IX Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade
V Seminário Internacional Corpo, Gênero e Sexualidade
V Luso-Brasileiro Educação em Sexualidade, Gênero, Saúde e Sustentabilidade

PEDAGOGIAS DE GÊNERO EM FILMES DE ANIMAÇÃO PRODUZIDOS COM CRIANÇAS

Eixo Temático 30 - Pedagogias de gênero e sexualidade em artefatos culturais: potencialidades para a educação e a formação docente

Roney Polato de Castro[1]

RESUMO

O trabalho tem como objetivo discutir processos educativos por meio dos quais podem funcionar as pedagogias de gênero em filmes de animação produzidos no âmbito do projeto 'Brincar de Fazer Cinema com Crianças'. Sob inspiração dos estudos de gênero e estudos culturais de vertentes pós-estruturalistas e foucaultianas, são analisadas estratégias discursivas que possibilitam tomar os filmes do projeto como artefatos culturais. Os filmes analisados são aqueles disponibilizados no canal do YouTube associado ao projeto (@brincardefazercinema), tendo a etnografia de tela como referência metodológica. No recorte específico para este trabalho serão problematizados alguns dos aspectos dos discursos de gênero que funcionam a partir de dois filmes previamente selecionados.

Palavras-chave: Filme de animação, Gênero, Pedagogias, Discurso, Subjetividade.

Apontamentos iniciais e perspectivas teóricas

Os filmes de animação são, frequentemente, tidos como produtos voltados ao entretenimento do público infantil. Mirando uma 'infância consumidora', essas produções estão envolvidas em processos de subjetivação: modos de educar os/as infantis para conduzirem suas condutas de forma adequada (Silva, 2008), modos de interpelar as crianças a desejarem as posições-de-sujeito valorizadas no âmbito da cultura e contexto sócio-histórico. Aí reside o seu aspecto 'educativo': em diálogo com os estudos culturais em educação e com as perspectivas pós-estruturalistas e foucaultianas, educação é um processo a partir do qual produzimos relações com o mundo, com outros, conosco mesmos/as. Cada cultura organiza experiências em torno de posições-de-sujeito

[1]Pós-doutorando em Educação (UFMS). Doutor em Educação (UFJF). Professor da Faculdade de Educação e do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, roney.polato@ufjf.br.

determinadas, ao mesmo tempo que incita os indivíduos a se apropriar dessas posições, tornando-se sujeitos. Uma rede de discursividades está implicada nesses processos, de modo que relações pedagógicas extrapolam as instituições e rituais que costumamos entender como educativos, tais como a família e a escola. Filmes, séries, vídeos, sites, redes sociais, jogos, publicidade, programas de TV, entre outros, são tomados como artefatos culturais em suas potencialidades de fazer operar sobre os indivíduos essas redes discursivas. Em se tratando do cinema, como argumenta Guacira Louro (2000), podemos acionar o conceito de pedagogia cultural para nos referirmos às suas qualidades pedagógicas, ou seja, aos seus efeitos em interpelar os indivíduos de formas distintas e colocar em funcionamento certas estratégias de regulação social.

As pedagogias dos filmes de animação serão consideradas neste trabalho sob viés dos estudos de gênero de vertente pós-estruturalista. Tais produções engendram e tornam disponíveis certas posições-de-sujeito associadas ao que cultural e historicamente é definido como masculino e feminino. Assim, há estratégias vinculadas aos filmes de animação, enquanto artefatos culturais, que insinuam, sugerem e tornam mais desejáveis ou mais valorizadas certas formas de ser ligadas às convenções e normas sociais. Gênero, portanto, é constitutivo das subjetividades e se produz com a reiteração constante das lógicas normativas. (Butler, 2003). As histórias contadas nos filmes de animação podem apostar na reiteração de modelos estereotipados de ‘homem’ e ‘mulher’, de ‘masculino’ e ‘feminino’. Porém, a partir do cinema, os atributos performativos de gênero também se abrem à ressignificação e à recontextualização (Butler, 2003), resultando em “distintas relações do sujeito com a imagem fílmica” (Louro, 2000, p. 424).

O Projeto ‘Brincar de Fazer Cinema com Crianças’ e seus filmes de animação

A voracidade das crianças pela linguagem audiovisual e o fascínio de uma professora-pesquisadora pelo cinema resultou na criação do Projeto ‘Brincar de Fazer Cinema com Crianças’[2] (BFCC). Criado e coordenado pela professora Dra. Constantina Xavier Filha (Faculdade de Educação, UFMS), a ação envolve, há mais de uma década,

[2] Elejo o presente título como a formulação mais recente e que melhor representa o caráter do projeto. (Vide Xavier Filha, 2015; 2019).

pesquisa e extensão com crianças vinculadas a escolas públicas de Campo Grande/MS. O título do Projeto nos indica que se trata de algo realizado com e para as crianças, considerando a proximidade delas com o cinema, embora estejam, frequentemente, alijadas de seu processo de produção e tenham acesso escasso a produções fora da programação da TV aberta. (Xavier Filha, 2015; 2019).

A linguagem audiovisual de animação é utilizada como modo de as crianças pensarem em quem são e em quem querem ser, tendo como referência a discussão coletiva de temáticas previamente selecionadas, como gênero, direitos humanos, violência contra as crianças. Fabular realidades com o cinema de animação é uma ação que se relaciona com a imaginação, a curiosidade e a ludicidade das infâncias: imaginar o inimaginável, dar vida a coisas que antes não existiam, criar formas novas de pensar situações vividas. (Xavier Filha, 2015; 2019). A linguagem de animação possibilita um exercício de inventar futuros, nos quais possa haver menos perigos e menos violações.

O que apresento neste texto são possibilidades de pensar pedagogias de gênero a partir de dois dos filmes de animação produzidos e disponibilizados no canal do YouTube vinculado ao Projeto: (1) 'Jéssica e Júnior no mundo das cores' (6:40 min., 2010); (2) 'A Princesa Pantaneira' (9:04 min., 2012). Os filmes têm direção e produção atribuídas à Tina Xavier e aos/às alunos/as do 5º ano da Escola Municipal Abel Freire de Aragão (Cuiabá/MS). O contato com esses artefatos culturais aconteceu por meio de relações acadêmicas e afetivas com a Profa. Dra. Constantina Xavier Filha (UFMS), desdobrando-se em ações de um estágio pós-doutoral em educação.

A inspiração metodológica vem dos estudos de etnografia de tela, o que requer longo tempo de imersão e de observação minuciosa, com consequente registro, buscando relacionar o artefato audiovisual a um contexto mais amplo de debate. As análises atentam-se a aspectos próprios da linguagem audiovisual, como cores, sons, músicas, silêncios, *takes*, cortes, enquadramentos, *closes*, entre outros (Rial, 2005), além dos diálogos, falas e narrativas orais presentes nos produtos audiovisuais. São esses últimos elementos que tomarei como análise neste texto.

Pedagogias de gênero nos filmes de animação

'Jéssica e Júnior no mundo das cores'[3] tem duração de 6:40 min. As duas crianças são personagens centrais da produção. A menina vai narrando seu processo de constituição desde o nascimento e seu encontro com Júnior. Logo que nasce, Jéssica é apresentada a um mundo separado em duas cores: um 'mundo cor de rosa', no qual ela foi inserida, e um 'mundo azul', no qual Júnior foi inserido. O filme brinca com os atos performativos de gênero (Butler, 2003) culturalmente praticados para reiterar as normas binárias de feminilidade e masculinidade. Nas cenas iniciais, vemos ser ditas à Jéssica duas frases emblemáticas desses processos: "*Ah! Que menininha bonitinha! Tão delicada.*"; "*De rosa você vai ficar mais bonitinha.*". Em seguida, a menina diz que seu quarto era todo 'cor de rosa' e que somente via outras cores quando ia para a rua. Júnior é apresentado como tendo "*o mesmo problema*" que Jéssica. Ele deseja usar um brinco e estava triste com o que ouviu de sua família: "*Se você usar brinco, corto sua orelha!*".

Figura 1 – Cenas narradas por Jéssica



Fonte: *Printscreen* produzido pelo autor.

A centralidade das cores no enredo narrativo e nas imagens que compõem o filme de animação são alusivas aos processos de demarcação de gênero que regulam os indivíduos. É preciso se enquadrar em um (e apenas um) gênero, masculino ou feminino. A força desse princípio normativo se expressa na reiteração constante do modelo binário de gênero, a partir de sua evocação continuamente repetida, como acompanhamos na narrativa de Jéssica e Júnior. As crianças são inseridas nesses mundos 'cor de rosa ou

[3] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tF8YU1JaSrk&list=PLyZHOXTkYuU1HDMc0TC14yedUiBh07rK1&index=1. Acesso em: 21 abr. 2025.

azul' a partir da constatação de que seus corpos devem se enquadrar no esquema binário que organiza os fatos observáveis e regula o ato de atribuição do gênero (Butler, 2024).

A reiteração das normas também aparece na animação a partir de outras frases que são constantemente proferidas às crianças: "*Jéssica, vai lavar louça!*"; "*Menino não pinta o cabelo*"; "*Menina não joga futebol*"; "*Menino namora quantas quiser*"; "*Menina é delicada, menino é bagunceiro*"; "*Menina chora à toa*". A narrativa nos apresenta um quadro regulatório que, a partir do nascimento e da atribuição de um gênero ao corpo da criança, dá início "à realização de uma vida imaginada, marcada pelo gênero de acordo com as normas preconcebidas" (Butler, 2024, p. 206). O que é permitido e o que é proibido faz parte dos atos que produzem o gênero. Porém, não se trata apenas de coerção, é preciso que as posições-de-sujeito normativas sejam desejadas, o que aponta para um processo educativo no qual o indivíduo passa a se autorregular. Jéssica e Júnior devem aprender a se enquadrar nos modos de vida previstos em cada um dos mundos 'cor de rosa e azul'.

Figura 2 – Jéssica e Júnior



Fonte: *Printscreen* produzido pelo autor.

O filme de animação não se contenta em visibilizar as estratégias normativas. Em dado momento, pergunta-se: "*Por que rosa é cor de menina? Por que azul é cor de menino?*". Com esses questionamentos, abre possibilidades de imaginar mundos que não sejam constituídos por duas cores em oposição. Ao final do enredo, Jéssica nos conta que "[...] *o mundo tem muitas cores e muitos jeitos de ser menina e de ser menino. Toda criança pode ser o que quiser!*". Assim, o artefato anuncia modos outros de pensar os processos de constituição das subjetividades, incitando a quem o assiste a problematizar a arbitrariedade das pedagogias essencialistas de gênero. Não apenas poder transitar entre

mundos cor de rosa e azul, mas multiplicar esses mundos, matizá-los com outras cores e possibilidades de existir.

Em 'A Princesa Pantaneira', anunciam-se outros enredos para as clássicas histórias de princesas e príncipes. O filme[4], com duração de 9:04 min., se inicia como nos clássicos contos de fadas, nos quais um príncipe e uma princesa se apaixonam e ele a resgata do castelo onde foi ela aprisionada por uma bruxa malvada. Entretanto, as crianças decidem dar a ela outros contornos. O reino onde se passa a história é o Pantanal Matogrossense, contexto mais próximo das crianças que participaram de sua produção. A produção cita os animais característicos daquele habitat, além de usar a referência aos alimentos regionais que a princesa teria em sua bolsa.

Figura 3 – A princesa pantaneira em seu reino (o Pantanal)



Fonte: *Printscreen* produzido pelo autor.

A princesa apresenta características que vão de encontro aos estereótipos associados às feminilidades. No filme, as crianças narram a princesa como sendo "*bem diferente de todas as outras*": "*É alegre, feliz, corajosa, inteligente e tem tantas qualidades... [...] A princesa adora brincar com os bichos. Foram eles quem deram a ela o nome de Princesa Pantaneira.*". Constantina Xavier Filha (2015; 2016; 2019) nos diz que o processo de pensar a narrativa e a imagem da princesa foi atravessado por uma desconstrução das características hegemônicas atribuídas a essa personagem clássica (em geral, loira, magra e branca), resultando em outros modos de imaginar a Princesa Pantaneira: "ela é morena, criança, corajosa, alegre, monta e doma cavalo bravo, salva o

[4] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NSHwThmG3GQ&list=PLyZHOXTkYuU1HDMc0TC14yedUiBh07rK1&index=3. Acesso em: 21 abr. 2025.

príncipe, é decidida, às vezes tem dúvidas, sente medo e pede colo, mas logo volta a sonhar, a imaginar e a viver muitas aventuras." (Xavier Filha, 2016, p. 32).

A animação, ao materializar o processo de problematização empreendido com as ações do Projeto 'BFCC', convida quem a assiste a colocar sob suspeita os efeitos das tecnologias sociais de gênero sobre as pessoas. A produção pode nos dar a pensar sobre as práticas "de ir tornando alguém menina ou menino", repetidas por diferentes atores e por uma série de instituições, que faz da atribuição de gênero aos sujeitos um processo contraditório, já que "uma criança pode recusar, temporária ou permanentemente, a interpelação" (Butler, 2024, p. 34). A princesa pantaneira pode interpelar a assumir posições-de-sujeito que escapam e inventam outros possíveis diante das lógicas normativas.

Considerações a título de finalização

Com as animações 'Jéssica e Júnior...' e 'A Princesa Pantaneira' outros atos performativos estão em jogo, de modo que podemos tomar gênero não como substância cristalizada no tempo, mas como processo pedagógico de estilização do corpo sempre em aberto (Butler, 2003). A princesa pantaneira escapa aos estereótipos de gênero e figura como estratégia disruptiva que perturba os modelos binários de feminilidade e masculinidade. Se os filmes e outros artefatos audiovisuais podem atuar reiterando certos enunciados performativos divulgados em diferentes instâncias do social e da cultura (Silva, 2008), como os apresentados em 'Jéssica e Júnior...', a linguagem audiovisual da animação pode desestabilizar as normas e fazer irromper outros modos de vivências dos gêneros. Entendendo que a experiência com o cinema pode produzir modos de desencadear o pensamento sobre nós mesmos/as e sobre nossas relações com os outros e com as realidades vividas (Xavier Filha, 2019), as histórias dos filmes de animação podem incitar as crianças (e também as pessoas adultas) a constituírem subjetividades menos assujeitadas às normas. Nos seus aspectos técnicos e poéticos, nas cores, sons, músicas e cenários, na concepção de personagens e nas representações que expandem quaisquer limites do pensável, os filmes de animação produzem encantamentos que capturam a atenção e interpelam as emoções, as ideias, os sentidos. Desse modo, podem

ser importantes aliados em processos educativos que visam multiplicar as possibilidades de existir, de corporificar elementos de gênero e de investir em relações menos assimétricas de saber-poder.

Referências

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero** – feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

BUTLER, Judith. **Quem tem medo do gênero?** São Paulo: Boitempo, 2024.

LOURO, Guacira. O cinema como pedagogia. In: LOPES, Eliane Marta et al. (orgs.). **500 anos de educação no Brasil**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 423-446.

SILVA, Maria Carolina da. **A infância no currículo de filmes de animação**: poder, governo e subjetivação dos/as infantis. 137 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/HJPB-7KNJPD. Acesso em: 16 abr. 2025.

XAVIER FILHA, Constantina. Brincar de fazer cinema: gênero, sexualidades e violência na produção de filmes de animação com crianças. **Educação e Políticas em Debate**, Uberlândia, v. 4, n. 2, p. 329-343, ago./dez. 2015. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducaopoliticas/article/view/34558. Acesso em: 14 abr. 2025.

XAVIER FILHA, Constantina. Gênero e resistências em filmes de animação. **Pro-Posições**, Campinas, v. 27, n. 1, p. 19-36, jan./abr. 2016. Disponível em: https://www.scielo.br/j/pp/a/D439Z8335B9GJwqN4z7K5xP/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 14 abr. 2025.

XAVIER FILHA, Constantina. Brincar de fazer cinema com crianças: pensar em si e no mundo, fazer cinema brincando e o exercício do pensamento. **Cocar**, Belém, n. 5, p. 75-98, jan./abr. 2019. Disponível em: https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/2347. Acesso em: 14 abr. 2025.