

Audiovisuais no ensino de História: o uso das animações nos conteúdos do ensino médio

Audiovisuals in teaching history: the use of animation in the contents of the school

Eliane Mimesse

UTP

emimesse@bol.com.br

Rikardo Santana Da Silva

UTP

rikardocomk@gmail.com

Resumo: Este texto pretende apresentar algumas das correlações possíveis entre o ensino de História e as animações. Foram analisados filmes em animações recentes: *Bee Movie*, *Vida de Inseto*, *Wall-E* e *Persepolis*. A fundamentação teórica baseou-se em Certeau (2002) e nas *Diretrizes Curriculares para o ensino de História na educação básica do Estado do Paraná* (2007). As animações ao criarem situações fantasiosas, demonstram ao espectador uma sátira do modo como a sociedade se relaciona. Conclui-se que, de certa forma, estas animações são modos de interpretarmos o presente, apropriam-se de críticas do tempo atual que podem ser praticadas no ensino de História.

Palavras-chave: metodologia de ensino, ensino de história, audiovisuais.

Abstract: This essay intend to show some possible correlations between the teaching of History and the animations. It was analyzed recent movies in animation: Bee Movie, A Bug's Life, Wall-E and Persepolis. It was used as base, mainly, Certeau (2002) and the Diretrizes Curriculares para o ensino de História na educação básica do Estado do Paraná (2007). When create fantasy situations, this animations intend to demonstrate to the spectator a satire of the way how we make our social relationships. With this, we see that, somewhat, this animations are ways of interpret the present, appropriating of current time critical that can be used in the teaching of History.

Keywords: teaching methodology, teaching of history, audiovisual

O presente trabalho tem como objetivo compreender de que forma o uso de audiovisuais pode ser exibido em sala de aula. Mais especificamente, foi analisado a utilização de filmes em animação recentes em salas de aula do ensino médio. Para realizar isso foram selecionados quatro filmes: *Bee Movie*, *Vida de Inseto*, *Wall-E* e *Persepolis*. Estes foram os escolhidos por mostrarem diferentes formas pelas quais estas mídias podem ser aproveitadas em sala de aula.

Certeau (2002), escreve sobre o modo como a interpretação é crucial na hora de se ler

a história. O autor analisa que na cultura ocidental, o que vale é o que está escrito, que é necessário a essa cultura passar o que está na história para o papel, e a partir dessa passagem, a historiografia começa a interpretar esta história como nova, como uma ruptura com o antigo, ou seja, “a história moderna ocidental começa efetivamente com a diferenciação entre o presente e o passado” (CERTEAU, 2002, p.14).

Quando fazemos a análise destas animações, podemos observar que a interpretação da História também está presente nestas mídias, mas como modo de aproximar o passado do presente. Ao criar situações fantasiosas, estas animações acabam mostrando para o espectador uma sátira, uma caricatura do modo como nos relacionamos socialmente.

Ao verificar isso, podemos interpretar e relacionar estas cenas com períodos e fatos históricos, que estão sendo interpretados agora, no presente. Deste modo, vemos que, de certa forma, estas animações são modos de interpretarmos o passado através da visão do presente, mas como estão sendo construídos agora e tem como objetivo um entretenimento, os filmes acabam passando uma sensação de que esta história pode ainda ser observada nos dias de hoje e que ainda faz sentido, pois caso não pudesse ser percebida hoje, não seria colocada em um filme comercial, já que a cena seria sem sentido, logo, estas animações acabam por mostrar não apenas a história, mas o modo como nos relacionamos com ela no tempo presente.

Enquanto *Bee Movie* e *Vida de Inseto* fazem uma sátira, uma metáfora do mundo humano usando os insetos, *Wall-E* e *Persepolis* usam elementos da nossa realidade para contar as suas histórias, cada um de seu jeito, sendo que o primeiro usa fatos da atualidade para lançar um aviso e o segundo usa a própria história como pano de fundo da trama. Os filmes foram selecionados a partir de uma triagem feita pelo autor onde foram considerados os filmes em animação lançados nos últimos anos, e que tiveram boa receptividade do público. A partir da leitura das *Diretrizes Curriculares Estaduais de História* para o ensino médio e dos respectivos conteúdos abordados por esse documento nestes anos, foi elaborada uma relação entre o conteúdo básico a ser ensinado e os conteúdos estruturantes destas referidas animações.

A escolha dos desenhos foi feita com base nas próprias *Diretrizes* e conteúdos além de se levar em conta a proximidade destes desenhos animados com o público juvenil. O uso destes materiais ocorre para que haja uma maior proximidade entre o ensino de História e o dia-a-dia dos adolescentes, pois quando há uma relação do estudo com algo que o aluno já compreenda, a educação fica mais completa.

Em um artigo publicado na revista eletrônica *Olho da História*, Freire & Caribé (2004), discutem o uso do cinema na sala de aula e levantam três pontos de vista sobre quem assiste a um filme, pontos esses que podem auxiliar no ensino de história. O de que o filme, mesmo falando sobre o passado ou sobre uma realidade inexistente, reflete o pensamento contemporâneo, de que os filmes lançam novos olhares sobre os assuntos tratados e do ponto de vista do espectador que, mesmo sem perceber, faz associações do que assiste com sua realidade.

Depois de analisados estes três pontos de vista, torna-se cada vez mais claro qual a importância de se levar para a sala de aula o recurso audiovisual. Ao confrontar essas três análises, se estabelece uma relação dialógica na qual o aluno sente-se participante no processo de construção dos seus valores e do seu aprendizado, na medida em que o próprio estudante consegue perceber as relações entre o que está assistindo e sua própria vivência. Além disso, não se pode esquecer o caráter de ludicidade presente na experiência cinematográfica, pois o cinema é e sempre será um meio atrativo na transmissão de conhecimento, capaz de prender a atenção do espectador/aprendiz. (FREIRE & CARIBÉ, 2004, p. 7)

Para fazer esta comparação, foram selecionadas algumas cenas destas animações que tem relevância com algum dos conteúdos estruturantes do ensino médio. Ao fazer estas relações, este estudo tem como propósito mostrar que é possível fazer com que o ensino da história possa passar por algo que os estudantes já conheçam e já tenham uma familiaridade. Ao mostrar a História dentro de um contexto já conhecido, o aluno passa a fazer parte desse ensino, pois o novo conhecimento se conecta com os dados já adquiridos pelo aluno.

Este trabalho também tem como objetivo mostrar que estes audiovisuais não precisam ser usados apenas como meio de ilustrar os conteúdos. Mas como método de ensino, ao fazer o aluno compreender a história que esta inserida no filme, o professor pode auxiliá-lo a fazer uma releitura, não apenas do filme, mas a fim de auxiliar na interpretação de textos, fazendo com que o ensino até mesmo de outras áreas seja beneficiado.

A utilização de filmes como fontes históricas é discutido e aceito desde que os teóricos dos *Annales* pensaram em novos meios de se contar e história, com a utilização de novas fontes e de outras ciências. No entanto, nota-se que na sala de aula o recurso audiovisual ainda é usado apenas como recurso e não como método de ensino. Abud (2003) escreveu sobre a utilização do cinema em sala de aula e de sua importância, não apenas como ilustração, mas também como auxílio pedagógico, levando em conta as características desta

mídia.

O cinema seria um bom recurso, pois atrairia a atenção dos jovens mais que as aulas e exposições orais realizadas pelo professor em sua sala de aula. Não se trata ainda de encarar a linguagem imagética como um recurso com características próprias, nem de propor métodos de trabalho pedagógico com a exploração das imagens. Como elas têm suas próprias regras de funcionamento e atualizam um conjunto de configurações significantes especificamente icônicas, ao serem analisadas permitem que se compreenda melhor os aspectos que os currículos escolares propõem. Processam, ainda, outros símbolos amplamente culturais e sociais, mediante os quais apresentam uma certa imagem do mundo, que devem possibilitar ao aluno que desenvolva a análise crítica do mundo no qual vive. Além disso, acarreta outras instâncias de referências, como comportamentos, moda, vocabulário. As imagens merecem estar em sala de aula porque sua leitura nunca é passiva. Elas provocam uma atividade psíquica intensa feita de seleções, de relações entre elementos da mesma obra, mas também com outras imagens e com representações criadas e expressas por outras formas de linguagem. A imagem fílmica situa-se em relação à outra, ausente, que se relaciona com a realidade que se supõe representada. (ABUD, 2003, p.2)

As *Diretrizes curriculares da educação básica do Estado do Paraná* colocam como conteúdos estruturantes as “relações de trabalho, relações de poder e relações de cultura”. Os filmes selecionados para serem analisados neste estudo contém cada um ao seu modo, estas relações explicitamente ou até mesmo de maneira subliminar, sendo que algumas cenas são usadas como metáforas do dia-a-dia e é papel do professor interpretar estas cenas e mostrar ao aluno as relações que são apresentadas.

Animações

O filme *Bee Movie* conta a história de uma abelha que entra na justiça para reclamar os direitos destes insetos no mel que produzem e os homens vendem, se apropriando indevidamente da produção destes. Com esta história podemos fazer conexões com os diferentes tipos de trabalho. Na história o personagem Barry Benson é uma abelha que descobre que os seres humanos consomem o mel, que é fruto do trabalho árduo das abelhas. Além disso, Benson verifica que no trabalho dos apicultores, as abelhas são aprisionadas para que produzam mel, jogando fumaça para que elas não os ataquem. Na justiça, os produtores de mel alegam que as próprias abelhas não tem objeções quanto a esta extração do mel, e que

não sofrem crueldades.

Nesta parte podemos fazer uma relação com o tráfico de escravos africanos. Quando o movimento abolicionista começou na Inglaterra do século XIX, um dos argumentos a favor do tráfico era de que os africanos não tinham objeções ao tráfico e que a situação dos escravos era melhor do que a de muitas pessoas livres. Assim como foram mostradas as correntes e métodos cruéis utilizados pelos traficantes de escravos pelos abolicionistas como forma de provar que o tráfico era desumano, Benson mostra a fumaça, que entorpecia as abelhas para que o mel fosse retirado sem nenhum problema.

É possível perceber uma relação com trabalho servil, isso porque, quem se apossava da produção das abelhas era um outro ser, neste caso como um Senhor Feudal que retirava a produção de seus servos sem repassar nada a eles. Além disso, no final do filme é mostrado que esta relação também acontece com outros animais, quando uma vaca vai até Benson - que abre um escritório de advocacia - reclamando que os humanos também se apropriavam de seu leite.

Antes de Benson iniciar o processo contra a raça humana, é mostrado no filme o modo como a colméia se organizava. Os trabalhos eram divididos entre os operários e a produção era completamente voltada apenas para eles próprios. Neste trabalho socializado, as abelhas estavam presas neste sistema, pois só podiam tornar-se aquilo que era ofertado pela colméia, o que era designado para cada um. Benson queria ser um polinizador, pois eram os únicos que saíam da colméia. Apesar de seu desejo, Benson não podia ser polinizador, pois não tinha o biotipo certo, por isso se infiltrou no meio dos polinizadores e conseguiu sair, observando um mundo diferente daquele que conhecia, causando admiração e revolta. Ao analisarmos essa parte do filme, podemos fazer uma relação com os modos de produção socialista e capitalista, além de serem percebidas as relações de poder presentes na colméia, que tinha uma estrutura “política” rígida mas sem um Estado propriamente dito, já que era uma empresa que comandava as operações e cada abelha sabia qual seria sua função e aceitava esta condição.

Na colméia o modo de produção é mais parecido com o socialista, já que a produção é dividida, mas o mundo pelo qual Benson se encanta e se espanta, tem um modo de produção diferente. Ao tentar fazer com que os humanos paguem pelo mel, ele também tem intenção de transformar seu mundo em um mundo parecido com o dos humanos, onde eles poderiam usar os mesmos bens que os humanos usavam.

Na continuação da história, após a vitória das abelhas, o mundo fica diferente pois

estes insetos deixaram de polinizar as plantas e elas acabaram morrendo deixando o mundo em uma situação sem precedentes. Benson então convoca as abelhas para voltarem a fazerem aquilo que a natureza lhes disse para fazer, as abelhas voltam a fazer suas tarefas naturais e o mundo volta a ter flores. Mas Benson, no final segue seus desejos: abre um escritório de advocacia e vira um polinizador, tentando viver nos dois mundos que ele gostava. As relações culturais são mostradas claramente nestas situações, onde os dois “povos” acabam entrando em conflito para protegerem seus interesses e Benson é mostrado como alguém confuso e fadado a pertencer a uma identidade e querer viver outra.

No filme *Vida de Inseto*, podemos observar vários exemplos de relações de trabalho, de cultura e de poder. A história é sobre um formigueiro que precisa colher o maior número de alimentos para um grupo de gafanhotos que em troca dão proteção para as formigas. Um dia, Flik, uma das formigas e personagem principal, acaba derrubando toda a oferenda que seria dada aos gafanhotos e com isso faz com que o formigueiro tenha que colher o dobro do que tinham colhido para que os gafanhotos não destruíssem as formigas. Flik então resolve partir em busca de ajuda, de insetos maiores que pudessem proteger as formigas dos gafanhotos.

Nesta busca por aliados, Flik encontra um grupo de artistas circenses mas que, por um mal entendido, acabam se passando por justiceiros na visão de Flik, que os leva até o formigueiro para ajudar na tarefa de expulsar os gafanhotos. Ao chegarem ao local, os artistas são recebidos como heróis, pois irão salvar as formigas. É mostrado que as formigas teriam uma relação de dependência para com estes novos insetos, pois eles iriam expulsar os tiranos que os aprisionavam, mas logo preocupações começam a surgir, pensamentos de que talvez estes insetos fossem piores do que os gafanhotos. Neste aspecto podemos fazer comparações com as ações de potências estrangeiras em guerras que ocorreram ao longo da história, lançando questionamentos sobre como estas intervenções são feitas e se de fato ajudam ou pioram a situação do povo a ser ajudado.

O filme mostra todos os tipos de trabalho. Quando as formigas estão colhendo alimentos para os gafanhotos podemos fazer uma associação com o trabalho servil, especialmente em um feudo. No filme é mostrado que o protagonista, Flik, tenta fazer uma máquina para colher mais grãos, mas a sociedade das formigas acha a ideia vã, já que pouco importava para eles aumentar a produção, pois todo o excedente iria para os gafanhotos.

Na sociedade feudal, a mesma situação ocorria. Poucos inventos ocorreram no período pois, mesmo que os servos aumentassem a produção, todo o lucro iria para o Senhor Feudal.

Dada essa mesma situação, as formigas acabavam por apenas colher e entregar tudo para seus mestres, no caso os gafanhotos, sem nenhuma preocupação com os métodos de colheita.

O filme ainda mostra outros sinais de dominação de um “povo” sobre os outros, além de mostrar como esta dominação é exercida, através do discurso. Durante o filme fica evidente que os gafanhotos sabiam que sua dominação sobre os outros insetos dependia da imagem que eles transmitiam, mas no fundo eles sabiam que revoltas poderiam acontecer. Em uma cena, o líder dos gafanhotos mostra isso ao atirar um feijão em um de seus soldados, o soldado ri e diz que não doeu nada, mas então o general abre uma garrafa cheia de feijões e joga sobre o soldado que fica submerso por elas sem poder se mover. O que o líder dos gafanhotos queria dizer era que uma pessoa só não poderia fazer uma revolução, mas quando várias delas se juntavam, poderiam sim derrubá-los.

Pode-se assim demonstrar como as relações de trabalho aconteceram ao longo do tempo. Os escravos se tornavam escravos não apenas pelo poder bélico superior do povo que os escravizava, mas também por causa de um discurso de que alguns nasciam para serem escravos. As relações feudais também se constituíram deste modo, pois os nobres mandavam porque eram designados a isso, havia um plano anterior que fazia com que alguns nascessem para servir e outros para mandar.

No mundo atual, onde o sistema de produção industrial impera, é possível também identificar este discurso, que pode ser visto no filme *Wall-E*. A película mostra uma industrialização tão exagerada que acabou transformando o mundo todo em um grande lixão. O filme acaba mostrando conceitos que podem ser apresentados para que os alunos compreendam melhor as transformações econômicas e sociais que os movimentos de urbanização e industrialização fizeram ao redor do mundo.

Wall-E conta a história de um robô que tinha uma função muito peculiar: limpar todo o planeta. Após séculos de consumismo exacerbado, a Terra ficou coberta de lixo, sem nenhum outro local para depositá-lo. Logo, plantas não cresceram mais nos solos já inférteis e o caos começou a se instalar. No meio disso tudo, uma empresa oferece uma solução engenhosa: construir uma nave e colocar todos os seres humanos nela até que o planeta fosse completamente limpo pelos Wall-Es, que eram robôs destinados a compactar todo o lixo. Enquanto o lixo era compactado, os humanos iriam se divertir em um cruzeiro espacial, e assim que houvesse condições retornariam a Terra.

No entanto, dezenas de anos se passaram e nenhum resultado bom foi obtido. Não

havia mais chances de retorno, pois o planeta tinha sido completamente esgotado, impossibilitando a manutenção da vida humana no local. Com isso, os humanos ficaram condenados a vagar eternamente pelo espaço, mas sem saber disso, pois a empresa que fez a nave não liberou esta informação, deixando apenas as máquinas que operavam a nave saber disso, enquanto todos ficavam alienados.

O personagem principal é um destes Wall-Es, que continua seu serviço interminável de limpar a Terra, mesmo parecendo ser impossível. Wall-E acaba se afeiçoando com as coisas humanas que encontra, até que uma nave chega ao planeta trazendo o robô EVA que tinha como missão encontrar alguma planta que comprovasse que o planeta tinha condições de novamente abrigar os seres humanos. EVA encontra Wall-E, que se apaixona por ela e mostra todas as coisas que encontrou, incluindo uma planta que EVA identifica e guarda. Depois de algum tempo a mesma nave que trouxe EVA a leva de volta para a nave mãe, carregando a planta e Wall-E na bagagem.

Ao continuar guardado os artefatos humanos, Wall-E se transforma em um guardião do que era a humanidade, pois todos os objetos e bens culturais produzidos pelos seres humanos são admirados por ele, que os guarda em um contêiner onde mora. Mesmo não sendo humano, Wall-E tem uma relação de carinho com estes objetos que simbolizam a humanidade, e quando EVA chega tenta demonstrar o amor que ele tinha visto em um filme.

Para Wall-E, não tinha importância a destruição que o mundo havia sofrido, pois para ele limpar o planeta era apenas um trabalho, que acabou sendo condicionado a sua existência, pois se não houvesse lixo para limpar ele não existiria. No entanto, pode-se observar que é a cultura humana que faz com que Wall-E permaneça limpando o planeta mesmo depois de todos os outros robôs terem desistido. Ao descobrir esta cultura e abraçá-la, Wall-E passa a achar importante preservá-la. Com isso, podemos usar esta relação que o personagem tem com a cultura humana para traçar um paralelo com as demais relações culturais existente ao longo da história. O contraponto pode ser visto quando EVA chega com a missão de apenas colher uma planta e ir embora, mostrando que o conhecimento do outro pode gerar tanto aversão quanto simpatia, dependendo das condições que aconteceu este contato.

A história do filme nos mostra os danos que podem ser causados com a industrialização se não forem tomadas medidas preventivas. Estamos vivenciando uma época de mudanças no pensamento sobre o meio ambiente, pois as mudanças climáticas que estão ocorrendo fizeram com que governos e sociedades discutissem o modo como os bens estão

sendo produzidos e sua sustentabilidade.

Ao retratar este futuro catastrófico, o filme dá um alerta, mas também mostra que os próprios processos industriais continuam a existir mesmo dentro da nave. Conceitos como alienação e consumismo podem ser trabalhados usando este filme, pois dentro da nave todos usam as mesmas roupas, falam sobre os mesmos assuntos e se comunicam apenas por meios eletrônicos, sem nenhum contato e sem ao menos se levantarem, pois ficam sentados em uma poltrona flutuante.

Assim como *Tempos modernos* de Charles Chaplin é usado costumeiramente para mostrar como se compunham as linhas de produção na Revolução Industrial, *Wall-E* pode ser usado para mostrar como a sociedade de consumo usa-se da alienação e da exploração ambiental para a produção e consumo de seus bens.

Na nave em que estão todos os humanos, a alienação é tão exagerada que até mesmo a cor da roupa que as pessoas vão usar é controlada por um sistema que dita as regras. Em uma cena uma propaganda aparece dizendo que “o vermelho é a nova moda” e então todos trocam do azul para o vermelho sem sequer refletirem sobre a ação. Fica óbvio que o sistema da nave comandava as ações de todos os humanos, mostrando também que o poder era todo dirigido pelas máquinas, que faziam de tudo para que os humanos tivessem todos os bens que quisessem para que assim não questionassem a autoridade dos robôs.

Quando Wall-E vai até a nave atrás de EVA, acaba trazendo também um espírito de aventura diferente daquele que existia na nave. Em uma cena duas pessoas acabam caindo da poltrona que os levava e veem pela primeira vez a piscina, e se admiram por ela ser azul. A partir dali, começam a explorar a nave e a ver que existia um mundo diferente ao seu redor. Quando os humanos se dão conta de que estão sendo controlados pelas máquinas, se revoltam e conseguem voltar para a Terra e recomeçar a humanidade. Sobre este assunto, podemos utilizar esta parte do filme para mostrar como as revoluções e mudanças sociais ocorrem, pois foi a partir de um novo pensamento que os humanos começaram a sair da alienação e questionarem as autoridades, procurando assim uma nova saída, como ocorreram em várias revoltas ao longo da história.

Uma destas revoluções foi a Revolução Islâmica que aconteceu no Irã no final da década de 70. Em *Persepolis* esta revolução é usada como pano de fundo da história de Marjane, uma adolescente idealista que vê seu mundo ser abalado com mudanças políticas que acontecem em seu país. Marjane vivia em uma casa onde política era um assunto bastante

discutido e tinha pais liberais. No entanto, quando o governo autoritário do Xá é deposto, um novo regime, ainda mais autoritário é imposto, e Marjane começa a questionar estas mudanças, já que tinha o desejo de consumir coisas que só poderia consumir de forma clandestina. Para não terem problemas, os pais da menina decidem mandá-la para Suíça, onde Marjane tem um choque cultural e se vê perdida entre dois mundos sem pertencer a nenhum.

A animação consegue mostrar as diferenças culturais entre oriente e ocidente, mas também mostra as similaridades entre as duas culturas. Marjane, quando estava no Irã, queria ter acesso aos bens culturais do ocidente e se via como uma adolescente ocidental, mas ao ir para a Europa, percebe que aquela não era a realidade dela, que de fato ela era iraniana e que gostava disso, mas também gostava da liberdade de poder gostar do que quisesse, mas sabia que em sua pátria isso não poderia ocorrer, ou seja, ela acabou ficando sem ter um lugar para viver, para ser ela mesmo.

Após a revolução, várias mudanças ocorrem no país, e os pais de Marjane, que eram favoráveis a um Estado democrático, sofrem com as proibições impostas pelo novo regime político. As relações de poder estão presentes a todo o momento, mostrando um Estado que punia aquelas pessoas que não seguissem a cultura e os costumes muçulmanos.

Em uma cena do filme, um homem pergunta a Marjane qual era sua nacionalidade no que ela responde “francesa”. O medo de ser rejeitada por ser iraniana rondava os pensamentos da adolescente, que se sentia rejeitada por aquela sociedade que não era sua. Ao passar por esta fase de construção de identidade em uma pátria que não era sua, Marjane acaba tendo várias problemas de personalidade, pois não consegue se adaptar a cultura do novo país, mesmo gostando dos bens culturais ali produzidos.

Deste modo, o filme pode mostrar aos estudantes como a construção de uma identidade está relacionada com a cultura que é vivida pela pessoa, e que o tempo e o local onde algo ocorre também são determinantes para que as transformações sociais que aconteceram ao longo da história. Questões como xenofobia, fundamentalismo religioso e idealismo político são tratados neste filme. Além de poder serem usados para mostrar as transformações sociais ocorridas no Irã pós-revolução, o filme também pode ser usado para explicar as transformações que podem ser sentidas pela população em um período de revolução.

Conclusão

Obviamente que esta análise é ainda muito superficial, e esta sendo exposta aqui simplesmente para mostrar, com alguns exemplos, que é possível utilizar-se destas mídias para ensinar a história e não apenas como apoio pedagógico. Muitos outros exemplos podem ser tirados destes próprios filmes e de dezenas de outros lançados nos últimos anos, e cabe ao professor fazer a releitura destas mídias e fazer com que os próprios alunos perceberem isso nas histórias destas animações, como Freire & Caribé (2004, p. 8), dizem, “ao professor cabe a tarefa de esclarecer o que está obscuro no roteiro, preenchendo os espaços deixados intencionalmente ou não pelos realizadores da película. É dessa forma que os educandos vão estabelecendo relações entre o que está sendo visto e o que vivem”

Também podemos observar que estas animações podem ser entendidas como uma ponte entre o presente e o passado, fazendo com que o aluno consiga perceber não só a história por trás daquela película, mas que também possa ver que esta interpretação da história é sobre o ponto de vista do presente e que a presença da história interpretada pelo filme não está ali por acaso, mas que faz parte de uma crítica relacionada ao presente. Certeau (2002) fala em sua obra que o passado que é dito no presente é sobre algo que tentamos compreender, relacionado a um progresso que queremos demonstrar.

No passado, do qual se distingue, ele faz uma triagem entre o que poder ser 'compreendido' e o que deve ser esquecido para obter a representação de uma inteligibilidade presente. Porém, aquilo que esta nova compreensão do passado considera como não pertinente – dejetado criado pela seleção dos materiais, permanece negligenciado por uma explicação – apesar de tudo retorna nas franjas do discurso ou nas suas falhas: 'resistências', 'sobrevivências' ou atrasos perturbam, discretamente, a perfeita ordenação de um 'progresso' ou de um sistema de interpretação. (CERTEAU, 2002, p.16)

Podemos ainda verificar que estas animações conseguem fazer com que esta compreensão sobre o que quer ser mostrado passe além do que simplesmente demonstrar um progresso, mas também como modo de constatar que relações que pensava-se ultrapassado ainda é vigente, ainda é válido e pode ser usado e entendido em uma película comercial. Por mais que os alunos ainda não tenham visto estes filmes, eles ainda assim podem ser usados para uma proximidade com a realidade deles, pois mesmo sendo inéditos para eles, a linguagem utilizada por estas películas é a mesma de outras animações e séries animadas, já

que não se pode deixar de lado que o objetivo principal destes bens culturais é o do entretenimento, o que está sendo proposto aqui não é a inversão disso, mas sim a utilização deste meio para entreter e ensinar, fazendo o estudante ver além da cena em si e perceber as críticas e intenções destes filmes.

Referências

ABUD, Katia Maria. A construção de uma Didática da História: algumas idéias sobre a utilização de filmes no ensino. Franca: Revista História. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01019074200300010000_8&lng=en&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 4 mar. 2011.

CERTEAU, Michel de. A escrita da história. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

FREIRE, Larissa A.; CARIBÉ, Ana L. O filme em sala de aula: como usar. Salvador: UFBA, 2004. Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/utilizarfilmeemsala.pdf>>. Acesso em: 4 mar. 2011.

Fontes

BEE movie. Direção: Steven Hickner e Simon J. Smith. Produção: Jerry Seinfeld e Christina Steinberg. Roteiro: Jerry Seinfeld, Andrew Robin, Barry Marder e Spike Feresten. EUA: DreamWorks Animation, 2007. DVD (91 minutos), son., color.

PERSÉPOLIS. Direção: Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. Produção: Xavier Rigault, Marc-Antoine Robert e Kathleen Kennedy. Roteiro: Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. França e EUA: The Kennedy/Marshall Company, 2007. DVD (95 minutos), son., p&b.

VIDA de inseto. Direção: John Lasseter e Andrew Stanton. Produção: Darla K. Anderson e Kevin Reher. Roteiro: Andrew Stanton, Donald McEnery e Bob Shaw. EUA: Pixar, 1998. DVD (96 minutos), son., color.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris e Lindsay Collins. Roteiro: Andrew Stanton e Jim Reardon. EUA: Pixar, 2008. DVD (98 minutos), son., color.