

PEDAGOGIA DA IMAGEM: REFLEXÕES SOBRE O POTENCIAL EDUCACIONAL E OS DESDOBRAMENTOS ÉTICO-ESTÉTICOS DOS FILMES *MEU AMIGO TOTORO* (1988), *A VIAGEM DE CHIHIRO* (2001) E *PONYO* (2008).

Laila Adely de Santana Mendes¹

Orientadora: Catarina Amorim de Oliveira Andrade²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre o potencial educacional e os desdobramentos ético-estéticos de três filmes do Studio Ghibli — *Meu Amigo Totoro* (1988), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Ponyo* (2008) — no contexto de uma Pedagogia da Imagem. Utilizando uma abordagem qualitativa, foram realizadas análises fílmicas para investigar os elementos visuais, narrativos e sonoros das animações, além de revisão bibliográfica de autores como Costa, Silveira e Sommer (2003), Fresquet (2007) e Leandro (2001). Os resultados demonstraram que os filmes exploram temas como empatia, imaginação e relações interpessoais, proporcionando uma rica base para práticas pedagógicas inovadoras, que integram a estética e a ética no processo educativo.

Palavras-chave: Pedagogia da Imagem; Cinema e Educação; Studio Ghibli; Ético-estética; Emoções.

1.Introdução

Ninguém vence o poder do amor.

(*A viagem de Chihiro*, 2001)

Durante todo o período que abrange a formação dentro do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), podemos perceber que a educação vai muito além de simplesmente transmitir conhecimento, de modo que se mostra essencial abandonarmos a visão preconcebida sobre o conceito da educação e de como ela opera nas relações interpessoais. A partir disso, vemos que enquanto profissionais da educação, é fundamental que estejamos preparados para atuar de forma crítica e reflexiva, buscando constantemente a atualização de suas práticas pedagógicas e o aprimoramento de suas

¹ Concluinte do curso de Licenciatura de Pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

² Doutora em Comunicação com ênfase em Cinema Francês Contemporâneo na Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM/2016), Mestre em Comunicação/Cinema (PPGCOM/2010), Bacharel em Comunicação Social/Jornalismo (2005) pela Universidade Federal de Pernambuco.

competências.

Seguindo o contexto supracitado, a busca por novas e eficazes abordagens pedagógicas dentro do campo da educação tem conduzido pesquisadores a explorar novos horizontes. Uma dessas abordagens é a Pedagogia da Imagem (LEANDRO, 2001; DUSSEL e GUTIÉRREZ, 2006; BERGALA, 2008), que reconhece o poder singular das imagens no processo educacional. Este estudo buscou adentrar principalmente no terreno que abrange o universo infantil, concentrando-se em algumas das animações do renomado Studio Ghibli como instrumento de pesquisa. Estúdio este que foi fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata em 1985, e é reconhecido até os dias atuais por criar mundos mágicos que transcendem a realidade, oferecendo experiências visuais e emocionais únicas.

O cerne desta pesquisa voltou-se principalmente em refletir sobre o potencial educacional de três produções específicas do Studio Ghibli: *Meu Amigo Totoro* (1988), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Ponyo* (2008). Para além dessa reflexão inicial, buscamos compreender também sobre as relações e sentimentos na infância que emergem dessas obras. A decisão de explorar uma Pedagogia da Imagem em conjunto com as animações do Studio Ghibli foi motivada por diversos fatores. Entre eles, destaca-se a constatação de que vivemos em uma sociedade cada vez mais permeada por imagens e mídias visuais. Além disso, reconhecemos nas animações do Studio Ghibli um grande potencial para estimular a imaginação, a empatia e a reflexão nas crianças. Ao analisar essas obras à luz de uma Pedagogia da Imagem e suas implicações ético-estéticas, foi possível investigar e ampliar nossa compreensão sobre o papel das imagens na educação a fim de explorarmos novas possibilidades de abordagens que integrassem a linguagem visual no processo educativo, com o intuito de proporcionar uma educação mais abrangente e enriquecedora. A escolha deste tema foi motivada pela crescente importância dada à formação integral das crianças, se dispondo a contribuir significativamente para a compreensão das implicações pedagógicas das animações do Studio Ghibli dentro de um campo que busca pensar a imagem, indo além da mera apreciação estética e adentrando também em suas implicações ético-estéticas.

Com base nas delimitações apresentadas acima, o objetivo geral deste artigo se baseou refletir sobre o potencial educacional dos filmes *Meu Amigo Totoro* (1988), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Ponyo* (2008), desdobrando e entendendo suas implicações ético-estéticas para a noção de uma Pedagogia da Imagem. Diante do exposto, os objetivos específicos desta pesquisa incluem: explorar as principais características das animações investigadas, tais como os elementos imagéticos, literários, sonoros e narrativos; sistematizar os principais conceitos e pressupostos teóricos relacionados a uma Pedagogia da Imagem; e mapear os elementos

éticos e estéticos presentes nos filmes, relacionando-os a uma Pedagogia da Imagem e suas implicações para a educação. Como questão norteadora da presente pesquisa indagamos: *Qual o potencial educacional dos filmes “Meu Amigo Totoro” (1988), “A Viagem de Chihiro” (2001) e “Ponyo” (2008), e como esse potencial desdobra-se de forma ético-estética para o conceito de Pedagogia da Imagem?*

No que concerne à metodologia empregada para a construção da pesquisa, a fim de atingir os objetivos propostos, podemos afirmar que este trabalho possui natureza qualitativa, descritiva envolvendo análises filmicas, enfatizando os elementos visuais, narrativos e sonoros. Para além de dados que não são mensuráveis em números, a presente pesquisa terá como base também investigações bibliográficas tendo como base a análise de artigos, teses, textos e livros como fundamento mediador de todo o estudo em questão. Para a análise bibliográfica nos apoiamos em autores como Antunes, Alves e Moraes (2020), Bergala (2008), Costa, Silveira e Sommer (2003), Fresquet (2007), Larrosa (2002) e Leandro (2001).

Este artigo está estruturado da seguinte forma: a introdução apresenta o tema, os objetivos e a metodologia de forma resumida; a segunda seção apresenta a revisão da literatura, onde são discutidos os conceitos teóricos fundamentais para pensar uma Pedagogia da Imagem, o campo do cinema-educação juntos aos seus desdobramentos dentro e fora da escola. Por conseguinte traremos a análise dos filmes, destacando os elementos imagéticos, literários, sonoros e narrativos de cada obra, e por fim, as conclusões contendo os resultados alcançados e os possíveis futuros desdobramentos para a pesquisa.

2. Metodologia

No decorrer da presente pesquisa, houve a necessidade de alteração do eixo metodológico tendo em vista às alterações nas propostas que viriam a ser aqui apresentadas. Os motivos que levaram à mudança se deram tanto por questões de alteração no cronograma da Universidade, quanto por questões referentes ao conselho de ética no que diz respeito à execução de entrevistas com crianças como proposto no projeto.

Tendo como novo objetivo geral a ideia de refletir sobre o potencial educacional de algumas das obras do Studio Ghibli desdobrando suas implicações ético-estéticas para a noção de Pedagogia da Imagem, a presente pesquisa munuiu-se de uma abordagem qualitativa que trabalha, segundo Minayo (2001, 21-22) com “o universo de significados, de motivos, de aspirações, de crenças, de valores e de atitudes.”, com base na afirmação da autora, podemos entender que, ao contrário das pesquisas quantitativas, a abordagem escolhida busca ir além

da análise de possíveis dados, optando por compreender as experiências humanas em toda a sua complexidade, subjetividade e nuances.

Assim como todo objetivo geral precisa de delimitações, traçamos com base nisso os objetivos específicos, objetivos estes que foram alcançados através, principalmente, de uma profunda análise de conteúdos, que pode ser definida para Oliveira et al. (2003, p. 2) como “uma das técnicas de pesquisa mais antigas [...]”. A escolha dessa para ser uma das metodologias adotadas na presente pesquisa se deu por se tratar de uma abordagem que não se limita já que “O interesse não está na simples descrição dos conteúdos, mesmo que esta seja a primeira etapa necessária, para se chegar à interpretação, mas em como os dados poderão contribuir para a construção do conhecimento após serem tratados.” (Oliveira et al., 2003, p. 4).

Para além do supracitado, outro instrumento de grande valia para a execução da presente pesquisa e para o tratamento dos conhecimentos e informações adquiridas no decorrer de sua execução, foi a busca bibliográfica, esta que se deu através da utilização de palavras-chaves específicas relacionadas ao campo de estudos da imagem e suas implicações pedagógicas e do Cinema e Educação para que fossem encontradas obras e teóricos que pudessem fomentar nossa discussão teórica. É importante ressaltar, que durante a realização da pesquisa, o quantitativo de artigos encontrados com a temática envolvendo o diálogo das obras do Studio Ghibli e suas possíveis utilizações em sala de aula foram quase nulas, fazendo com que a construção da argumentação para essa utilização fosse construída do zero.

Por fim, no que diz respeito aos filmes que utilizamos como base para esse estudo, fizemos uso da técnica da análise filme para extrairmos as essências das animações e entendermos suas nuances. Segundo Penafria (2009, p. 1) “[...] a análise de filmes está presente em vários discursos sobre os filmes, sejam eles de carácter mais publicitário, um mero comentário, um discurso monográfico ou mesmo um estudo académico.”, de tal modo, essa ferramenta mostrou-se essencial na construção da nossa análise e também de nossos argumentos, já que tem como objetivo “[...] explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação.” (Penafria, 2009, p. 1). Sendo assim, a análise das obras audiovisuais em questão, aliadas ao referencial teórico, permitiu a formulação de novas hipóteses acerca da temática.

3. Fundamentação Teórica

3.1 Estado da Arte

Dentro do campo das pesquisas acadêmicas, uma ferramenta que se mostra essencial na busca por indícios de pesquisas já feitas dentro de um recorte temático é o que entendemos por “Estado da Arte”, que pode ser definido por Santos et al. (2020, p. 203) como uma “modalidade de estudo que transcende o mero mapeamento descritivo de trabalhos ou a entende somente como etapa exploratória ou de revisão de determinados estudos”, logo podemos entender que sua importância advém da possibilidade desta ferramenta de nos proporcionar não apenas a compreensão do estado atual no que diz respeito a área de estudo pesquisada, mas também uma possibilidade de desenvolvimento de uma visão crítica dessas produções já existentes, além de permitir que nós, enquanto pesquisadores identifiquemos as possíveis brechas e possamos também dialogar com as contribuições anteriores caso existam.

Em se tratando da temática levantada no presente artigo a fim de explorar as possíveis contribuições já existentes entre as obras do Studio Ghibli e o campo educacional no Brasil, o Estado da Arte como ferramenta de revisão literária foi responsável por nos mostrar as lacunas existentes na correlação desses temas, fato esse que acaba por limitar a compreensão do potencial que essas obras possuem para enriquecer o processo educativo de diversas formas diferentes. No entanto, é importante frisar que, quando falamos de enriquecer, não estamos aqui colocando o cinema como “[...] somente, uma ferramenta a ser usada com o propósito de diversificar os métodos escolares” (Antunes, Alves, Moraes, 2020, p. 194), pensamos justamente o oposto, pois entendemos que a utilização do cinema na educação deve ser entendida como uma abordagem pedagógica com um significativo potencial de transformação, que busca ir para além de uma simples variação metodológica.

Para a construção da pesquisa de Estado da Arte, delimitamos o período de análise às produções acadêmicas dos últimos cinco anos. As fontes utilizadas para a identificação dessas obras incluíram o Google Acadêmico, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), a Biblioteca Digital de Trabalhos Acadêmicos da USP (BDTA) e o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), as buscas se deram através da utilização das palavras-chaves: Studio Ghibli e Educação. Durante a realização das pesquisas, foi possível perceber a rarefação dos que pensam na conexão entre as animações do Studio Ghibli e a educação, dentro das buscas feitas, foi encontrado um total de 4 resultados que fazem a conexão direta das produções do estúdio Japonês com possibilidades educacionais, outras 3 obras foram encontradas também dentro do contexto educacional, no entanto, estas não fazem a relação direta com as animações, fazendo apenas breves menções sobre suas obras ou sua relevância enquanto estúdio de animação. Enfatizamos aqui que durante nossa busca o que se pode observar foi a existência daqueles

que buscaram debruçar seus escritos fazendo a ligação das obras com diversos outros campos de estudo, isso por sua vez demonstra o impacto das animações em diferentes esferas de pesquisa.

Trazendo para análise as obras encontradas, temos o artigo "*Princesa Mononoke*" (1997): *análise do filme e aplicação na Educação Ambiental* escrito por Ana Paula da Silva Amaral Soares, Jessica do Prado Valeriano e Tate Aquino de Arruda e publicado na Revista Linhas Críticas. Nesse artigo, os autores buscaram formas de apresentar conceitos como a ecologia, a influência antrópica na natureza e a espiritualidade, além de promover discussões e debates acerca da Educação Ambiental dentro do espaço escolar, além desses conceitos eles buscaram também fomentar a construção de conexões entre outras culturas, e levantar a reflexão sobre as consequências das ações humanas no ambiente. O trabalho buscou traçar objetivos a serem atingidos, esses objetivos dividiram-se entre analisar os conceitos de Educação Ambiental que emergem no longa-metragem, tanto de maneira explícita quanto implícita, além disso, os autores procuraram identificar os diversos tipos de discursos presentes no filme e examinar a forma como os aspectos socioculturais se entrelaçam na narrativa, afetando a seleção dos elementos que a constituem.

A segunda obra localizada foi o texto *O uso de animações japonesas na educação: protagonismo infantil, imaginação e empatia*, de Nicole Pachêco Vieira, foi publicado na Biblioteca Digital de Monografias da Universidade de Brasília (UnB) e buscou analisar de que maneira as animações japonesas podem ser empregadas de forma pedagógica para auxiliar no desenvolvimento e no processo de aprendizagem infantil, além de incentivar o protagonismo das crianças por meio de intervenções educativas que incluem narração de histórias, elaboração de textos e discussões em grupo. A autora realizou uma pesquisa de campo em uma escola, exibindo *A Viagem de Chihiro* (2001) para duas turmas, seguida de uma roda de debate, e *O Conto da Princesa Kaguya* (2013) em formato de contação de história, com produção de textos e desenhos pelos alunos ao final. Os objetivos delimitados pela autora incluíram explorar de que maneira o protagonismo infantil pode ser promovido nas instituições de ensino por meio da utilização de mediações pedagógicas que incorporam animações japonesas, contação de histórias, produção de textos e debates coletivos. Também buscou demonstrar como práticas pedagógicas coletivas e dialógicas, que envolvem o uso dessas animações, podem contribuir para a autonomia das crianças e seu desenvolvimento, por fim, pretendeu também destacar a importância de práticas pedagógicas nas quais as crianças desempenham um papel ativo.

Já no artigo *Efeitos de sentido na imbricação entre relações ecológicas e o jogo político em Princesa Mononoke (1997): Contribuições para o ensino*, os autores Wanderson Rodrigues Moraes, Alberto Lopo Montalvão Neto e Flávia Novaes Moraes publicaram na Revista do EDICC uma análise das relações ecológicas e políticas presentes no filme Princesa Mononoke (1997). A pesquisa buscou investigar e destacar dentro do contexto trazido na obra cinematográfica as interações entre os seres vivos e o meio ambiente em face do desenvolvimento industrial, a exploração dos recursos naturais e as demandas humanas, para além de trazer também os conflitos políticos levando em consideração a própria realidade social que permeia a narrativa, os autores visualizaram na obra um recurso de ensino valioso para trazer a problematização das questões ambientais dentro do processo de ensino-aprendizagem. O objetivo dos autores é explorar as implicações educacionais do filme, integrando aspectos de ecologia e política, com o propósito de aprofundar e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

Por fim, o último artigo intitulado *Disney y Ghibli: Educación sin migraciones en la cultura visual. El cine de animación como recurso didáctico en las aulas* foi escrito por Ricard Huerta e Vicente Monleón e publicado na Revista Internacional de Educación Artística. Esse escrito por sua vez traz o uso de animações da Disney e do Studio Ghibli como possibilidades educativas, os autores fizeram uso de um estudo de caso com um grupo de alunos do Mestrado em Ensino Primário. Faz-se necessário salientar que o foco desta pesquisa buscou investigar a visão dos professores em formação e o potencial que estes percebem na utilização das animações tanto da Disney quanto do Ghibli como recurso didático nas salas de aula. O estudo teve como objetivo analisar e comparar as produções da Disney e do Studio Ghibli, observando com atenção, a partir da perspectiva de professores em formação, além disso, buscou investigar as potencialidades e fragilidades que esses professores em formação identificam nas abordagens dessas duas empresas cinematográficas. É interessante apontarmos aqui que os resultados da pesquisa por um lado reafirmam o potencial do cinema de animação como meio de educar os alunos, mas por outro lado indicam a escassa formação que os professores têm nesse sentido e o desconhecimento deste setor em relação a utilização do audiovisual dentro da educação.

Ao observarmos os quatro textos sobreditos percebemos que estes têm em comum a intenção de investigar o potencial do cinema de animação, com ênfase nas produções do Studio Ghibli, como possibilidades educativas. Cada um deles tem como intuito analisar de que maneira esses filmes podem ser incorporados ao ambiente escolar, visando fomentar diversos aspectos educacionais, como a conscientização ambiental, o protagonismo das

crianças, a empatia e até levantando debates sobre a capacitação de professores para que possam utilizar essas obras no contexto educacional. Um aspecto compartilhado entre 2 dos artigos é a ênfase em *Princesa Mononoke* (1997), uma obra cinematográfica que se distingue pela sua exploração de questões ecológicas. Tanto o estudo de Soares, Valeriano e Arruda quanto o de Moraes, Montalvão e Moraes examinam essa produção específica, ressaltando sua capacidade de contribuir para a educação ambiental. Os dois textos trazem o filme como uma poderosa forma de sensibilizar os sujeitos escolares sobre a relação entre humanidade e natureza, ainda que tratem do tema a partir de ângulos um tanto distintos. Já a pesquisa de Nicole Pachêco Vieira distancia-se da análise focada em *Princesa Mononoke* e adota uma visão mais abrangente acerca da aplicação das animações japonesas no contexto educacional, enfatizando, claro, as animações do Studio Ghibli. A autora busca focar qual o impacto que essas obras podem ter no desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças, e como traz no título da sua pesquisa, especialmente em relação ao protagonismo infantil, à imaginação e à empatia. Conforme já destacado, a obra de Vieira não se restringe a um único filme; ela dialoga com outros artigos ao reconhecer a capacidade das animações de abordar questões profundas e complexas de forma acessível e cativante para os estudantes. Em contrapartida, a análise realizada por Ricard Huerta e Vicente Monleón, ao estabelecer um paralelo entre as animações da Disney e do Studio Ghibli, enriquece o debate ao incluir a educação visual e cultural em um contexto mais abrangente, trazendo para debate também a questão da formação dos professores para que estes possam fazer uso desses recursos fílmicos dentro de sala de aula.

Podemos concluir, então, que, como observado, as pesquisas realizadas evidenciam, mesmo neste breve recorte feito por nós, a capacidade das animações do Studio Ghibli em oferecer contribuições significativas a várias esferas do conhecimento, e indica também um potencial ainda não plenamente aproveitado no âmbito educacional. Os textos têm em comum o interesse pelo uso do cinema de animação na educação, mas acabam por se diferenciar pela forma como tratam essa questão. Enquanto alguns focam em temas específicos, como a educação ambiental ou o protagonismo das crianças, outros oferecem uma perspectiva mais abrangente, que dialoga com o processo formativo dos professores e como eles enxergam a utilização dessas animações em sala de aula. Essa variedade de enfoques enriquece o campo de pesquisa, evidenciando a versatilidade do cinema de animação, e principalmente as obras do Studio Ghibli como recurso educativo.

Em se tratando do Brasil, onde a educação pública enfrenta desafios como a falta de recursos e a demanda por abordagens pedagógicas mais criativas, a incorporação de

elementos do universo Ghibli nas práticas pedagógicas apresenta-se como uma oportunidade para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. O ato de incluir essas animações no currículo escolar permite a abertura de novas perspectivas, contribuindo para a formação de valores e a construção de identidades de maneira mais significativa e envolvente. Investigações que analisem o impacto dessas animações no ambiente escolar são essenciais para o aprimoramento de práticas pedagógicas fazendo com que estas sejam mais inclusivas, inovadoras e que se conectem diretamente com as vivências e o imaginário dos alunos.

3.2 O campo do Cinema-Educação: entre Pedagogias Culturais e Pedagogia da Imagem

Como já enfatizado, a área que abrange o Cinema-Educação tem se afirmado cada vez mais como amplo um campo de investigação interdisciplinar, que busca incorporar diversas abordagens teóricas e metodológicas para a análise, produção e exibição de filmes em ambientes escolares e não-escolares, de uma maneira que esta inserção privilegie o contato com a arte e com a linguagem cinematográfica-imagética em detrimento da mera utilização de tecnologias informacionais. Vemos no encontro entre cinema e educação não apenas uma potência de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem (torná-lo mais lúdico e atrativo), mas também uma forma de propor novas maneiras de engajamento e reflexão crítica para os sujeitos escolares (professores, alunos, familiares, trabalhadores da educação) .

A conexão entre o cinema e a educação tem suas raízes no início do século XX, período em que os educadores e os cineastas começaram a reconhecer a capacidade das imagens em movimento como uma grande possibilidade de influência na formação dos mais diversos saberes. No Brasil, por exemplo, “[...] os educadores, em especial os escolanovistas, enfatizavam a importância do cinema na educação. Sua apropriação no ambiente educacional se tornou um importante instrumento didático para o processo de ensino-aprendizagem de diversas disciplinas” (Ramos e Rodrigues, 2016, p.79), com base neste pensamento de Ramos e Rodrigues, podemos concluir que, no decorrer do tempo, a área do cinema-educação acabou por receber bastante notoriedade o que acabou por culminar no surgimento e principalmente desenvolvimento de novas teorias, como por exemplo, das Pedagogias Culturais e da Pedagogia da Imagem, que buscam entender e investigar as consequências educativas e ético-estéticas dos produtos culturais audiovisuais.

Embora o cinema esteja sendo cada vez mais reconhecido como uma possibilidade educacional eficaz, é fundamental investigar até que ponto ele foi realmente incorporado de maneira crítica e significativa nas abordagens pedagógicas. É muito comum vermos a

utilização do cinema dentro de sala de aula de forma superficial, na qual os filmes são reproduzidos para os alunos como uma ferramenta auxiliar ou uma forma de tornar as aulas mais “interessantes”, sem uma avaliação crítica de seu conteúdo e das suas implicações éticas e estéticas. Como ressaltam Ramos e Rodrigues (2016, p. 80):

Apesar da consequente facilidade de acesso e uso das narrativas audiovisuais nas práticas pedagógicas, muitos de nós, professores, fazemos uso dos filmes apenas como recurso didático atraente e 'lúdico' para o saber que está contido nele, um material ilustrativo e secundário.

O exposto pelo autores evidencia a necessidade urgente de repensarmos sobre o uso do cinema na educação, para que ele seja visto não apenas como uma ferramenta que irá entreter os alunos, como um momento de diversão, mas que ele seja visto além disso dentro do espaço formador, que ele passe a ser visto como uma forma de a fomentar a reflexão crítica, a conscientização ética e o aprimoramento de uma sensibilidade estética mais refinada.

As Pedagogias Culturais, conceito desenvolvido por pesquisadores ligados aos estudos pós-estruturalistas, principalmente marcados pelas teorias de Michel Foucault e Jacques Derrida, ainda na década de 1990, vai de encontro à ideia comum da escola como único espaço (ou espaço privilegiado) para as aprendizagens. Os autores têm pressuposto, ao contrário, que os artefatos culturais (produtos da cultura) são igualmente formadores das subjetividades e dos conhecimentos, nos formando através de seu currículo cultural. Em sua pesquisa, Sommer e Wagner (2007, p. 2) apontam que

A noção de pedagogia cultural possibilita considerar como educativos a mídia impressa, programas de televisão, filmes, desenhos animados, museus, publicidade... Educativos porque nos ensinam determinadas formas de ser, de se ver, de pensar e agir sobre as coisas e sobre os outros.

Essa visão possibilita entendermos que a ideia de educação é algo amplo, pois reconhece que o processo de aprendizagem se dá em variados contextos e por meio de diversas manifestações culturais. É interessante observarmos como essa abordagem vem para desafiar as visões tradicionalistas que cercam a educação, vendo-a como um processo restrito somente à sala de aula, conforme Andrade e Costa (2017) também é importante destacar que, até recentemente, a compreensão de que o ensino e a aprendizagem se dão em múltiplos espaços culturais, e não apenas na escola, não era amplamente ressaltado, discutido e difundido como atualmente pois, mesmo que essa ideia tradicional ainda exista nos dias atuais, é importante reconhecer os avanços que já temos no que diz respeito à ampla compreensão das formas de se fazer educação.

Ao levarmos em consideração esse entendimento, buscamos aqui enfatizar principalmente a forma como os filmes transcendem o entretenimento, pois enxergamos nele

textos e imagens culturais que expressam e proporcionam infinitas interpretações. E aqui, como estamos tratando especificamente de animações, seguimos o pensamento de Guimarães e Fantin (2016) que enxergam no cinema de animação uma

[...] potencialidade como objeto de conhecimento, de construção de identidades sociais e culturais e como instrumento de aprendizagem, é relevante lembrar que, mais que o filme em si, o importante é a relação que com ele estabelecemos através de mediações diversas.” (GUIMARÃES; FANTIN, 2016, p. 144)

Dado esse contexto, entendemos que o cinema é em si um objeto educativo e que, como tal, produz uma formação cuja importância tem sido social e culturalmente atribuída nas últimas décadas. Pensamos, no mesmo caminho, que essa forma educativa (dos artefatos culturais) nos ajudam a repensar a educação escolar e suas formas metodológicas - embora esse não seja o seu objetivo principal. O campo do cinema-educação, então, põe em questionamento a forma educativa acomodada nos padrões tradicionais de transmissão. Quando falamos dessa acomodação nos padrões tradicionais, estamos falando da utilização do cinema como uma proposta que se restringe ao mero passatempo lúdico, usado apenas para sair da rotina das aulas, quando este, ao vir acompanhado de um planejamento adequado por parte do professor, poderia ser utilizado também como uma forma de promover o aprendizado para aqueles que estão assistindo. Isso significa afirmar que, além de proporcionar diversão, o cinema também apresenta uma capacidade significativa de influenciar e refletir sobre questões sociais, políticas e emocionais que permeiam a vida cotidiana. A forma como os personagens nos são apresentados, as histórias que são contadas e os conflitos que são explorados são representações que permitem a moldagem da percepção do público sobre o mundo ao seu redor. Isso se evidencia ainda mais quando passamos a enxergar o cinema como “[...] um agente de socialização que possibilita diferentes encontros: de pessoas com pessoas na sala de exibição, das pessoas com elas mesmas, com as narrativas nos filmes, com as culturas nas controversas representações e com imaginários múltiplos.” (Guimarães; Fantin, 2016, p. 143)

Retomando as ideias de Pedagogias Culturais percebemos que este campo emerge como uma resposta crítica à visão tradicional de que a educação é restrita ao ambiente escolar, pois reconhece que

[...] a educação se dá em diferentes espaços do mundo contemporâneo, sendo a escola apenas um deles. Quer dizer, somos também educados por imagens, filmes, textos escritos, pela propaganda, pelas charges, pelos jornais e pela televisão, seja onde for que estes artefatos se exponham. (COSTA, SILVEIRA e SOMMER, 2003, p. 57)

Essa concepção vem como uma forma de ir contra a noção de que o aprendizado é adquirido exclusivamente dentro das quatro paredes de uma instituição de ensino, mostrando que estamos sempre sendo impactados e atravessados por vários artefatos culturais. No entanto, é importante sempre entender que chegar até essa compreensão ampla e integrada do conceito de pedagogia não foi um processo simples, Andrade e Costa (2017) destacam que muitas discussões importantes foram travadas para chegar às acepções que se têm hoje sobre as conexões entre pedagogia e cultura.

Adentrando o escopo das Pedagogias Culturais, vemos o surgimento de um novo conceito, o da Pedagogia da Imagem. Conceito esse que vem para enfatizar a importância e o uso das imagens dentro dos processos educativos. Leandro (2001) em sua obra intitulada ‘Da imagem pedagógica à pedagogia da imagem’ afirma que “A imagem pensa e faz pensar, e é nesse sentido que ela contém uma pedagogia intrínseca” (LEANDRO, 2001, p.31). A autora sustenta a ideia de que as imagens possuem um potencial educativo intrínseco, considerando sua habilidade de provocar emoções, incentivar a criatividade e gerar significados que vão além da linguagem escrita. Contudo, para fazer com que essa perspectiva se estabeleça de forma sólida, mostra-se imprescindível que nós enquanto professores questionamos as noções convencionais dos sistemas educacionais contemporâneos, nos quais, conforme apontam Dussel e Gutiérrez (2006, p. 12, tradução nossa), “a imagem tem sido geralmente desprezada como uma forma de representação inferior e menos legítima do que a escrita”. Tal apontamento reflete algo que se mostra presente até os dias de hoje, onde se costuma ver uma hierarquia que coloca a linguagem verbal como superior e maior detentora das possibilidades de aprendizado em detrimento das imagens.

Dentro desta abordagem educacional há estudos significativos que influenciam na construção deste pensamento e que acreditam na potencialidade educativa das imagens que se manifesta tanto na sensibilização estética quanto na construção de uma ética visual. A Pedagogia da Imagem sugere, portanto, não apenas a mera valorização das imagens enquanto instrumentos educacionais, e tampouco como apenas uma forma de proporcionar o divertimento dentro do ambiente escolar, mas a reconfiguração das práticas pedagógicas para incluir uma análise crítica e reflexiva dos elementos visuais, reconhecendo sua habilidade de moldar subjetividades e principalmente fomentar novas formas de conhecimento.

Como forma de alcançar o que foi supracitado, Leandro (2001, p.34), entende que “é didático o material audiovisual que ensina o espectador a resistir à estética dominante, construindo um pensamento crítico em relação ao próprio meio utilizado no processo educativo”, vemos então que para fazermos isto se tornar algo possível é necessário que haja

o reforço dos docentes para com os alunos de quão importante é compreender, ler e escrever a linguagem da imagem em movimento. Ainda em consonância com essa visão, Bergala (2008, p.27) destaca que "Sobretudo no caso do cinema, em que as crianças não esperaram que se lhes ensinassem, como se diz, a "ler" os filmes para serem espectadores que se vivenciam como totalmente competentes e satisfeitos, antes mesmo de quaisquer aprendizagem". Tal afirmação sugere que a proximidade dos alunos com os filmes possibilita uma aprendizagem processual, permitindo que eles desenvolvam gradualmente um olhar crítico e apreciativo da arte. No entanto, é importante considerar os cuidados necessários nas práticas pedagógicas a fim que se alcance essa proximidade de forma exitosa.

3.3 Cinema-Educação e Cinema-Experiência dentro e fora da escola

Por meio de narrativas visuais, sonoras e um poderoso meio de comunicação cultural, o cinema tem se mostrado uma soma muito valiosa para os processos educativos na contemporaneidade, por ultrapassar a simples transmissão de conhecimentos feita de formas mais tradicionais como já estamos habituados. Ao afirmar que "O cinema ganha, assim, um potencial incalculável que nos anima a pensar a educação como experiência", Fresquet (2007, p. 13) corrobora com o pensamento de que o cinema vem como um meio de reavaliar o ato educativo, não se limitando a um mero processo de ensino tradicional, mas trazendo uma bagagem com uma vivência mais estética e cognitiva que proporciona um atravessamento tanto no educando quanto naquele que educa.

Nesse sentido, o entendimento do cinema enquanto experiência está intimamente relacionado à noção de experiência apresentada por Larrosa (2002, p. 25-26), que enxerga a experiência como algo que "nos passa", que "nos toca" e, ao fazer isso, nos forma e transforma. Quando incorporamos a linguagem cinematográfica no contexto educacional, permitimos e proporcionamos experiências que impactam de maneira significativa o processo de ensino-aprendizagem dos educandos. Este fato faz com que transformações internas sejam percebidas tanto naqueles que aprendem, quanto naqueles que ensinam. E quando falamos de transformações, vamos além da aquisição de conhecimento, vamos mais a fundo, de modo que sejamos atravessados por uma experiência subjetiva e pessoal que, como Larrosa descreve, é única para cada indivíduo, mesmo quando expostos ao mesmo acontecimento.

A abordagem de Cinema-Educação, ao contrário do que supõe o senso comum, vai além do simples uso do cinema como um recurso didático para sair do tradicionalismo das escolas - até mesmo daquelas que se denominam mais modernas -, pois ele não busca somente levar obras cinematográficas para a sala de aula, mas integrar a linguagem cinematográfica de

forma profunda e significativa no processo de ensino-aprendizagem de diversas formas possíveis. Neste sentido, Antunes e Moraes (2017, p. 9) defendem que o "cinema-experiência" se configura como uma forma de habitar o mundo e, consequentemente, a educação. Os autores assumem e fomentam ainda mais a ideia de que o cinema não deve ser visto apenas como uma ferramenta para dar novos ares à aprendizagem, mas uma forma de experimentar e experienciar o mundo, de enxergar novas e diferentes vivências e realidades sob uma nova óptica e de expandir as fronteiras do que é considerado conhecimento, como uma forma de conhecimento independente e autossuficiente.

Rememorando as ideias de Larrosa (2002, p. 28), trazemos como forma de contribuição para o supracitado sua afirmação que aponta que “a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar [...]”. Essa visão, destaca que a experiência - seja com o cinema ou de qualquer outra linguagem - é uma jornada de múltiplos aprendizados, onde tanto o professor quanto o aluno se dispõem a explorar novas possibilidades, e novas formas de enxergar o mundo. Dentro desse cenário, o cinema-educação vai além de apenas informar; ele também forma. Ele não se limita a ensinar, mas sim a transformar, oferecendo uma experiência única e enriquecedora para cada pessoa que se permite por ele ser atravessada.

Dentro desse contexto, Fischer (2011) argumenta que a relação do espectador com a imagem cinematográfica é uma experiência de interioridade e exterioridade, na qual o observador se entrega àquilo que vê, sendo conduzido a olhar para o outro e, simultaneamente, para si mesmo.

Não se trata de tratar a imagem como algo que está fora de nós, mas como uma relação que nós próprios estabelecemos com ela; pensar a imagem como interioridade e exterioridade, como uma experiência genuína, que envolve sobretudo o observador, aquele que vê e se entrega ao que um outro sujeito criou, e que nos conduz a olhar um outro que não somos nós. (FISCHER, 2011, p. 12).

Essa abordagem é imprescindível para compreender a função do cinema na educação, uma vez que enfatiza a riqueza de experiência estética que o cinema pode nos oferecer e seu potencial transformador.

Ainda dentro dessa discussão no que diz respeito ao uso do cinema no contexto educacional, é necessário entender e assumir que, essa utilização muitas vezes se faz de forma incontestavelmente limitada, pois, podemos observar que há o ato de priorizar o registro em detrimento da experiência. Ramos e Rodrigues (2016, p. 80) criticam essa tendência ao observarem que "Raras são as vezes que não se pede no término da exibição de um filme, para

que as crianças produzam desenhos e escritas sobre". A afirmação dos autores evidencia uma inquietação em legitimar a aula através de resultados tangíveis, desconsiderando a profundidade das vivências e experiências sensoriais e afetivas que o cinema é capaz de oferecer nesses casos, principalmente dentro de sala de aula.

Para além dessas limitações, trazemos outro exemplo registrado dessa vez por Fischer (2011) em uma de suas pesquisas feitas com estudantes de Pedagogia, a autora nos traz um outro desafio, dessa vez a resistência que também pode ser entendida como uma dificuldade, em apreciar filmes não ocidentais, que são frequentemente percebidos como "mais difíceis de entender", e salientamos aqui que essa perspectiva não se limita somente aos filmes levados para a sala de aula, mas sim, os filmes que costumamos ter acesso de modo geral em todos os espaços. Essa situação é, em parte, resultado da hegemonia do cinema de Hollywood no imaginário social, visto que essas são as produções que mais circulam nos grandes cinemas e consequentemente são de mais fácil acesso em detrimento de obras de outra nacionalidade, tal fato acaba por restringir a possibilidade de acesso a uma gama mais diversificada de expressões culturais e estéticas. Fischer (2011, p. 6) aponta que essa limitação reflete uma experiência reduzida dos futuros docentes com filmes fora do circuito comercial tradicional, o que impacta diretamente sua disposição em utilizar a variedade desses recursos de maneira inovadora em sala de aula.

Mesmo com tantas limitações dentro da esfera do cinema-educação, há de se reconhecer que levar essa prática para a sala de aula e também para outros espaços não formais de educação, incontestavelmente proporcionará aos alunos uma experiência enriquecedora. Antunes, Alves e Moraes (2020, p. 194) reforçam que "as experiências híbridas de Cinema-Educação [...] podem produzir novos efeitos imagéticos e, ao mesmo tempo, novos efeitos educativos", tal afirmação nos faz pensar diretamente na concepção de Cinema-experiência, que pode ser entendida como um encontro estético abrangente com o cinema, que estimula os sentidos e incentiva formas inovadoras de pensar.

No que se refere ao papel dos espaços escolares nesse processo de mediar a experiência dos educandos com o cinema, Bergala (2008, p. 33) alerta que "se o encontro com o cinema como arte não ocorrer na escola, há muitas crianças para as quais ele corre o risco de não ocorrer em lugar nenhum". Essa afirmação nos atravessa no sentido de entendermos que a escola faz um papel de extrema importância na vida de alguns alunos ao proporcionar o acesso à cultura, especialmente àqueles que, fora do ambiente escolar, poderiam nunca ter acesso a diferentes nuances culturais que o cinema pode nos proporcionar. Diante do exposto, podemos entender que o papel da escola acaba por nunca se limitar

somente a tangente do repasse e da construção do conhecimento, o papel da escola aqui é entendido como algo muito mais profundo, sendo visto como um espaço que deve visar a democratização do acesso à cultura e à arte superando os limites e as restrições impostas. Ainda, é preciso entender que, essa função de mediadora que a escola pode vir a seguir, pressupõe diversos enfrentamentos de dificuldades que muitas vezes não estão ao alcance dos educadores de se resolver, como por exemplo a ausência da estrutura necessária e até mesmo a implementação de uma formação adequada para que o uso do cinema em sala de aula não se limite ao simples ato de passar um filme com o intuito de entreter os alunos. Assim, entendemos que é necessário que as políticas educacionais e as abordagens pedagógicas considerem e incorporem de fato o cinema não apenas como uma ferramenta didática, mas também como um elemento na formação cultural, social, e cognitiva dos alunos.

4. Análise e discussão dos resultados

Neste tópico, nos debruçamos nas análises filmicas detalhadas das obras *Meu Amigo Totoro* (1988), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Ponyo* (2008), com o objetivo de investigar e debater os aspectos educacionais e as implicações ético-estéticas que essas animações proporcionar no contexto educacional. A análise das imagens, narrativas e eventos dessas produções permitirá enfatizar a utilização dos elementos estéticos e éticos presentes nos filmes servindo como um instrumento para fomentar reflexões significativas entre os alunos sobre as temáticas abordadas e destacadas em cada uma das narrativas. A análise abordará como esses filmes podem atravessar emocionalmente os alunos e estimular reflexões sobre diferentes questões promovendo uma experiência de aprendizagem rica e significativa.

4.1 Meu Amigo Totoro (1988): Relações familiares, companheirismo e superação de dificuldades.

O filme inicia com Mei e Satsuki, suas irmãs, e seu pai se mudando para o interior do Japão, o que estabelece o cenário para a narrativa. A mudança é motivada pela necessidade de estar mais próximo da mãe doente, mas, apesar do contexto desafiador, percebemos que as irmãs não se deixam abalar pelo contexto conturbado e seguem sendo crianças felizes e brincantes (Imagem 1). Esse entusiasmo inicial reflete a resiliência das crianças frente às adversidades, um tema central da animação. A figura paterna, Tatsuo, sempre se mostra muito apoiadora em relação à imaginação das irmãs, pois permite, sem repressões, que as crianças vivam suas fantasias sem apontar sobre serem ou não parte da realidade. Como bem pontua Santos (2015), a experiência infantil é profundamente enraizada nos sentimentos, interesses e necessidades das crianças, e Tatsuo proporciona um ambiente propício para que através de

suas vivências, Mei e Satsuki tenham um ambiente propício à imaginação, ao desenvolvimento emocional e criativo, e se desenvolvam emocionalmente através da imaginação.

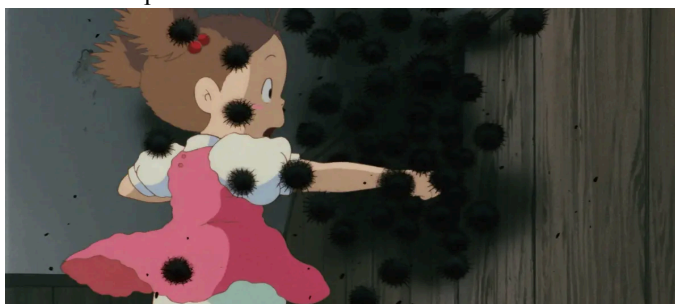
Imagem 1 - Mei e Satsuki brincando ao chegarem na casa nova



Fonte: *Meu Amigo Totoro* (1988)

À medida que o filme avança, Mei e Satsuki se deparam com os Makkuro Kurosuke (Imagem 2), pequenas criaturas de poeira que só as crianças conseguem ver. Esse encontro sublinha a importância da imaginação como um mecanismo de enfrentamento das dificuldades e proporciona um alívio do estresse da mudança e da doença da mãe. Mais tarde, no filme *A viagem de Chihiro* (2001) esses bichinhos aparecem novamente desempenhando outro papel. Além disso, a descoberta do Totoro, uma criatura mágica que simboliza o espírito da floresta, introduz um mundo de encantamento que representa a esperança e a proteção em meio às adversidades (Imagem 3 e 4). A riqueza dos detalhes visuais e sonoros do filme cria uma experiência imersiva que destaca o poder da imaginação na superação de desafios, uma lição valiosa que pode ser incorporada no ambiente escolar. Podemos pontuar que a obra propicia discussões sobre como as crianças utilizam a fantasia para lidar com suas ansiedades e medos, o que se conecta diretamente com a ideia de Badiou (2015) sobre o cinema como uma reprodução paradoxal da realidade. Segundo o autor, o cinema oscila entre o “ser” e o “parecer” (Badiou apud Andrade, Brito, 2021, p. 89), e essa oscilação é justamente o que torna a obra poderosa na construção de um espaço onde realidade e imaginação se entrelaçam, permitindo que as crianças explorem, sem repressões, suas emoções mais profundas.

Imagem 2 - Mei e se depara com os Makkuro Kurosuke ao abrir uma fresta na parede.



Fonte: *Meu Amigo Totoro* (1988)

Imagem 3 e 4 - Mei e as criaturas mágicas, chamadas de Totoro.



Fonte: *Meu Amigo Totoro* (1988)

A forma como o filme retrata as relações familiares é algo que chama a atenção do espectador. O vínculo entre Tatsuo e suas filhas é demonstrado através de momentos de descontração e apoio mútuo, mesmo diante das dificuldades. Essa representação sensível das dinâmicas familiares, incluindo o papel da irmã mais velha em ajudar com as tarefas domésticas e o cuidado com a irmã caçula (Imagem 5), é um reflexo das responsabilidades e desafios enfrentados por muitas famílias na vida real. Essa abordagem se mostra útil em sala de aula para discutir e levantar uma reflexão sobre o impacto das mudanças familiares que não possuem uma rede de apoio, e se veem obrigadas a depender do amadurecimento precoce das crianças, que passam a assumir responsabilidades e auxiliar nas tarefas domésticas.

Imagem 5 - Satsuki cozinhando a refeição de sua irmã e seu pai.



Fonte: *Meu Amigo Totoro* (1988)

O filme também aborda a curiosidade natural e o entusiasmo das crianças em explorar o desconhecido. A alegria de Satsuki ao ver os seres mágicos, que são tão distintos dela, pela primeira vez (Imagem 6 e 7), e a determinação de Mei em enfrentar seus medos são exemplos claros de como a imaginação e a exploração podem ajudar a enfrentar e superar os desafios da vida. A forma como a animação lida com a saúde da mãe e os esforços das crianças para lidar com a situação e a forma como os imprevistos da instabilidade da saúde dela atravessa as irmãs, incluindo a busca por Mei com a ajuda das criaturas mágicas, ilustra o

papel crucial da imaginação no enfrentamento de problemas reais e no apoio emocional.

Imagem 6 e 7 - Primeiro contato das duas irmãs com os seres mágicos.



Fonte: *Meu Amigo Totoro* (1988)

A habilidade do filme em tratar de temas sérios com delicadeza, como o estado de saúde da mãe e as dificuldades emocionais associadas, oferece uma oportunidade para discutir esses tópicos de maneira sensível e acessível dentro da sala de aula. *Meu Amigo Totoro* nos mostra que é possível abordar essas temáticas utilizando um elemento lúdico para explorar como a imaginação e a criatividade podem ser aliadas poderosas na superação de adversidades, promovendo uma abordagem pedagógica que valorize a empatia e o entendimento emocional. A obra se destaca por sua singularidade em relação a outras animações que tratam de questões familiares ou de amizade de forma mais explícita, *Meu Amigo Totoro* por sua vez, oferece um espaço para a reflexão e a empatia, atrelado a isso temos o ritmo do filme, o uso de momentos silenciosos, e a forma como os desafios são enfrentados sem grandes resoluções óbvias, mas sim através de pequenas experiências cotidianas, podem proporcionar e permitir que uma Pedagogia da Imagem se conecte diretamente com as experiências e vivências dos estudantes, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem.

4.2 A Viagem de Chihiro (2001): Crescimento pessoal, resiliência e superação de medos.

A viagem de Chihiro (2001) pode ser considerado por muitos como o filme mais popular do Studio Ghibli, talvez por ter sido o primeiro filme de Hayao Miyazaki a ganhar o Oscar de Melhor Filme de Animação, mas majoritariamente pela sua fascinante construção do roteiro à animação. O filme tem como ponto de partida a mudança de Chihiro, uma garota tímida e dependente, que no auge dos seus 10 anos precisa lidar com a mudança de escola, de cidade, e de vida como um todo. Assim como boa parte dos outros filmes do diretor, *A viagem de Chihiro* nos mostra também um mundo mágico que é encontrado pela personagem principal durante essa mudança que inicialmente seria somente de cidade, no entanto, acaba por reverberar de diferentes formas na vida da personagem.

Desde o início, Chihiro se vê descontente e desconfortável com a mudança. O filme ilustra a dificuldade que ela enfrenta ao tentar se adaptar a novas situações, algo que podemos observar facilmente em crianças que vivenciam transições, como a mudança de escola ou no ambiente familiar. No processo de acabar indo parar em um outro mundo quando se perde de seus pais, Chihiro se vê sozinha e assustada em um lugar até então desconhecido por ela. Nos primeiros momentos, a garota acredita estar sonhando pois se depara com várias criaturas inusitadas (Imagem 8), mas não demora para que ela se encontre com Haku (Imagem 9), que a acolhe e a ajuda durante todo o filme. Esse encontro, por sua vez, nos mostra a importância de encontrar alguém que nos acolha em nossos novos começos e em novos ambientes, e ser esse alguém que acolhe também.

Imagem 8 e 9 - Primeiro contato de Chihiro com as criaturas mágicas e Chihiro sendo acolhida por Haku



Fonte: *A viagem de Chihiro* (2001)

Com essa mudança repentina em toda sua vida, além de precisar lidar com criaturas diferentes e adultos que não eram seus pais, Chihiro se vê em uma situação onde precisava assumir novas responsabilidades. A personagem enfrentou inúmeras situações onde podemos observar que foram fundamentais na jornada de amadurecimento e resiliência dela durante essa transição de vida. Percebemos que a ajuda de todos que atravessaram seu caminho, e principalmente de Haku foram peças importantes para que ela soubesse como lidar com todas essas mudanças e necessidade de amadurecimento repentino. A sobrecarga de Chihiro por ter que passar por todas essas situações de uma vez também é notória ao vermos a personagem aos prantos (Imagem 10) por não saber ao certo entender todos esses acontecimentos que estão ocorrendo simultaneamente. Esse momento, ao ser trazido para a realidade, pode refletir a pressão que algumas crianças experimentam ao serem expostas a circunstâncias desafiadoras para as quais ainda não estão preparadas. Tal situação enfatiza a necessidade de ensinar a resiliência desde a infância, um assunto que pode ser abordado por meio de atividades pedagógicas que estimulem os alunos a identificar e manifestar suas emoções de maneira saudável.

Imagem 10 - Chihiro aos prantos sendo consolada por Haku.



Fonte: *A viagem de Chihiro* (2001)

Quando falamos mais acima sobre a importância de sermos esse alguém que acolhe o outro também, vemos e aprendemos sobre isso com Chihiro em alguns momentos do filme. No decorrer da história, ela não apenas recebe ajuda, mas também aprende a oferecer apoio aos outros, como ocorre quando ela ajuda o Espírito Fedorento, o Haku que a ajudou em diversos momentos e, mais tarde, o No-Face. Com o Espírito Fedorento a menina se vê enfrentando seus próprios medos para oferecer ajuda (Imagem 11), e também quando socorre Haku, em sua forma de dragão, que está ferido após uma luta (Imagem 12). Esses momentos demonstram a importância da superação dos nossos medos e da ajuda ao próximo, é possível extrair dessas cenas um ensinamento para os alunos sobre o poder da resiliência e da empatia. E se tratando do contexto pedagógico, essas cenas podem ser usadas como forma de promover debates sobre como enfrentar situações desafiadoras e ajudar outras pessoas, mesmo quando estamos inseguros.

Imagem 11 e 12 - Chihiro assustada ao ver o Espírito Fedorento e Chihiro ajudando Haku ferido.



Fonte: *A viagem de Chihiro* (2001)

Além disso, a trajetória de Chihiro nos mostra a importância das amizades que fazemos durante nossa caminhada (Imagem 13), Ribeiro, Silva e Carneiro (2016, p. 400) compreendem que “Quem nos dá a condição para o aprendizado é o meio externo, ou seja, o convívio social, a interação do eu com o outro.” nesse sentido, o amadurecimento de Chihiro ao longo do filme não ocorre de forma isolada, mas é impulsionado pela forma como os diversos personagens que ela encontra a atravessam, desde o misterioso Haku até o No-Face e o Espírito Fedorento, vemos claramente que a garota medrosa e insegura do início do filme deu lugar para uma menina com coragem para enfrentar seus medos e os desafios da vida. E

essa lição pode ser levada também para dentro da sala de aula com o intuito de mostrarmos a importância das amizades para o nosso desenvolvimento pessoal.

Imagem 13 - Chihiro e seus amigos.



Fonte: *A viagem de Chihiro* (2001)

Diante do exposto, podemos dizer que o filme se diferencia de outras obras que abordam a mesma temática pela profundidade com que Miyazaki investiga as dinâmicas emocionais e os processos de crescimento pessoal. Além também da estética do Studio Ghibli, caracterizada por belas paisagens e personagens cativantes, tudo isso em conjunto acaba por proporcionar um ambiente favorável para que questões complexas sejam abordadas de maneira acessível e instigante para o público infantil. Outro ponto que merece destaque é a interação entre diferentes universos e realidades - simbolizada pela coexistência dos mundos humano e espiritual - que permite a exploração de como novas experiências podem transformar nossa percepção da vida e nos oferecer lições significativas.

4.3 Ponyo (2008): Amizade, autoaceitação e inocência

Em *Ponyo* (2008), nos deparamos, desde o início, com os incríveis cenários produzidos pelo Studio Ghibli. Desta vez, somos apresentados a um mundo mágico debaixo d'água, com riqueza de detalhes, cores e sonoridades que nos cativa já nos primeiros minutos (Imagem 14). O filme nos apresenta Ponyo, uma peixinha curiosa que, ao ver o mundo em terra firme, decide explorar a superfície, desencadeando uma série de eventos que destacam temas como poluição aquática, amizade, coragem e inocência. É também já no início do filme que nos deparamos com a primeira problemática apresentada e quem vem a ser mostrada novamente no decorrer da obra, a poluição aquática (Imagem 15), explicitando que apesar da beleza vista debaixo d'água também existem os resquícios da atividade humana poluindo tudo aquilo que deveria ser preservado, esse cenário não está longe da nossa realidade pois cotidianamente nos deparamos com situações parecidas na natureza. Ao apresentar esse tipo de narrativa, podemos enxergar uma possibilidade (dentre várias outras) de nós, enquanto

educadores, promovermos discussões sobre os efeitos da poluição e a importância da conservação ambiental, usando as sequências do filme como ilustrações das repercussões das atividades humanas nos ecossistemas aquáticos.

Imagem 14 e 15 - Mundo submerso e Ponyo presa nos entulhos encontrados no mar.



Fonte: *Ponyo* (2008)

Além da dimensão ambiental, vemos em *Ponyo* também uma celebração da amizade e da coragem, onde a relação entre Sosuke e Ponyo, desenvolvida ao longo do filme, é pura e genuína. Desde o resgate inicial de Ponyo, vemos uma conexão real entre os dois personagens, que reflete a importância das amizades verdadeiras e a confiança mútua, vemos os laços de amizade dos dois se fortalecerem ainda mais, pois vemos que um enxerga no outro o combustível necessário para o enfrentamento das dificuldades que surgem no dia-a-dia (Imagem 16). Esse tema é inegavelmente significativo para o ambiente escolar, onde as crianças estão constantemente formando novos laços afetivos. Segundo Paredes e Kohle (2020, p. 68), “A cada experiência vivida, as crianças ampliam suas relações afetivas e criam vínculos para suas próximas experiências”, a relação entre as duas crianças exemplifica perfeitamente como os laços formados ainda na infância podem, e possivelmente irão, influenciar nas relações futuras. Enxergamos novamente uma possibilidade para os educadores explorarem a oportunidade de incentivar os alunos a ponderarem sobre o que caracteriza uma amizade verdadeira e a relevância de zelar pelo bem-estar dos outros.

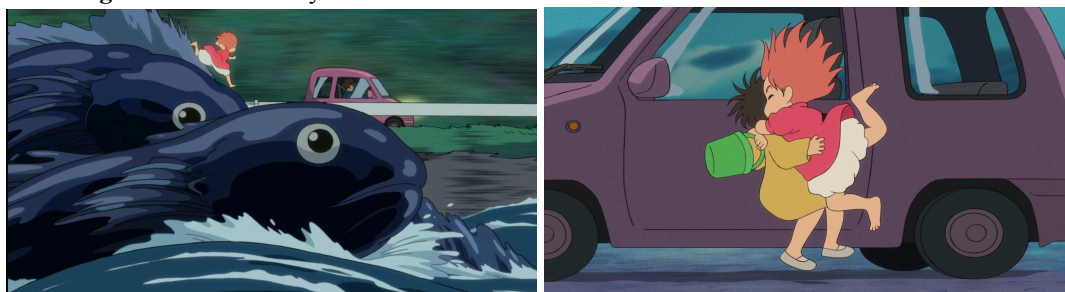
Imagem 16 - Ponyo e Sosuke juntos indo em busca de Lisa, mãe do garoto.



Fonte: *Ponyo* (2008)

A coragem também é um elemento central da narrativa. A partir do momento que vemos Ponyo tomando sua forma humana conseguimos ver quão importante se mostrou a amizade construída entre ela e o garotinho, para que ela tivesse coragem de enfrentar as adversidades que permeiam seu processo de se tornar humana, mesmo que, a pesar de ser criança talvez ela não tenha visto dessa forma. (Imagem s 17 e 18). Ao levarmos essa temática para a sala de aula, esse aspecto pode ser trabalhado através de atividades que incentivem as a reflexão por parte dos estudantes sobre situações em que precisaram ser corajosos, mostrando que a coragem não está na ausência de medo, mas na capacidade de seguir em frente apesar dele.

Imagem 17 e 18 - Ponyo em sua forma humana correndo atrás do carro onde Sosuke está.



Fonte: *Ponyo* (2008)

O filme também aborda a dinâmica familiar, especialmente a sobrecarga que Lisa, a mãe de Sosuke, enfrenta ao equilibrar trabalho e cuidados domésticos, já que o pai do menino trabalha em alto-mar. Essa situação acaba por refletir a realidade de muitas famílias, e cabe nesta reflexão uma oportunidade para abordar com as crianças a importância da colaboração de diferentes membros da família em prol do bem-estar de todos. Além deste ponto, ao apresentar uma família não convencional, onde o pai está ausente a maior parte do tempo, o filme abre margem para debater em sala de aula as diversas configurações familiares que existem, uma temática que pode ser abordada de maneira sensível no ambiente escolar.

Do ponto de vista estético, a riqueza dos detalhes do Studio Ghibli, especialmente na representação das espécies marinhas (Imagem s 19 e 20) e dos ambientes subaquáticos, pode ser explorada pedagogicamente. O filme proporciona uma oportunidade ímpar para explorar temas relacionados à vida marinha, a poluição dos rios e mares, e a importância de mantê-los limpos.

Imagem 19 e 20 - Vidas marinhas retratadas no filme.



Fonte: *Ponyo* (2008)

No decorrer da obra nós podemos observar a relação entre Ponyo e Sosuke se tornando mais intensa, emergindo como o cerne emocional da narrativa. As dificuldades que eles enfrentam juntos, incluindo a decisão final de Ponyo de abrir mão de seus poderes mágicos para se tornar humana, são retratadas de forma leve, sem moralizações forçadas, percebemos que Miyazaki opta por uma narrativa que respeita a complexidade das emoções infantis, permitindo que as crianças façam suas próprias conexões e reflexões. Essa perspectiva facilita a compreensão das crianças sobre os desafios e as superações de forma acessível e sensível, podemos ver então que *Ponyo* se diferencia de outras animações, pois não apela para a ironia ou para diálogos complexos para capturar o público, mas sim para uma pureza de sentimento e visão de mundo.

5. Considerações Finais

A pesquisa por nós realizada teve como base os filmes *Meu Amigo Totoro* (1988), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Ponyo* (2008) e nos permitiu uma análise sobre o potencial educacional dessas obras no contexto de uma Pedagogia da Imagem. Os objetivos traçados foram alcançados com êxito, pois conseguimos demonstrar possibilidades para que os filmes conseguissem ser relacionados a uma Pedagogia da Imagem, além de promover reflexões sobre questões éticas e estéticas relevantes para a formação de estudantes. A pesquisa destaca o cinema como um recurso pedagógico que vai além da simples ilustração de conteúdos, favorecendo uma abordagem crítica e reflexiva.

Por meio da metodologia qualitativa pudemos traçar possibilidades para trabalhar formas de como a narrativa visual e sonora das animações pode atravessar àqueles que a elas são expostos, nesse caso, dentro da sala de aula. As análises filmicas mostraram como os elementos visuais podem ser usados em contextos educacionais para discutir temas como superação de desafios, relações interpessoais, resiliência entre outros, de forma sensível e acessível. De tal modo, entendemos que os filmes do Studio Ghibli foram identificados como ferramentas pedagógicas potentes para uma educação que integra emoção e estímulo do

pensamento crítico, contribuindo significativamente para uma formação mais ampla por parte dos alunos. Cada animação do Studio Ghibli, em sua singularidade, desempenha um papel fundamental que pode vir a contribuir na formação integral dos alunos. Para além disso, nossa pesquisa também buscou questionar a visão convencional de que a educação se limita a ambientes formais e através desta visamos instigar e promover a valorizar as mídias visuais como instrumentos pedagógicos de grande eficácia.

Ressaltamos também que a combinação de ética e estética, manifestada em cada uma das obras, nos oferece uma sólida fundamentação para o ensino de habilidades como empatia, solidariedade e responsabilidade ambiental, elementos essenciais para a formação de seres humanos mais críticos e conscientes. A incorporação dessas produções no currículo escolar não apenas enriquece o repertório cultural dos estudantes, como também contribui para o desenvolvimento integral destes, ao expor os estudantes a variadas formas de expressões artísticas e culturais.

Assim, concluímos que, esta investigação contribui para o campo do Cinema-Educação ao oferecer uma nova perspectiva sobre o uso pedagógico de obras cinematográficas, com ênfase nas animações produzidas pelo Studio Ghibli. O trabalho destaca a importância de integrar um maior número de obras desse tipo no contexto escolar, levando em conta suas significativas repercussões no desenvolvimento ético e estético dos estudantes, além de criar oportunidades para investigações futuras que aprofundem o potencial educativo das imagens no processo de ensino-aprendizagem.

6. Referências bibliográficas

ANDRADE, Catarina Amorim de Oliveira; BRITO ALVES, Álvaro Renan José de. O cinema como cosmopoética do pensamento decolonial. *Logos*, [S. l.], v. 27, n. 3, 2021. DOI: 10.12957/logos.2020.54458. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/54458>. Acesso em: 5 set. 2024.

ANDRADE, Paula Deporte de; COSTA, Marisa Vorraber. Nos rastros do conceito de Pedagogias Culturais: Invenção, Disseminação e Usos. *Educ. Rev.*, Belo Horizonte, v. 33, e157950, 2017. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982017000100113&lng=pt&nrm=iso. acessos em 15 ago. 2024.

ANTUNES, Thiago ; ALVES, Karina ; MORAES, Maria Thereza. Cinema-experiência e os encontros da imagem com a educação. *Reflexão e Ação*, Santa Cruz do Sul, v. 28, n. 2, jun. 2020. ISSN 1982-9949. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/14431>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Studio Ghibli, 2001, 1 DVD.

BERGALA, A. A Hipótese-cinema – Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink / CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

BUENO FISCHER, Rosa Maria. Cinema e Pedagogia: uma experiência de formação ético-estética CINEMA AND EDUCATION: an ethical-esthetic experience . PerCursos, Florianópolis, v. 12, n. 1, p. 139–152, 2011. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/percursos/article/view/2290>. Acesso em: 26 jul. 2024.

COSTA, Marisa Cristina Vorraber; SILVEIRA, Rosa Maria Hessel; SOMMER, Luis Henrique. Estudos culturais, educação e pedagogia. Revista Brasileira de Educação. Belo Horizonte, n. 23, p. 36-61, maio-ago. 2003.

DUSSEL, Inés; GUTIÉRREZ, Daniela (comps.), Educar la mirada. Políticas y pedagogía de la imagen, Buenos Aires, Manantial - Flacso - OSDE, 2006.

FRESQUET, Adriana Mabel. Cinema, infância e educação. In: ANPED, 2007, Caxambú. Anais da 30 Reunião Anual de ANPED, 2007.

GUIMARÃES, L. B.; FANTIN, M. O cinema e os filmes de animação em contextos formativos. Educação em Foco, v. 21, n. 1, p. 141-156, 2016.

HUERTA, R. ; MONLEÓN, V. . Disney y Ghibli: Educación sin migraciones en la cultura visual. El cine de animación como recurso didáctico en las aulas. Pulso. Revista de educación, [S. l.], n. 44, p. 63–89, 2021. DOI: 10.58265/pulso.4652. Disponível em: <https://revistas.cardenalcisneros.es/article/view/4652>. Acesso em: 3 set. 2024.

LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação, n. 19, p. 20–28, jan. 2002.

LEANDRO, ANITA. Da imagem pedagógica à pedagogia da imagem. Comunicação e educação, São Paulo, n. 21, p. 29-36, maio/agosto, 2001.

MEU AMIGO Totoro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Studio Ghibli, 1988, 1 DVD.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAES, M. T. D. ; ANTUNES, T. . Cinema-experiência ou modos de habitar a educação. In: Seminário Internacional de Filosofia, Poética e Educação, 2015, Juiz de Fora - MG. Habitar Poeticamente a Educação, 2015.

MORAIS, W. R. ; MONTALVÃO NETO, A. L. ; MORAES, F. N. Efeitos de sentido na imbricação entre relações ecológicas e o jogo político em Princesa Mononoke (1997): Contribuições para o ensino. Revista do Edicc , v. 6, p. 52-62, 2020.

OLIVEIRA, E.; ENS, R. T.; FREIRE ANDRADE, D. B. S.; MUSS, C. R. Análise de conteúdo e pesquisa na área da educação. Revista Diálogo Educacional, [S. l.], v. 4, n. 9, p. 11–27, 2003. DOI: 10.7213/rde.v4i9.6479. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/6479>. Acesso em: 6 ago. 2024.

PAREDES, C. G.; KOHLE, É. C. Afeto e desenvolvimento na primeira infância: reflexões para uma educação humanizadora. In: CORRÊA, A. B.; KOHLE, É. C.; GAZOLI, M.; SOUZA, R. A. M.; ALMEIDA, R. S. F. B.; MELLO, S. A. (org.). Educação e humanização de bebês e de crianças pequenas: conceitos e práticas pedagógicas. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020. p. 55-78. DOI: <https://doi.org/10.36311/2020.978-65-86546-95-8.p55-7>

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos... Lisboa, SOPCOM, 2009.

PONYO – Uma Amizade Que Veio do Mar. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Studio Ghibli, 2008, 1 DVD.

RAMOS, H. S. G. ; RODRIGUES, A. A conexão entre cinema e educação: por uma pedagogia das afecções. Linha Mestra (Associação de Leitura do Brasil) , v. 28, p. 79-85, 2016.

RIBEIRO, Lady D. M. ; SILVA, R. L. F. C. ; CARNEIRO, L. V. . Vygotsky e o desenvolvimento infantil. In: Adriana Freitas Neves; Maria Helena de Paula; Petrus Henrique Ribeiro dos Anjos. (Org.). Estudos interdisciplinares em humanidades e letras. 1ed.São Paulo: Edgard Blucher, 2016, v. , p. 394-409.

SANTOS, Marcio Antonio Raiol dos; SANTOS, Carlos Afonso Ferreira dos; SERIQUE, Nádia Passos; LIMA, Rafael Rodrigues. Estado da arte: aspectos históricos e fundamentos teórico-metodológicos. Revista Pesquisa Qualitativa, [S. l.], v. 8, n. 17, p. 202–220, 2020. DOI: 10.33361/RPQ.2020.v.8.n.17.215. Disponível em: <https://editora.sepq.org.br/rpq/article/view/215>. Acesso em: 14 ago. 2024.

SOARES, Ana Paula; VALERIANO, Jessica do Prado; ARRUDA, Tate Aquino de. "Princesa Mononoke" (1997): análise do filme e aplicação na Educação Ambiental. Linhas Críticas, [S. l.], v. 28, p. e43974, 2022. DOI: 10.26512/lc28202243974. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/43974>. Acesso em: 3 set. 2024.

SANTOS, S. V. S. DOS. Walter Benjamin e a experiência infantil: contribuições para a educação infantil. Pro-Posições, v. 26, n. 2, p. 223 239, 2015.

SOMMER, Luís Henrique; WAGNER, Irmo. Mídias e Pedagogias culturais. ULBRA, 2007. Disponível em: <https://moodlep.uem.br/pluginfile.php/71083/course/overviewfiles/M%C3%ADdias%20e%20Pedagogias%20Culturais.pdf> Acesso em: 25 jul. 2024.

VIEIRA, Nicole Pachêco. O uso de animações japonesas na educação: protagonismo infantil, imaginação e empatia. 2019. 78 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)—Universidade de Brasília, Brasília, 2019.