

## **Brincar de fazer cinema: gênero, sexualidades e violência na produção de filmes de animação com crianças**

*Playing Cinema: Gender, Sexuality and Violence in the Production of Children's Animations*

*Jouer à faire du cinéma: genre, sexualités et violence dans la production de films d'animation avec des enfants*

Constantina Xavier Filha<sup>1</sup>

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

**Resumo:** Trata-se de discussões no âmbito do estágio de pós-doutorado em educação sobre a experiência realizada em produção de filmes de animação, com crianças do 5º ano do ensino fundamental, de uma escola pública municipal de Campo Grande/MS. O referencial teórico é o de Estudos de Gênero, Estudos Culturais e pressupostos foucaultianos. A experiência da produção dos cinco filmes de animação, de 2010 a 2013, é pensada a partir de dois eixos: primeiro, o do fazer cinema e, segundo, o fazer cinema como brincadeira e modos de subjetivação. Nos encontros da pesquisa-intervenção, optamos pela linguagem cinematográfica para pensar os temas sexualidades, gênero e violência contra crianças. O cinema demonstrou ser uma janela importante para se ver e ver o mundo.

**Palavras-chave:** Cinema. Filme de animação. Sexualidade. Gênero. Criança.

**Abstract: concerning** the discussions in the ambit of the post-doctor internship in education over the experience held in the production of cartoons, with elementary school fifth grade children, from a municipal public school in the city of Campo Grande/MS. The theoretical framework is from Gender and Cultural studies and Foucault presumptions. The experience of producing five cartoons, from 2010 to 2015 is thought with two axis: first, making cinema and, second, making cinema as fun and as a way of subjectivity. In the meetings of research-intervention, we chose for the cinematic language to think the themes sexualities, gender and violence against children. Cinema demonstrated to be an important window for seeing ourselves and seeing the world.

**Keywords:** Cinema. Cartoons. Sexuality. Gender. Children.

**Résumé:** Ce texte présente des discussions ayant eu lieu dans le cadre du stage de post-doctorat en éducation sur une expérience de production de films d'animation avec des enfants de CM2 d'une école publique municipale de Campo Grande/MS. Son cadre de références théorique inclut les études de genre, les études culturelles et les présupposés foucaultiens. L'entreprise de produire cinq films d'animation, de 2010 à 2013, est pensée à partir de deux axes : faire du cinéma et faire du cinéma comme jeu et comme modes de subjectivation. Lors des rencontres de la recherche-intervention, nous avons opté pour le langage cinématographique pour penser les thèmes sexualités, genre et violence contre les enfants. Le septième art s'est avéré être une fenêtre importante pour se voir et voir le monde.

**Mots-clés:** Cinéma. Film d'animation. Sexualité. Genre. Enfant.

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação. Professora da Unidade de Educação e na Pós-Graduação CPAN/UFMS. E-mail: tinaxav@terra.com.br.

## Cena 1: fazer cinema com crianças

**P**or que fazer cinema com crianças? Por que a opção pela linguagem cinematográfica e pensar sobre ela? Por que produzir com e para as crianças? Por que crianças de escola pública? Por que a opção pelo cinema de animação? Como fazer cinema brincando com as crianças? Por que brincar de fazer cinema? O que é brincar para as crianças nesse processo? O que significa brincar de produzir linguagem cinematográfica? Quais as relações entre brincar de fazer cinema e brincar de pensar sobre si e sobre o mundo? Por que pensar a vida a partir dessa “janela” para o mundo?

São questões, que me ocorrem no âmbito de pesquisa de pós-doutorado, relativas ao processo de reviver e repensar a experiência de produção de filmes de animação com crianças, realizada de 2010 a 2013, em projetos de pesquisa e de extensão, em uma escola pública municipal na cidade de Campo Grande, capital do Mato Grosso do Sul, que descreverei e analisarei ao longo deste artigo.

Ao compilar os vários registros de cada um dos quatro anos dos projetos realizados com as crianças, posso destacar que, em cada um deles, eu e equipe de acadêmicas dos cursos de Pedagogia seguimos trajetórias diversas, temáticas específicas e trabalhamos com públicos diferentes. No entanto, há também pontos comuns que serão abordados ao longo do texto, bem como a construção de metodologia de trabalho com as crianças na produção de filmes de animação, que foi se mostrando mais amadurecida à medida que fomos produzindo os vários filmes. Desde o primeiro ano dos projetos, trabalhamos na mesma escola pública municipal, situada na periferia da cidade, localizada nas mediações da universidade federal. No primeiro ano da pesquisa, a diretora da escola sugeriu as duas salas do 5º ano do Ensino Fundamental, compostas por crianças com idades médias entre 9 e 12 anos. Nos outros anos, continuamos com essa mesma série, com turmas diferentes, e algumas crianças e adolescentes que haviam participado dos anos anteriores optaram por continuar a participar dos projetos juntamente com as novas turmas.

As perguntas iniciais deste texto foram primordiais para o início dos projetos com as crianças: *Por que fazer cinema com crianças? Por que a opção pela linguagem cinematográfica e pensar sobre ela? Por que produzir com e para as crianças? Por que crianças de escola pública?*

A primeira experiência de investigação com crianças ocorreu em 2010, no âmbito do projeto de pesquisa<sup>2</sup> *“Gênero e sexualidade em livros infantis: análises e produção de material educativo para/com crianças”* (2008-2012), com apoio do CNPq.

O projeto teve dois eixos teórico-metodológicos. O primeiro consistiu na coleta e análise dos livros infantis com as temáticas gênero, sexualidade e diversidades. O segundo foi o

---

<sup>2</sup> Durante este projeto, foram realizados, conjuntamente, dois projetos de extensão: “Educação para a sexualidade, gênero e direitos humanos de crianças: produção de materiais didáticos para/com a infância” (2010) e “Produção de filme de animação com crianças” (2011).

de pesquisa com crianças, no intuito de discutir sobre os livros analisados no primeiro eixo e pensar com elas a produção de materiais educativos, dentre eles, livros e filmes. O foco inicial teve como objetivo a análise dos livros para pensar com as crianças sobre os escritos numa matriz adultocêntrica, dentre outras questões apontadas. No decorrer dos encontros, fomos percebendo que elas desconheciam os livros com as referidas temáticas, até mesmo porque quem os adquire são pessoas adultas. Quando os manuseavam, reiteravam, em sua maioria, as falas mais conservadoras que costumavam ouvir dos/as adultos/as, de que aqueles livros não deveriam ser lidos por crianças. No momento da leitura, pudemos observar as risadas e também ouvir algumas frases que exprimiam o sentimento de algumas delas no momento da leitura. Uma menina, ao ver algumas imagens, escondia o rosto e dizia que elas eram para “*pessoas maiores de 18 anos*”. Quando foi perguntada sobre o porquê da limitação da idade, ela não quis responder e disse estar com muita vergonha. Alguns meninos, ao verem desenhos de relação sexual, iam aos grupos das meninas para exibi-las. Outros grupos, somente de meninos, se formaram para ver a anatomia masculina e cenas de sexo. Um grande grupo de crianças dizia que não gostava de ler, apenas de olhar as gravuras dos livros, apesar de estar no 5º ano do Ensino Fundamental, e que os livros tinham “*muitas letras para serem lidas*”. Outros, consideravam importante a discussão mediada por livros com crianças, especialmente com a possibilidade de uma linguagem aberta e o diálogo franco, entre grandes e pequenos, sobre sexualidade e gênero, especialmente após as discussões propiciadas pelos momentos dos projetos.

Para trabalhar com os livros, utilizamos variadas metodologias, passando pela leitura coletiva, até os livros narrados e/ou adaptados à linguagem audiovisual. Percebemos que, quando exibíamos um curta-metragem sobre o assunto em pauta, a mensagem era mediada e entendida; as crianças conseguiam fazer o reconto da história, comentá-la, discuti-la de forma diferenciada da técnica da leitura. A partir daí, passamos a intercalar a leitura com a exibição de filmes; com isso, esses artefatos ganharam destaque nas nossas discussões com as crianças.

Essa experiência nos faz pensar novamente nas questões iniciais. *Por que fazer cinema com crianças? Por que a opção pela linguagem cinematográfica e pensar sobre ela?* As crianças estão imbuídas nas culturas visuais, dentre elas as do cinema e dos vídeos. Em muitos casos, como observamos em nosso estudo, as crianças têm muito mais proximidade com a imagem e o som em movimento do que com a leitura e a literatura. No entanto, na maioria das vezes, são alijadas do processo de produção dessas linguagens. Nem sequer são chamadas a pensar a respeito. Não estou dizendo que sejam passivas diante da linguagem cinematográfica ou televisiva; porém, nem sempre param para pensar a respeito, para refletir sobre os processos de produção, para pensar sobre essa rica e poderosa linguagem. Esses questionamentos fizeram-me debruçar sobre a linguagem audiovisual e cinematográfica todo dia presente em nossas vidas, estudá-la, inclusive em suas questões mais técnicas, para produzir com e para as crianças.

Nos projetos já citados, queríamos discutir sobre os artefatos culturais produzidos para as crianças, trazê-las mais próximo das decisões de suas próprias vidas, de assuntos que lhes dizem respeito, de pensar e brincar sobre assuntos imaginários e ‘reais’. Daí a opção em fazer cinema com crianças, em especial com crianças da escola pública, da fração das camadas mais populares, que nem sempre têm acesso a bens culturais afora a massiva programação da televisão aberta. Outra ponderação importante é que percebemos haver pouquíssimas iniciativas que propiciam a participação efetiva das crianças na produção audiovisual. Na esmagadora maioria das vezes, ela é vista como público consumidor, ou até um voraz público consumidor, dos filmes e também de inúmeros produtos vendidos e comercializados juntamente com eles, como mochilas, sapatos, dentre outros, e exibidos em massiva propaganda<sup>3</sup>.

As ponderações aqui destacadas estão diretamente relacionadas às outras questões mencionadas: *Por que produzir com e para as crianças? E, por que a opção pelo cinema de animação?* A primeira questão está diretamente relacionada à questão anteriormente descrita. A produção de filmes com e para crianças deve-se ao fato de entendermos que elas precisam ser agentes da produção desses artefatos culturais, por estes se destinarem, em sua maioria, a elas, às quais não se dá nem voz e vez, muito menos a possibilidade de produzir e entender todo o processo de feitura dos audiovisuais, na medida em que tais sujeitos desconhecem a existência, o alcance e os objetivos de tais produtos da cultura. Partilhamos de estudos e pesquisas que entendem as crianças como atores sociais e produtoras de cultura (SILVA; BARBOSA; KRAMER, 2008; KARLSSON, 2008; SARMENTO, 2005). Por esses motivos, elas não podem ser alijadas desse processo, porque não são passivas, nem mesmo quando assistem a filmes ou a programas televisivos; todavia, nem sempre têm oportunidade de discutir conteúdos e processos de produção dessas linguagens e nem sempre têm condições para fazê-lo. Outra questão premente nessa discussão é que as produções para crianças são, em sua maioria, feitas por adultos, expressando, no mais das vezes, uma linguagem adultocêntrica, denotando da criança e da infância uma visão essencialista e universalista. O que pretendíamos, em nossas pesquisas, com as produções coletivas entre pessoas adultas e crianças, e na produção cinematográfica, era a produção das crianças para outras crianças, favorecendo certa empatia e um diálogo entre culturas geracionais mais próximas, sabendo de toda a diversidade e diferença da própria infância, pois existem

---

<sup>3</sup> Recentemente, tivemos um intenso debate no Brasil sobre propagandas que tinham como alvo o público de crianças. O Instituto Alana foi pioneiro nessa discussão e encabeçou um projeto intitulado ‘Criança e Consumo’, com o objetivo de divulgar e debater ideias sobre as questões relacionadas à publicidade dirigida a esse segmento. Segundo pesquisa publicada em 2013, estima-se que mais de 700 mil propagandas foram veiculadas nos canais infantis por assinatura em um período de 31 dias. Na maioria das vezes, esses produtos são relativos a filmes e a séries televisivas. Há uma discussão em se regular a propaganda no Brasil, com indignação de muitos que consideram censura essa atitude. No entanto, sabemos que essa questão se torna importante a se discutir com as crianças e a sociedade em geral, porque são relevantes modos de subjetivação dos/as pequenos/as, tornando-os/as ávidos/as, e vorazes consumidores/as, dentre outros aspectos, de questões de gênero, sexualidade e diferença, etc. Ver: <http://alana.org.br/> - <http://criancaconsumo.org.br/> - <http://www.andi.org.br/>.

muitas infâncias e não apenas uma forma de a viver. Apesar disso, as nossas produções seriam um veículo de diálogo entre sujeitos vivendo uma infância, embora circunscrita a determinado local, espaço e tempo com a linguagem mágica do cinema.

No livro *Princesa Pantaneira, em brincando no mundo mágico do cinema* (2014), a autora destaca a magia do cinema:

O cinema é uma maravilhosa maneira de contar histórias. Leva-nos a mundos distantes e diferentes. Faz-nos chorar, sorrir, ficar com raiva, sentir dor, fome, sede, tristeza, alegria, medo [...] Com ele nos divertimos e vivemos muitas vidas; ele nos faz pensar em quem somos e como queremos ser (XAVIER, 2014, p. 5).

Durante os momentos de pesquisa nos quais trabalhamos com as crianças, em que pudemos pensar coletivamente e produzir os filmes de animação, valemo-nos do cinema e da linguagem cinematográfica para viver muitas vidas, pensar nas nossas e em quem somos e, sobretudo, em quem queremos ser, que mundo queremos pensar e construir para adultos e crianças, especialmente em relação às temáticas selecionadas a cada ano para os projetos de pesquisa. O cinema é, de fato, *uma maravilhosa maneira de contar histórias*. Esta foi a nossa primeira atitude junto às crianças: pensar como contar histórias a partir de imagens e sons.

Nos encontros com elas, optamos pela linguagem cinematográfica para pensar coletivamente os temas escolhidos – sexualidades, gênero, diversidades/diferença e violência contra crianças. Em cada ano, destacamos um ou dois desses temas.

*E por que filmes de animação?* A resposta à indagação se inicia primeiramente pela minha paixão por esses filmes, que é também amplamente compartilhada pelas crianças. Elas são ávidas consumidoras e amantes desses filmes, especialmente os exibidos na televisão e nos cinemas.

A linguagem de animação foi escolhida por ser capaz de dialogar com a imaginação e a ludicidade da criança. “Os filmes de animação são formas de contar histórias no cinema que nos levam para mundos mágicos, fantásticos, inimagináveis [...]” (XAVIER, 2014, p. 8).

Animação é criação; é dar vida a algo que antes nem sequer existia. Um botão pode virar um menino; uma xícara vira uma princesa; um copo vira dragão; uma massinha vira um monstro. Animar é dar vida a qualquer coisa como objetos, desenhos, bonecas, massinhas. No cinema de animação, tudo é possível para inventar o que quisermos; nossa imaginação voa (XAVIER, 2014, p. 9).

A linguagem do filme de animação nos possibilitou imaginar outros mundos e, com isso, criar novos universos e novas possibilidades para pensar situações que nos dizem respeito, como, por exemplo, as situações de violência contra crianças e/ou de violação de direitos contra elas, além de pensar em novas possibilidades de vida e de formas de garantia desses direitos, bem como pensar sobre o que seja ou signifique ser menino ou menina, sobre o que seja ter

um corpo sexuado, dentre tantos assuntos nem sempre tratados de forma aberta e dialógica na escola.

*Como fazer cinema brincando com as crianças?* Este foi outro de nossos desafios na pesquisa-intervenção durante os quatro anos deste nosso trabalho. Além da pesquisa já citada, “*Gênero e sexualidade em livros infantis: análises e produção de material educativo para/com crianças*” (2008-2012), realizamos outra, também com o apoio do CNPq, “*Representações de violência dentro e fora da escola nas vozes de crianças*” (2012-2013)<sup>4</sup>.

Como já havia comentado anteriormente, em cada ano, atuamos de formas diferentes em cada um dos referidos projetos, porque as pesquisas-intervenções e projetos de extensão tinham propósitos diversos e públicos diferentes. Em todos os projetos, tínhamos como propósito entender o que significavam para as crianças cada um daqueles temas; por isso nos valemos de encontros com toda a turma na sala de aula para pensar individual e coletivamente sobre as temáticas escolhidas. Fichas específicas foram preenchidas individualmente, com desenhos e pequenos textos pelas crianças. Depois, em pequenos grupos, que se revezavam, íamos pensando coletivamente sobre a produção do roteiro do filme, do cenário, das personagens, da trilha sonora, dos diálogos, da filmagem e do planejamento da finalização do filme, com créditos e edição. Antes disso, estudávamos a linguagem específica do cinema e, em particular, do cinema de animação, até a escolha da técnica do filme. O desenho em 2D e o *stop motion* (fotografia quadro-a-quadro) nos ocupou durante esse período. Nesses anos de projeto, produzimos cinco curta-metragens. A seguir, passo a descrever cada um deles por ordem de produção.

Como produto da primeira pesquisa, produzimos dois filmes de animação, além de um livro infantil.

No ano de 2010, as discussões em torno das relações de gênero e sexualidade foram mediadas pelo livro “A menina e o menino que brincavam de ser...” (XAVIER, 2009). A leitura e a discussão do referido livro possibilitaram a produção do argumento, do roteiro e da produção do filme de animação que coletivamente conseguimos produzir. O filme “*Jéssica e Júnior no mundo das cores*”<sup>5</sup> (3 min.) conta a história de uma menina que se transforma em cor-de-rosa de tanto viver imersa num mundo dessa cor. O mesmo ocorre com o menino que se torna azul. Ambos passam a questionar a transformação que observam sobre si e encontram conjuntamente a saída para voltar às cores de origem.

O filme intitulado “*A Princesa Pantaneira*” (9 min.) conta a história de uma princesa que vive no Pantanal sul-mato-grossense. É alegre, valente, corajosa; gosta de aventura e, no final, salva o príncipe em perigo. As representações de feminilidade e masculinidade são questionadas enquanto se traça o roteiro do filme. As características da Princesa Pantaneira

---

<sup>4</sup> Projetos de extensão realizados conjuntamente: “*Produção de Filme de Animação com crianças – 2012*” e “*Produção de Filme de Animação com crianças – 2013*”, ambos ligados à PREAE/PAEXT, com apoio financeiro.

<sup>5</sup> Este filme contou com a produção coletiva da Animare.



contrapõem-se às que as crianças tinham identificado inicialmente, o que serviu para dar ideia do quanto esse tema despertou a reflexão sobre o que é ser menino e ser menina na sociedade e sobre como se podem construir novas formas de ser. Esse filme foi produzido no ano de 2011 e finalizado em 2012.

No segundo semestre de 2012, iniciamos a segunda pesquisa, com a realização de encontros sistemáticos com as crianças, na mesma escola da realização da pesquisa nos anos anteriores. No início das atividades, seguimos os mesmos caminhos trilhados no estudo anterior: apresentação da pesquisa, coleta de assinaturas de autorização dos/as responsáveis pelas crianças e delas próprias para o aceite de participação da pesquisa e do projeto de extensão. Nesse ano, também, aliamos as ações da pesquisa com projeto de extensão “*Produção de Filme de Animação com crianças – 2012*” (PREAE-PAEXT).

No ano de 2012, produzimos o filme “*Queityléia em perigos reais*” (9 min.). Conta a história de uma menina que mora com seu pai. Um dia tem um sonho durante o qual pode fazer, dentro de casa, tudo o que sempre quis: comer de tudo o que havia na geladeira; andar de *skate* pela casa; molhar o banheiro e brincar com bolhas de sabão; falar com estranhos no computador, entre outras ações que a podiam expor a perigo. Ao final, descobriu ter sido um sonho (ou um pesadelo!) e que precisava de atitudes de autocuidado para se proteger. Não escolhemos uma linguagem conforme o ‘politicamente correto’ para esse filme. A opção, a partir dele, foi provocar novas formas de pensar *com e para* as crianças para promover o autocuidado.

Em 2013, produzimos dois filmes. O filme “*Direitos das crianças: uma aventura intergaláctica*” (9 min.), feito com a técnica 2D, conta a história de amizade de duas crianças terráqueas, Lila e Luiz, residentes em Campo Grande, próximo à escola das crianças do projeto, com as crianças ETs, Etvaldo e Etnilda, habitantes do Planeta *Timbum*. Lila e Luiz convidam-nas a passear no planeta Terra. Chegando aqui, conhecem a realidade de outras crianças moradoras da Terra: as que vivem com cuidado, alimentação e proteção; e as que são violadas, maltratadas, que sofrem todo tipo de violação de direitos. Crianças, terráqueas e ETs, resolvem denunciar essa situação e vão para a rua exigir que seus direitos sejam garantidos.

O outro filme – “*João e Maria: dos contos à realidade*” (9 min.) –, com a técnica de *stop motion* (gravação quadro-a-quadro), é o reconto contemporâneo do conto de fadas do mesmo nome. João e Maria são irmãos, vendidos pelo pai e a mãe a um casal “mau”, que morava em uma bela casa de doces. Lá deviam realizar trabalhos forçados e também eram obrigados a pedir dinheiro no semáforo. Descobriram que muitas outras crianças eram escravizadas pelo mesmo casal. Conseguem encontrar a chave da liberdade e fogem. Ligam para o disque 100 e vão para um abrigo aguardar por uma vida nova.

---

<sup>6</sup> O projeto de extensão contou com algum apoio financeiro e com o pagamento de bolsa para três acadêmicas do curso de Pedagogia da instituição pelo Edital PAEXT/PREAE – 2012.

Do segundo projeto de pesquisa, além dos três filmes de animação, também publicamos quatro livros infantis.

Um filme, não listado neste artigo, “*Ser criança em Campo Grande: um documentário animado*” (9 min.), não foi produzido dentro de projeto de pesquisa ou de extensão, razão por que não constou. Ele foi dirigido por mim, fruto de um curso de documentário realizado pelo Pontão de Cultura Guaicuru, em 2011, e realizado com as crianças da mesma série e da mesma escola. Conta a história de uma menina e um menino durante um dia na cidade de Campo Grande. O filme narra os lugares da cidade que as crianças gostam de visitar, onde gostam de viver e quais gostariam de mudar caso tivessem poderes mágicos.

Na síntese desta parte do texto, retomo a pergunta que me conduzia inicialmente: *Como fazer cinema brincando com as crianças?* Este, diante de todas as outras questões, também foi um grande desafio. Não queríamos ‘pedagogizar’ uma arte, tirar-lhe o prazer, a fruição de uma obra, mas, por outro lado, precisávamos aprender a fazê-lo. Para isso, era preciso estudá-la, debruçar-se sobre aquela linguagem, desconhecida e, ao mesmo tempo, muito conhecida por todos/as como telespectadores/as ou espectadores/as. O conhecimento técnico era importante nesse processo, pois nosso propósito era produzir linguagem cinematográfica. Para tanto, era preciso contar uma história em imagens e sons, o que exigia conhecimento de enquadramentos; pensar na ilusão de movimentos; saber quantas imagens teríamos de ter para garantir a ideia de movimento. Enfim, na pesquisa-intervenção, também tínhamos como propósito aprender e desvendar os saberes do fazer cinema. Mas, aliado ao saber de conhecer, tentamos também juntar o saber com a ludicidade, o saber com a brincadeira, a fim de proporcionar aos alunos o prazer em aprender, o prazer em estar no coletivo, em expressar os próprios sentimentos, em dizer algo nem sempre possível/admissível no espaço escolar. Brincar de fazer cinema, brincar de aprender, brincar de pensar em assuntos muitos sérios... brincar e aprender! Tornar a vida mais leve! Brincar de fazer com o prazer de conhecer!

## **Cena 2: brincar de fazer cinema e brincar de ser**

*Por que brincar de fazer cinema? O que é brincar para as crianças nesse processo? O que significa brincar de produzir linguagem cinematográfica?*

O brincar de fazer cinema, nos projetos narrados, ocorreu nos momentos em que a produção das ideias e o fazer cinema ocorreram em forma de brincadeira, que se configuraram na ação lúdica das crianças na escola. Para pensar a esse respeito, valho-me de conceitos de Kishimoto (1998) e Brougère (2002).

Kishimoto (1998) conceitua brinquedo, brincadeira e jogo. O primeiro, segundo ela, é o objeto, o suporte da brincadeira. O segundo termo, brincadeira, a descrição de uma conduta estruturada com regras, e o último, a união do objeto e das regras do jogo. Por esse motivo, o ato de brincar constitui um jogo infantil, na medida em que as crianças constroem regras, características culturais para se conduzir e atribuir significado ao jogo.



No nosso caso, o da produção dos filmes de animação, o jogo infantil se deu em vários momentos, mesmo naqueles em que tínhamos atividades mais direcionadas à feitura dos audiovisuais:

- a) As crianças expressaram com alegria e prazer a participação nos momentos de produção. Muitas gargalhavam e diziam que nunca tinham se divertido tanto na escola como naquelas atividades. É o que Cláudio diz a respeito: “*Manhã: Hoje eu desenhei, pinteí, gravei, me diverti, ajudei a [nome da pesquisadora] a montar o programa, eu ri demais e errei também, mas eu gostei. Tarde: Eu desenhei, pinteí, segurei o microfone e ri. Hoje eu me diverti*” (Registro do dia 30 out. 2013, Cláudio, 10 anos).
- b) As atividades corporais nos pequenos grupos eram livres. Em muitas atividades, as crianças ficavam sentadas ou em pé, ou até mesmo deitadas no chão, da maneira que melhor lhes aproovesse. A liberdade corporal expressava o prazer com os corpos e, com isso, a satisfação com as ações dos projetos e com os demais membros do grupo.
- c) Durante as atividades direcionadas à produção dos filmes, as crianças que não estavam desempenhando função específica – como manipular os bonecos de *stop-motion*, fotografar, filmar etc. – exercitavam outras formas livres de brincadeira. Num desses anos, dois outros filmes foram feitos em paralelo pelas crianças nos momentos livres. Um deles, com as bonecas dançando um *funk*, e o outro, contando a história de uma casca de banana, que ganha vida ao derrubar uma vassoura. Em outra ocasião, em que filmávamos no começo da noite na escola, inventavam histórias sobre um fantasma que residia na horta. A imaginação e a invenção de novos brinquedos e brincadeiras, imaginários ou não, faziam com que os jogos infantis se relacionassem com as outras atividades direcionadas e produzidas coletivamente em prol do roteiro e produção dos filmes realizados coletivamente.
- d) O ato de desenhar as personagens dos filmes, o cenário e as cenas constituíam formas de brincadeira, em especial com o uso da mesa de luz ou com outros instrumentos/brinquedos ópticos que propiciavam a ilusão de ver os desenhos/objetos em movimento. Quando a opção foi pelo quadro-a-quadro, em *stop motion*, a brincadeira ocorreu de forma mais concreta. Inicialmente, cada criança trouxe de casa brinquedos para serem selecionados para o filme; em seguida, a seleção das personagens (*casting*): podiam penteá-las, arrumá-las, para depois as manipular nas filmagens. Nesse momento, percebíamos meninas e meninos brincando livremente de bonecas e bonecos. Inicialmente, os meninos ficavam mais constrangidos porque diziam que isso não era algo com que eles poderiam brincar. Essas questões eram questionadas e problematizadas no grupo. Aos poucos, foi-se construindo um consenso segundo o qual todos/as, meninas e meninos, poderiam brincar do que e com que bem entendessem, desde fazer as roupas para as personagens, até pentear bonecos/as e cuidar delas/es. Com esse combinado, eles eram os primeiros a se pronunciar a manipular as bonecas. Percebemos, com essas discussões e condutas no espaço

lúdico do fazer cinema na escola, que criamos um espaço de liberdade para meninas e meninos.

- e) Os momentos de brincadeira eram vivenciados entre o prazer de aprender e o prazer de brincar. Não havia cisão entre esses dois momentos; eles ocorriam de forma complementar. Cris relatou, a esse respeito, que gostou do dia das gravações, de ter ido comer pastel após o término das filmagens do dia e de que ficou cansada das atividades, mas que tudo havia sido prazeroso: *“Na verdade, eu não tive nenhum motivo para não gostar de alguma coisa; eu gostei das gravações e do dia que fomos comer pastel. Eu achei maravilhoso porque eu nunca fiquei tão cansada com uma coisa tão divertida e que me dá prazer de fazer e participar”* (Registro do dia 27 nov. 2013, Cris, 10 anos).

Nesse processo, as pessoas adultas também brincam ao participar das brincadeiras e dos jogos produzidos com/para as crianças. Outros jeitos de ser docente e ser adulto são incorporados e construídos pelas crianças nessa brincadeira coletiva de fazer cinema. Na produção escrita das crianças sobre a minha atuação no processo de produção dos filmes, fui desenhada como alguém sempre próxima delas, e, de acordo com suas impressões, bonita, legal, engraçada, divertida, amiga, mas também séria e respeitosa; segundo muitas delas, uma pessoa diferente que ria e brincava.

Para Brougère (2002, p. 20), brincar não “[...] é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social”. Para o autor, não há um essencialismo do ato de brincar pela criança, como se essa tivesse naturalmente aptidões para brincar pelo seu caráter psicológico e/ou individual. Nesse sentido, para o autor, o jogo não é algo inato na criança, mas algo aprendido. “Para que uma atividade seja um jogo é necessário então que seja tomada e interpretada como tal pelos atores sociais em função da imagem que têm dessa atividade” (BROUGÈRE, 2002, p. 22). O autor discute que a expressão de um sujeito no jogo se insere num sistema de significação e em uma cultura que lhe confere um sentido. Nesse sentido, “o jogo é um produto cultural” (BROUGÈRE, 2002, p. 23).

Para jogar, há um conjunto de regras que produzem uma cultura lúdica. Essa cultura, como toda cultura, é produto de interações sociais (BROUGÈRE, 2002). Essas interações são compartilhadas de significados pelo grupo de crianças, a depender da cultura em que estão inseridas; da região do país e da cidade; do gênero; da idade; dentre outras especificidades.

O autor destaca que há uma relação profunda entre jogo e cultura, com o que concordamos. E é nessa relação que lhe atribuímos significado. Pensando nessa discussão, em relação ao cinema, o vemos como um artefato cultural que pode ser considerado, por muitas crianças, como um tipo de brinquedo. A partir dele, elas podem realizar múltiplas interações sociais, possibilidades de significações da vida. Não é raro, por exemplo, no dia da brincadeira, as instituições de Educação Infantil optarem por exibir filmes de animação. A partir dos filmes, as

crianças estabelecem muitos significados e constroem sua cultura lúdica – dentre outros aspectos, como valores, normas – a partir das personagens, dos cenários, dos roteiros...

Ao produzir os filmes, as crianças são confrontadas com novas possibilidades de construção de significados. Essa produção pode ser feita como um jogo, como já demonstramos. Eis algumas falas das crianças que revelam pistas desse processo:

*O que eu mais gostei do projeto foram os títulos que nós demos para os filmes e os desenhos que são muito bons. Gravamos as vozes. Foi muito interessante tudo o que nós fizemos. Tudo. Aquilo que alguns trouxeram, as bonecas. Isso não vou esquecer nunca. Tirar foto, pintar (Maria, 13 anos, 5º. Ano A, turma 2013).*

*O que eu mais gostei foi quando a gente começou a juntar as ideias e desenhar as cenas, desenhamos os direitos das crianças. Vimos filmes que mostram como fazer o stop motion que um boneco dá um passo, tira uma foto. Dá outro passo, tira foto (Larissa, 10 anos, 5º. Ano A, turma 2013).*

*A parte do projeto que eu mais gostei foi tirar foto porque eu nunca tinha tirado foto numa máquina de tirar foto (Cláudia, 11 anos, 5º. Ano B, turma 2012).*

*Eu adorei o projeto foi muito legal. Tivemos muitas ideias. Eu gostei de dividir as coisas com minhas amigas. Eu aprendi a dividir (Bia, 10 anos, 5º. Ano A, turma 2012)*

*Eu aprendi que fazer um filme sozinho não tem graça, o melhor é com os amigos (Gabriela, 11 anos, 5º. Ano A, turma 2012).*

As crianças descreveram as atividades de que mais gostaram. Nelas é possível ver ações que denotam a brincadeira e a ludicidade: tirar fotos, brincar com as bonecas, desenhar, criar novas realidades, inventar histórias, trabalhar coletivamente com as colegas, ter ideias, ver filmes como fruição, dentre outras.

No entanto, como a pesquisa se realizou em uma escola, as atividades da pesquisa se confundiram com as atividades pedagógicas e escolares por muitas crianças. Nos textos de muitas delas, foi possível ver, no início, que elas achavam que o projeto teria “aulas chatas”, mas que, aos poucos, foram se encantando com as atividades e percebendo o diferencial. Ao final, disseram que se surpreenderam e que, em muitos casos, ficaram cansadas de realizar tanta atividade prazerosa e criativa. As meninas desenvolveram uma escrita de si com mais detalhamento e mais reflexão do que os meninos. O trabalho coletivo, colaborativo e conjunto entre crianças e pessoas adultas, foi ressaltado como aspecto importante para os encontros com o grupo e para a construção das várias etapas de produção do filme de animação. As relações afetivas, éticas e estéticas foram destacadas como prioritárias nos encontros que envolveram esse tipo de trabalho nas atividades de criação/produção do filme. Em suas descrições e comentários, muitas são as palavras que expressam prazer, alegria, criatividade, capacidade de colocar-se no

lugar do outro e de pensar novos jeitos de ser menina e menino, dentre outros tantos assuntos e predicativos apontados.

*Quais as relações entre brincar de fazer cinema e brincar de pensar sobre si e sobre o mundo?* A primeira ponderação é a de que a escola deveria ser um espaço de *brincar de pensar sobre tudo*, não só durante os momentos do projeto em pauta. *Fazer inúmeros exercícios de pensamento* e, com isso, *instituir a dúvida e a suspeita* de forma prazerosa e lúdica poderiam ser objetivos pedagógicos constantes, algo que empreendemos em nossos encontros com as crianças. Nesse processo de brincar de pensar ao fazer e produzir filmes, propiciamos às crianças espaços para pensar, desnaturalizar algo e até dele desconfiar, principalmente porque considerado ‘verdade única’, incontestável. Sem a pretensão de ditar ‘a’ verdade, mas de pensar muitas possibilidades de se ver, de problematizar, de dialogar sobre assuntos nem sempre considerados *próprios* para serem falados a elas ou por elas pensados. Cito, como exemplo, o tema da violência contra a criança, tratado no último ano do projeto. O tema nunca havia sido abertamente discutido com elas; no entanto, elas estavam ávidas para falar a respeito. No início, riam, debochavam dos/as colegas quando davam algum depoimento pessoal. Essas condutas eram questionadas no grande grupo. Tentávamos, ao apreender o que as crianças achavam nos momentos de pesquisa-intervenção, também colocá-las em xeque, fazê-las pensar sobre, colocar-se no lugar do outro, pensar sobre o porquê daquelas atitudes e de tudo aquilo. Aos poucos, a chacota e as piadas foram dando lugar ao debate, às discussões, às ponderações e às problematizações. Houve um ano em que nos perguntávamos por que um dos meninos havia sido impedido pelo pai de usar brinco. Perguntávamos quem fazia as regras sociais, por que o pai pensava daquele jeito, sem a pretensão de uma crítica individualizada ao pai, mas buscando entender por que muitas pessoas pensam assim sobre as questões de gênero. Houve também momentos de questionamento sobre o porquê de o rosa ser cor preponderante e culturalmente indicada para menina, e o azul, para o menino, enfim... um mar de perguntas, questões, dúvidas, pensamentos... Um menino disse que, nos encontros do projeto, *‘a sua cabeça pegava fogo de tanto pensar’!* Pergunto-me por que essa prática ocorria somente nesses momentos dos encontros da pesquisa! A escola não seria esse espaço propício para debater qualquer assunto? Para exercer o livre pensar? Para aprender a pensar de forma filosófica? Questionadora?

Outra ponderação sobre o brincar de pensar e brincar de fazer cinema está entre pensar sobre si e sobre o mundo. Quando pensamos em nós mesmos/as e no mundo, temos a possibilidade de nos constituir como sujeitos:

O que me parece essencialmente pedagógico no cinema é a possibilidade que ele nos dá em termos de constituição de subjetividades, em termos de conhecimento de nós mesmos e do mundo. Isso me parece pedagógico no cinema – alargar a minha visão de mundo através do conhecimento de outras culturas, através do olhar de outros diretores. Trata-se de uma possibilidade de ver o mundo de diferentes pontos de vista, tanto material quanto simbolicamente.

Então, se o cinema tem alguma coisa de pedagógico, me parece que passa muito mais por esse conhecimento de mundo e de si próprio, assim como pela experiência que está entre o que significa descobrir e inventar o mundo. O cinema oferece essa possibilidade (FRESQUET, 2012, p. 65).

Pensando no que Fresquet (2012) aponta, foi na possibilidade de produzir os filmes que pudemos discutir com as crianças as formas de autoproteção e autocuidado em casos de pais/mães violadores/as e agressores/as. As crianças puderam se ver nas personagens do filme, sendo negligenciadas pelo pai e pela mãe, sendo vítimas de múltiplas violências. No caso, podiam se sentir como as personagens, embora nunca tivessem vivido situações extremas. Assistindo a um filme, podemos ter esse tipo de experiência simbólica. Isto se intensifica quando fazemos o filme, quando pensamos sobre o roteiro, discutimos e negociamos os rumos da história e das personagens. Podemos pensar em situações nunca antes pensadas, nunca antes vividas, refletir sobre cada situação e pensar em saídas possíveis: constituir-nos como sujeitos diante dessas situações, pensar e construir novos mundos a partir dessas novas formas de pensar a nós mesmos/as, a vida e o mundo.

As crianças produziram um saber sobre si na medida em que exercitaram a capacidade de pensar, de refletir e produzir filmes de forma lúdica. Essa forma se reflete também na forma de pensar o outro e o mundo.

## **Considerações finais**

*Por que pensar a vida a partir dessa “janela” para o mundo?* Esta última questão, acredito, em meio a tantos questionamentos apontados desde o seu início, pode ser a questão-síntese deste artigo.

No processo de produção de filmes de animação com crianças, como o que acabo de descrever, vários dos questionamentos e ponderações descritos e problematizados foram vividos/experenciados. Específico, dentre eles: cuidar de si e do outro; trabalhar coletivamente; mediar conhecimentos (nem sempre o adulto é quem sabe mais); produzir novas formas de ser e se constituir nesse processo criativo, ético e estético; produzir novos modos de subjetivação, enfim... muitas formas de ser foram esboçadas; conceitos considerados como ‘verdades-únicas’ foram desestabilizados; novas concepções de gênero foram reinventadas. Novos jeitos de ser foram colocados em ação!

Assistir a um filme, produzir um filme e inquietar-se por ele foram ações que permitiram a produção de sentidos a partir dessa relação, dessa ‘janela’ para o mundo; abriram a possibilidade de viver e reviver sentimentos, sensações, movimentar-se, problematizar valores, crenças das personagens e as suas próprias. Permitiram a inserção nos jogos de brincadeiras e nos jogos subjetivos de produção de sentidos sobre si e sobre o mundo, em constante negociação com os aspectos culturais. Esses foram os caminhos trilhados nesses quatro anos de projeto com as

crianças. Além dos cinco/seis filmes produzidos, o processo foi, sem dúvida, muito mais rico e fértil. A fertilidade se mostrou nos olhos brilhantes de alegria a cada nova descoberta, a cada gargalhada diante do novo, a cada palavra embargada nos momentos das discussões e na construção coletiva das ideias, nas formas de negociação entre adultos e crianças, nas formas coletivas e lúdicas de brincar de fazer cinema, de pensar na vida, no mundo e, sobretudo, em nós mesmas/os.

O conceito foucaultiano de cuidado de si expressa a experiência desses momentos na possibilidade de ver e entender o mundo pela ‘janela’ do cinema. Foucault (2004b) retoma a antiguidade greco-romana para refletir sobre o imperativo do cuidado de si como uma ética para o presente, sem a pretensão de buscar modelos para transpor para a contemporaneidade. Dedicou-se a estudar sobre o ‘cuidado de si mesmo’ (*epiméleia heautoû*) para uma existência bela, para ‘ocupar-se consigo mesmo’, ‘preocupar-se consigo’, a partir de técnicas de si. Este trabalho sobre si, a *ascese*, não se dava pela renúncia de si, como a preconizada pela concepção cristã. Contrariamente, o cuidado de si é um voltar-se a si mesmo, preocupar-se consigo. Esse cuidado não é uma escolha individualista ou solitária; implica relações complexas com o outro.

A esse respeito, Foucault (2004a, p. 269) afirma não ser “[...] possível cuidar de si sem se conhecer. O cuidado de si é certamente o conhecimento de um certo número de regras de conduta”, ainda que implique “[...] também a relação com um outro, uma vez que, para cuidar de si, é preciso ouvir a lição de um mestre” (FOUCAULT, 2004a, p. 271). Para o autor, nesse processo de cuidar de si/cuidar do outro, há necessidade premente de um outro, de um/a mestre, de um/a amigo/a, de alguém que possa lhe dizer a verdade. Gallo (2006) analisa esse processo na educação e problematiza que a ação do/a educador/a é de cuidar do outro/a e, com isso, cuidar de si, constituindo-se como sujeito do ato educativo.

As ações do projeto possibilitaram às crianças tomar a si mesmas como objeto de ‘problematização’, podendo, com isso, cuidar de si na medida em que puderam realizar o exercício do pensamento e da reflexão. Como já explicitado, esse processo não é solitário ou individualista, mas coletivo, solidário, pois ocupar-se de e inquietar-se consigo é cuidar do outro, ocupar-se dele e do mundo. Acredito termos conseguido essa mágica experiência, como já escrevia Larrosa: “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não é o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece.” (BONDÍA, 2002, p. 21).

## Referências

- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20-28, jan./fev./mar./abril, 2002.
- BROUGÈRE, Gille. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.



FOUCAULT, Michel. A ética do cuidado de si como prática da liberdade. In: \_\_\_\_\_. **Ética, sexualidade, política**. Coleção Ditos & Escritos (volume V). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004a. p. 264-287.

\_\_\_\_\_. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.

FRESQUET, Adriana Mabel. Entrevista com Adriana Fresquet. **Revista Poiésis**, n. 19, jul. 2012.

GALLO, Sílvio. Foucault: (Re)pensar a educação. In: RAGO, Margareth; VEIGA-NETO, Alfredo. **Figuras de Foucault**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 253-260.

KARLSSON, Liisa. Tecendo histórias com crianças: uma chave para ouvir e compartilhar. In: CRUZ, Silvia Helena Vieira (Org.). **A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas**. São Paulo: Cortez, 2008. p. 158-173.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 26, n. 91, p. 361-378, maio/Ago. 2005.

SILVA, Juliana Pereira da; BARBOSA, Silvia Neli Falcão Barbosa; KRAMER, Sônia. Questões teórico-metodológicas da pesquisa com crianças. In: CRUZ, Silvia Helena Vieira (Org.). **A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas**. São Paulo: Cortez, 2008. p. 41-64.

XAVIER, Tina. **A menina e o menino que brincavam de ser...** Campo Grande: Editora da UFMS, 2009.

\_\_\_\_\_. **Princesa Pantaneira: brincando no mundo mágico do cinema**. Ilustrações Lorena Martins. Campo Grande: Ed: UFMS, 2014.