

VI Colóquio Internacional

“Educação e Contemporaneidade”



São Cristovão-SE/Brasil
20 a 22 de setembro de 2012

AS ANIMAÇÕES NO PROCESSO EDUCATIVO: UM PANORAMA DA HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO NO BRASIL

Leilane Lima Sena de Andrade¹

Giovana Scareli²

Laura Ramos Estrela³

EIXO TEMÁTICO: 8 – Tecnologia, Mídias e Educação

RESUMO

A animação é um dos produtos midiáticos mais difundidos no mundo, tem alcançado um público diversificado e ocupa um espaço privilegiado nas salas de cinema e na programação televisiva. O objetivo deste artigo é expor a história da animação, contextualizando o Brasil neste cenário, e descrever como esta história nos permite compreender o papel da animação no processo educativo. Como resultado do que foi descrito neste trabalho, nota-se que a produção dos desenhos animados brasileiros sofreu influência de várias questões sócio-políticas, o que o tornou como material pedagógico em alguns momentos, assim como também uma reprodução da cultura brasileira. Assim, a animação é um produto cultural e por esta razão, faz-se elemento importante no processo educativo, na medida em que produz no espectador reflexões sobre o mundo e sobre si mesmo.

Palavras-chave: Animação; Educação; Cultura.

ABSTRACT

The animation is one of the most widespread media products worldwide, which has reached a diverse audience and occupied a privileged space in theaters and on TV shows. The aim of this paper is to present the history of animation, contextualizing Brazil in this scenario, and describe how this story allows us to understand the role of animation in the educational process. As a result of what has been described in this paper, we note that the production of

¹ Mestranda em Educação pela Universidade Tiradentes – UNIT. leilanesenafono@yahoo.com.br

² Doutora em Educação pela UNICAMP. Professora do Mestrado em Educação da Universidade Tiradentes – UNIT. gscareli@yahoo.com.br

³ Mestranda em Educação pela Universidade Tiradentes – UNIT. estrelladecor@uol.com.br

the Brazilian cartoons had the influence of various socio-political issues, which became educational materials in moments, as well as a reproduction of Brazilian culture. Thus, the animation is a cultural product and for this reason, it is an important element in the educational process, in that it produces in the viewer thinking about the world and about themselves.

Keywords: Animation; Education; Culture.

1. A Animação como Produto Cultural: Uma Breve Introdução

O estudo dos fenômenos culturais pode ser pensado como o estudo do mundo sócio-histórico constituído como um campo de significados, como estudo das maneiras como expressões significativas de vários tipos são produzidas, construídas e recebidas por indivíduos em um mesmo contexto sócio-histórico (THOMPSON, 1995).

Partindo deste pressuposto, assim como a história e a sociedade vivem em constante transformação, o conceito de cultura também apresenta variadas definições de acordo com o tempo que ela se localiza na história da humanidade. Portanto, o conceito de cultura tem história própria, e o sentido que ela tem hoje é, em certa medida, um produto dessa história (THOMPSON, 1995).

Cada cultura possui seus mitos, crenças e costumes, seus sistemas de significação, onde o grupo fornece os significados que ordena o real em categorias. As crianças têm suas idéias a respeito da realidade que vivem, e constroem modelos que representam aspectos do mundo natural, psicológico e social, a partir dessa realidade (RIBEIRO, 1996).

A mídia tem um papel importante na sociedade e como consequência, na nossa vida cotidiana. Para Silverstone (2005), esta deve ser estudada como dimensão social, cultural, política e econômica. Ao discorrer sobre mídia, este mesmo autor afirma que

Nossa jornada diária implica movimento pelos diferentes espaços midiáticos e para dentro e fora do espaço da mídia. A mídia nos oferece estruturas para o dia, pontos de referência, pontos de parada, pontos para o olhar de relance e para a contemplação, pontos de engajamento e oportunidades de desengajamento. Os infinitos fluxos da representação da mídia são interrompidos por nossa participação neles. Fragmentados pela atenção e pela desatenção. Nossa entrada no espaço midiático é, ao mesmo tempo, uma transição do cotidiano para o liminar e uma apropriação do liminar pelo cotidiano. A mídia é do cotidiano e ao mesmo tempo uma alternativa a ele (SILVERSTONE, 2005, p. 24-25).

Vivemos cercados de produtos midiáticos, como os jornais, televisão, *outdoors*, revistas, internet, cinema, livros ilustrados, histórias em quadrinhos, desenhos animados e

jogos. Cada um destes carrega linguagens próprias que são divulgadas de maneira impressa, digital ou audiovisual e chegam ao público de variadas formas (SCARELI; ANDRADE, 2008).

A relação da criança e seu acesso a mídia é de difícil mensuração, uma vez que há uma série de variáveis que podem influenciar. Contudo, observa-se que nos países e cidades onde a TV é amplamente difundida, ela constitui também o meio de comunicação mais provável de ser usado pelas crianças. Assim, a mídia se faz presente na vida da população infantil da sociedade contemporânea (FEILITZEN, 2002).

Neste contexto social, com mães que trabalham em período integral, ocorreu uma grande mudança cultural e social dentro dos lares, e como consequência destas transformações, as crianças tornaram-se importantes consumidoras da mídia televisão, o que as difere das da primeira metade do século. Por esta razão, atualmente existem programas destinados somente ao público infantil (ANGELINI, 2000).

Dentro do contexto da programação televisiva infantil atual, grande parte da grade é dedicada às animações. Estes têm o objetivo de entretenimento, como também de promover conhecimento, transmitindo costumes, tradições e estilos da sociedade, uma vez que estes apresentam linguagem e histórias mais apropriadas ao contexto atual (SIQUEIRA, 2006). É observado ainda que os desenhos atuais têm como característica marcante a presença de situações do cotidiano das crianças espectadoras, e por isso elas se identificam, e apresentam maior tempo de duração (HOFFMANN, 2003).

A mídia animação nos tempos atuais é um produto fílmico de sucesso não só para o público infantil, como para o adulto, se fazendo presente no dia a dia da sociedade de uma maneira geral. A partir do que foi exposto no texto acima, observa-se que a mesma tem importante papel na Educação, uma vez que esta é carregada de signos/significados dos padrões culturais da sociedade e como consequência, traz discussões importantes para a formação e desenvolvimento do indivíduo, que são transmitidas através do lúdico. Porém, ainda há entraves por profissionais da área da Educação em utilizar esta mídia. Isto se dá pelo desconhecimento em por que e como utilizá-la. Este fato nos levou a produzir este artigo que tem como objetivo expor a história da animação, contextualizando o Brasil neste processo, e descrever, a partir desta história, qual o papel da animação no processo educativo.

2. Panorama da História da Animação no Brasil e no Mundo

A palavra “animação”, dentre vários conceitos, é utilizada para designar as formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de forma diferente da simples filmagem

analógica. Este produto fílmico foi considerado por alguns teóricos como uma espécie de laboratório figurativo, levando ao seu máximo as possibilidades da imagem em movimento, e por outros como um revelador ideológico do cinema em geral (AUMONT; MARIE, 2006). Assim como os filmes “tradicionais”, a animação também é carregada de significações e ideologias próprias deste produto midiático, e por isto deve ser estudada.

Em 1906 surge o primeiro desenho animado, elaborado pelo artista plástico James Stuart Blackton. O desenho *Humorous Phases of Funny Faces*, de curta duração, foi apresentado por animação *frame a frame*, sem parte falada (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Após dois anos, o francês Émile Cohl criou o *Fantasmagoria*, a partir de dois mil desenhos. Esta produção é considerada por muitos teóricos, o primeiro filme animação do mundo (COELHO, 1998).

Foi a partir das histórias em quadrinhos, nos Estados Unidos da década de 20, que a animação desenvolveu-se rapidamente, e com um dos primeiros desenhos coloridos produzido por Covig, a animação toma um novo impulso. A partir deste momento, novos animadores surgem como Pat Sullivan, criador do Gato Félix, e Walt Disney, com Oswald - The Rabbit. Este último cria os Estúdios Disney, que terá monopólio deste gênero por um longo período, sendo no futuro o primeiro produtor de desenho animado de longa metragem – “Branca de Neve e os Sete Anões” (BOSELLI, 2002).

A animação brasileira acompanha o desenvolvimento deste produto cinematográfico e por influência dos cartunistas Raul Pederneiras em 1907 e depois Álvaro Marins, lança “Kaiser”, primeira animação brasileira exibida nos cinemas em 1917, tendo como produtor Marins. Ainda neste mesmo ano é produzido “Chiquinho e Jagunço” ou “Traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço”, primeira animação de personagens e situações típicas brasileiras, com personagens vindos da revista em quadrinhos Tico Tico⁴, seguindo uma tendência estrangeira de fora de transpor para a tela personagens como *Little Nemo* e *Felix, The Cat* (GOMES, 2008).

Em 1923, Luiz Seel e João Starnato, produzem o desenho animado brasileiro “Macaco feio, macaco bonito”. Já em 1930, é criado pelo cartunista Luiz Sá dois desenhos, “As aventuras de Virgolino” e “Virgolino apanha”, animações que foram censuradas pelo DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda), da era de Getúlio Vargas. Em seguida, a animação foi perdida e Sá iniciou seu trabalho com charges (COELHO, 1998).

⁴ Revista O Tico Tico - foi a primeira revista a publicar histórias em quadrinhos no Brasil em 1905. Informações tiradas do artigo do próprio autor citado (GOMES, 2008).

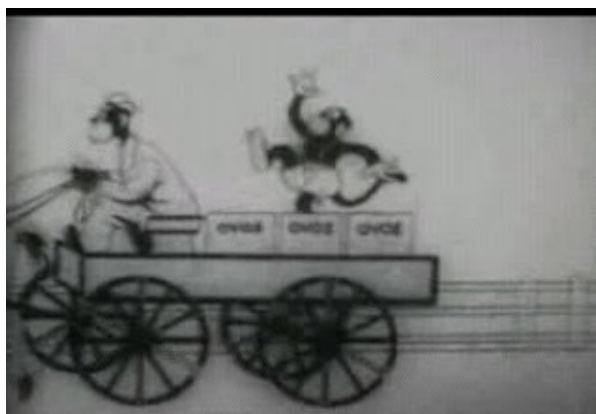


Figura 1 – “Macaco feio, macaco bonito” (1923).
Fonte: Blog – História da Animação Brasileira (2012)

Em meados de 1939, o Brasil recebe a visita de Walt Disney que vem com o objetivo de estreitar os laços com países em busca de aliados contra a crescente política nazista de Hitler. Esta visita rende ao Brasil a produção de 07 filmes nacionais com co-produção deste estúdio (BRANDÃO, 2010).

Voltando ao contexto mundial das animações, em 1941 há uma grande mudança nas produções. Surge nos Estados Unidos, a UPA (*United Productions of America*), produtora que rompe com o estilo estético da Disney, formada por antigos funcionários deste estúdio, que tinha como conceito o desenho volumétrico, narrativa linear e foco na encenação, e traz uma nova concepção de animação, com visual chapado, histórias não convencionais e o foco no design. Esta nova estética teve boa aceitação do público, atingindo as necessidades da televisão e por esta razão, estabeleceram a tônica dos desenhos animados televisivos durante as décadas de 50 e 60 (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

No ano seguinte ao surgimento da UPA nos Estados Unidos, a animação brasileira inova e produz o primeiro desenho com bonecos do país, “Dragãozinho Manso”, de Humberto Mauro. Este produto era destinado ao público infantil e produzido para o INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo (GOMES, 2008). Este desenho conta a história de Jonjoca, um dragão malvado que é derrotado por São Jorge e se torna bonzinho. Tenta fazer amigos, mas não é bem sucedido por sua aparência física. Após um ato de heroísmo, ele ganha o presente de se tornar um príncipe e se casa com sua amada (informação verbal)⁵.

⁵ Informações retiradas do blog “DiverCidades Criativas”. Disponível em:
<http://www.divercidadescriativas.org.br/index.php?pid=1&conteudo=102>



Figura 2 – “Dragãozinho Manso” (1942).
Fonte: Blog – História da Animação Brasileira

Com o declínio dos longas-metragens da Disney e a introdução da animação limitada⁶ no mercado, a animação foi absorvida com maior facilidade pelo recente mercado televisivo. Entre 1950 e 1980, há uma vasta produção de seriados infantis, que ficaram conhecidos como “*Saturday Morning Cartoon*” (desenhos de sábado de manhã) e cuja qualidade artística é comumente questionada, pois esta transmitiu a idéia de animação como “entretenimento infantil, com pobre valor artístico”. Somente a partir de 1980 esta concepção da animação será renovada (CRUZ, 2006).

Este mesmo autor cita que os animadores da Hanna-Barbera foram um dos poucos que souberam associar qualidade artística e baixo custo, com a técnica *Hanna-Barbera*⁷, favorecendo o lançamento contínuo de novas animações para a televisão, como *Zé Colméia* e *Manda Chuva*.

Na década de 50 no Brasil, as animações seguem os novos padrões mundiais, com montagens audiovisuais através da articulação dos efeitos, da música, da palavra e dos desenhos. Anélio Filho, em 1953, produz o primeiro desenho animado de longa-metragem, “*Sinfonia Amazônica*”, em preto e branco, que foi criado no período de 06 anos, unicamente por Anélio Filho. Neste, conta-se 07 lendas indígenas interligadas pelos personagens “*Curumim*” e “*Boto*”. Entretanto, o filme não obteve bom rendimento e este segue o caminho da publicidade (BOSELLI, 2002).

⁶ *Animação Limitada* foi uma técnica introduzida pela UPA que tinha como objetivo produzir desenhos de baixo custo, num curto período de tempo, com boa produtividade e com a característica de não seguir a abordagem hiper-realista.

⁷ Técnica Hanna-Barbera tinha como base movimento simplificado, cuidadosamente elaborado e cronometrado, com ênfase em poses-chave e no movimento das extremidades dos personagens. Permitia a reutilização de animações em diversas seqüências, eliminando trabalho e, portanto, derrubando os custos.



Figura 3 – “Sinfonia Amazônica” (1953).
Fonte: Revista Arte Brasilis.

Divergindo das críticas mundiais feitas às animações deste período, ainda nos anos 50 no Brasil as animações eram utilizadas como material pedagógico pelo Serviço Especial de Saúde. Esta instituição solicitava filmes de animação para campanhas de prevenção de contágio, eliminação de focos de doenças e higiene. Um desses desenhos foi “Sujismundo e Dr. Prevenildo”, de Rui Pieroti (GOMES, 2008).

Outro marco na história da animação brasileira é “Piconzé” (1972), o segundo longa-metragem colorido de animação produzido no país. Essa foi uma das primeiras animações nacionais a serem realizados por uma grande equipe de animadores, todos eles treinados pessoalmente por *Yppe Nakashima* (animador japonês) e por esta razão, este é considerado a primeira animação com maturidade profissional (GOMES, 2008).



Figura 4 – “Piconzé” (1972).
Fonte: Blog – História da Animação Brasileira (2012).

A partir de 1980 inicia-se um dos períodos mais prósperos da animação mundial que se estende até os dias atuais. Com o avanço das novas tecnologias, apresentadas pelos irmãos

Whitney, há o renascimento da animação como entretenimento para além do público infantil e com formato televisivo. Neste momento, desenvolvem-se aparatos científicos, softwares especializados e conceitos gráficos digitais básicos à arte por computador, com retomada na produção de longas-metragens industriais e animações digitais em 2D e 3D. Estas novas tecnologias representam o futuro da animação e contribuem para a proliferação de estúdios independentes ao redor do mundo, surgindo a partir daí uma variedade de estilos e técnicas em todo o mundo (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Entre 1983 e 1988, Maurício de Sousa produz alguns desenhos animados brasileiros com seus personagens. Contudo, devido ao contexto nacional (inflação, falta de controle das bilheterias, falta de patrocínio e incentivo ao cinema de animação, dentre outros aspectos), ele interrompe este projeto e só retoma-o em 2004, com “Cinegibi – A Turma da Mônica” (SILVA; PAULA, 2006).

Com o advento destas novas tecnologias no mundo da animação, criou-se um cenário favorável à hibridação, codificando novas linguagens associadas às atuais formas de comunicação, surgindo então os *desenhos animados digitais*. Estes, por sua vez, possuem linguagem própria constituída por códigos verbais, visuais, sonoros e sinestésicos, reunindo desde elementos pertencentes ao próprio cinema, até códigos figurativos utilizados nas histórias em quadrinhos (GOMES; SANTOS, 2007).

Partindo dos efeitos dramáticos provocados a partir do emprego de estratégias narrativas, os filmes digitais 3D instauram um novo paradigma estético na indústria de longas-metragens de animação. Ele é uma narrativa burlesca da realidade. As animações apresentam uma abordagem cômica dos acontecimentos, sendo sustentada pelo uso sistemático de representações cômicas visuais e de diálogos irreverentes, aludindo a elementos culturais e comportamentos da sociedade contemporânea (CRUZ, 2006).

O contexto da animação pós-1980 é caracterizado pelo início do desenvolvimento da animação nos Estados Unidos e nos países desenvolvidos, em relação aos países mais atrasados, como o Brasil. Este mercado tem crescido exponencialmente no país, o que tem levado as instituições de ensino a criar cursos de montagem, animação, criação de *games*, todos voltados para esta área (CRUZ, 2006). Além disso, são estabelecidos convênios entre a Embrafilme e a *National Film Board* - NFB, do Canadá, possibilitando a formação de animadores e a criação de alguns Núcleos de Animação no Brasil, cujo propósito é desenvolver projeto de pesquisa, ensino e produção de tecnologia para o cinema de animação, voltado para o ensino e a cultura brasileira (COELHO, 1998).

No ano de 1995, há a consolidação da história das tecnologias digitais para o cinema de animação mundial. Em parceria com a *Pixar Animation*, a *Disney* lançou o primeiro longa-metragem de animação totalmente digitalizado, “*Toy Story*”, desenho com história moderna, que rendeu ao diretor Lasseter um Oscar especial por sua contribuição às artes cinematográficas (FOSSATTI, 2009).

Neste panorama, em 1996 foi lançada a primeira animação brasileira 100% digital, “*Cassiopeia*”, de Clóvis Vieira, com orçamento de US\$ 1,2 milhão. O filme narra a aventura de salvamento do pacífico planeta Atenéia, que está tendo a energia de seu sol drenada por nave alienígena inimiga. Apesar de alcançar segundo lugar no *ranking* de pioneirismo das produções digitalizadas, o mesmo apresentou pequena distribuição, por pouco incentivo governamental e pela dificuldade na sua produção, uma vez que este foi criado 100% em computador pessoal. Esta também foi a causa de “*Cassiopeia*” ter sido produzido durante um período de 04 anos e não ter sido a primeira animação digital do mundo (SUPPIA, 2006).



Figura 5 – “Cassiopeia – o filme” (1996).
Fonte: Site Meu Cinema Brasileiro

Atualmente, o Brasil tem apresentado bons produtos fílmicos na área de animação (desenhos para televisão, curtas-metragens em *stop motion*, dentre outros), com repercussão em todo o mundo. Este novo quadro do país trouxe abertura em canais brasileiros e estrangeiros para a produção brasileira, apesar de ainda não ser predominante nos mesmos. Isto se deve não só a acessibilidade às novas tecnologias de animação, como também aos incentivos governamentais atuais e ao profissionalismo dos animadores.

Com estas transformações, o mercado de animação brasileiro avança e com isso há migração de animadores talentosos para o exterior, o incentivo à produção de curtas-metragens por parte do Ministério da Cultura; ampliação do mercado publicitário e parcerias com estúdios internacionais na produção de longa-metragem (BRANDÃO, 2010).

Os filmes de animação atraíram 18,2 milhões de espectadores às salas de cinema brasileiras em 2006, o que representa um crescimento de 153% em um período de quatro anos (em 2002 foram 7,2 milhões de pessoas). Além disso, o volume de público também aumentou, acompanhando a evolução dos filmes de animação distribuídos no Brasil, que passou de 11 produções em 2002 para 21 títulos em 2006. Como resultado destas transformações, a animação foi o gênero de filme mais assistido no Brasil em 2007, com média de público de 800 mil espectadores (GOMES, 2008).

Diversas instituições escolares, privadas e universitárias (graduações e pós-graduações) têm utilizado/produzido animações. “Vida Maria”, “Morte Vida Severina”, “Peixonauta”, “Turma da Mônica” são exemplos de produtos brasileiros com excelente qualidade que trazem a cultura brasileira, valores morais e tantas outras questões importantes para a sociedade. Contudo, nem sempre o professor sabe “ler” esta mídia. Como consequência, os alunos não são “ensinados” a construir conhecimento a partir da interação com as animações, limitando o uso deste produto fílmico a atividades temáticas. Isto se dá, em muitas situações, pelo desconhecimento de como fazê-lo, o que demonstra a necessidade de trabalhos que explanem sobre o assunto e venham a discutir o papel do professor como impulsionador de situações de aprendizagem a partir da exploração das animações.

3. Possibilidades a partir das Animações

No processo contínuo da formação do indivíduo e do desenvolvimento da sociedade, a escola e outras sociedades culturais tornam-se agências sociais da educação para formar o indivíduo, que também sofrerá influências diversas, como a leitura de um livro, um contato pessoal fecundo ou uma viagem de estudos, suscetíveis de acelerar o ritmo ou desviar a direção de seu desenvolvimento intelectual (AZEVEDO, 1996).

Partindo desse pressuposto, é correto afirmar que a educação deve ser pensada como socialização e que o cinema se apresenta com relevante papel social. A educação escolar é vista como apenas uma das muitas formas de socialização dos indivíduos, como um entre muitos modos de transmissão e produção de conhecimento, de constituição de padrões éticos, de valores morais e competências profissionais (DUARTE, 2009).

Um produto cinematográfico vem a ser uma ferramenta lúdica útil para o ensino de questões sociais e morais relacionados a gêneros, nacionalidade/etnias, corpo, bem como modos de ver e lidar com a natureza, construindo também estereótipos sociais. Assim, a animação pode ser pedagogizada e poderá envolver e “ensinar” aos alunos, muitas vezes, com maior eficiência do que uma aula expositiva tradicional (KINDEL, 2003). Todas estas informações contidas nas animações podem ser utilizadas em aulas temáticas, como geografia, história, sendo necessário um preparo do professor para isto (DUARTE, 2009).

Entretanto, o uso do cinema, de forma geral na Educação, não se limita ao uso como material pedagógico. Este surge como uma nova possibilidade de leitura do mundo. Através da sétima arte, é possível compreender as sociedades retratadas nos filmes, por meio da experiência em nossa própria sociedade (TURNER, 1997).

A partir da linguagem televisiva e fílmica, lugares, homens e mulheres reais são transcritos em signos da realidade. Dessa linguagem, que expressa a realidade com signos da própria realidade, decorre a credibilidade quase total do espectador naquilo que vê nas telas e que acredita ser real e verdadeiro. É por esta razão que interpretar a imagem de cinema e televisão torna-se importante, pois estes são histórias entendidas como narração e ao mesmo tempo celebrações visuais de modos de ver e estar no mundo que deixam ver e entrever diferentes mensagens existenciais, religiosas, políticas, morais. (ALMEIDA, 2000).

Apesar de seu uso multifacetado na área da educação e de vários estudos descreverem como esta mídia manifesta a nossa cultura, valores e costumes, ela ainda enfrenta barreiras para ser utilizado no processo educativo.

Para Melo (2006, p. 92) isto se deve a um profundo despreparo:

O fato de vivermos em um mundo de imagens e símbolos, não significa que estejamos sendo adequadamente preparados para tal. Na verdade, podemos perceber o contrário: tanto na formação escolar quanto na não-escolar, o que há é uma intervenção exageradamente centrada na palavra. O racionalismo extremo que permeia as instâncias pedagógicas induz à redução da preocupação com a educação da sensibilidade, uma dimensão fundamental da construção do indivíduo e da sociedade, relegando à arte um lugar secundário.

Para este mesmo autor, é importante educar a população para “ler” o cinema, entendendo que ao assistir um filme não somente nos entretemos como temos um espaço para desenvolvimento social e individual que pode nos despertar novos olhares acerca da realidade na qual vivemos. Na verdade, a sociedade necessita compreender que o cinema não é um

material pedagógico, apesar de se poder pedagogizá-la, nem tampouco um conteúdo educacional, mas ela é um produto cultural.

Dentro desse contexto, o professor tem um importante papel na formação dos indivíduos para a “leitura cinematográfica”. Ao se analisar os currículos dos cursos de formação de professores e licenciatura observa-se que estes não têm como objeto de estudo uma educação com, para e através dos meios de comunicação (PONTES; PENTEADO, 2011).

Assim, o professor também necessita ser capacitado para o uso destas mídias. Para Fisher (2007), uma formação adequada para este fim leva o docente a:

[...] apanhar cada produto midiático em sua concretude histórica, comunicacional, mercadológica, política e também como material que é produzido e veiculado segundo um determinado aparato técnico que, por si mesmo, também produz efeitos em nós (FISCHER, 2007, p. 296).

Sobre a capacitação para a “leitura” da animação, Bento (2009) relata que:

A educação do olhar permite que se tenha discernimento ao realizar um trabalho educativo, por exemplo, a partir da experimentação do cinema de animação, este que possui, além de produções permeadas por ideologias, uma gama de filmes ricos em temas geradores, em cultura, em fantasia, em criatividade e em diversos conteúdos escolares. Sob esse prisma, não se pode descaracterizar o cinema de animação como uma instância pedagógica, que também agrega valores educacionais significativos, no sentido de contribuir para a construção do imaginário e instituição de comportamentos e hábitos (BENTO, 2009, p. 6488).

Diante do que foi exposto acima, aprender a “ler” uma animação nos leva a compreender o mundo. A partir deste entendimento produzimos conhecimento e passamos a entender e utilizar esta mídia como um elemento gerador de significações para aquele que o assiste.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitas considerações podem ser produzidas a partir do que foi exposto neste artigo. Porém, lançamos aqui apenas algumas reflexões sobre o assunto.

A animação foi se transformando no decorrer dos anos, a partir dos avanços tecnológicos, como também das mudanças da sociedade e hoje é um dos produtos midiáticos mais difundidos no mundo contemporâneo. A partir das transformações da linguagem,

narrativa, cor, e todos os outros elementos cinematográficos, os desenhos animados foram se contextualizando ao ambiente no qual estava inserido, provocando uma identificação com o espectador.

O Brasil não fugiu deste padrão. Os desenhos animados produzidos no país apresentam elementos culturais, valores, costumes da época em que estes foram produzidos, seja repudiando as mesmas, ou assimilando-as como verdade. Além disso, observa-se na história da animação brasileira que esta também foi utilizada para formação educacional em relação a questões de saúde e ambiente, por exemplo.

Ao pensar na história da produção de cada desenho animado citado neste trabalho que foi produzido no Brasil, pode-se também verificar que estes contam também a história brasileira, como o período em que houve censura dos desenhos e a escassez de investimentos que estavam relacionados a inflação. Assim, além de uma manifestação cultural, esta se torna um mecanismo de formação intelectual e social. É por esta razão, que esta arte tem sido trabalhada por diversas áreas como sociologia, antropologia, comunicação, em graus variados e com objetivos diversificados.

Ao estudar sobre animação e refletir sobre o uso desta mídia no processo educativo brasileiro, questiono se nós que atuamos na área de Educação conhecemos de fato e se estamos preparados para utilizar a sétima arte em nossas classes. Não somente para ensinar temas específicos, como Biologia ou Geografia, mas para provocar reflexões em nossos alunos e porque não dizer, em nós mesmos. A animação, que traz representações da sociedade, deve nos levar a pensar; a nos conhecer melhor a partir do nosso entendimento do mundo que nos é transmitido a partir deste produto cinematográfico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Milton José de. **A Educação Visual na Televisão Vista como Educação Cultural, Política e Estética.** Rev *online* Bibl Prof Joel Martins, Campinas, SP, v. 1, n. 4, out. 2000.

ANGELINI, Paulo Ricardo Kralik. **Criança e Televisão. Quem tem medo dos Teletubies.** 2001. Jan. 2001. Disponível em:
<<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=31>>. Acesso em 22 de novembro de 2004.

ARAÚJO, Jorge de Souza. **Perfil do Leitor Colonial.** 1º Edição. Salvador: UFBA, Ilhéus: UESC, 1999.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papyrus, 2006.

AZEVEDO, Fernando de. As origens das instituições escolares. In **A Cultura Brasileira**. 6 Edição. Rio de Janeiro: Editora UFRJ; Brasília: Editora UnB, 1996. Cap 2. p 545-601.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. 2º Edição. São Paulo: Editora Senac, 2005.

BENTO, Franciele. **Chico Bento: a representação do caipira nos desenhos animados**. IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. Anais do IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. Paraná, 2009. p 1-15. Disponível em: http://www.isad.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2804_1264.pdf. Acesso em: 23/06/2012.

BOSELLI, Silvana Maria Carvalho. **Desenho animado infantil: Um caminho da Educação à Distância**. [Dissertação]. Universidade Federal de Santa Catarina: Santa Catarina, 2002. 74p.

BRANDÃO, Diego Gomes. **O contraste entre animação e academicismo no Brasil**. Revista Eletrônica Temática. Ano VI, n. 11 – novembro/2010. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2010/Novembro/animacao_academicismo_brandao.pdf. Acesso em: 02/07/2012.

COELHO, Paulo Tarso S.P. **Cinema: imagem/ tempo/ movimento – Cinema de animação**. In: Salto para o futuro: educação do olhar. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998. Vol. 2. (Série de estudos – educação a distância).

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias**. [monografia]. Universidade Federal de Salvador: Salvador, 2006. 150p.

DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. 3 Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

FEILITZEN, Cecilia Von e CARLSSON, Ulla (org.) **Educação para a mídia, participação infantil e democracia**. In A Criança e a Mídia São Paulo Crotez/UNESCO, 2002.

FISCHER, R. M. B. **Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas**. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 12, n. 35, p. 290-299, maio/ago. 2007.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações**. VII Encontro Nacional de História da Mídia – Mídia Alternativa e Alternativa Midiática. Fortaleza, 2009.

GOMES, Luciana Andrade; SANTOS, Laura Torres S dos. O Double Coding na Animação: A Construção do Desenho Animado Contemporâneo para Adultos e Crianças. **INOVCOM – Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação**. v. 2, n. 2, p. 74-81, 2007.

GOMES, Andréia Prieto. **História da Animação Brasileira**. CENA Universitária: Rio de Janeiro, 2008. 28p. Disponível em: <http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>. Acesso em: 06/06/2012.

HOFFMANN, Adriana Fernandes. **As mediações na produção de sentidos das crianças sobre os desenhos animados**" [recurso eletrônico]. Dissertação (mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0114325_03_Indice.html. Acesso em: 27/09/2011.

KINDEL, Eunice Aita Isaia. **A natureza do desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...** [Tese de doutorado]. Rio Grande do Sul, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. p 195.

PONTES, Aldo; PENTEADO, Heloisa Dupas de Oliveira. **A educação escolar das infâncias na sociedade midiática: desafios para a prática pedagógica**. *Olhar de professor*, Ponta Grossa, 14(1): 63-84, 2011. Disponível em <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor>. Acesso em: 10/03/2011.

RIBEIRO, Cláudia. **A fala da criança sobre sexualidade humana: O dito, o explícito e o oculto**. São Paulo: Mercado de Letras, 1996.

SCARELI, Giovana; ANDRADE, Elenise Cristina Pires de. Lobos-maus e chapeuzinhos-vermelhos em ilustrações para ver e ler. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v. 9, n. esp., p.51-64, out/2008 – ISSN: 1676-2592.

SILVA, N.M.; PAULA, A.P. **O Mercado de Quadrinhos em Direção à Animação: O Caso da Produção de Mauricio de Souza**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29., 2006, Brasília. Anais...São Paulo: Intercom, 2006. CD-ROM.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a Mídia?** 2º Edição. Edições Loyola, São Paulo, 2005.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. **O cientista na animação televisiva: discurso, poder e representações sociais**. em questão. Porto Alegre. v. 12, n. 1. jan/jun 2006. p. 131. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/14/4>. Acesso em: 27 de set. 2011.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **História de dez anos de produção digital inclui brasileiros**. *Cienc. Cult.* [online]. 2006, vol.58, n.3, pp. 56-57. ISSN 0009-6725.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

RIBEIRO, LEO. **O Dragãozinho Manso**. DiverCidades Criativas. [blog]. Disponível em: <http://www.divercidadescriativas.org.br/index.php?pid=1&conteudo=102>. Acesso em: 23/06/2012.