

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Andressa Santos Menezes da Silva

**Os enredos animados como trama fundante das aulas de  
Arte**

São Paulo

2021

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Andressa Santos Menezes da Silva

## **Os enredos animados como trama fundante das aulas de Arte**

Monografia apresentada à Escola de Comunicações e  
Artes da Universidade de São Paulo para a Conclusão  
do curso de Licenciatura em Artes Visuais

Orientadora: Profa. Dra. Sumaya Mattar

São Paulo

2021

## AGRADECIMENTOS

À Escola de Aplicação da FEUSP, pelo acolhimento durante minha formação, tanto nos estágios quanto nos períodos que atuei como bolsista nos projetos da instituição.

Aos professores de artes da Escola de Aplicação da FEUSP.

À Profa. Dra. Kelly Cristine Sabino por ter acompanhado meu processo de formação em suas várias etapas, inclusive nesta monografia.

Ao CAP (Departamento de Artes Plásticas) da Escola de Comunicações e Artes da USP, pela oportunidade de obter uma formação universitária de qualidade.

À Faculdade de Educação da USP, por contribuir de forma marcante na minha formação como professora.

Ao GMEPAE- Grupo Multidisciplinar de Estudo e Pesquisa em Arte e Educação e todos os seus membros, pelo apoio.

Aos meus amigos, por estarem sempre comigo, me apoiando.

À Paula Cristina Toni, por me incentivar a conhecer cada vez mais o universo do audiovisual, e por sua parceria na graduação e na vida como um todo.

À Profa. Dra. Sumaya Mattar, a qual tenho imensa gratidão por todos os ensinamentos, conversas, apoios, auxílio, por acreditar sempre no meu potencial e principalmente, por ter me apresentado à área de Arte na educação. Estou trabalhando como professora da rede pública, e não teria chegado até aqui sem a sua contribuição.

## SUMÁRIO

|                                                                                     |                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| <b>1. BRIEFING - CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....</b>                                   | <b>9</b>                       |
| <b>2. ROTEIRO - VIAGENS ATRAVÉS DE AUTORES .....</b>                                | <b>15</b>                      |
| 2.1. A importância da narrativa .....                                               | 15                             |
| 2.2. O cinema, a narrativa e a experiência.....                                     | 19                             |
| 2.3. “A viagem de Chihiro” através da jornada do herói .....                        | 26                             |
| 2.3.1. A premissa do filme e a tarefa do herói contemporâneo.....                   | 36                             |
| 2.3.2. Implicações na sala de aula .....                                            | Erro! Indicador não definido.2 |
| <b>3. STORYBOARD - ESBOÇOS DA JORNADA COM O 6ºANO.....</b>                          | <b>47</b>                      |
| <b>4. ANIMAÇÃO - ONDE AS AÇÕES GANHAM FORMA, OU OS ENCONTROS COM O 6º ANO .....</b> | <b>52</b>                      |
| <b>5. PÓS-PRODUÇÃO - CONCLUSÕES .....</b>                                           | <b>70</b>                      |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                                             | <b>75</b>                      |
| <b>ANEXOS.....</b>                                                                  | <b>76</b>                      |
| <b>ANEXO 01 - PROPOSTAS DESENVOLVIDAS COM O 6º ANO I.....</b>                       | <b>76</b>                      |
| <b>ANEXO 02 - PROPOSTAS DESENVOLVIDAS COM O 6º ANO II.....</b>                      | <b>80</b>                      |

## 1. BRIEFING - CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Quase sete anos se passaram desde meu ingresso no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de São Paulo. E nossa, tanta coisa aconteceu durante esse período. Experimentei materiais plásticos dos quais não havia obtido acesso anteriormente, como a fotografia analógica e a cerâmica. Conheci pessoas incríveis, cursei disciplinas excelentes, outras nem tanto... E se tem alguém em alguma área que mais esteve presente na minha formação foi a Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Sumaya Mattar, da grade do curso de licenciatura.

E foi justamente durante uma de suas aulas que me deparei com uma questão fundamental, uma pergunta que até hoje reverbera em todo o meu ser: “O que te levou para o curso de Arte? Quais são as experiências charneiras que te trouxeram até aqui?”. Lembro-me bem de que me deparei com tal questionamento numa quinta-feira à tarde, na famosa sala B2 do departamento, e que deveria entregar uma resposta por escrito na semana seguinte. Desde então, formulei diversas reflexões, e hoje percebo a importância que o audiovisual, sobretudo a animação, teve nesse processo.

Cresci imersa nos programas infantis da televisão aberta e nada conseguia desviar meus olhos da tela. Meus objetos preferidos na infância foram meus queridos aparelhos de vídeo cassete, que meus pais habilmente usavam para gravar os desenhos animados transmitidos na televisão, e que eu reassistia freneticamente. Passada a época do videocassete, meu pai adquiriu um aparelho de DVD e íamos com frequência a uma locadora que tinha perto de casa, na rua da feira de quinta.

Numa dessas visitas à loja, alugamos um filme que tinha uma menina e um dragão na capa, chamado “A viagem de Chihiro”. Começamos a assistir de modo despretensioso, porém, ao final, senti um impacto profundo, um descompasso, uma espécie de frenesi, do qual demorei alguns bons minutos para me recuperar. Somente conseguia pensar: Que filme foi esse? O que está acontecendo comigo?

Ao rever tal evento em retrospecto, penso ter vivido o que John Dewey nomeia de “experiência singular”. Uma situação marcante como: “[...] uma tormenta que, em sua fúria, tal como vivenciada, pareceu resumir em si tudo o que uma tempestade pode ser completa em si mesma, destacando-se por ter-se distinguido do que veio antes e depois.” (DEWEY, John 2010, p. 111).

Ao reconhecer as potencialidades da linguagem da animação presentes tanto nas séries e heróis televisivos, quanto no cinema e nas plataformas de *streaming*, cresce cada vez mais a vontade de utilizá-las como núcleo principal de meu trabalho docente. Ou seja, criar planejamentos didáticos a partir de uma fonte significativa para mim mesma. E que tal significação possa, em algum grau, arrebatá-los meus futuros educandos. Tal arrebatamento viria, a princípio, do próprio embate com o audiovisual, somados a propostas práticas e teóricas que dialoguem com seus temas e enredos.

Uma pergunta inicial que deve ser feita é: Por que o enredo é um aspecto importante?

A resposta, em parte, reside na própria origem da palavra enredo, que, segundo o Minidicionário Aurélio, é: “Ato ou efeito de enredar-se. 2. Intriga. Mexerico. 3. Conjunto de incidentes que constituem a ação duma obra de ficção; Entrecho, intriga, argumento.”

Esse substantivo possui relação direta com as linguagens artísticas que contam histórias, como a própria literatura, mas que também incluem o teatro e mesmo o cinema. Todavia, sua outra definição reside no verbo enredar que significa pegar através de uma rede, cativar. E a rede em si pode ser tanto um conjunto de linhas utilizadas em ações de pescaria em alto mar, jogos de tênis e vôlei, e até mesmo para dormir, quanto uma criação de conexões, laços entre amigos e parentes, presentes na sociabilidade humana. Construir uma sala de aula a partir de uma rede contínua de troca de referências e experiências entre estudantes e professores é um dos pressupostos da metodologia utilizada.

E o enredo em si, a história, foi uma escolha de abordagem dos meus objetos de estudo principais: a animação, por um lado, e a educação, por outro. A narrativa constitui o enfoque pelo qual as duas áreas do conhecimento serão exploradas. Ela garantirá a consistência, uma base para a criação e a concretude de um processo criativo na escola. Outros enfoques poderiam ter sido escolhidos, como por exemplo, a visualidade presente também no cinema e na arte educação. No entanto, a narrativa se destaca por dois fatores, o primeiro é o encanto que as histórias ficcionais causaram durante minha infância através tanto dos livros escritos quanto dos filmes. O segundo reside na necessidade de ouvir e contar histórias, própria do ser humano, um tema abordado por Regina Machado e Joseph Campbell – duas referências deste estudo. As histórias são uma rica fonte de ligação com nossas

subjetividades, além de possibilitarem uma conexão com o “universal” da humanidade:

Quando ouvimos um conto - adultos ou crianças-, temos uma experiência singular, única, que particulariza para cada um de nós, no instante da narração, uma construção imaginativa que se organiza fora do tempo da história cotidiana, no tempo do ‘era’. Tal experiência diz respeito à universalidade do ser humano e, ao mesmo tempo, à existência pessoal como parte dessa universalidade. (MACHADO, 2004, p. 23).

Por que trama?

O substantivo trama simboliza o modo como o enredo audiovisual entrará nas aulas de Arte. E ele também possui relação com a obra de Regina Machado. Em seu livro *Acordais: fundamentos teórico-práticos da arte de contar histórias*, a autora reserva um capítulo para falar sobre o autor Malba Tahan e sua obra *O homem que calculava*. Ela discorre sobre a inovação presente nessa obra literária que se utiliza da estrutura dos contos tradicionais para ensinar matemática. E, sobre isso, a pesquisadora revela que a narrativa constituiu um tipo de cenário, um plano de fundo para se pensar matemática, recheando-o de significados, poéticas e imaginação, e como a pedagogia do imaginário irá formular, anos depois, uma educação baseada nesses mesmos princípios que Malba Tahan utilizou.

Dois questionamentos resultantes da leitura das palavras de Regina Machado são: Será que a animação poderia ser esse cenário do processo de aprender, ao invés dos contos tradicionais? E ao invés de matemática, poderíamos estudar arte a partir dele?

Ao reparar que tais perguntas se instauraram mais como afirmações do que como perguntas, resolvi acatá-las como hipóteses, caminhos possíveis de serem investigados. Porém, a palavra “cenário” incomodava, pois remetia a algo que se encontra ao fundo, uma paisagem estática, imóvel, sem uma participação plena no processo de aprendizagem. Por isso, foi adotada a palavra “trama”, pois ela remete tanto a uma história ficcional, uma novela, quanto ao verbo “tecer”, ao tecido em si.

Quando uma trama é fundante de um processo didático, significa que ela costurará e participará de maneira ativa e dinâmica na aula de Arte, ao enlaçar e conectar pessoas e assuntos, técnicas e discussões, fruição e produção. Portanto, não se trata de usar o audiovisual apenas para ensinar pontos específicos de sua linguagem, mas sim utilizar sua essência para costurar e significar todo um processo

criativo. Enfim, tramar algo que reverbere “nas imagens internas” dos estudantes, tal como Regina Machado diz a respeito dos contos tradicionais, mas se utilizando da animação, e tirar todas as potencialidades que tais reverberações possam desencadear nas turmas e em cada educando em específico (se isso for possível).

Por que a animação?

O apreço pelos livros e pelas histórias ficcionais em geral é um dos pilares desse projeto de conclusão de curso. Suas potências são inúmeras e serão destrinchadas no Capítulo 1. Porém, uma escolha deveria ser feita - e ela reside no modo de apresentar essas narrativas num contexto escolar, mais especificamente, em uma aula de artes. Uma possibilidade reside em ler contos pré-selecionados com os estudantes e, a partir deles, propor a produção plástica.

Todavia, essa escolha não parecia adequada aos propósitos da pesquisa, sendo a opção mais viável a apropriação de narrativas contadas visual e sonoramente através de inúmeros diretores e profissionais do cinema. E coincidentemente, a linguagem cinematográfica é recheada de elementos ligados às artes plásticas, principalmente a fotografia, os cenários e os figurinos empregados em sua produção. Elementos esses que podem ser trabalhados na sala de aula, mesmo que o foco da metodologia utilizada resida em seu enredo.

Os enredos animados como trama fundante das aulas de Arte é uma pesquisa que busca criar uma metodologia pessoal de uma simples estudante de licenciatura. Uma metodologia que, ao mesmo tempo, responda e alimente o espírito de uma viciada em animação no seu caminho como professora. Talvez os resultados sejam úteis a outrem, talvez não.

Dentre toda a diversidade presente na área cinematográfica, essa pesquisa focará nas produções vinculadas a cultura *geek*<sup>1</sup>, nas animações advindas da cultura pop. Tal recorte foi escolhido em parte por minha própria vivência cultural.

Cresci assistindo aos desenhos animados transmitidos pelas emissoras de TV abertas. Porém, ele se apresentou como uma hipótese de metodologia pedagógica durante um estágio que realizei na Escola de Aplicação da FEUSP com as turmas do 6º ano, o que foi realizado entre 2019 e 2020. Isso decorreu pois, durante esse processo, conversei com vários alunos sobre anime, sobre o que eles estavam

---

<sup>1</sup> O termo cultura *geek* é geralmente utilizado para se referir a filmes de ficção científica, jogos, animes e afins. Também é uma nomenclatura que caracteriza as pessoas que consomem tal conteúdo. Vários filmes e franquias são enquadrados nessa categoria.

assistindo ou jogando, e percebi o quanto esse universo era importante em suas vivências fora da escola. E se é importante para os estudantes, por que não trazer essas obras para a sala de aula? Esse ato poderia aumentar o interesse das crianças pela disciplina? Eles se envolveriam mais nas atividades se elas fossem inspiradas em algum anime? Tais hipóteses reverberaram no projeto piloto dessa pesquisa que ocorreu em 2019 - ainda durante o estágio. Quando resolvi planejar aulas através da animação *Naruto*, baseada no mangá homônimo de Masashi Kishimoto.

*Naruto* foi uma obra que marcou muito a minha pré-adolescência, criando momentos significativos. Selecionei esse anime na expectativa de que ele fosse marcante também para a nova geração.

A obra se passa num mundo alternativo que é dividido em várias nações. A maioria desses países possui uma força militar baseada na figura do ninja, que são indivíduos treinados em artes furtivas e realizam missões secretas em nome de sua terra natal. Naruto é o nome do protagonista da série: Ele tem 10 anos e é aluno da academia ninja do país da folha, e tem o sonho de ser o guerreiro mais poderoso da nação. Porém, ele possui muita dificuldade nas habilidades físicas e intelectuais necessárias para exercer essa profissão. Além disso, sofre *bullying* de seus colegas de turma e de outras pessoas da aldeia onde reside. A história mostra a superação do personagem frente aos desafios de sua vida.

A proposta contou com duas semanas de aulas, onde as crianças realizaram missões ninja. Porém, elas não envolviam lutas sangrentas como no anime, e sim missões de artes visuais. Tais missões nada mais eram do que trabalhos em equipe, em que as crianças poderiam explorar os arredores da escola e vencer os desafios, que eram propostas de fotografia. Temas e missões eram sorteados entre os grupos, que tinham que encontrar soluções criativas e originais para os desafios, cuja base eram os temas encontrados na animação *Naruto*, como a amizade, o trabalho em equipe e a luta por seus sonhos.

A recepção do projeto foi satisfatória, principalmente para os meninos do 6º ano da escola, que não viam a hora de assistir outro episódio da série durante a aula. Tal exibição se tornou um evento muito aguardado por alguns e reverberou positivamente nas ideias que eu tinha para o meu Trabalho de Conclusão de Curso.

Uma coisa que me incomodava era o fato de o Projeto *Naruto* ter sido feito de forma improvisada, sem saber ao certo os objetivos e a metodologia. Entendia que o

projeto foi realizado tratando dos temas principais da animação, elementos filosóficos, porém faltava alguma coisa. O cerne, a liga que deveria existir para tecer um projeto didático consciente e consistente, não estava nítido. Tudo era muito nebuloso e eu precisava de respostas.

Pensei na possibilidade de refazer o projeto Naruto no ano seguinte. Todavia, parecia mais proveitoso escolher outra animação. Isso traria outro viés. Novos temas para tratar, uma estética diferente para apreciar com os alunos, enfim, um mundo todo de possibilidades. Para manter dados que servissem para relacionar com o Projeto Naruto, resolvi manter a faixa etária para esse novo projeto. Seria aplicado com as novas turmas do 6º ano, na mesma escola.

A nova investigação serviria para afirmar ou não a potencialidade da narrativa animada como fonte de referência das aulas de Arte. Será que obras além de Naruto, trariam um ambiente alegre e divertido para a escola? Será que elas despertariam interesse nos estudantes, reverberando em suas produções visuais? Será que elas contribuiriam para o processo de aprendizagem em Arte? Elas trariam ideias de aula com um frescor diferenciado? A narrativa animada, considerada por muitos como mero entretenimento, traria questões relevantes para o estudo da arte? Ou somente os referenciais canonizados nos livros de história da Arte são dignos para estar em sala de aula? Através dessa pesquisa, encontrarei alicerces que me auxiliarão a utilizar qualquer narrativa animada em sala de aula?

Esta monografia foi organizada de acordo com as etapas para a criação de narrativas animadas em estúdio. Começa com o *briefing*, essa introdução, onde é feito um apanhado inicial do tema e das questões trabalhadas no filme/curta de animação. Em seguida, apresenta-se o corpo do trabalho, organizado em três partes: roteiro, *storyboard* e animação. O roteiro discorre sobre ideias de alguns autores usados como referência. O *storyboard* é um esboço da sequência didática desenvolvida com os alunos do 6º ano da Escola de Aplicação da FEUSP, que inclui planos de aula e reflexões sobre esse processo. A animação é a parte em que o *storyboard* ganha forma, ou seja, as aulas desenvolvidas com os estudantes são apresentadas, assim como os acontecimentos e os desenhos resultantes. A pós-produção, que é uma etapa de montagem e de acertos finais do filme, neste trabalho, corresponde às conclusões.

## 2. ROTEIRO- VIAGENS ATRAVÉS DE AUTORES

### 2.1. A importância da narrativa

Aos meus 25 anos, não consigo mais mensurar o número de narrativas que fruíram. Porém, lembro vivamente de quando estava na terceira série do Ensino Fundamental e li o meu primeiro livro “grande”. O título escolhido por mim foi Peter Pan. de J. M. Barrie, na sala de leitura da Escola Municipal Dom Paulo. O volume tinha mais de 200 páginas e, para mim, isso configurava um livro grande, uma brochura enorme. Era um livro imenso e o prazo de leitura, apertado, apenas duas semanas. Foi um grande desafio ler tantas páginas, pois algumas palavras pareciam indecifráveis, mas persisti. E quando chegou o dia da devolução, aconteceu algo inesperado, fui surpreendida por uma chuva de aplausos, impulsionados pela querida professora Eliana Cristina.

Esse dia foi uma das experiências mais marcantes da minha vida até hoje. E sempre, seja através dos livros ou da tela da tevê, as narrativas marcavam presença na minha formação, tanto na escola, quanto fora dela. Esses e outros momentos me levaram para a literatura, para o cinema e para o curso de licenciatura em Artes Visuais. Histórias, aventuras do cotidiano ou de universos mágicos caminharam junto comigo provando que nada é impossível de se alcançar. Como professora e artista, quero oportunidades para encantar meus futuros alunos com os enredos que só a arte consegue proporcionar.

Apesar da minha vivência, o contato das pessoas com as histórias está em declínio. Empiricamente, nós conseguimos perceber tal fato. Além disso, autores como Walter Benjamin escreveram sobre essa problemática, ele a nomeou como a morte da narrativa. Em seu ensaio chamado *O Narrador*, Benjamin elabora as possíveis causas; uma delas é a falta do sentimento de tédio, pois, segundo ele, esse estado de espírito é propício para se escutar uma boa história. Com isso desaparece o “dom de ouvir”. O que parece ter se agravado nos dias de hoje com a utilização cada vez maior de redes sociais e jogos.

Na contemporaneidade, existem muitos estímulos visuais e sonoros que chegam aos sentidos dos nossos queridos estudantes, ou seja, existe uma concorrência imensurável, mesmo dentro do ambiente escolar. Todavia, voltando ao

nosso autor, outro responsável pela morte das histórias é o surgimento da informação como forma comunicativa.

O saber, que vinha de longe - do longe espacial das terras estranhas, ou do longe temporal contido na tradição -, dispunha de uma autoridade que era válida mesmo que não fosse controlável pela experiência. Mas a informação aspira a uma verificação imediata. Antes de mais nada, ela precisa ser compreensível “em si e para si”. Muitas vezes não é mais exata que os relatos antigos. Porém, enquanto esses relatos recorriam frequentemente ao miraculoso, é indispensável que a informação seja plausível. Nisso ela é incompatível com o espírito da narrativa. Se a arte da narrativa é hoje rara, a difusão da informação é decisivamente responsável por esse declínio. (BENJAMIN, 1987, p. 202-203).

A informação não é só incompatível com o espírito da narrativa, mas com a essência da arte como um todo. Isso ocorre porque as notícias não abrem espaço para interpretações, para a imaginação, não impulsiona o pensamento crítico e muito menos a curiosidade dos ouvintes.

A sociedade de hoje está cada vez mais refém da informação, enquanto: “as ações da experiência estão em baixa, e tudo indica que continuarão caindo até que seu valor desapareça de todo.” (BENJAMIN, 1987, p. 198).

Diferente das notícias dos telejornais, as histórias são capazes de suscitar acontecimentos singulares, tal qual conceituado por Dewey. Segundo ele, toda a experiência, seja ela artística ou não, possui um grau de estética. Seja essa estética advinda de um prato culinário bem-feito e que relembra a infância de quem a prova, seja a de um romance que, por meio das palavras, ativa nossa sensibilidade e imaginação.

A vida é cheia de uma energia e essa possui potencial poético apenas esperando para ser fruído ou transformado pela mão dos artistas - de escritores, atores, músicos, dançarinos aos contadores de histórias e cineastas. De acordo com Dewey, muitas coisas acontecem na nossa vida, mas poucas são as que ficam e se transformam em momentos significativos. Numa sociedade onde os acontecimentos automáticos e virtuais só aumentam, é preciso reivindicar o lugar da experiência (DEWEY, 2010).

Em se tratando da história oral, Walter Benjamin discorre em seu texto sobre a sua natureza, a figura do narrador e de seu público. Ele diz que: “Não se percebeu devidamente até agora que a relação ingênua entre o ouvinte e o narrador é dominada pelo interesse em conservar o que foi narrado” (BENJAMIN, 1987, p. 210).

Conservar é manter vivo, partilhar um conhecimento originário de uma tradição. É memória e respeito pelos que vieram antes de nós. Ou seja, acompanhando a morte da narrativa, existe também o declínio da escuta, da experiência, da tradição e, também, das relações dos mais novos com os mais velhos. Nesse caso, o passado não é antiquado ou ultrapassado, pois a narrativa: “(...) se assemelha a essas sementes de trigo que durante milhares de anos ficaram fechadas hermeticamente nas câmaras das pirâmides e que conservam até hoje suas forças germinativas”. (BENJAMIN, 1987, p. 204).

Apesar da argumentação de Benjamin ser muito relevante, discordo com a hipótese de que a narrativa esteja morta. Podemos dizer que essa esfera da arte e da vida humana está num momento de crise. Pois a base que mantinha a tradição milenar da arte de contar histórias está com os alicerces quebrados. Tal estrutura consiste no simples ato de ouvir, de conservar.

No mundo atual, cercado de inúmeras informações, buscamos sempre o novo. Acompanhamos os lançamentos mais modernos de *smartphones*, *videogames*, e outras tecnologias; somos afetados pelas tendências de cor, tecidos e estilos das revistas de moda; ouvimos as paradas musicais do momento. A tendência é que tudo fique obsoleto e que todas as esferas da vida entrem de algum modo na lógica do capital. A chegada do novo é sempre um evento aguardado por muitos. Nesse sentido, o velho, a tradição, ouvir os avós e bisavós, estudar história, parece algo sem sentido.

Porém, os reflexos desses comportamentos reverberam tanto na arte de contar de histórias, quanto na educação - duas das áreas tratadas nessa pesquisa. Isso ocorre, visto que ambas as áreas trabalham com o ato de conservar. Hannah Arendt, diz, em seu texto *A Crise na Educação* - do livro intitulado *Entre o Passado e o Futuro* -, que:

A verdadeira dificuldade na educação moderna está no fato de que, a despeito de toda a conversa da moda acerca de um novo conservadorismo, até mesmo aquele mínimo de conservação e de atitude conservadora sem o qual a educação simplesmente não é possível se torna, em nossos dias, extraordinariamente difícil de atingir. Há sólidas razões para isso. A crise da autoridade na educação guarda a mais estreita conexão com a crise da tradição, ou seja, com a crise de nossa atitude face ao âmbito do passado. (ARENDT, 2016, p. 243).

Assumindo que o problema principal das duas áreas pesquisadas nesse trabalho de conclusão de curso (a arte e a educação) é a crise na tradição, podemos focar melhor nas consequências que ele nos traz, e buscar caminhos de trabalho. Em primeiro lugar, é importante entendermos o conceito de crise utilizado por Arendt. Porque, ao contrário do que muitos pensam, o estado de crise não é algo negativo em si mesmo. Esse momento é importante, pois se trata de uma oportunidade de rever os nossos erros. Se uma atmosfera de crise foi instaurada, é porque as respostas usadas *a priori* para solucionar um problema não se sustentam mais.

É a oportunidade, proporcionada pelo próprio fato da crise - que dilacera fachadas e oblitera preconceitos -, de explorar e investigar a essência da questão em tudo aquilo que foi posto a nu, e a essência da educação é a natalidade, o fato de que seres *nascem* para o mundo. (ARENDT, 2016, p. 223).

Outro conceito importante de Hannah Arendt é o de 'mundo'. A educação só existe porque as crianças nascem em uma determinada cultura. Precisamos ambientá-las nesse mundo, em sociedades que foram feitas a centenas e milhares de anos pela humanidade. Todo o legado artístico, linguístico, científico e cultural deve ser apresentado às crianças.

O mundo velho precisa acolher a criança e ensinar-lhe os costumes, a andar, a falar, a escrever, entre outros. Nesse sentido, a conservação é algo fundamental. Alguns lugares foram incumbidos de proteger esses legados, um deles é a escola, outro deles é o museu, outro ainda é a história oral. Seja por meio da fala, da narração de histórias, da escrita ou do desenho, o ato de conservação precisa existir. No fim, é isso que nos faz humanos.

Nesse caso, o professor tem o compromisso de honrar a sua área de conhecimento e tentar contagiar os alunos com paixão por ela. Só esse contágio faz esse legado continuar vivo. O ambiente escolar é onde precisamos falar sobre o velho. Mesmo que o professor seja descontente com o estado do mundo atual, ele deve se responsabilizar por ele. E isso não tem nada de ultrapassado, ou inútil, pois é a essência da educação. Ao mesmo tempo, quando cada criança nasce, existe a esperança do novo. Novos pontos de vista, argumentos, ideias, histórias e produções originais surgem da criança. O docente, nesse caso, está sempre mediando e protegendo tanto os estudantes quanto o mundo. Os dois têm grande importância.

Exatamente em benefício daquilo que é novo e revolucionário em cada criança é que a educação precisa ser conservadora; ela deve preservar essa novidade e introduzi-la como algo novo em um mundo velho, que, por mais revolucionário que possa ser em suas ações, é sempre, do ponto de vista da geração seguinte, obsoleto e rente a destruição (ARENDT, 2016, p. 243).

Voltando ao conceito de crise e a morte da narrativa, devemos pensar em quais atitudes podem ser tomadas para preservar a literatura, conservar as verdadeiras narrativas, e como propor experiências significativas para estudantes e ouvintes. A arte de contar histórias, o romance, a poesia, a estrutura do conto e da crônica são linguagens velhas, antigas no bom sentido da coisa. Mas elas não são as únicas maneiras de se contar uma história.

Esse trabalho de conclusão de curso visa utilizar o cinema, uma linguagem relativamente recente na história da arte e da cultura, como resposta para sair dessa crise que a narrativa e a experiência se encontram. A justificativa desta monografia é a chance de buscar novas respostas para preservar a narração. É a oportunidade de mediar obras de diversas gerações, locais, línguas e culturas.

E ela não será a única resposta, pois a narrativa, ao contrário do que pensava Benjamin, está vivíssima, a sua força aparece de forma marcante nos *slams* e batalhas de poesia, no *rap*, nas produções audiovisuais das periferias. Muitas pessoas que antes não tinham espaço para contar suas próprias histórias estão aí lutando para produzir, para mostrá-las para o mundo, para encantar as gerações atuais e as que ainda vão surgir.

Estou me propondo ser professora para servir de mediação entre o passado e o futuro, que, aliás, é o título da obra de Hannah Arendt.

## **2.2. O cinema, a narrativa e a experiência**

Regina Machado. em seu livro *Acordais: fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias*, discorre - dentre outras coisas - acerca da natureza estrutural e poética dos contos tradicionais, baseada na pedagogia do imaginário formulada por teóricos como Bachelard e G. Durand. A proposta desse texto é esmiuçar relações entre os conceitos utilizados por Machado e a postulação de experiência singular de

John Dewey e refletir sobre o quanto esses podem, de alguma maneira, reverberar na linguagem cinematográfica.

Dewey, em seu texto *Ter Uma Experiência*, nos fala da influência que os acontecimentos exercem sobre a vida humana e os distingue em dois tipos: a experiência e a experiência singular. A primeira é algo que passa por nossa individualidade a todo tempo, são inúmeros estímulos que interferem no nosso dia a dia, seja um fenômeno da natureza, ver pessoas na rua, o trânsito matinal, entre outros. Porém, é como se delas não sobrassem vestígios após seu término. Ou seja, são de algum modo, incompletas. Já o segundo tipo de experiência refere-se a um acontecimento singular, único e marcante na memória de quem é perpassado por ela. Seu caráter pode, a princípio, ser banal, como um prato de comida, ou ainda ser como “[...] uma tormenta que, em sua fúria, tal como vivenciada, pareceu resumir em si tudo o que uma tempestade pode ser, completa em si mesma, destacando-se por ter-se distinguido do que veio antes e depois” (DEWEY, 2010, p. 111).

Segundo o autor, uma experiência significativa só existe quando ela desemboca numa consumação, um impacto que ecoa no sujeito após sua realização - o que difere de um simples término. E para que tal ocorra de fato, é necessária uma organização estrutural entre suas partes:

Nessas experiências, cada parte sucessiva flui livremente, sem interrupção e sem vazios não preenchidos, para o que vem a seguir. Ao mesmo tempo, não há sacrifício da identidade singular das partes. Um rio, como algo distinto de um lago, flui. Mas seu fluxo dá as partes sucessivas uma clareza e interesse maiores do que os existentes nas partes homogêneas de um lago. Em uma experiência, o fluxo vai de algo para algo. À medida que uma parte leva a outra e que uma parte dá continuidade ao que veio antes, cada uma ganha distinção em si. O todo duradouro se diversifica em fases sucessivas, que são ênfases de suas cores variadas (DEWEY, 2010, p. 111).

Regina Machado em sua obra (MACHADO, 2004, p. 44) recomenda aos contadores de histórias estudarem a construção narrativa presente dentro de cada conto. Ela a compara, não a um rio, mas sim a um trem que possui vários vagões. Por se posicionarem em linha reta, esses vagões estabelecem interligações profundas com o vagão que veio antes, e com o que está logo a seguir, e suas funções são fundamentais para a totalidade do enredo. Entender essas ligações é dar-se conta de suas “fases sucessivas” e, para a autora, é também aprofundar-se

nos climas e nos ritmos presentes no conto, em concordância com o conceito de John Dewey.

Em contrapartida, a autora parece defender tipos específicos de organização, como a das histórias tradicionais. Ela cita alguns autores contemporâneos da literatura de fantasia, como Tolkien e Michael Ende, para demonstrar a riqueza da criação de mundos fantásticos. Porém, ainda permanece a ênfase pela recuperação das narrativas orais e o poder da mitologia na vida humana. Sobre os heróis contemporâneos, Regina Machado diz:

Em contrapartida, os heróis de hoje são descarnados, estereotipados. São como uma casca com aparência de herói, o galo que cantou, mas não se sabe onde nem por quê. Aí os objetos mágicos, que na verdade são partes, ganham existência por si mesmos, desvinculados do todo, cuja ideia se perdeu. Nos contos tradicionais é diferente: cada parte só existe porque existe o todo, que é um conjunto de relações significativas entre as partes (MACHADO, 2004, p. 30).

A autora argumenta principalmente sobre os heróis televisivos e seus poderes e apetrechos mágicos que, em boa parte das vezes, não possuem um sentido profundo, um porquê imediato. Porém, isso não significa que a totalidade da narrativa é desprovida de sentido. Talvez se trate apenas de outro modo de organização interna. Boa parte dos programas televisivos tem uma característica específica: são produtos audiovisuais seriados.

É possível que uma heroína da televisão, em seus episódios iniciais, não demonstre os sentidos profundos de suas missões e seus poderes serem revelados aos poucos. É o caso das obras Avatar a lenda de Aang, e Steven Universo, citadas anteriormente. O entendimento de suas narrativas integrais vai sendo construído aos poucos. Isso gera uma curiosidade para os capítulos seguintes, além de conseguir um nível de detalhamento narrativo que outros formatos podem não obter. Além desse aspecto, os meios audiovisuais possuem outros tipos de organização interna, que vão desde a exploração da imagem visual, até inovações nos roteiros, brincando com nossas expectativas - ideias pré-concebidas do que o cinema pode vir a ser.

A partir da leitura da obra de Joseph Campbell e Regina Machado, fica nítida a potência da “jornada do herói” e da tradição ancestral para construir histórias significativas. Porém, segundo John Dewey, qualquer elemento pode se tornar uma experiência singular, desde que tenha algum tipo de organização que culmine num

caráter estético e vá de encontro a uma consumação. Essa ordenação pode vir de infinitas maneiras, e, segundo ele, até mesmo uma pedra rolando numa rua inclinada pode se tornar um acontecimento singular, bem como uma cena banal tipo uma entrevista de emprego pode adquirir qualidade estética através da ficção.

A experiência é de um material carregado de suspense e avança para a sua consumação por uma série interligada de incidentes variáveis. As emoções primárias, por parte do candidato, podem ser a esperança ou a desesperança no início, e a euforia ou o desapontamento no final. Essas emoções qualificam a experiência como uma unidade. Mas, a medida que a entrevista prossegue, desenvolve-se emoções secundárias, como variações do afeto primário subjacente. É possível até que cada atitude e gesto, cada frase, quase cada palavra, produzam mais do que uma oscilação na intensidade da emoção fundamental; em outras palavras, mudança de matiz e coloração em sua qualidade. O empregador discerne, por meio de suas próprias reações afetivas, o caráter do candidato. Projeta-o imaginariamente no trabalho a ser feito e avalia sua aptidão pela maneira como os elementos da cena se reúnem e entram em choque, ou se encaixam. A presença e o comportamento do candidato harmonizam-se com suas atitudes e desejos, ou entram em conflito e se chocam. Fatores como esses, de qualidade intrinsecamente estética, são as forças que levam os componentes variados da entrevista a um desfecho decisivo. (DEWEY, 2010, p. 121).

Tal postulação corresponde aos escritos de Maurice Merleau-Ponty no seu artigo *O Cinema e a Nova Psicologia*: “Trata-se do privilégio da arte em demonstrar como qualquer coisa passa a ter significado, não devido a alusões, a ideias já formadas e adquiridas, mas através da disposição temporal ou espacial dos elementos” (XAVIER, Ismail 1983, p. 115). Ou seja, os poderes do herói podem não ter uma razão de existir, mas a organização visual de seus percalços pode arranjar-se de um modo que se crie uma significação.

A produção cinematográfica trabalha com muitos elementos e linguagens: a imagem em movimento, o tempo das falas, a duração total do filme, o ritmo, a montagem de vários planos e cenas, a trilha sonora, entre outros. Às vezes tais elementos são utilizados com base num roteiro escrito; em outras, o filme se constrói em seu próprio fazer, e, ainda, pode desafiar a ideia de que o cinema existe para contar histórias.

Um roteiro pode funcionar muito bem para contar uma narrativa, porém, ao colocá-lo de encontro com a prática audiovisual, ele pode ser modificado ou até mesmo descartado. As tais disposições temporais e especiais dos elementos, citados através de Ponty, tem infinitas probabilidades de combinações. Em vez de criar uma história com começo meio e fim, é possível iniciar o filme ou mesmo um

livro pelo final, fazer *flashbacks* do passado no meio, e assim descartar uma ordem cronológica. Mas com um formato que faça isso funcionar na totalidade da obra. Logo, os contos tradicionais e os pressupostos da Jornada do herói não são as únicas maneiras de proporcionar experiências singulares.

De acordo com Dewey, a experiência singular, além de ter uma estrutura organizacional, é construída por um aspecto duplo, próprio do fazer artístico e da estética. Ele defende que deveria existir uma palavra que juntasse esses dois conceitos, pois são estritamente ligados. Assim como os artistas constroem suas obras a partir de elementos palpáveis, que devem ser estudados, combinados e modificados, ele deve possuir um senso estético - próprio dos fruidores da arte. Ou seja, no seu trabalho, são implicados o agir e o receber, o fazer e o estar sujeito a esse processo ao mesmo tempo.

Só através de tais atos combinados surge uma experiência única. O autor postula que: “Uma experiência tem padrão e estrutura, por que não é apenas uma alternância do fazer e do ficar sujeito a algo, mas também porque consiste nas duas coisas relacionadas [...] Essa relação é o que confere significado” (DEWEY, 2010, p. 122). Da mesma forma, o público deve mergulhar nas questões desses dois verbos, para que exista uma experiência. Dewey argumenta que através da fruição, o espectador apreende algo do processo criativo da obra, ainda que de modo diferente da pessoa que a produziu. As atividades de assistir a um filme, ir ao museu, ouvir uma história, não são tarefas passivas dentro do conceito da experiência singular. Elas implicam um fazer, mesmo que oculto:

Não é muito fácil, no caso de quem observa e aprecia, compreender a união íntima do fazer com o sofrer, tal como se dá no criador. Somos levados a crer que o primeiro simplesmente absorve o que existe sob forma acabada, sem se dar conta de que essa absorção envolve atividades comparáveis às do criador. Mas receptividade não é passividade. Também ela é um processo composto por uma série de atos reativos que se acumulam em direção a uma realização objetiva (DEWEY, John 2010, p. 134).

A realização objetiva alcançada por meio da receptividade assemelha-se aos conceitos de Regina Machado, sobre o impacto de ouvir histórias tradicionais: “A história só existe quando é contada ou lida e se atualiza para cada ouvinte ou cada leitor” (MACHADO, 2004, p. 23) - ou seja, o papel de quem escuta a história é fundamental para que a obra ganhe significação.

Essa atualização reside, primeiramente, em uma reverberação interior: “As imagens do conto acordam, revelam, alimentam e instigam o universo de imagens internas que, ao longo de sua história, dão forma e sentido às experiências de uma pessoa no mundo” (MACHADO, 2004, p. 24). O público se sente envolvido por completo ao mergulhar numa boa narrativa E o mergulho é tão profundo que é como se nós mesmos fossemos personagens da trama.

A pesquisadora nomeia esse estado como “Era uma vez”. Essa frase, típica dos contos de fadas, foi usada por Regina Machado para delimitar, ao mesmo tempo, um estado de espírito e um local que se situa fora do nosso cotidiano; é quando nossa mente e corpo se entregam 100% às palavras utilizadas pelo contador de histórias e surgem as imagens suscitadas pela fantasia. Entrar na dimensão do “era uma vez” é também ir ao encontro do estado de abertura, de se sujeitar a algo além de si mesmo - e se constitui, como afirma Dewey, como elemento fundamental para a experiência singular.

À medida que ouvimos a história, somos transportados para “lá”, esse local desconhecido que se torna imediatamente familiar [...] “Era uma vez” quer dizer que a singularidade do momento da narração unifica o passado mítico-fora do tempo - com o presente único - no tempo - daquela pessoa que a escuta e a presentifica. É a história dessa pessoa que se conta para ela por meio do relato universal. (MACHADO, 2004, p. 23).

O sujeitar-se constitui a parte do “receber”, dentro do sentido dual da experiência. Pode ser comparado com o processo de “unificar o passado mítico” com o “presente único” do ouvinte, conceituado por Regina Machado. Essa junção envolve uma série de recursos internos que tentam reorganizar as imagens do antes e do depois da experiência. É como se uma pessoa diferente emergisse ao retornar da dimensão do “era uma vez”. É um conceito análogo a própria experiência singular. John Dewey conceitua que tal reorganização pode envolver dor, um padecimento profundo:

Há [...] um componente de sujeição, de sofrimento lato, em toda experiência. Caso contrário, não haveria uma incorporação do que veio antes. É que “incorporar”, em qualquer experiência vital, é mais do que pôr algo no alto da consciência, acima do que era sabido antes. Envolve uma reconstrução, que pode ser dolorosa” (DEWEY, 2010, p. 118).

Além da reconstrução do ser que se sujeita a algo, qual seria o aspecto do “agir” presente na fruição de uma obra de arte? O fato de o público navegar pela

estruturação prática realizada pelos artistas já constitui esse caráter do “fazer” presente em toda experiência singular? A reconstrução sofrida após o processo se enquadraria numa certa prática? Ressignificar uma história é também se colocar de forma ativa em relação a ela?

Edgar Morin em seu artigo *A participação no cinema*, fala sobre o conceito de participação ativa, algo que poderia se aplicar a toda forma de arte:

A ausência ou o atrofiamento da participação motriz, prática ou ativa (cada um destes adjetivos tem mais valor que os outros, segundo o seu caso particular), está estreitamente ligada à participação psíquica e afetiva. Não podendo exprimir-se por atos, a participação do espectador interioriza-se. A cinestesia do espetáculo escoa-se na cenestesia do espetáculo, isto é, na sua subjetividade, arrastando consigo as projeções-identificações. A ausência de participação prática determina, portanto, uma participação afetiva intensa: operam-se verdadeiras transferências entre a alma do espectador e o espetáculo da tela. (XAVIER, 1983, p. 154).

Como é impossível para o espectador intervir diretamente no filme apresentado, sua ação se move para dentro de si. No susto que uma cena provoca, na tristeza advinda das lágrimas de algum personagem, enfim, quando nossos sentidos e emoções se modificam ao longo da trama, trata-se de algo do âmbito do sensível, particular em cada pessoa. Porém, o filme é o mesmo para todo o público dentro do cinema, ou seja, é, de alguma forma, universal - mesmo sem remeter a saberes ancestrais – e, ao mesmo tempo, ecoa nas nossas “imagens internas”, como disse Regina Machado.

Morin conceitua em seu texto que o ser humano se identifica com as pessoas e acontecimentos do mundo. Através de um espelhamento do outro, identificando as semelhanças e as diferenças que nos constituímos enquanto indivíduos. Morin nomeia esse ato como projeções-identificações e afirma que essas ocorrem a todo o tempo no nosso cotidiano, muitas vezes, de forma inconsciente.

O cinema teria o poder de intensificar essas projeções internas ordinárias - talvez por sua relação intrínseca com a vida, a forte analogia com o “real” - culminando numa participação afetiva. Sentimo-nos representados pelos personagens de algum modo, seja por características semelhantes, seja por características opostas a nós. O termo “participação afetiva” reforça a crença de que o público tem papel fundamental, mesmo sem intervir fisicamente na obra acabada.

Talvez o “estar sujeito” a algo envolva também certo “fazer”, tão importante quanto o ato de esculpir promovido pela mão do artista.

Embora Regina Machado escreva sob o ponto de vista da narração de histórias, a dimensão do “era uma vez”, as reverberações nas nossas “imagens internas”, a estrutura organizada presente em todas as histórias ancestrais, são conceitos intrínsecos da arte, independentemente de suas linguagens específicas. E como tais, são análogas a ideia de uma experiência.

### **2.3. “A viagem de Chihiro” através da jornada do herói**

Joseph Campbell, em 1950, publicou o livro *O herói de mil faces*, no qual conceitua as etapas e implicações da jornada do herói - teoria muito apreciada em várias áreas de conhecimento.

A análise escrita a seguir visa encontrar correspondências entre tal teoria e o enredo do filme “*A viagem de Chihiro*”, uma famosa animação de Hayao Miyazaki.

Aclamada pelo público e pela crítica especializada, a obra conquistou diversos prêmios, como o Oscar de melhor animação, em 2003, e possui uma das maiores bilheterias de cinema no Japão. Para um melhor entendimento, a narrativa de tal longa-metragem será dividida e analisada em duas partes, correspondendo às etapas da aventura do herói definidas por Campbell. Elas são: a partida, a iniciação/retorno.

#### **A partida**

Muitas histórias extraordinárias acontecem ao acaso. Ao nos depararmos com um curioso coelho portando um relógio, um guarda-roupa aparentemente comum, ou uma carta entregue por corujas, podemos encontrar a entrada para um universo inteiramente novo. Tais acontecimentos podem ser nomeados também como um destino, ou até como um erro, como diz Campbell:

Um erro - aparentemente um mero acaso - revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. Como Freud demonstrou, os erros não são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos. (CAMPBELL, 1989, p. 60).

Talvez a aventura que está por vir nessa animação seja, antes de tudo, um reflexo dos problemas e sentimentos reprimidos da personagem, assim como Campbell conceitua a partir de Freud.

Vários mitos começam com a presença de situações inusitadas, e o longa-metragem de Miyazaki não é diferente. Ele inicia de forma aparentemente comum. Uma família composta de dois pais e uma criança estão dentro de um carro em movimento. Logo vemos que se trata de uma família em processo de mudança. Algo bem ordinário hoje em dia. A menina, chamada Chihiro, parece bem incomodada com a situação. Ela deve ter por volta de 10 anos.

Tudo parece tranquilo até que eles se perdem e acabam entrando numa estrada deserta. Um misterioso prédio aparece de forma repentina no meio do caminho. Os pais abandonam o carro e resolvem entrar no prédio por meio de um túnel. No fim dele, a família encontra uma área aberta repleta de restaurantes. Todos eles lotados de comida, porém, sem nenhum funcionário ou cliente nos arredores. Os pais resolvem comer aqueles pratos, mesmo Chihiro se mostrando contra a ideia. Então ela sai para explorar o lugar e, quando volta, percebe que seus pais foram transformados em porcos.

Ela começa a ver seres similares a fantasmas surgindo em todos os lugares. Assustada, tenta voltar pelo caminho que veio, porém, esse se tornou um grande e fundo rio. Para completar, o corpo físico da menina começa a desaparecer. Numa situação de completo desespero, chega uma figura para ajudar. Um menino de cabelos pretos se apresenta como Haku e diz que conhece Chihiro. Ele oferece a ela uma frutinha que, se comida, fará com que ela se torne parte daquele mundo.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL, 1989, p. 74).

Ao apresentar a frutinha à personagem principal, Haku informa que aquele mundo é controlado por uma bruxa chamada Yubaba. Ela possui uma casa de banhos para espíritos e foi quem transformou seus pais em porcos. A única alternativa para a menina recuperar os pais é fazer um contrato de trabalho com a feiticeira. Nisso se dá o que Campbell chama de *O chamado da aventura*: um convite, um chamado. E como tal, pode ser recusado. Porém, para Chihiro a recusa

seria não comer da fruta oferecida e desaparecer, abandonando a si mesma e sua família.

Nos mitos, muitas vezes o chamado é praticamente impossível de ser recusado, e, quando o é, acaba assombrando a vida do quase herói para sempre.

Mito ou sonho, há nessas aventuras uma atmosfera de irresistível fascínio em torno da figura que aparece subitamente como guia, marcando um novo período, um novo estágio da biografia. O elemento que tem de ser encarado, e que, de alguma forma, é profundamente familiar ao inconsciente - apesar de desconhecido, surpreendente e até assustador para a personalidade consciente -, se dá a conhecer. (CAMPBELL, 1989, p. 64).

O guia de Chihiro também possui a mesma atmosfera. Apresenta-se como amigo de infância da menina. Apesar de ela não se lembrar do garoto, ao mesmo tempo ele lhe parece familiar e conquista a sua confiança. Ao receber a oferta de comer a frutinha, surge um medo de que seja transformada num porco também. Em seguida, há o receio daquilo que terá de enfrentar caso aceite. É algo muito assustador, por várias questões. Uma delas é o súbito afastamento dos seus pais e o consequente peso de ter que viver e se proteger sozinha pela primeira vez. Outra é o também súbito aparecimento de um mundo diferente, cheio de seres desconhecidos. Uma parte da garota talvez tenha pensado em desistir, em desaparecer e se poupar de tamanho trabalho.

Entretanto, nossa protagonista come o alimento que Haku oferece. Escolhe a vida, a aventura que ela pode proporcionar e a tentativa de resolver seus problemas de fato, e não se esconder deles – responsabilizando-se pelas consequências de tal escolha. Então, o menino a leva para dentro do prédio da casa de banhos. Os funcionários da feiticeira já sabem da presença de um humano no território e organizam uma perseguição. Todos estão atrás dela. Haku instrui Chihiro a ir até Kamaji, um ser que esquentava a água usada nos banhos da empresa. Sozinha. E então pedir a ele um trabalho. Só assinando um contrato de emprego a menina ficará a salvo. Mas ela não quer ir sozinha, ainda está assustada. E sem os pais, Haku passa a ser uma pessoa de apoio emocional. Ela insiste que seu auxiliador fique junto dela. Porém, ele possui trabalho a ser feito, e vai embora. A garota consegue, por meio das instruções, chegar até o Kamaji, porém ele não precisa de auxílio em seus afazeres. Portanto, pede a Lin, uma amiga, que a leve direto à feiticeira. As duas passaram por todos os andares do edifício de forma sorrateira.

Por pouco, os outros funcionários não descobrem que ela é humana. Chihiro chega até o último andar e entra no escritório de Yubaba. Ali, ela se defronta com o poder máximo daquele mundo. Essa etapa é chamada por Joseph Campbell de *A passagem pelo primeiro limiar*. É quando ocorre de fato a travessia e a adequação do herói ao mundo mágico onde realizará sua missão.

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva à área da força ampliada. [...] Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo. (CAMPBELL, 1989, p. 82).

Em seu escritório, a bruxa diz não haver motivos para contratar uma garotinha magra, mimada e fraca. Percebemos na postura e no modo de falar e agir da feiticeira a aura de alguém muito poderoso e difícil de ser contrariado, ou convencido. Entretanto, Chihiro insiste. Trava um embate verbal. A garota aumenta o tom para falar, e, apesar do medo, continua a pedir. O bebê de Yubaba chora com a gritaria. Para acalmar o filho, ela acaba contratando a humana. Ela é designada a trabalhar com Lin (a moça que a ajudou) em suas tarefas de limpeza.

Ao assinar o contrato, seu nome é mudado de Chihiro para Sen. Essa mudança marca seu real pertencimento àquele universo. E esse é apenas o começo da aventura. Nossa protagonista ainda não faz ideia de como salvar sua família e nem de como voltar para casa. Ela possui um sofrimento duplo. É uma candidata a heroína pelo acaso e por forças externas que a pressionaram. Adentrou um lugar até então desconhecido, cheio de perigos e seres que nunca vira antes. E, ao mesmo tempo, é apenas uma criança pequena que se encontra afastada dos pais. Como se estivesse perdida no meio de uma multidão, rezando para que sua família a resgate. Porém, esse resgate não chega. Ela terá que aprender a viver sozinha, pois, naquele mundo, não existe alguém que cuide dela da mesma forma que seus pais faziam. Nem mesmo Haku. Ele só dará o mínimo de recursos necessários, pois é Sen que deve vencer os desafios, por si própria.

### **A iniciação/retorno**

A partida original para a terra das provas representou, tão-somente o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e

dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras - repetidas vezes (CAMPBELL, 1989, p. 110).

Chihiro, que agora é nomeada como Sen, é apresentada aos aposentos e às colegas de serviço da equipe de limpeza. Seu primeiro desafio é tentar acompanhar o ritmo de suas colegas, além de ter de lidar com o preconceito de outros funcionários, pois eles acham um absurdo terem contratado uma humana. Ao longo do primeiro dia, Lin e Sen formaram uma dupla para esfregar as banheiras. E o gerente do setor determina que as duas lavem a maior e mais fétida banheira do estabelecimento - provavelmente como uma forma de punir a garota humana por tentar se juntar a eles. Elas fazem o melhor possível. E Lin instrui Chihiro a ir retirar uma senha de água especial com o capataz. Mas o funcionário se recusa a fornecer a senha para uma humana. Porém, um espírito sem rosto (Sen o deixou entrar na casa de banhos mais cedo para que ele se abrigasse da chuva), rouba o capataz e lhe dá várias senhas. Com isso, Sen consegue cumprir sua tarefa.

Entretanto, outro desafio a aguardava naquele dia. Um espírito muito malcheiroso e com o corpo enorme coberto de lama insiste em ser atendido na casa de banhos. O fedor de podridão era tanto que estragava os alimentos nas proximidades. A bruxa Yubaba solicita que Sen atenda tal cliente e o leve até a banheira grande. Com muita dificuldade, a menina leva o grande espírito e o acomoda para tomar o banho. Com a água caindo em seu corpo lamacento, o cliente pede que Sen arranque um espinho entalado dentro de seu corpo. A menina começa a puxar. Yubaba fornece uma corda e manda os outros funcionários ajudarem. Com isso, vemos que o que sai do corpo do cliente é na verdade uma bicicleta e uma tonelada de lixo. E o ser que aparentava ser um monstro desprezível era, na realidade, um Deus do Rio. Ele fica muito grato pelo serviço e paga com diversas pepitas de ouro. Os funcionários ficam muito contentes. Até Yubaba reconhece o bom trabalho da menina. O Deus do Rio oferece um bolo verde especial a Sen e, então, vai embora.

Alguns mitos são marcados pela presença de seres disfarçados. Ao usarem aparências de velhos ou de monstros asquerosos, visam testar os aventureiros, pedindo algum tipo de ajuda. Se atendidos, mostram suas formas verdadeiras, que podem ser de um deus, um príncipe ou uma princesa. E para agradecer a bondade incondicional e livre de preconceitos que os heróis demonstraram, entregam-lhes um presente. Uma ferramenta ou item mágico que lhes auxiliará durante a jornada. Os

que negam a gentileza para com esses seres podem ser amaldiçoados e castigados. Sen acredita que o bolo que ganhou conseguirá transformar sua família novamente em humanos.

Após a rodada de testes, a herói passa por outra etapa importante, denominada *A mulher como tentação*, por Joseph Campbell. Nessa fase, o aventureiro deve provar seu valor de uma nova maneira. Não mais matando e lutando fisicamente com dragões, e sim resistindo a tentações múltiplas. Deverá mostrar que possui honra, caráter e coração puro para demonstrar-se digno de obter as bênçãos que procura. “Aquele que busca a vida além da vida deve labutar por ultrapassar a mãe, superar as tentações do seu chamado e lançar-se ao éter imaculado que se acha além” (CAMPBELL, 1989, p. 122). As tentações que podem aparecer são diversas, desde tentativa de suborno ou corrupção, até incitar que o herói conspire contra as forças divinas que os abençoa. Além, é claro, do pecado carnal.

No caso de Chihiro, as tentações vêm do Homem Sem Rosto. Desde que entrou na casa de banhos, ele se encantou com a menina. Passou a oferecer coisas materiais a ela, começando com as senhas. Entretanto, Sen só pegou uma dessas senhas, somente o que era necessário, recusando-se a acumular bens e riquezas. O Homem Sem Rosto, ao longo das tentativas de corromper a menina, acaba ficando irritado. Porém, isso aumenta seu fascínio por ela. Ele continua, ao longo do tempo, oferecendo mais e mais presentes para que nossa heroína caía sob o pecado da avareza, cometido por pessoas que dão valor excessivo aos bens físicos e ao dinheiro. Com seus fracassos, ele começa a instigar os outros trabalhadores da casa, e os que caem no truque são devorados. Depois de devorar alguns trabalhadores, Yubaba tenta mediar a situação. Todavia, ele exige a presença de Sen.

Chihiro estava ocupada, ajudando Haku que ficara gravemente ferido, quando Lin os encontra e diz que a bruxa precisava falar com ela com urgência. Ela vai até a bruxa e se encontra novamente com o Homem Sem Rosto. A feiticeira sai e deixa a menininha lidar com o assunto. O monstro afirma que quer engolir Sen. Porém, a postura da garota, mesmo nessa situação perigosa, não se abala. Ela começa a questionar o Homem Sem Rosto, numa tentativa sincera de ajudá-lo. Pergunta de onde ele veio, se ele tem família, dentre outras coisas. Ela pega um pedaço do bolo verde que ganhou do Deus do Rio e coloca dentro da boca do Homem Sem Rosto. Sen renuncia a um objeto que poderia curar seus próprios pais para ajudar um ser

que fez muitas coisas ruins. Mas a criatura se irrita com o gesto e parte em perseguição a ela, que começa a correr. O bolo verde mágico faz com que a criatura vomite toda a comida e os funcionários que devorou antes. A bondade e o altruísmo da nossa jovem protagonista são mostrados em cena nitidamente. E isso impressiona de modo positivo o espectador. Pois é muito maduro de sua parte não ficar magoada ou com raiva das pessoas que lhe fizeram algum mal.

Tais atitudes podem lembrar outra etapa da jornada do herói, descrita por Campbell como um dos possíveis desfechos do mito, chamada *A apoteose*. É quando o herói alcança um estágio de meditação e sabedoria por conta própria, de modo que ele mesmo se torna divindade. E essa transformação é marcada pela conquista de uma visão mais ampla da vida, da energia cósmica e da sociedade como um todo. Um modo de ver que não enxerga mais as coisas de forma dual, como o bem e o mal, a luz e as trevas, macho e fêmea.

Na realidade tudo, até as coisas que consideramos ruins em nossas vidas são na verdade, parte de uma energia única. O herói que chegou a esse estágio não julga as pessoas por seus erros, pois como disse Jesus: “atire a primeira pedra quem nunca pecou!” (Jó 8, 1-11). Apesar de Chihiro não ter sido aclamada como uma deusa de fato, sua forma de agir e pensar no mundo se assemelha com tal etapa e é conceituada por Joseph Campbell a partir da imagem de Buda:

Tal como o próprio Buda, esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância. “Quando o envoltório da consciência tiver sido aniquilado, ele se torna livre de todo temor, além do alcance da mudança”. Eis o potencial libertador que se encontra dentro de todos nós, e que todos podem alcançar - através do heroísmo [...] (CAMPBELL, 1989, p. 145 apud Sutra do diamante, vol. XLIX, parte II, p.148).

Tal compaixão por parte de Sen é manifestada mais uma vez quando permite que o Homem Sem Rosto, após expelir seus colegas de trabalho, siga com ela numa viagem para auxiliar Haku. Qualquer outra pessoa ficaria com medo e afastaria tal criatura. Porém, Chihiro é diferente, ela ofereceu seu perdão de imediato. Existe uma mudança enorme entre a protagonista do início do filme, assustada e dependente da família, e a garota que não só derrota um ser maior e mais poderoso, como oferece a ele sua remissão. Portanto, é cristalino o seu crescimento dentro da trama.

Antes de confrontar o Homem Sem Rosto, Chihiro começa a ajudar Haku, que aparece muito ferido em sua forma de dragão. No decorrer do longa-metragem de Miyazaki, entendemos a situação desse personagem tão importante. Ele não é um ancião que está isento das forças titânicas que regem o mundo, na realidade, está sujeito a eles como os outros funcionários da casa de banhos. Haku fez um contrato para ser aprendiz de Yubaba e teve seu nome verdadeiro roubado.

A feiticeira manda o garoto fazer trabalhos muito perigosos. Alguns chegam até a desconfiar de sua índole. Por viver preso a esse contrato e saber as consequências, ele quer proteger Sen. O amuleto mais importante que ele dá à amiga é o cartão de despedida que ganhou junto com o buquê, o qual contém escrito seu nome real. Haku informa Chihiro anteriormente na trama que lembrar seu nome verdadeiro é essencial para vencer Yubaba e quebrar seu contrato. Haku, como aprendiz de feiticeiro, pode adquirir a forma de um dragão, e ele está em sua própria jornada de aventuras e descobertas, assim como Chihiro.

Enquanto o Homem Sem Rosto engana os funcionários para engoli-los, Sen está sozinha em seu dormitório. Ela avista um dragão ensanguentado voando pelos céus, e algo em sua intuição dizia que aquele ser era, na verdade, seu precioso amigo. Ele está sendo perseguido por inúmeros pássaros de papel. E segue voando até o último andar, onde fica o escritório da feiticeira. Sen corre para encontrá-lo. Ao chegar lá, tenta socorrê-lo, porém, um dos pássaros se transforma em um holograma que, em princípio, parece Yubaba. Entretanto, ela se apresenta como Zeniba, sua irmã gêmea. E demonstra ter um péssimo relacionamento com ela, pois acaba transformando o bebê da irmã num rato. O ratinho acomoda-se nos ombros de Chihiro, e Zeniba volta-se para Haku, acusa-o de roubar um selo mágico importante. E quanto estava prestes a matá-lo, o dragão esmaga o pássaro de papel, acabando com o holograma. Com isso, os três caem no buraco da lareira e vão parar na sala do Kamaji.

Sen fica muito preocupada com o estado de Haku e coloca metade do bolo verde que ganhou do Deus do Rio em sua boca. Assim, o aprendiz de feiticeiro volta à forma humana e cospe o selo mágico que estava dentro de seu corpo. Uma cobra preta sai junto com o selo, ela deveria estar envenenando o dragão por dentro. Chihiro esmaga a criatura com os pés e resolve procurar Zeniba para devolver o item e pedir ajuda para curar Haku. Kamaji lhe dá umas passagens de trem e diz que a casa da feiticeira fica na estação Fundo do Pântano. Chihiro, o ratinho e o

Homem Sem Rosto, entram numa locomotiva, e partem para pedir perdão em nome de Haku.

Tal ato constitui os momentos finais da animação. E corresponde ao que Campbell nomeou de *A sintonia com o pai*. Nessa fase, o herói deve obter uma conciliação com as forças titânicas que o assombram. Ela pode vir de várias maneiras, como por exemplo, ao conquistar a simpatia desse “pai” - como no caso de vários mitos gregos, em que semideuses enfrentaram monstros e outros desafios para conseguir a aprovação de seus pais e mães divinos.

Outro modo é derrotar diretamente a fonte de poder que atrapalha o herói, por vezes com ajuda de outros seres mitológicos. E caso essas opções falhem, resta ao aventureiro enganar seu adversário. Ele é representado pela figura do pai, pois:

O chamado do Grande Pai Cobra era alarmante para o menino; a mãe era a proteção. Mas veio o pai. Ele era o guia e o iniciador para os/nos mistérios do desconhecido. Na qualidade de intruso original no paraíso da criança com a mãe, o pai é o inimigo arquetípico; eis porque, ao longo da vida, todos os inimigos simbolizam (para o inconsciente) o pai. (CAMPBELL, 1989, p. 150).

A figura do pai ogro ser cheia de maldade e ambição é comum nas narrativas. Ela representa os percalços que aparecem durante a vida, os problemas e questões que precisamos encarar. Para preparar o espírito para tais acontecimentos, o pai lança enigmas, feras perigosas e poderosos inimigos, a fim de confrontar o filho propositalmente. Essa é sua função no inconsciente.

No caso do nosso filme, Zeniba se torna inimiga de Haku, pois ela tenta matá-lo. E a bruxa Yubaba, adversária de Sen, por conta de seus pais e de seu contrato de trabalho. A menina parte para conversar e convencer a bruxa Zeniba a perdoar Haku e livrá-lo da doença que o acomete. Nesse sentido, ela apela para uma solução amigável com a poderosa bruxa.

Sen chega à casa da feiticeira gêmea com o Homem Sem Rosto e o ratinho (bebê de Yababa transformado). Chihiro então devolve o selo que seu amigo dragão roubou. E pede que ela interceda por ele. A bruxa aceita as desculpas de bom grado e se mostra como uma pessoa mais bondosa e compreensiva que a irmã. Porém, informa que ela terá de cuidar do namorado dragão e de seus pais sozinha. E, em compensação, presenteia Sen com um amuleto, um prendedor de cabelo. Chihiro comenta que não consegue se lembrar de onde conheceu Haku, e a bruxa a

aconselha, dizendo que mesmo as coisas que não recordamos estão em algum lugar na nossa mente. Esses dizeres serão a chave para mudar o destino do amigo/dragão.

Enquanto a protagonista está tentando resolver a situação do amigo, ele melhora sua condição de saúde e vai confrontar Yubaba. Ao chegar em seu escritório, os dois travam uma discussão. Haku afirma que a bruxa perdeu algo muito valioso. Ela fica intrigada e começa a procurar pelos itens valiosos que possui. Até que percebe o sumiço de seu filho. Fica furiosa. Fogo surge de suas ventas. Exige que Haku diga onde o bebê está. E ele responde que está com Zeniba. O dragão faz um acordo. Devolverá a criança se ela libertar os pais de Chihiro. Então, o menino opta por chantagear a bruxa a fim de alcançar os objetivos da amiga. A escolha de tal solução é comum nos mitos: “(...) os deuses podem ser excessivamente rigorosos e cautelosos. Nesse caso, o herói deve se apossar do seu tesouro por meio de artifícios” (CAMPBELL, 1989, p. 170).

Com o acordo fechado, Haku se transforma novamente em dragão e vai ao encontro de Sen e Zeniba. Ao chegar lá, é abraçado por Chihiro, que ficou muito feliz em ver sua melhora. O Homem Sem Rosto fica na casa da feiticeira e torna-se seu ajudante. Assim, a menina e o ratinho sobem em cima do dragão e eles voltam voando para a casa de banhos. Durante o voo, Chihiro acaba lembrando-se de algo importante. Uma história de quando era bem pequena. Ela conta a narrativa para o amigo. Diz que quando era pequena, acabou por afogar-se num rio. E, misteriosamente, foi levada pela correnteza até a margem. Disse que o nome do rio era Kohaku. E que o nome verdadeiro de Haku era Kohaku. Ele era o rio que a salvou. Desse modo, a forma de dragão se desfaz e Haku passa a se lembrar de tudo. Sua maldição foi quebrada ao relembrar seu verdadeiro nome.

Eles aterrissaram na entrada da casa de banhos, onde Yubaba e os outros funcionários estavam à espera, juntamente com vários porcos. Ao pousar, o ratinho transformou-se de volta em humano. A bruxa tenta sua última artimanha para vencer Chihiro. Diz que só vai cumprir o acordo se a menina descobrir quem eram os seus pais. Ao ouvir esse absurdo, o bebê se posiciona, chantageando a mãe para ajudar Chihiro. Mas Yubaba diz que só desse modo poderá romper o contrato. Nossa protagonista, resolveu aceitar o desafio final. Ela se aproxima dos porcos, observa-os, e depois anuncia sua resposta: “Meus pais não estão aqui entre esses porcos”. Com

isso, o contrato que estava nas mãos da feiticeira explode! A bruxa enfim foi vencida. O que Campbell chama de *A Benção Última*, que é então liberada.

A heroína conquista enfim sua recompensa através da barganha planejada por Haku. Os porcos que estavam com a bruxa são transformados de volta em pessoas e os funcionários gritam e comemoram o acontecimento. “Sob essa forma, mesmo os mais elevados deuses aparecem como malignos ogros que ocultam a vida, e o herói que os engana, mata ou aplaca é honrado como salvador do mundo” (CAMPBELL, 1989, p. 170).

A amizade e o amor incondicional entre Haku e Chihiro foi o impulso que tornou a derrota da feiticeira possível. Foi mérito da garota ter encontrado amigos e forças auxiliadoras que lutaram ao seu lado. Sua bondade, coragem e seu empenho foram reconhecidos por todos, desde Lin, Kamaji, o bebê de Yubaba, até mesmo a Zeniba. Além dos outros colegas da casa de banhos, que ficaram felizes com a derrota da feiticeira.

Haku informa que os pais da menina estão esperando perto do rio. Ele informa que com seu nome de volta poderá quebrar o contrato com a feiticeira e ir embora também. E promete a Chihiro que irá encontrá-la de novo. Como guia auxiliar, ele fornece a Sen a instrução para o seu retorno, que consiste em não olhar para trás enquanto sai dos domínios de Yubaba. Ao caminhar pela saída com seus pais, a menina sente vontade de olhar para trás. Toda aquela aventura - as coisas imensuráveis que conquistou e aprendeu - foi vivida naquele mundo. Entretanto, Chihiro se mantém firme em seu retorno. Eles voltam para o carro, na estrada de terra. E assim o filme acaba.

### **2.3.1. A premissa do filme e a tarefa do herói contemporâneo**

Campbell, nos capítulos finais de seu livro *O herói de mil faces*, argumenta e conceitua acerca da natureza do herói através de categorias. A primeira delas é a diferença entre o herói primordial e o herói humano.

Em mitos mais antigos a presença de heróis com grandes poderes, estaturas enormes e o corpo composto de formas zoomórficas são comuns. Eles representam as forças divinas criadoras, e pouco se parecem com os humanos. Marcam um período histórico onde a mitologia era o cerne da vida e das organizações sociais.

Aos poucos, quando foram se passando séculos e eras, a altura desses seres, bem como suas forças mágicas, diminui e suas aparências se tornam mais antropomórficas.

O primeiro herói da cultura, de corpo de cobra e cabeça de touro, trouxe consigo, ao nascer, o poder criativo espontâneo do mundo natural. Eis o significado de sua forma. O herói humano, por outro lado, deve “descer” para restabelecer a conexão com o infra-humano. Aí reside, como vimos, o sentido da aventura do herói. (CAMPBELL, 1989, p. 308).

Ou seja, os seres primordiais, como representantes natos da energia cósmica, renovam o mundo simplesmente por suas presenças na Terra. Porém suas aparições nesse mundo são constatadas em mitos de séculos atrás. Suas missões foram repassadas para o ser humano, ou seja, cabe a nós trazermos algo da força ancestral de volta e assim realizar a tarefa de renovadora das forças do cosmo. Como tal energia não é inata à nossa existência, sua busca se torna necessária através da jornada do herói. Esses podem ser indivíduos com descendência mágica, como os semideuses, que possuem poderes e forças sobrenaturais, ou podem ser apenas pessoas comuns.

Nas lendas mais antigas, ou mesmo em filmes e quadrinhos atuais, há uma predominância de protagonistas que nascem ou adquirem habilidades extraordinárias. Somos encantados por seres de outro planeta, pessoas picadas por aranhas radioativas, dentre outros que salvam o mundo do mal, trazendo esperança. Porém, Campbell realiza indagações a respeito das diferenças entre protagonistas com e sem poderes. Ele exemplifica isso através da imagem de Jesus Cristo:

Jesus, por exemplo, pode ser considerado um homem que, pela prática de austeridades e da meditação, alcançou a sabedoria; ou, por outro lado, podemos acreditar que um deus desceu, e atribuiu a si mesmo a representação de uma carreira humana. (CAMPBELL, 1989, p. 311).

A contraposição entre o esforço e a predestinação é uma das principais características de distinção da natureza heroica. Entre um protagonista que, através de seu esforço, dedicação e trabalho, alcança a iluminação e salva o mundo e alguém que nasceu destinado a cumprir tal papel e possui todas as ferramentas necessárias para realizar a tarefa desde seu nascimento. Ambos os personagens aparecem em contos diversos e nenhum deles é inferior ao outro. Acontece apenas

que o ser humano comum transmite a sensação de que outros podem seguir o seu caminho. Independentemente de sua ascendência, classe social e demais aspectos. Para o autor, a primeira forma de interpretar Jesus Cristo suscita: “A primeira forma de vê-lo poderia levar alguém a imitar literalmente o Mestre, com o fito de alcançar, da mesma maneira como ele alcançou, a experiência transcendente redentora” (CAMPBELL, 1989, p. 311).

Esse sentimento é a potência e a inspiração que Chihiro, enquanto personagem, nos traz. Ela é uma menina de apenas 10 anos, com aparência magra e ordinária, que se vê perdida e sem perspectiva quando seus pais são transformados em porcos. Por meio do auxílio de Haku, decide enfrentar os problemas e adentrar num mundo mágico desconhecido a fim de recuperar sua família. E o decorrer de sua aventura é banhado por uma forte autorreflexão. Ela descobre aos poucos a sua verdadeira força, que não inclui adquirir poderes mágicos. O filme mostra por meio de imagens o potencial alcançado por uma garota simples. Uma garota que vive dentro de todos nós. Basta querer encontrá-la.

O longa-metragem revela a força de uma criança comum, que, mesmo sem experiência de trabalho e com pouca forma física, convence a bruxa Yubaba a contratá-la; uma menina que se empenha para acompanhar o ritmo de sua amiga Lin e as outras moças da equipe de limpeza; alguém que aceita o desafio de limpar a banheira mais suja, fedida e desagradável da casa de banhos e que atende nela um cliente com aparência e cheiro extremamente desagradável e suspeito. Uma pessoa gentil e de coração puro que se recusa a cair nas tentações oferecidas pelo Homem Sem Rosto e faz de tudo para ajudar seu amigo Haku, mesmo tendo seus próprios problemas. Suas dificuldades são vencidas pouco a pouco no filme através de sua coragem e gentileza, conquistando a admiração e o respeito de todos que encontra. E no fim, uma garotinha de 10 anos derrota Yubaba, rompendo o seu contrato, libertando seus pais e outros humanos que foram transformados em porcos.

Chihiro então retorna para casa. Sua aventura, ao contrário de muitas outras, não resultou em uma benção que beneficia uma comunidade, ou o mundo em geral. Ela não conquistou a cura de alguma doença, uma arma que ajude em guerras mundanas, nem nada do tipo. Sua contribuição não reside em salvar a Terra como um todo, entretanto provoca uma renovação de âmbito individual e profundo em quem assiste. Tal característica se relaciona com o que Campbell conceitua no epílogo *Mito e sociedade*.

Ele argumenta que a tarefa do herói contemporâneo é diferente da que existia até então. Com a globalização, o cerne da sociedade passou a ser a economia e a política. Com isso, a religião, as artes, e a espiritualidade em geral se tornaram secundárias na organização social, entrando num declínio cada vez maior (CAMPBELL, 1989, p. 372).

A vida não mais se organiza através do coletivo, da comunidade, e sim através do indivíduo. Hoje, não possuímos um sistema de apoio baseada em aspectos culturais e étnicos. A figura do ancião, do curandeiro que promove rituais de auxílio, já não existe - excerto em povos tradicionais remanescentes. O capitalismo neoliberal roga pela liberdade e conquistas individuais, mas também incita a competição e a desigualdade social. Então, nos dias de hoje, não faz mais sentido para o herói buscar soluções de aspecto coletivo, algo que beneficie todo o seu povo, porque ele simplesmente não existe mais. Campbell argumenta que os sentimentos nacionalistas da era moderna não correspondem ao conceito anterior de comunidade - aquele existente nos povos ancestrais.

O problema da humanidade hoje, portanto, é precisamente o oposto daquele que tiveram os homens dos períodos comparativamente estáveis das grandes mitologias coordenantes, hoje conhecidas como inverdades. Naqueles períodos, todo o sentido residia no grupo, nas grandes formas anônimas, e não havia nenhum sentido no indivíduo com a capacidade de se expressar; hoje, não há nenhum sentido no grupo- nenhum sentido no mundo: tudo está no indivíduo. Mas, hoje, o sentido é totalmente inconsciente. Não se sabe o alvo para o qual se caminha. Não se sabe o que move as pessoas. Todas as linhas de comunicação entre as zonas consciente e inconsciente da psique humana foram cortadas e fomos divididos em dois (CAMPBELL, 1989, p. 373).

A vida na sociedade contemporânea gira por meio das ações individuais. Cada vez mais somos cobrados em nos sentirmos inteiros, de negar a necessidade de se apoiar em outros. A ideia é encontrar a nossa plenitude em nós mesmos, exercer cada vez mais nossa liberdade, tanto de pensamento, quanto de consumo. Competir e trabalhar arduamente para manter o sistema funcionando.

Entretanto, é uma jornada estritamente solitária, não existe auxílio sobrenatural, nem itens mágicos que possam ajudar a vencer o dragão, muito menos uma estrutura social comunitária que guie nossos caminhos e escolhas. O problema das pessoas hoje não reside mais em questões relacionadas à caça, ao plantio, ao artesanato e à sobrevivência, e sim em desvendar a nós mesmos. Quais

caminhos seguir? Qual profissão escolher? Como superar o luto de um ente querido? Qual o melhor jeito de estudar para passar no vestibular? Como esquecer o antigo (a) namorado (a)? O que fazer em relação às inseguranças da vida adulta? São problemas que podem aparecer nas vidas dos cidadãos do mundo contemporâneo. Todas possuem âmbitos e respostas individuais. Mesmo que a forma de lidar com a morte ainda apresente resquícios culturais, por exemplo, ela ainda se constitui como um problema exclusivo do eu - de quem sofre a ação, e nenhuma estrutura maior que ele pode consolá-lo.

Nesse sentido, Campbell fala sobre uma atualização das tarefas do herói no mundo moderno:

A tarefa do herói, a se empreendida hoje, não é a mesma do século de Galileu. Onde então havia trevas, hoje há luz, mas é igualmente verdadeiro que, onde havia luz, hoje há trevas. A moderna tarefa do herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma coordenada. (CAMPBELL, 1989, p. 372).

No sentido de renovação e de mudança nos objetivos do herói moderno, “A viagem de Chihiro” se constitui uma obra significativa. Ela trata sobre um período específico na vida de todos: a passagem da infância para a adolescência/vida adulta.

A infância é marcada pela proteção da família, é ela que fornece estrutura para o desenvolvimento das crianças. O mundo delas é apoiado por essas estruturas, que, além dos pais, inclui também vizinhos, outros parentes, amigos e a escola. A indignação inicial da personagem com a mudança de cidade que seus pais realizam é muito compreensível. Deixar as pessoas, os lugares e as paisagens que constituíram sua infância, palco de seus primeiros passos e conquistas, causa dor e tristeza. A posterior transformação de seus pais em porcos a deixou perdida e sozinha. Logo após, ela começa a ficar transparente, seu corpo físico vai desaparecendo aos poucos.

Essa imagem pode significar alguém que não possui autonomia e nem características próprias, alguém que não existe sem a presença dos pais protetores. E que, portanto, pode desaparecer. Porém, Haku surge em meio ao desespero de Chihiro e oferece uma frutinha. Comer de tal fruto é se agarrar à sua existência única e individual - mesmo que ela ainda precise ser elaborada - é aceitar a aventura e as consequências de entrar num mundo desconhecido sozinha, sem saber o que está por vir, e sem ter ninguém para fazê-lo em seu lugar. Ao mergulhar no mundo

da aventura, ela descobre quem é, desenvolve suas habilidades, dá-se conta conscientemente das suas qualidades e potenciais.

Na trama, a menina tem seu nome mudado para Sen. Isso representa o processo de autoconhecimento que a personagem vive. Sen é a descoberta dela mesma, da sua identidade própria, da autonomia que foi conquistada, de sua força secreta que foi revelada e que reside em todos nós. Todavia, para romper o contrato com Yubaba, ela precisa se lembrar de seu nome verdadeiro. Assim, a protagonista tem que fazer a junção de Chihiro, sua essência, suas lembranças e seus amigos que deixou no mundo de onde veio, e Sen, sua identidade autônoma. Ambas são duas metades de um mesmo ser. É a metáfora de se encontrar. De ouvir sua voz interior e seguir um caminho que seja verdadeiro e profundo para si mesmo. Todos nós passamos por essa fase da vida, todos nós abandonamos a infância em algum momento e adentramos num período de descobertas internas. É esse o auxílio que a obra de Miyazaki nos proporciona.

Outro aspecto importante do filme é que se relaciona com os problemas do mundo contemporâneo é a questão do protagonismo feminino. Ao longo de décadas, as mulheres lutaram e ainda lutam pela igualdade de direitos. Desde então, várias conquistas foram feitas, porém, a violência contra a mulher, o preconceito de gênero no trabalho, assédio, estupros, entre outros, ainda continuam ocorrendo de forma frequente no Brasil e no mundo. Ao trazer protagonistas fortes e empoderadas em seus filmes, Hayao Miyazaki inspira as garotas ao redor do globo.

Muitos dos meus filmes têm fortes protagonistas femininas, corajosas, meninas autossuficientes que não pensariam duas vezes antes de lutar pelo que acreditam com todo o seu coração. Elas precisarão de um amigo ou um defensor, mas nunca um salvador.<sup>2</sup>

Em uma suposta entrevista ele comenta que a ideia do filme “*A viagem de Chihiro*” surgiu ao constatar a escassez de narrativas que demonstrem os problemas que as garotas de 10 anos enfrentam no cotidiano. Por isso ele quis produzir um filme que fosse significativo para as crianças dessa idade.

E de acordo com Campbell:

---

<sup>2</sup>Entrevista atribuída a Miyazaki, publicada na matéria intitulada *Hayao Miyazaki e a Subversão dos Papéis Tradicionais de Gênero*, disponível no blog Querido Cinéfilo através do link: <https://queridocinefilo.wixsite.com/site/post/hayao-miyazaki>. Acesso em 27 de agosto de 2020.

Evidentemente, esse trabalho [de renovação] não pode ser realizado negando-se ou descartando-se aquilo que tem sido alcançado pela revolução moderna; pois o problema não é senão o de tornar o mundo moderno espiritualmente significativo. (CAMPBELL, 1989, p. 373).

Para o autor, as conquistas adquiridas tanto por meio de revoluções tecnológicas quanto por melhorias de direitos sociais, não devem ser ignoradas. Elas devem fazer-se presentes na renovação das histórias heroicas, constituir seu cerne, a fim de reconectar a espiritualidade com a vida contemporânea.

Logo, nada impede que tais histórias se realizem a partir de técnicas mais recentes na história, como a fotografia e o cinema. Então, acredito que há correspondência nos desejos de Campbell e Miyazaki em renovar o mundo contemporâneo enchendo-o de fantasia e de significado. O cinema e a animação enquanto linguagens podem exercer esse papel de forma única. Marcando e emocionando gerações inteiras.

### **2.3.2. Implicações na sala de aula**

As histórias embrenhadas de mitologia possuem uma estrutura ancestral que além de cumprir seu papel como renovadora do mundo e oferecer auxílio espiritual aos percalços de nossa existência humana, também se consolidam como experiências singulares. São momentos em que nossas vidas são transformadas, indicando um possível amadurecimento individual. Campbell nos fala que existe uma enorme contribuição que as histórias mitológicas podem oferecer em nossas vidas. Elas são, antes de tudo, resquícios da sabedoria ancestral, que ao longo de eras auxiliou a continuidade da vida humana. “Não obstante, ainda podemos ver, na multiplicidade de mitos e lendas que chegaram até nós ou que têm sido registradas nos confins da terra, o esboço de alguns elementos do nosso destino ainda humanos” (CAMPBELL, 1989, p. 107).

Porém, extrair os benefícios que tais narrativas proporcionam não é tarefa fácil. É necessário realizar de fato uma extração de seus significados, pois esses podem estar escondidos - atrás de barreiras como linguagem, visão de mundo, época, dentre outros. Tal ação não pode ser feita senão por um mergulho real e profundo nas poéticas dos mitos. O mergulho requer coragem para se molhar e

enfrentar os riscos do embate com a água, também significa renunciar à luz do sol e se entregar para a escuridão e imensidão do oceano.

Segundo Joseph Campbell, “Para ouvir e aproveitar [os mitos], porém, devemos submeter-nos, de certo modo, à purgação e a entrega. E aí temos parte do nosso problema: como fazê-lo exatamente?” (CAMPBELL, 1989, p. 107). Ao nos depararmos com o herói das lendas, somos convidados a submergir num mar gigantesco, as águas da nossa própria existência. Entretanto, os ouvintes precisam aceitar e se abrir para uma aventura. Campbell questiona a si mesmo sobre como alcançar tal disposição. Acredito que o segredo esteja na forma em que o convite é feito.

O filme “A viagem de Chihiro” é exemplo de um convite bem-sucedido. A obra é aclamada até os dias de hoje, tanto pelo público geral, como por parte da crítica especializada. A animação é muito bem-feita e a construção do mundo surreal encontrado pela garota possui uma riqueza de detalhes, que vão desde as cores, desenhos das paisagens externas e dos ambientes internos, à construção física e psicológica dos personagens - incluindo a criação de seres e espécies extra mundo. Como também a trilha sonora original, que, inclusive, ganhou diversos prêmios e foi feita com exclusividade pelo musicista japonês Joe Hisaishi. Tudo isso, além, é claro, do roteiro, contribuí para que o espectador não tire os olhos da tela e busque entender aquele universo como um todo, bem como a se identificar com a personagem principal. É impossível desviar o olhar da tela e não se envolver com as peripécias da garotinha. Ao assistir, entramos numa espécie de êxtase similar a uma hipnose. E quando percebemos, sentimo-nos intrinsecamente abertos e ligados à história. E ela acaba adentrando nosso espírito.

Falou-se do estado hipnótico; digamos antes semi-hipnótico, pois que o espectador não dorme. Mas embora o não faça, concede-se à cadeira onde está sentado uma atenção da qual não beneficiam os outros espetáculos... Que evitam um conforto entorpecedor (teatro) ou o desprezam mesmo, (estádios): o espectador poderá ficar assim, meio estendido, numa atitude propícia à descontração e favorável ao devaneio (MORIN, 1983, p. 155).

Como uma animação banhada de fantasia, “A viagem de Chihiro” é um filme muito propício a devaneios. Sua profunda viagem de autoconhecimento reverbera em quem assiste. Segundo Maurice Merleau-Ponty, isso acontece porque “o cinema está particularmente apto a tornar manifesta a união do espírito com o corpo, do

espírito com o mundo e a expressão de um dentro do outro” (MERLEAU-PONTY, 1983, p. 116).

Entre o cinema e seu fruidor existe uma preciosa troca, como uma influência mútua. Um estado simbiótico é necessário para que uma experiência cinematográfica aconteça. O filme só alcança seu significado real se ele é sentido e completado por seu espectador. Ao assistirmos tal obra cinematográfica, somos convidados a participar dela. O chamado da aventura endereçado a Chihiro também é enviado a nós. Cabe a cada um aceitar viver ou não a experiência.

Cabe agora saber se é possível realizar o chamado de aventura em sala de aula com elementos que, assim como no filme, envolvam os estudantes num processo de ensino-aprendizagem. Algo que os comova de tal forma que dificulte a recusa a participar das atividades. Elementos que levem os educandos a se envolver nos processos criativos de modo natural, ou seja, sem pressão das notas e da estrutura escolar. E que seja divertido e aguace a curiosidade. A grande questão é como transpor as características do longa-metragem para o ambiente escolar e:

- Será que existe a possibilidade de simular o estado semi-hipnótico que Edgar Morin conceitua sem a presença do filme em si?
- E se a obra cinematográfica for exibida, como redirecionar a experiência e sensações provocadas para a realização de uma produção autoral das crianças?
- Existem mecanismos que promovam um estado similar ao da meditação/ sentimento solitário que o cinema provoca? (Uma solidão composta de autoconhecimento, autonomia, concentração, escuta...)
- O espírito de aventura presente em “A viagem de Chihiro” pode ser conseguido de outras maneiras? Através de jogos, desafios, dinâmicas diferenciadas?
- A presença da fantasia no longa-metragem invade a sala de aula quando incentivamos a imaginação dos estudantes? O que isso pode acarretar?
- A utilização da música, de uma trilha sonora, pode ajudar a criar um ambiente de produção e troca dentro da sala de aula?
- O cinema se utiliza da linguagem da fotografia, dos planos, da luz, dos cenários e figurinos, da música e do roteiro para proporcionar experiências. Quais são as linguagens e mecanismos que a aula de arte dispõe para alcançar o mesmo objetivo?

- Como realizar uma aula de arte onde os estudantes sintam que fazem parte do processo? Que a presença de cada um, com as suas individualidades, é de extrema importância?

Algo que pode explicar o impacto que “A viagem de Chihiro” proporciona é o fato de sua narrativa ser classificada como um *Coming of age*. São histórias que enfatizam o amadurecimento de seus personagens, e, como gênero da literatura, exploram os momentos de mudança das fases da vida, como por exemplo, a passagem da infância para a adolescência. Tais problemáticas aparecem frequentemente nas vidas de jovens e adultos e os rituais de passagem realizados por nossos antepassados comprovam que, independentemente da época histórica, esses momentos afligem o espírito humano. Mesmo com toda a tecnologia e secularização da sociedade, nossa psique ainda é atingida por elas.

Portanto, é comum que exista uma identificação do espectador com os personagens do *Coming of age*. Ou seja, apesar do mundo ficcional do filme de Hayao Miyazaki, os questionamentos internos de Chihiro fazem parte do nosso cotidiano. Somado a isso, existe uma identificação pungente entre a vida real e os acontecimentos dos filmes.

Edgar Morin, em seu ensaio intitulado *A alma do cinema*, conceitua a respeito desse aspecto representativo que o cinema provoca. O autor afirma que como seres humanos, subsistimos e aprendemos a partir da repetição, do espelhamento dos mais velhos. Desde criança, convivemos o tempo todo com o que o antropólogo chama de processos de projeção-identificação. Formamos nossas identidades a partir das semelhanças e diferenças para com os outros. Estamos sempre projetando imagens, julgamentos, impressões a outrem e buscando características em comum. O cinema se coloca como uma linguagem artística muito próxima do cotidiano, pois carrega certa verossimilhança à realidade, devido à utilização da câmera filmadora. O audiovisual e a fotografia possuem uma aura do verdadeiro, que não é atribuído tão fortemente a outras técnicas. Morin argumenta que no ato de assistir um filme há uma mistura das identificações processadas no dia a dia com o enredo e os personagens da trama ficcional.

Um primeiro e elementar processo de projeção-identificação vem, pois, conferir às imagens cinematográficas realidade suficiente para que as projeções-identificações ordinárias possam entrar em jogo. Por outras palavras, há um mecanismo de projeção-identificação na origem da percepção cinematográfica (MORIN, 1983, p. 151).

Ou seja, os processos de projeção-identificação estão no âmago da criação cinematográfica. É o envolvimento sensível entre a mente do público e os personagens que faz com que a magia do cinema se concretize. O significado e o objetivo de uma obra audiovisual só se completam com o que Edgar Morin chama de “participação afetiva”. Ela ocorre quando nos envolvemos tanto com que está projetado na sala de cinema, que é como se nossa consciência tivesse adentrado a tela. A participação do fruidor de cinema acontece de forma sensível e espiritual, como se nós fossemos os próprios personagens dos acontecimentos.

Foi, evidentemente, na medida em que os espectadores do cinematógrafo Lumiere acreditaram na realidade do trem avançando para eles, que se assustaram. Na medida em que viram “cenas de um realismo espantoso” é que se sentiram, ao mesmo tempo, atores e espectadores (MORIN, 1983, p. 151).

Portanto, para o antropólogo Morin, no cinema “torna-se visível que o espectador tende a incorporar-se e a nele incorporar as personagens da tela em função de semelhanças físicas ou morais que nelas encontre” (MORIN, 1983, p. 162).

Se por um momento trocarmos a palavra identificação por representatividade e empoderamento, temos aí uma correspondência com os movimentos sociais contemporâneos. Esses buscam questionar a ausência de atores negros em papéis principais nas novelas e longas-metragens, por exemplo, e estudam a importância de se sentir representado por meio da tela da televisão e do cinema. Sabendo a potência do processo de projeção-identificação, tanto nas nossas vidas quanto na arte, como podemos utilizá-lo no ambiente escolar?

De volta à animação “A viagem de Chihiro”, ela se coloca como uma produção cultural que transmite certa representatividade no mundo todo, mesmo com sua origem japonesa. Ao nos depararmos com os desafios vencidos pela protagonista, sentimos ser possível ultrapassar as dificuldades individuais, igualmente. Ademais, a presença de uma garotinha como heroína pode inspirar nossas alunas a alcançarem seus objetivos e reconhecerem suas reais forças, em oposição ao machismo ainda pungente no cotidiano.

Tanto a identificação que sentimos quanto o autoconhecimento conquistado por Chihiro ao longo da animação pode inspirar as aulas de arte. A disciplina em si tem um grande potencial para encabeçar processos de autoconhecimento e, para isso, os alunos precisam colocar suas individualidades, gostos, crenças e opiniões.

Nisso, a utilização de referências artísticas que dialogam com o cotidiano dos estudantes é fundamental, pois desmistifica a imagem elitista que algumas pessoas podem ter para com as artes visuais e os museus, convida o aluno a se colocar como artista. Mostra que é possível ser um profissional criativo. Incentiva a utilização de elementos encontrados na sua vizinhança, no cotidiano. Já a questão do amadurecimento pode surgir na sala de aula ao promover discussões e análises de temas e obras de artes, ao analisar as produções realizadas pelos colegas, dentre outros.

E as identificações que o público sente com os personagens de cinema podem surgir na escola ao apresentar artistas diversos, ao apreciar o trabalho dos colegas da classe, na escuta das dificuldades encontradas pelos amigos em seus processos criativos... Ao criar uma sala de aula aberta às individualidades, aos diálogos, e cheia de artistas que transmitem representatividade (por serem de locais periféricos, por serem mulheres, negros, indígenas), incentivamos que os jovens realizem uma produção artística significativa.

### **3. STORYBOARD - ESBOÇOS DA JORNADA COM O 6ºANO**

Como foi dito anteriormente, recorri à Escola de Aplicação da FEUSP (Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo), para realizar o meu projeto de trabalho de conclusão de curso de graduação. Entrei em contato com os professores de Arte da escola, que, inclusive, já me acolheram várias vezes no passado, e combinei que minha experiência didática seria com o 6º ano do fundamental. A Profa. Dra. Kelly Cristine Sabino é a docente titular das duas turmas de 6ºano do colégio. Passei a assistir às suas aulas no mês de março de 2021. Elas eram às terças feiras pela manhã, aulas à distância, por meio de chamadas de vídeo ao vivo.

No começo, eu somente assistia às aulas e mantinha minha câmera ligada. Depois, fui organizando as perguntas, respondendo dúvidas e coisas do tipo. Fui observando e anotando a dinâmica dos encontros com o 6ºano. As aulas à distância eram com duas turmas em conjunto e eram sempre bem agitadas. Muitas perguntas, muitos microfones sedentos por atenção. Passado algum tempo, senti necessidade

de propor algo para a turma, algo que fosse anterior ao projeto da minha monografia. Isso serviria para que eles me conhecessem melhor. Acompanhando a linha de conteúdos da Profa. Dra. Kelly Cristine Sabino, montei uma aula sobre os *Adinkras*, símbolos de origem Akan - povo presente em Gana e Costa do Marfim. Esses símbolos são uma forma tanto de desenho quanto de escrita e possuem significados ancestrais e filosóficos. As crianças pareceram ter gostado da ideia da aula.

Paralelamente à minha observação, estava estudando as referências teóricas da minha pesquisa e elaborando o plano de aulas. O tema desse plano é uma animação chamada “A viagem de Chihiro”. Ele é um filme que marcou a minha infância de um modo que nenhum outro conseguiu fazer. É uma daquelas animações que já assisti mais de 20 vezes, sem nunca enjoar. Fico admirada com a força que essa obra prima de Hayao Miyazaki exerceu e ainda exerce sobre as crianças e os adultos que a assistem.

A vontade de levar esse título para a sala de aula me levou a escrever a presente monografia e a uma consequente chuva de questionamentos acerca dos motivos para tal, e, ainda, de como abordá-lo em ambiente escolar. Particularmente, a última pergunta ficou colada no meu ouvido durante muito tempo.

Minha ideia inicial era propor uma série de aulas, cada uma delas sobre uma das áreas do audiovisual: direção de arte, roteiro, direção de som e direção de fotografia. Os alunos se dividiriam em grupos, de forma online, para criar um projeto de animação coletivo. Esse projeto consistiria em um roteiro, dois personagens e dois cenários. Essa ideia permaneceu no meu coração por um longo tempo. Porém, ela encontrou alguns problemas. O primeiro deles foi a quantidade de aulas da qual iria dispor, quatro, apenas. O segundo foi a dificuldade de propor trabalhos em grupo no formato digital.

Outra questão foi que tal proposição era muito técnica e previa o estudo minucioso das funções do audiovisual, mas qual seria o real propósito disso? Se fosse para tratar do audiovisual em si, existem outros filmes que seriam mais adequados para esse propósito. No fundo no fundo, acreditava que era possível fazer um projeto que não fosse refém de ensinar questões técnicas da linguagem da animação e do cinema. Porém, não sabia como nem o quê.

Recorri então, a um dos atos cartográficos que a Profa. Dra. Sumaya Mattar costuma propor para a criação pedagógica. Ele consiste em elencar as palavras mais essenciais sobre um tema específico e encontrar as possíveis relações entre

elas, até que se crie um campo semântico da aula ou da ação educativa que está sendo planejada. Revi “A viagem de Chihiro” pela vigésima sexta vez e fui escrevendo todas as palavras. Depois, comecei a organizar essas palavras de acordo com semelhanças entre elas. Destaquei quais eram as palavras mais importantes de cada grupo e propus uma organização.

Posteriormente, fiz o desenho da minha cena favorita de “A viagem de Chihiro”, ouvindo minha música favorita da trilha sonora, *One Summer Day*, composta por Joe Hisaishi. Nessa ação, dei-me conta da potência da trilha sonora do filme. E revi o longa-metragem mais uma vez, prestando atenção em como as músicas acompanham as ações dos personagens e os acontecimentos em cada mínimo detalhe. Os silêncios e os compassos da música iam ao encontro do movimento que era mostrado na tela. Os ritmos pareciam mais acelerados nas situações mais desesperadoras. A harmonia das canções se organizava em etapas, como em uma sinfonia; cada canção era parte da narrativa musical.

**FIGURA 1** - Chuva de palavras escritas à mão



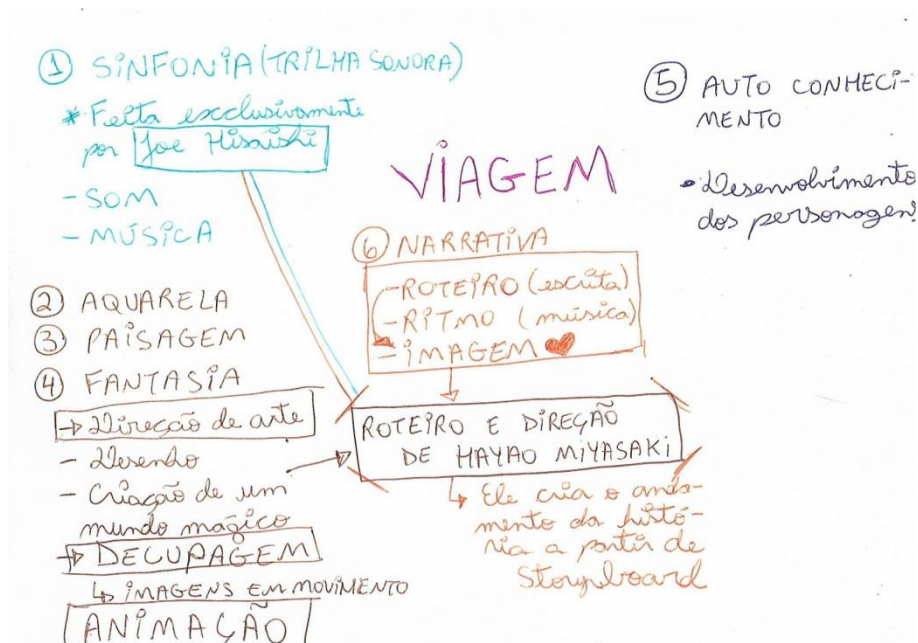
Fonte: acervo pessoal da autora.

**FIGURA 2 - Primeira organização das palavras em subgrupos**



Fonte: acervo pessoal da autora.

**FIGURA 3 - Segunda organização das palavras em subgrupos**



Fonte: acervo pessoal da autora.

Percebi o quanto essas músicas reverberam em mim durante todos esses anos. Uma das mais marcantes é a *Always with me*, música que aparece nos créditos do filme e é a única com letra. Sempre gostei muito dela por motivos indecifráveis por mim, leiga que sou na área musical. A letra é em japonês. Por alguma razão, nunca tinha visto o significado. Até que encontrei um vídeo na internet com a tradução da música para o português. Chorei lendo aquelas palavras. E, mais uma vez, um aspecto de “A viagem de Chihiro” me tocou profundamente. A letra é muito poética e possui muitas imagens. Ela fala sobre as dificuldades que encontramos pela vida, coisas que acreditamos não ter solução, porém, é possível sair do fundo do poço, pois “quando um espelho se despedaça pelo chão, janelas de recomeço se abrem de seus cacos”.

O título da música é referente ao final da canção, que diz que: apesar de tudo, temos dentro de nós uma luz, sonhos que vão estar sempre com a gente. Esse trabalho de conclusão de curso não deixa de ser uma tentativa de manter os sonhos de uma jovem artista-professora. Sonhos que quase se apagaram no decorrer da graduação, mas que sempre estão comigo.

FIGURA 4 - Produção pessoal baseada na cena do filme “A viagem de Chihiro”, de Hayao Miyazaki.



Fonte: acervo pessoal da autora.

Após algumas mudanças e ajustes, cheguei a duas propostas de trabalho e resolvi testá-las com as diferentes turmas. A primeira aula foi destinada para a exibição do filme e as outras três variaram de uma classe para a outra, o 6º ano I e o 6º ano II. Abaixo, apresento uma reflexão sobre as aulas ministradas.<sup>3</sup>

#### **4. ANIMAÇÃO - ONDE AS AÇÕES GANHAM FORMA, OU OS ENCONTROS COM O 6º ANO**

Foi numa agitada manhã de terça-feira que meu ambicioso projeto didático foi colocado em prática. Mais precisamente numa terça-feira do mês de maio. Ele contou com quatro aulas, uma delas reservada para a exibição parcial do filme “A viagem de Chihiro”. Parcial porque a aula tinha duração de 50min, enquanto o longa-metragem dura 2 horas. Fiz o *download* do filme na melhor resolução possível, porém, em ambas as turmas, a passagem dos frames da animação travou na hora da transmissão. Eram pequenas “travadinhas”, como carros passando em lombada. No fim, tive que transmitir o filme em qualidade mais baixa, para garantir a fluidez da animação.

A conexão à internet era algo muito, muito curioso, num minuto estávamos conectados, porém, ao mínimo sinal de chuva ou vento forte, ela desaparecia. Eu mesma “caí” da chamada várias vezes - e os alunos também. Porém, nenhuma dessas caídas fez a aula tombar por completo. Ainda bem. Mas é interessante reparar na fluidez e na fragilidade das conexões digitais, bem como a possibilidade de se permanecer anônimo nas redes. Muitas crianças deixavam a câmera desligada e alegavam que era para melhorar a permanência do *link*. Fica um questionamento se isso é verdade ou *fake*.

O fato é que o anonimato em sala de aula é algo que existe desde que o mundo é mundo. Presencialmente, é quando você fala com um aluno e parece que ele não está ali realmente, ele não escuta. Na forma digital, as pessoas deixam a videochamada da aula rodando e vão embora. Nas aulas do projeto, houve alguns níveis de participação e de anonimato. A taxa de entrega das atividades foi em média de 70%. A maioria das crianças não abria a câmera e poucas se candidatavam para falar em aula, o que pareceu totalmente normal, porém, pergunto-me se os outros estavam conectados de verdade com a aula. Acredito que

---

<sup>3</sup> Os referidos planos de aula compõem os anexos que se encontram ao final deste trabalho.

eu deveria ter frisado mais a abertura das câmeras individuais, bem como outros combinados.

Nas duas salas, percebi que os meninos participavam mais oralmente. Eles se sentiam mais à vontade para dar suas opiniões, sobretudo nas conversas paralelas que se davam oralmente com os microfones abertos ao mesmo tempo, seja pelo chat ou pelo grupo do *WhatsApp* da turma. Tive que fechar o chat em alguns momentos. Além disso, senti dificuldade em interferir nas falas dos alunos. Por um lado, queria promover uma discussão, por outro, faltou um pouco mais de experiência para direcionar a conversa, cortar as falas de alguns para incluir outras pessoas. Lembro que algumas aulas começavam com diálogos entusiasmados sobre animes e era uma conversa tão gostosa que podia durar aulas e aulas.

A questão é que não eram todos os alunos que participavam. E mesmo com a presença de todos, existia uma programação a ser cumprida, cuja duração já era bem escassa. De todo modo, fica essa recordação calorosa das terças-feiras de manhã. E o engraçado é que essa alegria ao falar de animes não se refletia necessariamente na dedicação de alguns dos meninos, pois alguns dos mais entusiastas do assunto não entregaram as atividades. As meninas, por outro lado, falavam menos durante as perguntas. Algumas estudantes falavam sim, mas eram poucas. Não sei se tem algo relacionado com o tema das aulas - algo que talvez seja mais comum no dia a dia dos meninos - ou se é um reflexo da sociedade patriarcal. O fato é que desejo que elas se expressem cada vez mais, e pensarei em estratégias concretas para incentivar isso no futuro. Mas, em contrapartida, as produções entregues por elas têm um capricho e um cuidado maior. Todavia, fica a indagação se tal análise feita por uma separação de gênero é relevante ou não para o processo didático.

O meu ambiente virtual era formado por um *link* aleatório do site de videochamadas. Porém, algo bem complicado era lidar com os estímulos que as aulas digitais possuem. É gente entrando e saindo do *link* toda hora e fazendo aquele bip. É uma chuva de mensagens no chat. É microfone aberto por cima de outros 4 ou 5 ao mesmo tempo. É a conexão que cai. A bateria do *notebook* que acaba. Fiquei umas 2 aulas pensando numa solução que diminuísse a quantidade de demandas, até que a aluna R. sugeriu fazer um evento pela agenda digital. Esse artifício permite convidar os alunos por e-mail para que ele conste no calendário

deles. Além disso, existe a opção de acesso rápido, ou seja, os alunos cadastrados não precisam pedir autorização para entrar no *link*. E isso aliviou minha vida.

Dificuldades à parte, o filme foi transmitido ao vivo. Vimos, em média, 40 minutos dele. Como lição de casa, orientei que eles terminassem de assistir ao filme. Para isso, enviei uma lista de *links* de vários sites e plataformas.

O projeto com o 6º ano I teve três partes. A primeira foi uma atividade de desenhar ouvindo a trilha sonora do longa-metragem. Foram três músicas no total, representando o começo, o meio e o fim da trama. Reproduzi cada uma duas vezes - e esse foi o tempo para realizar os desenhos. As crianças podiam escolher fazer 3 desenhos ou 1 só. Mesmo com pouco tempo para trabalhar, surgiram trabalhos bem interessantes.<sup>4</sup>

O objetivo dessa aula era retomar o filme visto na semana anterior, falar sobre a importância da música no audiovisual e conversar sobre o que eles acharam da animação. Porém, não deu tempo de dialogar. Calculei mal o tempo de cada etapa. Outra dificuldade foi dizer o enunciado da proposta. Vários alunos não entenderam. Naquele dia, eu disse que era para eles desenharem ouvindo as músicas e que deviam retratar a cena que lembrassem a partir da melodia. As crianças alegaram não ter uma memória musical que ligasse as cenas com a trilha sonora.

O que destaca um erro que cometi com a turma, pois me esqueci de pedir que assistissem ao filme prestando atenção na parte sonora - algo que corriji com a outra turma. Elas também perguntaram se podiam desenhar somente um personagem, respondi que sim. Algo que ajudou as crianças foi a orientação que eu dei sobre cada música ser de uma etapa da animação. A primeira, marca o começo, a segunda, o meio, e a última, o final da narrativa. Acredito que isso orientou os estudantes em duas produções. Foi interessante notar que os desenhos representam as partes mais marcantes da animação.

Achei curioso que vários símbolos foram repetidos em obras diferentes. O carro, que marca a cena inicial da animação, o túnel, que eles encontram no meio da estrada. Desenhos com portas, portais e arcos foram recorrentes. Também aparece a imagem da estátua que fica na frente do túnel, o buquê de rosas, bem como a transformação dos pais da Chihiro em porcos. Esses elementos marcam o limite entre os dois mundos, aquele no qual vivemos e o que viríamos a conhecer. Todos

---

<sup>4</sup> Os trabalhos dos estudantes podem ser vistos na íntegra no seguinte link: <https://padlet.com/andressamenezessilva/gjr9916dwt7cjezb>.

esses itens fazem parte do *Limiar Entre Dois Mundos* e do *Chamado da Aventura*, conceituados por Campbell.

A linha do trem, o rio, o azul, e o trem em si, aparecem como referência para o desenvolvimento do filme, bem como o momento em que a protagonista vai até o Fundo do Pântano, casa da bruxa Zeniba. Todos eles representam a viagem em si, as descobertas, e a paisagem que nos é apresentada por Hayao Miyazaki. A cena em que Chihiro entra no trem com o personagem Sem Rosto parece ter sido marcante. Inclusive, ele é o coadjuvante/vilão mais lembrado. Ele possui o corpo todo preto, como se vestisse uma capa, e, ao invés do rosto, existe uma máscara branca. Ele exerce certo mistério, medo e até fascínio nos espectadores. É caracterizado primeiramente como vilão, mas se redime com a protagonista ao final, mostrando sua complexidade.

Outra imagem recorrente é a do Haku em sua forma de dragão, geralmente associada ao final do longa-metragem. O engraçado é que ele não apareceu retratado como humano. Porém, é assim que o personagem se apresenta no princípio do filme. E a outra faceta de sua identidade é revelada no meio da narrativa. Além disso, a figura do dragão é marcante fora dessa obra cinematográfica, ela faz parte de todo um imaginário fantástico explorado por diversos autores. E suas origens residem na mitologia asiática, principalmente a chinesa.

Acredito que a proposta da aula *A sinfonia da viagem* serviu a seu propósito de resgatar a experiência da semana anterior, pois revelou as imagens mais significativas para cada uma das crianças. Todos os alunos que entregaram a atividade fizeram o movimento de escutar as músicas com atenção, além de relembrar as etapas presentes na trama cinematográfica. As produções desse dia reverberaram positivamente como uma doce sinfonia.

Como lição de casa da semana, os alunos tiveram que fazer o *Caderno do Olhar*. Essa proposta foi criada pela professora de artes da turma, Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Kelly Sabino, e consiste em fazer um glossário com as técnicas e os artistas aprendidos em aula. Os alunos devem escrever sobre o tema da aula, e, no final, fazer um desenho que o represente. Dessa forma, pedi que eles pesquisassem dados sobre o filme e sobre o diretor e desenhassem uma cena da animação ao final. Fiz essa proposta nos minutos finais da aula *A sinfonia da viagem*. Devo ter explicado de forma muito rápida e de um jeito um tanto nebuloso, pois muitos alunos não fizeram a atividade.

A segunda etapa do projeto consistiu em propor que os alunos criassem personagens originais representando-os. A proposta era que cada criança construísse a própria viagem. Pedi para imaginarem como seria se cada um de nós estivesse dentro de uma animação e como eu seria fisicamente como personagem. Convidei os estudantes a pensarem sobre as características físicas e psicológicas de cada um. Os medos, as qualidades, os defeitos. Para isso, transmiti uma lista com várias características. E também revisei uma cena do filme “A viagem de Chihiro”, a fim de demonstrar como a aparência e as ações dos personagens refletem em suas personalidades. Reprisei a cena em que Chihiro conhece Yubaba pela primeira vez, enfatizando os adjetivos que ela usou para definir e julgar a nossa heroína. A bruxa alegou que não queria contratá-la porque ela era pequena, magra, mimada e por isso seria uma péssima funcionária. Analisei a aparência física da menina, que reforça a imagem da Chihiro no começo da trama. A proposta era que as crianças elencassem três características de si mesmos, podendo ser físicas e/ou psicológicas, e, a partir disso, criassem o personagem. Os alunos deviam finalizar os desenhos em casa e trazê-los digitalizados na semana seguinte.

Na última aula com o 6ºano I, propus que criassem um mapa que representasse a aventura. Ele consiste em um ponto de partida, um de chegada e vários pontos - as etapas para alcançar o objetivo principal. Esse mapa deveria ser inspirado nos sonhos e medos pessoais de cada estudante. A ideia era pensar nos obstáculos e medos que cada um tem e isso servir de base para um projeto de animação.

Para explicar a proposta, fiz uma série de slides com fotos referentes a algumas cenas do filme “A viagem de Chihiro”. Essas cenas mostram os desafios que Chihiro enfrentou durante o filme. E, a partir disso, fui explicando sobre *A jornada do herói* e suas etapas e como isso se relaciona com a nossa vida. Para deixar mais nítido, usei um mapa feito previamente por mim e transmiti para a turma. Acredito que essa última atividade finalizou bem o projeto, pois pude tratar sobre *A jornada do herói* envolvendo tanto o filme de referência quanto a individualidade de cada estudante com seus objetivos de vida. Nessas três etapas, retomei o filme, porém não estagnando nele, procurei ir além da animação em si.

Abaixo, segue a análise de dois desenhos realizados na aula *A sinfonia da Viagem*. O primeiro trabalho foi feito pelo estudante T., referente à última música apresentada. É interessante reparar que ele ocupou bem a folha. A figura do dragão

foi feita bem na linha horizontal que marca o meio da composição. O corpo dele se estende de ponta a ponta, deixando apenas um espaço embaixo e outro em cima. A curvatura do corpo de dragão remete à cena em que o personagem Haku voa para trazer Chihiro de volta, ou seja, a obra sugere movimento. O traço do estudante é fraco, um tanto rarefeito, que acaba se confundindo um pouco com o fundo, trazendo certa delicadeza. Porém, o olho e a cabeça de Haku são mais delineados, destacando a face do personagem. Vale notar a presença de um olho só na imagem, devido ao conhecimento prévio do aluno sobre perspectiva. O destaque da imagem recai sobre a crista, a pelagem do dragão, que foi pintada de azul, a cor principal desse personagem. As patas de Haku ficaram um pouco desiguais, porém isso não incomoda.

**Figura 7-** Desenho realizado na aula *A sinfonia da viagem*.



Fonte: Produção original do estudante T

**Figura 8** – Cena do filme “A viagem de Chihiro” (2001).



Fonte: acervo pessoal.

A cena escolhida pelo estudante T. para representar a música *Reprise* foi muito interessante, pois ela marca um desfecho narrativo. Haku vai em forma de dragão até Zeniba, bruxa irmã de Yubaba, atrás de Chihiro e do bebê da bruxa. Ele ajuda a personagem principal a se livrar do contrato que a prendia no mundo dos espíritos. Na volta, Chihiro, sobre nas costas de Haku, lembra o nome verdadeiro do amigo, o que também o liberta de seu trabalho como aprendiz de feiticeiro. A cena é muito poética visualmente, bem como esse desenho.

A obra a seguir foi feita pela estudante F. e remete à primeira música apresentada. Nela, vemos a forma de um semicírculo. Ela se encontra na parte de cima na folha. A composição parece ter sido feita sob a regra dos terços, pois a figura principal reside na terça parte da folha, contando de baixo para cima. O semicírculo remete a um túnel, aquele que a família de Chihiro encontra ao se perder no caminho da mudança. Ele é pintado de canetinha preta, o que destaca a escuridão da estrutura. Porém, ele possui um círculo amarelo ao meio, que indica luz. Tal composição sugere profundidade, pois imaginamos que existe algo ao fundo seguindo a iluminação. Também pode fazer referência à escultura que fica na frente dessa passagem. Abaixo do túnel preto, temos um começo de estrada feito com lápis de escrever. A estrada não é completa, é apenas sugerida, e não segue regras de perspectiva. Nem é pintada, adquirindo um ar de rascunho. As linhas retas que compõem essa rua inacabada propiciam uma certa planificação à obra. O desenho parece brincar em ter ou não profundidade, apesar da estudante não ter se utilizado

de recursos técnicos da perspectiva. As linhas do desenho possuem algumas irregularidades que denotam que ele foi feito a mão livre, sem utilização de régua. A imagem do túnel foi recorrente nessa atividade. Ele é o ponto onde o mundo real e o espiritual se ligam, é o limiar dos dois mundos, segundo Joseph Campbell. Ao visualizar a obra, nosso olhar se fixa no túnel pintado de canetinha, trazendo um certo mistério. Isso ocorre porque a forma em si é um tanto abstrata. Só sabemos que se trata de um túnel por conta da estrada inacabada embaixo dele. Enfim, o desenho mostra a áurea misteriosa e de certo espanto que a cena do filme nos provoca. Ele nos faz lembrar do carro da família de Chihiro indo rápido pelas estradas, até que, subitamente, depara com um prédio antigo e de caráter instigante.

**Figura 9-** Desenho realizado na aula A sinfonia da viagem.



Fonte: Produção original do estudante F.

**Figura 10**– Cena do filme “A viagem de Chihiro” (2001).



Fonte: acervo pessoal da autora.

Temos abaixo a análise de dois desenhos da segunda atividade. O primeiro a ser analisado foi feito pelo aluno T.. A folha foi usada na horizontal; embaixo, a água foi pintada de lápis azul escuro; sobreposta a ela, vemos formatos de ondas feitos de canetinha. À direita, temos um sol alaranjado, e, ao meio, o personagem. Apesar de a proposta envolver a criação de um personagem original, o estudante T fez um desenho de Itachi, caráter da animação Naruto. É possível perceber isso pelo casaco preto com nuvens vermelhas e pelos olhos. Porém, algo interessante a se destacar é a geometrização do corpo da figura. O chapéu é um grande triângulo amarelo, o rosto é meio quadrado, o corpo é um retângulo com as bordas superiores arredondadas para fazer os ombros. Conseguimos ver a manga direita do casaco de Itachi, que não possui braço nem mão. A figura nos olha de frente e a posição da cabeça e do corpo reforça esse ângulo de perspectiva. Porém, os pés quebram com isso. O pé direito está virado para essa direção e o esquerdo está espelhado em relação a ele. É como se os pés estivessem abertos. Apesar de o desenho ter fugido da proposta, ele foi bem pintado e feito com certo capricho. A lista de características corresponde à de Itachi.

**Figura 11-** Desenho realizado na aula: *Os sujeitos da viagem*.



Fonte: Produção original do estudante T.

O segundo desenho possui uma estética que remete ao filme de referência. Isso ocorre pelo quimono azul que o personagem está usando, somado ao estilo de camiseta que aparece por baixo. A faixa azul lembra a roupa que Chihiro usa no início da trama. O formato da boca também remete ao estilo de desenho de Hayao Miyazaki, bem como o rosado das bochechas da figura. O desenho foi realizado com a folha na vertical e possui um recorte parecido com o trabalho anterior. Existe um espaçamento na parte superior da folha e na inferior. Uma linha feita a mão livre na parte de baixo marca o recorte feito pelo estudante. Desse modo, o menino aparece no segundo terço da folha, contando de baixo para cima, de modo bem centralizado. O cabelo tem um certo movimento adquirido por linhas que foram apagadas e a sobreposição de alguns traços. A pintura parece ter sido feita de giz de cera ou se um lápis aquarelável, pois apresenta uma textura própria desses materiais. O personagem possui o braço esquerdo dobrado e sua mão está escondida atrás da cabeça, não conseguimos visualizá-la.

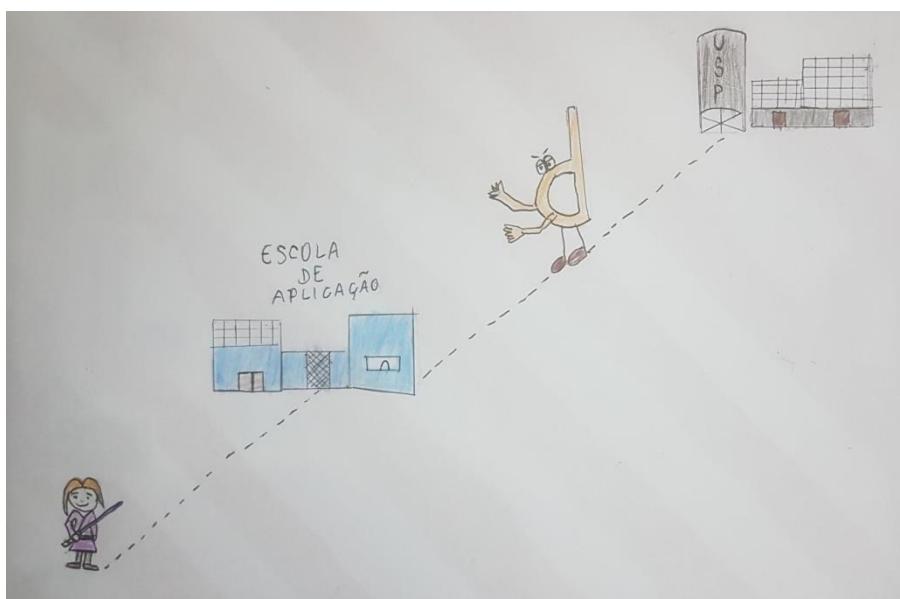
**Figura 12-** Desenho realizado na aula: *Os sujeitos da viagem*.



Fonte: Produção original do estudante V.

A produção a seguir foi feita pela aluna H. e consiste no mapa de sua viagem - proposta final do projeto. Ela esperou até o fim do encontro para falar comigo em particular. Esperei todos saírem da chamada. Ela conversou comigo por voz, sem abrir a câmera. Revelou que tem dislexia e esse é o maior obstáculo ao seu sonho de entrar na USP para fazer a graduação no futuro. H. perguntou se podia fazer um monstro com a letra D de dislexia como uma das dificuldades do mapa. Fiquei emocionada com o envolvimento que a estudante demonstrou, bem como a confiança que teve de me contar sobre algo tão particular. Foi um dos momentos mais marcantes do projeto.

**Figura13-** Desenho realizado na aula.



Fonte: Produção original da estudante H.

Com a outra turma, decidi realizar uma proposta diferente, para posterior comparação entre as duas. A diferença foi que, antes da exibição do filme, orientei as crianças a se atentarem aos sons presentes na narrativa. E ao final da aula, reforcei que fizessem o caderno do olhar com um desenho bem caprichado das suas cenas preferidas. Isso ficou como lição de casa, junto com o término do longa-metragem fora do horário de aula.

Na segunda aula, quis conversar com as crianças sobre o que elas acharam do filme. A conversa se concentrou no fato de que Haku e Chihiro não “terminam juntos”. Essa indignação dos alunos é um reflexo de suas referências audiovisuais, provavelmente baseadas em novelas e comédias românticas, onde tudo gira em torno do amor. Somente o amor justificaria uma história. Argumentei com os alunos que a relação de Haku e Chihiro é um amor diferente e que eles prometeram se reencontrar. Porém, a frustração de alguns estudantes continuou.

É um costume nosso, querer narrativas que mostram tudo. Desejamos ver cada mínimo detalhe. Mas esquecemos que a força narrativa também reside naquilo que é escondido, na poética das coisas que são somente sugeridas. Nós nunca saberemos se Haku e Chihiro se encontraram posteriormente. E isso faz parte da grandeza da narrativa. A graça é justamente imaginar o que acontece depois. E as possibilidades são infinitas. Desde o lançamento de “A viagem de Chihiro” até hoje, e até os próximos dias que virão, pessoas do mundo inteiro vão imaginar sobre esse

mesmo tópico. Cada vez que a animação é assistida, sentimentos novos são aflorados, novos questionamentos surgem. É como a supracitada frase de Walter Benjamin: [a narrativa] “Ela se assemelha a essas sementes de trigo que durante milhares de anos ficaram fechadas hermeticamente nas câmaras das pirâmides e que conservam até hoje suas forças germinativas”. (BENJAMIN, 1987, p. 204). Anos podem passar, porém os filmes do Studio Ghibli permanecerão relevantes tanto para o público infantil, quanto para o adulto.

Conversa vai, conversa vem, e um dos alunos pergunta o que vamos fazer naquela aula. Talvez eu não saiba medir o tempo adequado para um diálogo em sala de aula, ou talvez ele só estivesse sem paciência mesmo. Informei que iríamos realizar um jogo. Nessa atividade, mostrei uma cena da animação sem som algum. O objetivo do jogo era adivinhar qual a música utilizada. Dei três opções de melodia, todas advindas da *soundtrack* original. Transmiti cada uma duas vezes. Foi interessante ouvir as argumentações para a escolha de uma em detrimento de outra. Um falava que devia ser a música X, porque ela tinha um ritmo rápido. Outro dizia que a terceira música era incorreta, pois a melodia era “forte”, “pesada”.

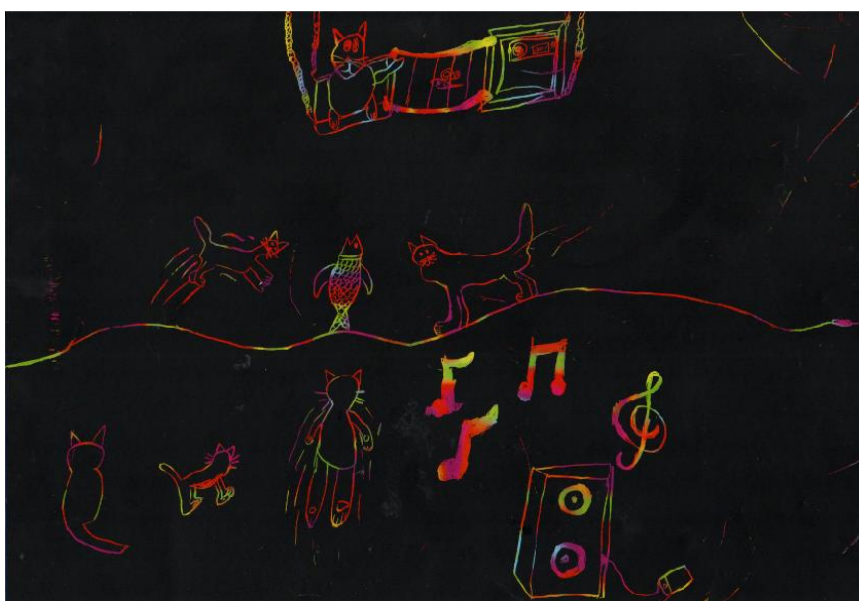
Ao final, fizemos uma votação e a música mais votada foi a música 1, quando, na verdade, a cena utilizou a música 2. Achei bem divertido fazer esse jogo. No fim, a aula continuou com o objetivo de falar sobre a importância do som no audiovisual. Porém, faltou uma produção prática de artes visuais. Antes de acabar a aula, solicitei que cada estudante selecionasse sua música favorita durante a semana. Mas tinha que ser a melhor canção que eles já tivessem ouvido na vida.

Na aula seguinte, fizemos o exercício de ouvir a música tema de “A viagem de Chihiro” e fazer uma representação visual sobre a melodia. Porém, demorou mais de 10 minutos para que eles entendessem a proposta. Tentei explicar da melhor forma, mas não foi o suficiente. Tiveram muitas dúvidas, e eu fui respondendo uma a uma. Depois disso, transmiti a música, e durante o exercício, tiveram mais e mais dúvidas. Posteriormente, pedi para que cada aluno ouvisse a canção selecionada de forma individual e repetissem o processo. Enfatizei que eles deveriam chegar numa paleta de cor pensando nessa canção. Entretanto, acredito que o objetivo de relacionar a música com as cores não foi plenamente alcançado. No fim, não sobrou tempo para que eles comesçassem a criação dos personagens baseados na música, então pedi para que isso fosse feito fora da aula.

Na aula seguinte, a última com a turma II, respondi as dúvidas dos alunos referentes aos personagens e aos cenários. Repeti várias vezes que eles deveriam criar ambos baseados na música, sem copiar do videoclipe ou algo assim. Todavia, alguns alunos entregaram desenhos de figuras famosas no mundo do anime. Isso foi bem frustrante. A transmissão das músicas também foi interrompida por vários alunos, que tinham sugestões de qual era a melhor forma de mostrar as músicas na chamada de vídeo. Isso aconteceu devido a reclamações sobre a qualidade do áudio que estava chegando para eles. Tudo isso tirou tempo da aula. Apesar das dificuldades, finalizei o projeto exibindo a música *Always With Me* como planejado. E desejei que eles cultivassem a luz especial que existe no coração de cada um deles.<sup>5</sup>

A seguir são alguns personagens feitos entre a segunda e a terceira aula.

**Figura 14-** Desenho realizado na aula A sinfonia da viagem - Versão 2.

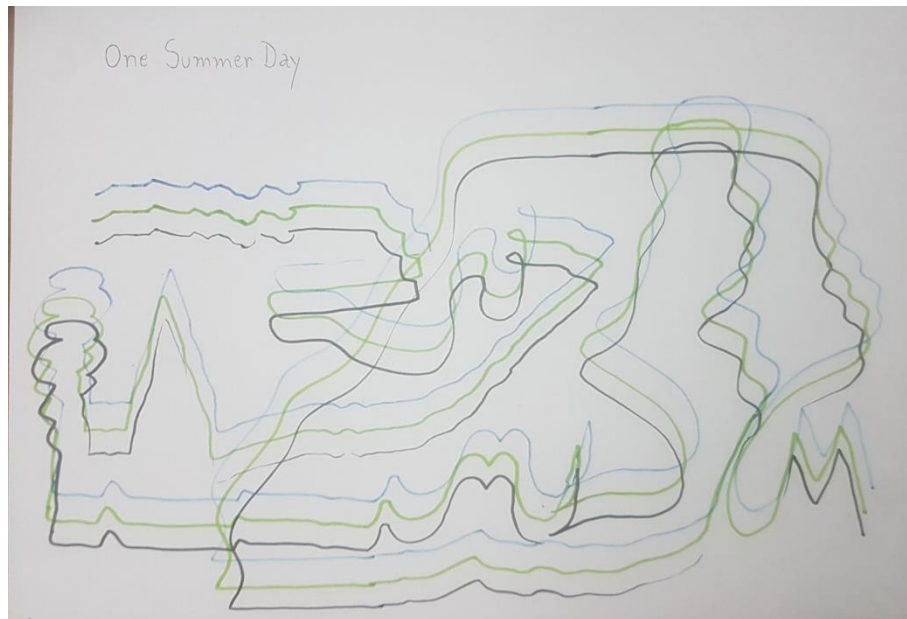


Fonte: Produção original do estudante D.

---

<sup>5</sup> As obras da turma podem ser vistas no endereço eletrônico: <https://padlet.com/andressamenezessilva/qz26logz6icukd07>.

**Figura 15-** Desenho realizado na aula A sinfonia da viagem Versão 2.



Fonte: Produção original do estudante F.

A aluna M. fez um desenho bem interessante. O personagem tem um cabelo curto, preto e esvoaçado, com referências a cabelos de mangás. O movimento do cabelo se dá pela pintura com traços irregulares. Os espaços brancos deixados pela pintura contribuem também para essa interpretação. A figura parece ter sido contornada por uma caneta preta, que lembra o nanquim, técnica usada pelos criadores de mangá.

Apesar da referência, o desenho de M. possui uma organicidade, uma fluidez que incorpora traços não exatos, algo não tão comum no universo de histórias em quadrinhos asiáticas. Ao observar o todo do trabalho, vemos uma mão que ora faz traços quebradiços com uma espessa camada de nanquim, em outros momentos faz traços fortes e definidos, e ora cria texturas delicadas na roupa do personagem. A estudante brinca com as possibilidades da linha, mesmo quando acrescenta a cor. Os tons utilizados com lápis de cor nunca adquirem a textura de mancha, pois o traçado continua se sobressaindo. Conseguimos ver nitidamente o movimento que a estudante fez para pintar cada parte da figura. A cor entra como um contorno, ou como luz e sombra em alguns momentos.

A obra abaixo dessa foi realizada pelo estudante L. Ela se destaca por conter dois personagens caninos que aparentam ser lobos. À esquerda da folha, vemos o perfil de um lobo de cabeça baixa. O desenho possui poucos detalhes, parece até

mesmo uma sombra. Porém, a anatomia do animal é bem desenvolvida. A coloração em tons de verde parece ter sido feita às pressas, pois L. deixou alguns espaços em branco e fez traçados em várias direções, tudo isso sem uma intencionalidade aparente. Na parte de cima da folha, no canto direito, vemos uma cabeça de lobo pintada em outro tom de verde. Essa diferença tonal passa a ideia de serem dois lobos distintos.

Tal teoria é reforçada com uma frase escrita entre as duas figuras: “ Amigo um dia nós nos veremos de novo”. Com tais palavras, a obra adquire um tom narrativo que contribue com a interpretação dos desenhos. O aluno L. realizou uma narrativa visual através da junção de texto e imagem. Os dois se complementam e formam um todo na composição. A força narrativa desse trabalho se amplifica ao vermos a música selecionada pelo estudante L.. Ela se chama *See You Again*, fala sobre uma pessoa que está “vivendo um longo dia sem seu amigo” e que irá contar tudo o que está acontecendo quando encontrar esse amigo novamente.

**Figura 16-** Desenho realizado na aula *Nanairosymphony*.



Fonte: Produção original do estudante M.

**Figura 17-** Desenho realizado na aula *Nanairosymphony*.



Fonte: Produção original do estudante L.

As obras a seguir foram feitas na última aula do projeto. A primeira delas foi realizada pelo estudante D.. Ele escolheu uma música que já possui representação visual, a música tema do filme “Piratas do Caribe: A maldição do pérola negra” (2003).

Apesar de ter essa referência direta, ela somente se torna nítida através do título que a criança escreveu na parte inferior da imagem. Poderia ser um cenário marítimo de piratas qualquer. Ou mesmo uma guerra náutica. Conseguimos ver vários navios, pranchas e pessoas dentro desses. Algumas parecem ter espadas nas mãos. A composição ganha profundidade pela disposição dos elementos. Em primeiro plano, vemos uma construção que parece um farol de sinalização, ou uma Lula gigante. Ao lado, temos uma serpente marítima - monstro comum na franquia Piratas do Caribe. Na lateral esquerda, em baixo, vemos um navio indo em direção a extremidade direita do papel. Logo acima, temos uma linha ondulada significando o mar, e, em cima, vemos três navios. A disposição das pranchas entre os dois navios mais a direita da folha sugere um ataque. O navio do meio da folha na parte superior está cercado em todas as direções. É interessante notar que o desenho se afasta de uma cópia do filme referenciado. A coloração do desenho ficou por conta de um papel mágico que possui o fundo preto e que ao ser desenhado com uma caneta específica, deixa os traços coloridos e fluorescentes.

**Figura 18-** Desenho realizado na aula: *Os cenários da canção.*



Fonte: Produção original do estudante D.

A imagem seguinte foi produzida pelo aluno K.. O desenho foi feito com caneta nanquim. K. utilizou de conhecimentos de perspectiva para construir um cenário urbano. No primeiro plano, vemos um terreno cercado com tábuas de madeira. Dentro dos limites desse terreno, aparece um taco de beisebol, facões ou pincéis, dois pedaços de madeira. No chão, existem várias rachaduras e buracos. À esquerda, vemos algo que parece uma construção cheia de linhas onduladas por cima, talvez seja algum tipo de planta. À direita, encontramos uma pequena construção. Um quartinho, ou, talvez, um banheiro. A pintura de suas paredes e do teto é composta de tracejados pretos e sua porta está travada por pedaços de madeira. E apesar de existir a utilização de técnicas de profundidade, não é possível entender de onde vem o ponto de fuga. Ao fundo, temos uma silhueta simples de um prédio, ou uma porção de prédios com fumaça saindo deles. O cenário em si parece um tanto apocalíptico.

**Figura 19-** Desenho realizado na aula: *Os cenários da canção.*



Fonte: Produção original do estudante K.

## 5. PÓS-PRODUÇÃO - CONCLUSÕES

Os encontros realizados com os 6ºs anos se tornaram uma lembrança essencial na minha formação. Foram momentos calorosos, que conseguiram até mesmo barrar o frio de manhãs chuvosas do outono paulistano. Nesse período, ouvimos músicas juntos, assistimos ao filme “A viagem de Chihiro”, conversamos sobre esse filme e sobre outros animes, desenhamos ouvindo as músicas. Alguns amaram muito assistir à obra de Hayao Miyazaki, outros, nem tanto, mas o fato é que essa narrativa foi o que nos conectou durante um mês.

No mês de maio, foram os encontros com o 6º ano I, e, em junho, com o 6º ano II. Foram planejadas duas propostas didáticas distintas, como foi descrito nos dois capítulos anteriores dessa monografia. A segunda proposta surgiu a partir das inquietações e reflexões da primeira. Todavia, não é possível dizer que uma foi “melhor” que a outra. Apenas podemos refletir sobre os prós e os contras de cada

uma, a fim de gerar novos questionamentos, o cerne da carreira docente, uma eterna investigação sobre as vivências de sala de aula.

O trabalho em ambas as turmas com o projeto “A viagem de Chihiro” teve início com a exibição parcial do longa-metragem. Entretanto, a exibição do filme foi bem diferente nas duas classes. Não dei um direcionamento prévio para a exibição do filme com o 6º I, por um descuido meu, e vimos mais de 40min dele. Já com O 6º II, solicitei que eles prestassem atenção nas músicas presentes no filme. Fiz esse aviso antes e durante a exibição, naqueles momentos que travava o vídeo, ou quando os alunos faziam alguma reclamação. Porém, vimos somente 35 minutos do longa-metragem, logo, não conseguimos chegar na cena em que a protagonista encara a bruxa Yubaba pela primeira vez, e isso foi meio frustrante.

A primeira aula era para retomar a exibição do filme e falar sobre a importância da música no cinema. Com a turma A, propus o desenho a partir das músicas do filme. Eram três canções, que podiam culminar em um ou mais produções visuais. O propósito era conversar no final da aula sobre os trabalhos e sobre o que eles acharam do filme. Entretanto, não deu tempo. Eu tentei exibir cada música duas vezes, como me foi sugerido na etapa do planejamento, mas não foi possível exibir a última música pela segunda vez. Sugeri que a ordem das melodias vinha das partes do filme, que existia uma cronologia por trás da seleção delas. Acredito que essa instrução foi construtiva para as crianças, pois, sem ela, talvez, as crianças ficassem perdidas. Porém, acreditava ser fundamental conversar sobre o filme naquele dia e quando isso não aconteceu foi muito frustrante.

Com a turma B, eu queria garantir a conversa inicial. Então metade da primeira aula foi para ouvir as crianças a respeito do filme. Todavia, percebi que a qualidade da conversa foi diferente da que seria realizada posteriormente com a turma A. Isso aconteceu porque conversar sobre o filme sem fazer nenhum exercício para rememorar-lo deixou o papo um tanto superficial. A conversa girou muito no fato de Chihiro e Haku não terem ficado juntos no final, por exemplo. No fim, esse diálogo pareceu deslocado, sem muito propósito. Após esse momento, realizei o jogo de adivinhar a música correta da cena, que foi divertido, e atendeu ao objetivo de falar sobre a importância dessa área no cinema. Porém, em nenhum momento, produzimos algo plástico, e isso foi um tanto desanimador também.

A segunda aula com a turma I serviu para retomar os desenhos da aula anterior, que eram para resgatar a exibição do filme - o planejamento desse

encontro teve que ser ajustado para tal. Pedi para as crianças que quisessem falar levantassem a mão, tanto para comentar sobre o filme, quanto para mostrar os desenhos produzidos na semana anterior. A conversa foi bem interessante. Cada uma trouxe uma visão do filme. Discutimos porque “A viagem de Chihiro” não possui luta e sangue igual aos animes que eles são acostumados. Discutimos o fato de o começo do filme ser meio “sem graça”, pois não sabíamos sobre o que se tratava a história. Falamos sobre os traços do Studio Ghibli. Sobre o roteiro. Sobre o personagem Sem rosto e como ele foi marcante na narrativa. Falamos sobre o diretor, sobre o fato de o filme ter sido lançado há 20 anos e mesmo assim ainda ser interessante. Enfim, falamos sobre muita coisa. Depois de encerrar a conversa, fiz o convite para que a Turma I embarcasse numa viagem que eles mesmos iriam construir. Na semana anterior, quando eles relembrou as partes do filme para desenhar, parece que houve tempo para desenvolver algumas reflexões mais complexas sobre a narrativa. E acredito que a minha mediação na conversa foi melhor do que na turma II.

Com a turma II, a segunda aula envolveu o desenhar com música, porém foi de um modo diferente. Solicitei previamente que cada estudante trouxesse sua música preferida para o encontro. Durante o decorrer da aula, exibi música tema de “A viagem de Chihiro” e pedi que fizessem uma representação gráfica da canção. Posteriormente, solicitei que cada criança repetisse o processo, porém com a canção preferida. Essa segunda escuta musical foi feita individualmente, porém, a transição entre a música do filme e a música preferida deles não foi bem-sucedida. As coisas não pareceram conectadas. Acreditei que utilizar uma música do filme serviria para mantê-los conectados com a referência inicial, entretanto, isso não pareceu ocorrer. E o objetivo de fazer uma transcrição visual da música foi muito difícil de entender. Precisaria de mais aulas para desenvolver esse tema de transpor o sonoro para o visual. Ao fim da aula, propus que eles criassem personagens inspirados nas músicas que eles trouxeram. O que foi bem difícil também. Alguns se prenderam aos personagens já existentes nos vídeos, ou mesmo nos filmes, quando a música era advinda da trilha sonora deles. Houve muitas e muitas dúvidas.

Na terceira aula, a turma I foi apresentada ao conceito de *Jornada Do Herói* a partir da retomada de cenas importantes do filme. O objetivo da aula era entender o amadurecimento da personagem e como isso poderia inspirar a criação das viagens individuais. Essas viagens foram registradas através de um mapa de vida. Eles

tiveram que representar graficamente seus sonhos e objetivos, bem como seus medos e desafios a serem enfrentados. A viagem que eles criaram, tinha como base suas próprias vidas. Enquanto a turma II teve tempo para terminar seus personagens e pensar num cenário baseados na música que foi previamente selecionada. E nessa etapa, a turma II pareceu perder totalmente o referencial do filme. A ideia inicial era a criação de uma narrativa inspirada na música, porém a proposta não foi bem explicada, e, portanto, não teve um pleno desenvolvimento. Alguns alunos nem sequer mandaram o nome da música que escolheram. Ou seja, nem sei se eles fizeram a escolha de verdade, apesar dos avisos que a escolha da música era fundamental. Talvez uma proposta mais coerente fosse pedir a escrita de um pequeno roteiro de um filme que pudesse contar com a música selecionada na trilha sonora.

Ao final, percebi que a primeira proposta, apesar de alguns equívocos, foi bem mais coerente com os propósitos dessa monografia. Pois em todas as suas aulas havia uma referência ao filme de Hayao Miyazaki, além do que, a espinha dorsal continuou sendo sobre a narrativa. Na primeira aula, a narrativa apareceu sob a forma de três músicas e no convite de retomar o que foi assistido. Na segunda aula, o filme apareceu para falar sobre os desenhos e sobre a opinião pessoal de cada um. E apareceu também quando usei uma cena de “A viagem de Chihiro” para pensarmos na caracterização dos personagens. Através de gestos, roupas, objetos e cores, somos apresentados a uma proto narrativa, uma semente dos acontecimentos que estarão por vir. Na última aula, a história apareceu quando retomei os desafios vividos por Chihiro sob a ótica da Jornada do Herói. Portanto, o alicerce principal dessa monografia se sustentou. O enredo foi capaz de entrelaçar um processo didático de forma mais consistente do que a música de escolha pessoal, utilizada com a turma B.

Um enredo compartilhado de forma coletiva possui sim o potencial de aproximar as pessoas. Essa conexão se deu em vários níveis. O primeiro foi partir da experiência individual com o filme, para partilharmos ideias, gostos, pontos de vista distintos. Mesmo quando existiram opiniões conflitantes, elas serviram para a produção de conhecimento. A rede entre os participantes dos encontros foi realmente tecida. Ela partiu de uma vara de pescar principal, tecida e construída por Hayao Miyazaki, a fim de cativar os seus espectadores. “A viagem de Chihiro” foi uma das varas mais especiais que o diretor produziu, pois ‘pescou’ público nunca

visto na história dos cinemas japoneses até então. Uma vara que alcançou vários prêmios internacionais, inclusive o Oscar. Tal vara cativou certa criança de 12 anos, que, depois de adulta, buscou cativar estudantes de uma nova geração.

Desse modo, uma trama complexa foi construída. Linhas que conectaram culturas, idades, opiniões, gostos, e habilidades diferentes. Redes que partiram da personagem Chihiro e que reverberaram nas vidas de cada um de maneiras imensuráveis. Desse modo, os enredos foram de fato uma trama fundamental nesse processo didático vivenciado pelos estudantes da Escola de Aplicação da FEUSP.

O título original da pesquisa era “Os enredos audiovisuais como trama fundante das aulas de Arte”. Porém, as propostas didáticas partiram de uma obra bem específica dentro do audiovisual. Uma animação japonesa, que possui uma série de particularidades que a distinguem de um cinema de *liveaction*, por exemplo, e que a diferenciam também das séries de anime que podemos encontrar na televisão. Por conta desse recorte, o nome “Os enredos animados como trama fundante das aulas de Arte” parece mais adequado aos esforços dessa monografia.

## REFERÊNCIAS

- ARENDT, Hannah. *A Crise na Educação; In: Entre o Passado e o Futuro*. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- BENJAMIN, Walter. *O Narrador: Considerações Sobre a Obra de Nikolai Leskov. In: Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio Sobre Literatura e História Da Cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. Editora Cultrix pensamento. São Paulo. 9ª edição;
- ERIKSON, Erik H. *Infância e Sociedade*. Zahar editores. Rio de Janeiro, 1971.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura*. Editora Perspectiva S.A. São Paulo. 4ª edição.
- MACHADO, Regina. *Acordais: Fundamentos Teórico-Poéticos da Arte de Contar Histórias*. São Paulo: DCL, 2004.
- XAVIER, Ismail. *A Experiência do Cinema: Antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.
- DEWEY, John. *Arte como experiência*- São Paulo: Martins Fontes- selo Martins, 2010.
- MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. *Educação da cultura visual: conceitos e contextos*. Santa Maria: Ed. Da UFMS, 2011.

## **ANEXOS**

### **ANEXO 01 - PROPOSTAS DESENVOLVIDAS COM O 6º ANO I**

#### **Proposta 01 – A sinfonia da viagem**

Uma aula para relembrar e discutir sobre o filme visto na semana anterior. Para isso, vou selecionar três músicas presentes na trilha sonora oficial de “A viagem de Chihiro”. Cada uma das músicas representará uma parte do filme. A primeira será retirada do começo do longa-metragem, a segunda será de uma cena mais ao meio e a última fará referência ao término do filme.

Irei transmitir essas músicas e os alunos devem fazer um desenho para cada uma delas. Após a atividade, vamos discutir sobre os desenhos e sobre as impressões que eles tiveram sobre a animação. Ao final da aula, os alunos serão convidados a pensar em suas próprias aventuras.

\*A aula também servirá para introduzir o projeto e fazer os combinados iniciais.

#### **Justificativa**

A turma demonstra bastante interesse pela linguagem da animação e a música. Esse gosto dos estudantes será explorado em aula e ampliado, trazendo elementos técnicos e poéticos do cinema. Isso será utilizado como disparador para o processo criativo de cada criança. Além disso, é interessante ressaltar as relações entre essas duas áreas. Por meio da música, podemos relembrar coisas. Momentos da nossa vida, sejam alegres ou tristes, e de pessoas queridas por nós. Acredito que utilizar a trilha sonora do filme ajudará na tarefa de retomar a experiência da semana anterior. Sinfonia, segundo o dicionário Aurélio, significa: Realização orquestral da sonata, com muitos executantes para cada instrumento e diversidade de timbres. O audiovisual é como uma sinfonia, composta por vários elementos diferentes, mas todos contam a mesma história, assim como instrumentos diferentes tocam a mesma canção numa orquestra.

#### **Objetivos**

Trabalhar com as relações existentes entre som e imagem e instigar os alunos a refletirem sobre a obra cinematográfica. Quero que os alunos

compreendam à complexidade do audiovisual e percebam como todas as suas partes estão conectadas para contar uma narrativa. A ideia é que se sintam à vontade para falar sobre a experiência de desenhar ouvindo música e comentem suas impressões sobre a animação. Desse modo, vão exercitar o senso crítico, bem como suas habilidades com o desenho. O objetivo principal da aula é encantar os alunos com a aventura que Chihiro viveu, a fim de convidá-los a construir suas próprias jornadas.

### **Materiais**

Lápis de escrever, lápis de colorir, folha de sulfite.

### **Proposta 02 - Os sujeitos da viagem**

Será um encontro para discutir sobre a construção de personagens, tendo como base o filme “A viagem de Chihiro”. A ideia é visualizar como as características físicas e a “*mise en scène*” - os gestos e ações - refletem nas características psicológicas dos personagens. Na segunda parte da aula, as crianças serão convidadas a criar seus próprios personagens.

### **Justificativa**

Os alunos do 6º ano parecem familiarizados com a linguagem do anime e do mangá, ou mesmo do *cartoon*. E uma prática muito comum para fãs de anime é a cópia de personagens existentes nessa indústria. A aula *Os Sujeitos da Viagem*, visa quebrar com esse costume, explorando as etapas da criação de personagens originais. Através de cenas retiradas do filme “A viagem de Chihiro”, iremos descrever como a personagem principal se apresenta no mundo e como suas características físicas rebatem em sua personalidade, mais ainda, em como ela é vista por outras figuras da história.

A partir dessa análise coletiva, eles terão instrumentos para pensar de modo aprofundado sobre o assunto, refletindo posteriormente nos personagens autorais que serão feitos.

### **Objetivos**

Trabalhar com as questões pertinentes às narrativas visuais. Em como a cor, os objetos e os cenários influenciam na apresentação e no desenvolvimento dos personagens das histórias. No caso, abordaremos o papel da direção de arte para contar quem são os sujeitos do filme. Cada cor, cada mínimo detalhe, dentro do audiovisual, é montada em prol de uma coerência narrativa. Uma camiseta branca com faixas verdes, um *short* rosa e um tênis amarelo dizem muito sobre quem os usa, tal figurino foi usado por Chihiro no começo da trama e simboliza os trajes de uma garota comum, ordinária em sua essência, e tal característica é fundamental para a obra. Quero que os estudantes continuem mergulhando na complexidade do audiovisual, que comunica através dos pequenos detalhes, onde nem tudo é verbalizado, mas sim mostrado através de imagens.

### Materiais

Lápis de escrever, lápis de colorir, folha de sulfite.

**FIGURA 5-** Tabela feita manualmente para exemplificar as características físicas e psicológicas

| Características físicas                               | Características psicológicas                                          |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| O personagem é de qual espécie? _____                 | Qual a função dele na história? (Herói, vilão, auxiliar, amigo) _____ |
| ( ) Alto            ( ) Baixo                         | ( ) Vaidoso            ( ) Corajoso            ( ) Teimoso            |
| ( ) Criança        ( ) Adulto        ( ) Velho        | ( ) Bravo (briguento)    ( ) Leal            ( ) Ganancioso           |
| ( ) Cabelo curto    ( ) Comprido    ( ) Careca        | ( ) Inteligente            ( ) Misterioso    ( ) Comilão              |
| ( ) Homem        ( ) Mulher        ( ) Outros gêneros | ( ) Timido            ( ) Humilde        ( ) Responsável              |
| ( ) Unha curta    ( ) Unha grande                     | ( ) Bondoso            ( ) Metido            ( ) Mimado               |
| ( ) Cabelo liso    ( ) Cabelo Crespo    ( ) Cacheado  | ( ) Sério            ( ) Fraco            ( ) Engraçado               |
| Qual a cor dos olhos? _____                           | ( ) Forte            ( ) Calmo            ( ) Pessimista              |
| Qual a cor dos cabelos? _____                         |                                                                       |

Fonte: acervo pessoal da autora.

### **Proposta 03 - O mapa da viagem**

Será uma aula para finalizar o projeto *Spirited Away*. Isso se dará a partir da produção de mapas de viagem. Cada criança deverá pensar em seus sonhos e objetivos, bem como os medos e dificuldades que devem ser ultrapassadas para alcançá-los. Será um mapa visual com um ponto de partida, que será marcada com o desenho em miniatura dos personagens criados na aula anterior. As paradas serão definidas pelos próprios alunos, que terão o desafio de expressar visualmente tais elementos de suas vidas, como por exemplo, medo de altura, o sonho de ser atriz, entre outros.

### **Justificativa**

Ao assistir “A viagem de Chihiro”, temos a oportunidade de visualizar o amadurecimento da personagem, que marca a passagem da infância para a adolescência. É interessante retomar o fato de que a heroína do filme é uma menina comum e que sua aventura poderia ser vivida por qualquer pessoa. Apesar de sua jornada se dar em um mundo de fantasia, nós, como seres humanos, estamos sempre enfrentando desafios. É importante questionar os estudantes sobre as dificuldades e aventuras presentes em seus cotidianos e como esses elementos podem ser representados graficamente. Além disso, a jornada de Chihiro talvez reflita questões pessoais de cada criança da turma, pois eles possuem uma idade aproximada à da protagonista.

### **Objetivos**

Trabalhar com elementos da vida dos estudantes, a proposta é trazer à tona as suas subjetividades e essas reverberarem em suas produções artísticas. A autonomia e a criatividade individual são o cerne de todo o projeto que busca incentivar o fazer artístico original, mesmo utilizando referências já existentes no mundo da cultura, para que eles possam se apropriar das discussões presentes durante o filme e consigam perceber o que aquilo pode significar em suas vidas. Além disso, salientar que tudo na vida pode conter uma poética, uma plasticidade escondida, basta saber virar o olho, como disse Regina Machado em sua obra *Acordais*: fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias.

## Materiais

Lápis de escrever, lápis de colorir, folha de sulfite.

**FIGURA 6-** Mapa de vida transmitido na aula



Fonte: acervo pessoal da autora.

## ANEXO 2 - PROPOSTAS DESENVOLVIDAS COM O 6º ANO II

### Proposta 01 - A sinfonia da viagem - versão 2

A aula continua com o objetivo de falar sobre a importância da música no audiovisual, bem como retomar a aula anterior, quando a turma assistiu ao filme “A viagem de Chihiro”. O encontro vai começar com uma conversa sobre o filme e terminar com um jogo de adivinhar quais as músicas correspondentes às cenas da animação.

### Justificativa

A mesma do plano anterior.

### **Objetivos**

Trabalhar com as relações existentes entre som e imagem e instigar os alunos a refletir sobre a obra cinematográfica. Quero que os alunos compreendam a complexidade do audiovisual, e como todas as suas partes estão conectadas para contar uma narrativa. Para criar um ambiente divertido de jogo e convidá-los para iniciar uma jornada a partir da música favorita de cada um.

### **Materiais**

Lápis de escrever, lápis de colorir, folha de sulfite.

### **Proposta 02 - Nanairo Symphony- As cores presentes na sinfonia**

A aula será para estabelecer relações entre o som e a imagem. O nome do encontro é em referência a música da dupla japonesa Coalamode, falando sobre a vivacidade da linguagem, comparando com uma sinfonia de sete cores, como o arco íris. A canção é trilha sonora do anime *ShigatsuWaKimi* no uso e a obra o tempo todo faz a relação entre as cores e as notas musicais e em como os nossos sentimentos se reverberam através do som e da imagem. O encontro servirá para ouvir a música tema de “A viagem de Chihiro”, bem como as músicas que cada estudante selecionou. A proposta será um exercício de sinestesia, de representar visualmente as canções.

### **Justificativa**

Porque os alunos possuem interesse na linguagem musical e na linguagem da animação. Desse modo, explorar as relações existentes entre essas linguagens que se correlacionam. A trilha sonora de “A viagem de Chihiro” é musicalmente muito interessante, bem como a sua relação intrínseca com a narrativa visual.

### **Objetivos**

Para continuar investigando as possíveis relações entre música e imagem, som e cor, discutidos na aula passada. Ao propor um exercício utilizando o conceito de sinestesia, os estudantes trabalharão com a transposição entre as linguagens. Para isso, eles terão de usar a imaginação e suas capacidades de abstração. Ao

utilizar as músicas preferidas dos alunos, seus gostos artísticos serão ouvidos e eles terão a oportunidade de fazer um projeto de narrativa a partir de algo pessoal.

### **Materiais**

Lápis de escrever, lápis de colorir, folha de sulfite.

### **Proposta 03 - Os cenários da canção**

O encontro servirá para desenharmos ouvindo as músicas que os estudantes selecionaram. Dessa vez, a escuta será coletiva. Uma *playlist* foi feita com as músicas enviadas pelas crianças e ela será tocada de forma aleatória durante a aula. As produções desse dia serão sobre a criação de cenários visuais a partir das músicas que cada um escolheu. Esse cenário terá a mesma paleta de cores do personagem e será a finalização do projeto, que consiste na representação visual de uma história baseada na música.

### **Justificativa**

O objetivo da aula é rever os cenários da animação “A viagem de Chihiro” e estabelecer ligações entre eles e a trilha sonora. Mais uma vez, a relação entre a música e o desenho será evidenciada.

### **Objetivos**

Desenhar ouvindo as músicas escolhidas é interessante, pois cria um ambiente agradável e um espaço de compartilhamento dos gostos individuais. É importante respeitar a opinião e os gostos de cada um. Também é necessário respeitar os diferentes gêneros musicais, diferentes línguas e culturas advindas das canções. O encontro continua trabalhando com a relação entre a música, a cor e o desenho.

### **Materiais**

Lápis de escrever, lápis de colorir, folha de sulfite.