

## **Cinema de animação - Um breve olhar entre o lazer e a diversão: formação para que?**

Claudio Viera Pinto<sup>1</sup>

Palavras - chaves: Cinema. Indústria cultural. Cinema e História. Cinema de Animação. Cinema Digital. Toyotismo. Globalização. Neoliberalismo. Educação escolar. Pedagogia crítica. Educação e Massificação. Indústria Cultural.

### **Introdução**

A intenção desse artigo é propor reflexões sobre as obras de animação, particularmente as produzidas nos EUA na virada do século XX para o XXI, e suas mensagens a um certo tipo de público: infantil e o infanto-juvenil.

Quando se pensa em cinema de animação ou no consumo dessa forma de produção é comum imaginarmos ser um dos poucos momentos que a família- todos em qualquer idade – pode junto, aproveitar instantes de lazer e, às vezes, cultura com censura livre e sem preocupações. Mas podemos mesmo assim ter consentimento inanimado diante do animado.

Como e o que as produções cinematográficas, em particular as de animação, têm apresentado sobre o mundo do trabalho e suas relações para as crianças? É possível desvelar nos conceitos abordados e apresentados nessas obras os interesses e objetivos na formação de um tipo de cidadão? Que papel e importância devem ser dadas ao cinema de animação dentro da História do Cinema? Esse tipo de produção é só para o lazer, e, portanto, ingênuo, ou pode ser visto dentro de um contexto histórico com influência social, política, ideológica e cultural?

Sabe-se que se deve ter cautela diante das produções cinematográficas se as encarmos e entendermos longe da massificação cultural e de não instrumento de massificação, pois estas podem influenciar e colocar o espectador numa posição passiva como receptor de conceitos, mensagens, noções, concepções, valores, enfim, visões de mundo prontas, proporcionando no dizer de FANTIN (2003) "conformismos, submissões, relações de poder, resistências, até padrões de comportamentos, arquétipos, estereótipos que são criados, consumidos e reproduzidos por quem assiste." Ou seja, quando o espectador - que preferimos usar o termo sujeito-receptor - não conhece o mínimo sobre cinema (nem o de animação), envolvendo sua história, produções, época, custos, gêneros, etc. e não tem os instrumentos que possibilite a análise e síntese crítica, ocorre o perigo da manipulação.

Quando se fala ou pensa em cinema, a primeira imagem que vem em mente da maioria das pessoas é o tapete vermelho, holofotes, paparazzos, fotógrafos de revistas e jornais, fãs... e o glamour do mundo da fama. E é isso mesmo que ocorre/existe numa indústria liderada por Hollywood que além de monopolizar o mercado de entretenimento e produção cultural e fílmica, procura padronizar vidas e sonhos.

Mas o cinema é muito mais que lucro, deslocalização/relocalização nas produções, vendas de réplicas de produções, informática (internet), DVDs... e sua utilidade social é dispare e discutível.

---

<sup>1</sup> Claudio Viera Pinto – Professor da rede estadual de ensino de São Paulo e da Fundação Bradesco, ex-professor das Faculdades Integradas de Registro.

## O cinema e seu papel na sociedade contemporânea

O cinema nasceu no século XIX, em 13 de fevereiro de 1895 por obra e pesquisa dos irmãos Auguste e Louis Lumière no bojo da 2ª Revolução Industrial no transcorrer da 2ª modernidade do capital, e, portanto, durante as transformações científicas e tecnológicas no século XIX e início do XX. Os inventores do cinematógrafo (câmera com projetor) só puderam apresentá-lo ao público no Salon Indien do Grand Café (no boulevard des Capucines de Paris) em 28 de dezembro de 1895 numa curta exibição de 20 minutos. Mas os esforços para sua criação é anterior aos irmãos Lumière e passa por Henry M. Reichenbach, George Eastman e pelos irmãos J.W. e I.S. Hyatt.

Pode-se dizer que nascia nesse período a arte-síntese, a arte-máquina e a mais completa e complexa arte do século XX, única com capacidade de reunir outras formas estéticas passando-usando –pela literatura, fotografia, pintura, arquitetura e música.

Mais tarde com a expansão dessa arte para o público e a ‘febre’ das produções e sua concorrência, várias inovações técnicas surgiram, assim como os espaços ou salas de cinema para divulgação das produções. Foi o caso, por exemplo, dos Nickelodeons, que como conta BERGAN (2007) estes recebiam o nome Nickelodeons “de nickel, cinco centavos de dólar que era o preço do ingresso, e odeon, “teatro” em grego. Com cerca de 100 lugares, exibiam filmes continuamente para um fluxo constante de espectadores. O primeiro foi constituído nos EUA em 1905. Em 1907, 2 milhões de americanos os freqüentavam diariamente. Mas a febre não durou muito. Por volta de 1910, espaços maiores e com filmes mais longos começaram a substituí-los.” Da mesma forma no período entre-guerras (1919-1939) com os prédios maiores e os espaços mais amplos as exibições passaram a ocorrer nos Palácios de Filmes que eram “mansões com salões esplêndidos, escadarias imponentes e notáveis órgãos Wurlitzer - palácios de filmes. Vários eram as obras-primas da arquitetura *art déco*. Acomodavam em média 2 mil pessoas e exibiam três ou quatro filmes por dia. Isolando o público do deselegante mundo exterior, esses opulentos edifícios faziam parte da experiência cinematográfica tanto quanto os filmes. No final dos anos 30, porém, as bilheterias já não compensavam os investimentos dos estúdios em sua manutenção”. (2007)

No sentido de popularização e aceitação pública as produções cinematográficas procuraram atingir públicos de diferentes faixas etárias, e boa parte das produções tinham esse objetivo, e sempre movidos pelo contexto da época. Ou seja, procurando atingir o público seguindo as necessidades imperativas do momento. Tanto que no período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), e mesmo após, quando as condições econômicas e sociais eram árduas, passava a ser necessário um lazer que oferecesse fuga fácil, custo baixo, e suprisse parte do descanso de horas longas de trabalho, e devaneios diante da vida austera e histórias e notícias trágicas. Foi o caso de produções como faroeste e gângsteres, que agiam como calmante e forma de lazer, principalmente, após 1945 com a manifestação da chamada indústria cultural. Para isso foram criadas sessões de cinema específicas como os famosos- e antigos para alguns ou desconhecidos para outros – matinês para a exibição de faroeste B e desenhos animados.

Como primeira reflexão propõe-se (e afirma-se ser necessário) entender o cinema como um organismo/fenômeno/elemento que tem como função social atender, em sua maior parte, ao meio de entretenimento e a serviço da indústria cultural assumindo um papel manipulador das massas e, como defendem os teóricos/críticos da Sociologia do Trabalho, reproduzidor do sócio-metabolismo do capital.

Mas esta nova arte - do século XX e XXI – pode proporcionar ao espectador uma experiência crítica, e até uma transformação do ser a partir de momentos de recepção estética. Sendo assim o filme é, ao mesmo tempo, objeto artístico e objeto de reflexão com a possibilidade de ir além do mero entretenimento e passatempo (como lazer).

O sujeito-receptor (ou espectador) não está diante da obra cinematográfica num estado de inércia ou osmose - a não ser que a produção queira promover isso – mas pode criar, a partir dela, espaços e campos para um intermédio reflexivo, cabendo ao sujeito-receptor desvelar os eixos temáticos e problematizações latentes/existentes. Esta ação só poderá ocorrer a partir do momento que o arcabouço cultural do sujeito-receptor começar a servir como elemento e instrumento para

compreensão numa ação totalizadora da obra em si. ALVES (2006) nos diz que “cabe ao sujeito-receptor apreender (e se apropriar, no sentido conceitual e não apenas existencial) das temáticas do filme. O que significa que o filme não é apenas um *texto* a ser lido, sendo, portanto, objeto de intervenção hermenêutica, mas um *pré-texto* para desenvolver novas formas de experiências de conhecimento e de auto-conhecimento própria de uma experiência crítica individual -coletiva”.

Para que se alcance a criticidade necessária e possível ao sujeito-receptor é importante que o educador, que inclui nas suas aulas o cinema, não queira somente ‘aplicar’ a ideologia à tela, ou seja, os conteúdos analítico-categoriais na obra fílmica. Desta feita o que se pretende é apreender os elementos particulares da estrutura narrativa e as sugestões temáticas, que por serem sugestões não se encerram em si mesmos, mas permitem o abrir portas diferenciadas de subtemas envolvidos em grande(s) temática(s) visualizadas e representadas pela obra em si. É importante ter clareza que o eixo temático é que direciona e dá sentido a obra fílmica, e seus temas permitem uma visualização e apropriação de elementos e subtemas menores/inferiores pensados e vistos pelo autor/produtor.

Destacamos estes aspectos iniciais como necessários por que na interpretação (e análise que pretende ser crítica) de um filme é importante destacar/identificar o eixo temático dentro de uma totalidade que compreende o contexto da obra, o papel e perfil do diretor, a categoria do gênero fílmico que representa ou é influenciado. “É a partir *dessa* totalidade concreta mais ampliada que podemos apreender o sentido, o significado e a perspectiva daquilo que nos é transmitido” (ALVES-2006) É o buscar desvelar a essência que está na obra de forma não declarada dentro e independente de seu gênero fílmico, ou seja, mesmo em comédia, terror, drama social etc., existem motivos, sentidos e causas/objetivos particulares- do indivíduo ou sujeito orgânico ou não –e gerais – influenciados por elementos e categorias da estrutura ou superestrutura.

O filme é e pode ser o pré-texto, o texto que conduz o sujeito a temáticas e auto-reflexão, ou seja, é um meio que pode contribuir não só para a autoreflexividade como também para a construção do conhecimento crítico e da auto-crítica, enquanto sujeito da história, portanto, não passivo. Torna viável, dessa forma, a tomada de consciência frente a opiniões que nos fizeram crer e aceitar, e também, de pré-conceitos que vieram com o mundo pronto e acabado que deixaram para nós.

Portanto concordamos com ALVES (2006) ao defender que “aprender a coerência *perfeita* de um filme não se reduz à apreensão da perspectiva do outro (a opinião pessoal do diretor, por exemplo). Mas sim à compreensão das coisas “mesmas”, de nós, da nossa consciência histórica e do mundo social”, por que toda produção cinematográfica carrega em suas mensagens visões de mundo dos elementos envolvidos na produção, com maior ou menor nível, de interferências, e dessa forma o filme educa (ou deseduca) o sujeito-receptor, quando cria mentalidades ou imaginários, pois toda obra de arte carrega ideologia e é reflexo de seu mundo histórico. E é aqui que entra a nossa defesa de que o arcabouço cultural e os conceitos da dialética são ferramentas que possibilitam ao sujeito-receptor-espectador - esse sair da osmose e inércia e agir como agente histórico.

E se a obra cinematográfica produzida e mercantilizada em determinada época for a de animação? Ela também merece toda atenção e cuidado, embora seja apresentada como ingênua ou lazer, até pois o alcance de seu público não permanece no infantil, ou infanto-juvenil, mas abraça os adultos.

Os desenhos animados, ou obras de animação, merecem uma atenção a parte dentro da história do cinema - também um olhar *além da tela* do espectador - pois estes aparecem mesmo, dentro do cinema, a partir de 1920. Mas as tentativas, experiências e ensaios para criar o desenho animado antecedem os irmãos Lumière e, portanto o nascimento do cinema, passando por estilos, temas e técnicas e pelos desenhos a mão até chegar nas atuais produções da tecnologia digital.

Os primeiros (ou pioneiros) que tentaram truques para dar movimento aos desenhos apareceram antes do cinema, propriamente dito, como foi com Joseph Plateau (1832 – Bélgica) e Emile Reynaud (1882 - França) que lançou o praxinoscópio; e no início do século XX com J. Stuart Blacton (1908 – EUA), Winsor McCay (1909 - EUA).

A partir de 1920 (década) já com as técnicas e tecnologia avançadas no cinema, inclusive, com a introdução do som, surgiram unidades para produção de animações que eram apresentadas na abertura das programações dos cinemas. Mas eram obras consideradas rústicas se comparadas com as

atuais computadorizadas e digitalizadas. Daí o aparecimento nessa década e nas seguintes de personagens como Gato Felix, Betty Boop, Mickey Mouse, Pato Donald, Pateta, Popeye, Tom e Jerry, Gaguinho, Patolino e Mr. Magoo... e obras como O Vapor Willie (1928), Branca de Neve e os sete anões (1937), As viagens de Gulliver (1939), Pinóquio (1940), Dumbo (1941), O grilo Pula Pula (1941), Bambi (1942). Estes só surgiram por conta de seus criadores como Pat Sullivan, Walt Disney, Willian Hanna, Joe Barbera, Chuck Jones, entre outros; chegando até os mais atuais com grande destaque na indústria cultural e grande difusão de marketing no final da década de 1980 e 1990 e 2000 como John Lester, Andrew Stanton, Darla K. Anderson e Kevin Reher (da Pixar Animation Studios – EUA), Steven Spielberg, Eric Darnell, Tim Johnson, Aron Warner e Brad Bird (da Dreamworks – EUA), Brad Bird (da Pixar-Disney) - EUA e Peter Lord e Nick Park (da Aardman – Inglaterra).

Na virada do século XX para o XXI, os novos talentos criativos e artísticos que surgiram - citados no parágrafo anterior - se utilizaram de técnicas do cinema digital e procuraram fazer desenhos diferentes, seja lançando novas histórias e personagens, relendo (e revendo) fábulas e redesenhando (e refilmando) algumas produções consideradas clássicas. Nesse grupo talentoso destacam-se produtores, diretores, roteiristas e outros profissionais que participaram da produção de obras como *Monstros S/A*, *Toy Story*, *Formiguinha Z*, *Vida de Inseto*, *Ratatuille*, *Fuga das galinhas* e *Os sem floresta...* que destacamos como transmissores de visão de mundo, valores, conceitos presentes no mundo do trabalho capitalista.

Portanto passado um século de produções em celulóides, apareceu, na década de 1990, a filmagem digital, que viria mudar a cara, o jeito e a forma de fazer filme, bem como sua divulgação, com o advento da internet. As obras de animação entraram nesse novo momento do cinema não só com novas produções, produtores, diretores e criadores, mas souberam, também atender (e atingir) o novo mercado rápido e globalizado/globalizante que surgia. O primeiro a se arriscar nessa técnica digital e conseguir sucesso foi o diretor John Lassater com *Toy Story* (1995), que acabou abrindo portas para outros.

Assim esse novo espaço que foi (re)conquistado pelas obras de animação possibilitou abocanhar um quinhão maior no mercado de entretenimento que passou a atacar brinquedos, adesivos, material escolar, calçados, roupas (calças, blusas, camisas, camisetas), CDs... e por aí vai com muita publicidade para atingir um público (faixa etária) cada vez maior, mas principalmente o infanto-juvenil.

Como dissemos esse novo ‘filão’ possibilitou uma implosão/explosão de obras e talentos (de entretenimento, de enriquecer ou reforçar o mundo do capital?) que podem ser vistos em *Monstros S/A*, *Toy Story*, *Formiguinha Z*, *Vida de Inseto*, *Ratatuille*, *Fuga das galinhas* e *Sem floresta*.

Entra-se aqui no papel, importância e utilidade social do cinema em seu tempo e época, e, é claro, subsumidos (pode-se dizer até) ao sistema do capital ou lançando um *close-up* (um ‘tiro’ disparado contra o público) acerca da sociedade para o sujeito-receptor.

O leitor - estudante ou educador – pode se perguntar: e daí o que fazer? Lançar mão da mesma *metodologia crítica* que nos possibilite dissecar a obra no seu contexto histórico, enquanto *texto*, *pré-texto*, conhecer seu gênero - embora pareça óbvio num primeiro momento – o sentido da mensagem e visão de mundo dos elementos envolvidos na produção e divulgação. Enfim como fruto do seu tempo e afetado pelas ideologias, pensamentos, conceitos, pré-conceitos e imaginários coletivos.

Em nossa tese as obras citadas acima apresentam aspectos do mundo do trabalho capitalista e reforçam para o sujeito-receptor a postura, conhecimento (teórico/prático) as relações profissionais e pessoais necessárias e típicas da modernidade atual, ou seja, da 3ª modernidade do capital. Estas podem, ainda, reforçar e levar à naturalização de ações/reações e conduzir precocemente a introjeção de conceitos presentes nesse mundo do trabalho capitalista atual e pertencentes as manifestações culturais do sistema de produção atual.

Nota-se, por exemplo, que estão presentes - e se repetem - nessas obras conceitos como Trabalho em Equipe, Gestão, Liderança, Liberdade, Utopia, Concorrência, Propaganda e publicidade, Sucesso, Fracasso, Qualidade Total, Emprego e desemprego, Divisão sexual no trabalho, Determinismo, Individualismo, Toyotismo, Heroísmo e Anti-herói, Fordismo/taylorismo,

Empreendedorismo, dentre outros conceitos e aspectos do mundo do trabalho como Trabalho Coletivo, Globalização, Cidadania, Emancipação Humana, Alienação, Gerência, Sociedade de Consumo, Mercadorias e mercadorização, Hierarquia de trabalho, Trabalho (e exploração de mão-de-obra), Qualidade de Vida, , Solidariedade...e estes estão presentes não somente no capitalismo mas dentro das três fases do capitalismo moderno.

É claro que alguns desses conceitos aparecem de forma mais clara e outros é possível identificá-los a partir de uma leitura *além da tela* utilizando-se de metodologia crítica que possibilite entender e decifrar as mensagens apoiando-se, também, na teoria da recepção.

Ao identificar e olhar melhor os conceitos apresentados pode-se fazer uma interpretação e análise que vá além da ingenuidade das expressões, músicas e cores dos personagens contextualizando (os conceitos), por exemplo, ao falar de Trabalho em Equipe tão pregado pela educação escolar, e se voltarmos o olhar para o que é e para o que serve nesses tempos modernos (atuais) este - trabalho em equipe – prevalece e permanece, enquanto uma concepção que se limita querer do indivíduo uma contribuição individual para que se alcance a lucratividade que é o objetivo final. O indivíduo trabalhador tem a obrigação de se adaptar à dinâmica da produção, esquecendo ou nem conhecendo o sentido de sua indissociabilidade em movimentos coletivos. Ou seja, “mede-se hoje a capacidade de produzir em sua equipe e não o trabalho ou capacidade de trabalhar em equipe. O trabalho em equipe é conteúdo e não método”( BRITO-2006).

Outro conceito transmitido por algumas dessas obras apóia a *ideologia e subjetividade* do toyotismo - seus principais campos de atuação - ao defender o *consentimento* e o *pertencimento* quando personagens falam que a preocupação maior é não destruir a empresa e se deve fazer tudo pela companhia.

E mesmo na busca do sonho e da *utopia* a organização (colônia ou empresa) é apresentada como o único lugar onde a vida é possível e que esta *inexiste* fora da empresa (ou colônia), e o que está fora de seus conceitos e estrutura aparece como *distopia*.

Já sobre o Empreendedorismo, enquanto ‘fenômeno’ criador de riquezas e proporcionador de capacidades de saber ser, saber viver e saber fazer e criar condições para os indivíduos o que não se aponta ou deixa espaço é para esclarecer que, assim como a *competência* e a *empregabilidade*, este-empendedorismo –também é ideologia educacional do capital, que por sua vez oculta seu conteúdo essencial, que é o de que o mercado não é para todos e sim para os oligopólios financeiros. E desta forma o fenômeno empreendedorismo não consegue atingir seu objetivo de criar e dividir a riqueza por igual superando um dos problemas candentes do capital. Torna-se uma construção ideológica de farsa operando entre sonho e realidade e intervendo os sentidos da utopia e da distopia.

Os demais conceitos apresentados caracterizam bem, também, o período das produções cinematográficas, de 1991 a 2006, marcado pelo neoliberalismo, pela globalização, pelo toyotismo e sua nova a forma de gerir a produção com a reestruturação produtiva e administrativa- como Kan-ban, Just in time, CCQs, etc – pela mundialização do capital, pela financeirização, etc; e seus reflexos que aparecem nas relações entre os personagens das obras, e nas suas personalidades, atitudes e reações diante de fracassos, sucessos, concorrência, competitividade, pressão organizacional e social... Como exemplo do que descrevemos citamos abaixo outros conceitos possíveis de serem identificados em cada uma das obras elencadas, apoiando-nos em algumas categorias e conceitos da Sociologia do Trabalho, da História e na Teoria da Recepção:

- Toy Story (1995): Sociedade de consumo e mercadoria; Felicidade; Alienação; Lazer e publicidade; Qualidade de vida; Saúde, doença e bem-estar...
- Formiguinha Z (1998): Cinema digital; Capitalismo e sociedade moderna; Educação escolar; Militarismo e ditadura militar; Solidariedade...
- Vida de inseto (1999): Administração capitalista; Produção e produtividade; Proletariado e lumpemproletariado...

- Fuga das Galinhas (2000): Sistema capitalista pós-Segunda Guerra Mundial; Segunda modernidade do capital; Liberdade e autonomia; Trabalho, profissão e emprego...
- Monstros S/A (2001): Imperialismo; Concorrência. Competitividade; Trabalho em Equipe; Individualismo. Solidariedade e Emancipação humana...
- Os sem-floresta (2006): Fome; Meio ambiente; Aquecimento global; Mudança climática; Cidadania e globalização; Obesidade; Neokeynesianismo...
- Ratatouille (2007): Valores (concorrência e inveja); Ditadura do sucesso; Emprego e desemprego; Qualidade total gastronômica; Indústria de alimentos...

Nesse sentido entende-se que essas produções cinematográficas colaboram para formar cidadãos que se adaptem ao mundo do trabalho capitalista, não sejam tão reflexivos além do permitido/necessário, que sigam o consentimento trabalhista e sindical dominante, entendam e aceitem a flexibilização trabalhista como natural dos tempos atuais... E um organismo (instituição) que colabora com essa formação de cidadão polivalente, multifacetado, multifuncional, dinâmico, criativo, inovador, sensível, ousado, colaborador, flexível... que o toyotismo prega é a escola por adotar uma pedagogia de consentimento e não criar mecanismos e didáticas conscientizadoras e emancipadoras e não propor uma ampliação da margem do pensamento crítico.

E isso se manifesta muitas vezes na ação própria do profissional da Educação - professor ou educador – que por não conseguir competir com o mundo dos espetáculos da mídia, acaba levando para a sala de aula, junto com seu arcabouço, esse mundo midiático. E é aí, como diz FANTIN, que “o filme no âmbito da escola é usado como ilustração e complemento, e uma vez que a escola tem uma estrutura de trabalho centrada no texto escrito o cinema não é visto como uma linguagem com determinados conteúdos e nem em sua especificidade”. Desta feita nossa preocupação, como cidadão e educadores, ao nos posicionarmos como consumidores e usuários desses recursos em nosso cotidiano (pessoal ou profissional) deve ser, também, de entender o poder de influência desse tipo de produção (obra de animação) sobre o sujeito-receptor que faz com que estes - crianças ou jovens ou adultos – queiram ser seus personagens, conversem muito tempo sobre o enredo, discutam e brinquem sobre a obra, e estabeleçam uma relação de afeto grande e profundo com o objeto que transporta as imagens da obra: o DVD ou VHS. Além de que frases, chavões e conceitos, novos ou não, passam a fazer parte de seus vocabulários e cotidianos.

### **Considerações finais**

Nessas breves linhas procurou-se mostrar a presença e influência midiática em nossas vidas (pessoais e profissionais) e nas dos educandos (crianças ou jovens), e que esta pode ser utilizada como recurso didático e objeto pedagógico. Uma vez que vivenciamos a sociedade de espetáculo (HARVEY-1993) e que a força da imagem no cotidiano do jovem em processo de escolarização (SETTON-2004) é fato, cabe-nos oportunizar aos jovens (e crianças) através, também, do cinema de animação, reflexões sobre a necessária e possível reconstrução de suas vidas e da realidade em que estão inseridos, além de estimulá-los para o uso da informação (escolar ou não) como ferramentas fundamentais na construção de seus conhecimentos e nas suas formações como cidadãos e agentes históricos (ou de suas histórias individuais).

Sendo assim repensar o sentido conceitual moral e ético das obras de animação no nosso cotidiano, que chegam a nós de várias formas, tem como proposta olhar os conceitos do mundo do

trabalho muito além da adaptação e da acomodação para o mercado de trabalho... com outro ponto de vista além da resiliência e da resignação profissional e existencial.

É necessário repensar e buscar um projeto de educação que sirva para transformação, como diz BRITTO (2006) “para romper com o modelo de educação formal capitalista, construindo alternativas de saber, de organização social e de intervenção nesta. A ação pedagógica deve, portanto, assumir como ponto de partida o conhecimento objetivo construído pelos participantes desse processo – educandos e educadores – em suas histórias de vida, para que fortaleça, ou se construa, um fundamento político-epistemológico de compreensão do real”.

Se os cursos profissionalizantes ou de Ensino Médio, reforçam as máximas do Saber Ser, Saber Fazer, Saber Aprender e Saber Conviver...como propagam e ensinam os órgãos internacionais que são controlados por países do capitalismo central, e as escolas de países periféricos consentem, repassam, orientam, treinam seus educadores com oferecimento de propostas curriculares 'inovadoras', cabe, então, aos comprometidos com a consciência crítica e construção do conhecimento, com a vida, com o próximo, com a justiça e com o planeta ousar nas suas ações em sociedade para que o futuro que sempre está próximo, mas distante como o horizonte, seja construído dentro de um compromisso (com a Pedagogia Crítica): um novo ser humano, para uma nova vida e novos sonhos coletivos.... quem sabe sem concorrência, individualismo, egoísmo, sem ignorância e alienação sobre o mundo.

Este texto defende a idéia que todos os recursos utilizados no processo educativo devem passar por análise minuciosa e cautelosa voltando-se sempre para os reais e necessários objetivos da escola em sua função social. Acreditamos ser importante essa clareza para então sonharmos com um outro mundo possível diante do que aí está.

Em qual dimensão e lógica queremos a educação como instrumento? Para formar para o mercado de trabalho ou para romper a lógica do capital ou para ser feliz? Mesmo as obras cinematográficas aparentemente ingênuas e de lazer, como são divulgadas e propagandeadas, devem passar por um olhar crítico seja nos lares e, mais ainda, nas escolas, onde ocorre a educação formal.

É preciso abrir os olhos da alma crítica para como as coisas estão postas hoje, como a tecnologia e a ciência, as formas de produção e a insegurança no trabalho, para tentarmos vislumbrar coisas humanas além das inumanas que imperam na atualidade. Estarmos atentos e preparar pessoas para não só viver no mundo, mas torná-lo melhor é função da educação em qualquer campo em que atue para superar a atual crise de existência da espécie e da sociedade, mas para isso temos de saber buscar nos lugares certos como nos desembaraçar dessa crise.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ALVES, Giovanni. *Trabalho e cinema – o mundo do trabalho através do cinema* (volume 1). Londrina: Práxis 2006.
- BRITTO, Luiz Percival Leme. Alfabetismo e educação popular. In: *Trabalho e educação contradições do capitalismo global*. Londrina: Práxis, 2006.
- FANTIN, Mônica. *Cinema: produção cultural para crianças e o cinema na escola*. Gentilmente por [http://twiki.ufba.br/twiki/pub/GEC/TrabalhoAno2003/producao\\_cultural.pdf](http://twiki.ufba.br/twiki/pub/GEC/TrabalhoAno2003/producao_cultural.pdf) – acesso em 01-07-2009
- HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1993.
- LINS, Luiza. *A importância do desenvolvimento do cinema infantil no Brasil*. Disponível em <http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/download/LuizaLins.pdf>. – acesso em 01-07-2009
- SETTON, Maria da Graça Jacintho (Org.). *A cultura da mídia na escola: ensaios sobre cinema e educação*. São Paulo: Annablume: USP, 2004
- COSTA, Cristina. *Educação, imagem e mídias*. São Paulo: Editora Cortez, 2005- (Coleção aprender e ensinar com textos; v12/coord. Geral Adilson Citelli, Ligia Chiappini)

VIEIRA, Tatiana Cuberos. *Na sala de aula: o potencial educacional do cinema de animação*. Disponível em <http://aveb.univap.br> – acesso em 01-07-2009