isso, busquei me capacitar e desenvolver propostas pedagógicas capazes de envolver os estudantes e dinamizar minhas aulas.

Mas não abandonei totalmente o cinema! Assim como também não abandonei a universidade. Em inúmeras situações, realizei projetos em parceria com docentes do Departamento de Geografia da UEL. Sempre que possível, a temática dos filmes estava presente.

No desenvolver essas atividades, fui convencido a retomar os estudos.

Em 2019 cursei uma Especialização em Ensino de Geografia. Meu trabalho e conclusão foi um artigo intitulado “Memórias de um Velho Cinema Novo”, no qual recorri à categoria de análise geográfica *Lugar* para discorrer sobre a importância do Cine Vila Rica no contexto sociocultural de Londrina.

Procuro sempre me capacitar, mas reconheço que a rotina de trabalho docente é muito intensa. Essa condição limita consideravelmente o desenvolvimento de pesquisas, produção e publicação de artigos. Porém, há em mim um desejo de aprender sempre. Por isso, me submeti ao processo seletivo do mestrado, que culminou nessa pesquisa.

Sou movido pelas minhas experiências. Entrego-me, me dedico a tudo que me disponho a fazer. E isso não seria diferente com o desafio de realizar essa pesquisa, ainda mais em um contexto pandêmico, pois a prática pedagógica exige constante aprimoramento, e a possibilidade de combinar o ensino ao cinema nessa busca é um privilégio.