

Ensino e Geografia

O cinema de animação como dispositivo de imaginações espaciais: experimentações com estudantes do Ensino Médio

Animated cinema as a tool for spatial imagination: experiments with high school students

El cine de animación como herramienta de imaginación espacial: experimentos con estudiantes de secundaria

Anderson Luiz Rodrigues de Oliveira¹ , Flaviana Gasparotti Nunes¹ 

¹Universidade Federal da Grande Dourados , Dourados, MS, Brasil

RESUMO

Este artigo deriva de uma pesquisa que problematizou as formas de utilização do cinema no ensino de Geografia, frequentemente pautadas na ilustração de conteúdos e na representação da realidade. Fundamentado nas contribuições de Migliorin e Pipano (2019; 2023) quanto ao cinema como dispositivo criador de mundos e nas discussões de Oliveira Jr. (2005; 2011), Queiroz Filho (2011), Pimenta e Ferraz (2014) sobre as relações entre linguagem cinematográfica e ensino de Geografia, o estudo buscou explorar possibilidades de pensar com as imagens no contexto escolar. A pesquisa, de abordagem qualitativa, foi desenvolvida por meio de revisão bibliográfica e de atividades de experimentação com estudantes do Ensino Médio. Utilizou-se a animação O Menino e o Mundo como dispositivo para mobilizar a produção de imagens e imaginações espaciais dos estudantes, seguida da elaboração e discussão coletiva de desenhos produzidos pelos participantes. Os resultados indicam que a experimentação favoreceu a emergência de reflexões sobre o espaço, a diversidade, as desigualdades socioespaciais e as relações entre campo e cidade, além de contribuir para romper com a posição passiva frequentemente atribuída aos estudantes diante dos filmes. Conclui-se que o cinema de animação apresenta potencial para ampliar as possibilidades de criação, imaginação e produção de sentidos no ensino de Geografia, deslocando o foco da transmissão de conteúdos para a experimentação e a produção de olhares sobre o mundo.

Palavras-chave: Cinema de animação; Dispositivo; Ensino de Geografia

ABSTRACT

The present article stems from a study that problematized the ways in which cinema is used in Geography learning based on the illustration of content, and representation of reality. The study aims

to explore possibilities for thinking with images in the school context based on the contributions of Migliorin and Pipano (2019; 2023) regarding cinema as a world-creating device, and the discussions of Oliveira Jr. (2005; 2011), Queiroz Filho (2011) and Pimenta and Ferraz (2014) on the relationship between cinematographic language and Geography learning. The research applies a qualitative approach developed through literature review, and experimental activities with high school students. The animation entitled “The Boy and the World” was used as a device to mobilize the production of images and spatial imaginations by the students, followed by the collective creation and discussion of drawings produced by the participants. The results indicate that experimentation fostered reflections on space, diversity, socio-spatial inequalities, and the relationship between rural and urban areas. In addition, it has contributed to break the passive role assigned to students when watching films. The authors concluded that animated cinema presents the potential to expand the possibilities for creation, imagination, and meaning-making in geography education, shifting the focus from content transmission to experimentation, and the production of perspectives on the world.

Keywords: Animated cinema; Device; Geography teaching

RESUMEN

Este artículo surge de una investigación que problematizó las formas en que el cine se utiliza más allá de la geografía, a menudo con el fin de ilustrar contenido y representar la realidad. Basado en las contribuciones de Migliorin y Pipano (2019; 2023) sobre el cine como herramienta para la creación de mundos y en las discusiones de Oliveira Jr. (2005; 2011), Queiroz Filho (2011) y Pimenta y Ferraz (2014) sobre las relaciones entre los lenguajes cinematográficos y la enseñanza de la Geografía, este estudio buscó explorar las posibilidades de pensar con imágenes en el contexto escolar. La investigación cualitativa se desarrolló a través de una revisión bibliográfica y actividades experimentales con estudiantes de secundaria. La animación “El niño y el mundo” se utilizó como herramienta para movilizar la producción de imágenes y la imaginación espacial entre los estudiantes, seguida de la elaboración y discusión colectiva de los dibujos producidos por los participantes. Los resultados indican que la experimentación fomenta la reflexión sobre el espacio, la diversidad, las desigualdades socioespaciales y la relación entre las zonas rurales y urbanas, además de contribuir a romper con el rol pasivo que a menudo se asigna a los estudiantes en ambas películas. Se concluye que el cine de animación tiene el potencial de ampliar las posibilidades de creación, imaginación y construcción de significado más allá de la Geografía, desplazando el enfoque de la transmisión de contenidos a la experimentación y la producción de visiones del mundo.

Palabras-clave: Cine de animación; Dispositivo; Enseñanza de la geografía

1 INTRODUÇÃO

Neste texto apresentamos parte dos resultados de uma pesquisa de mestrado desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), defendida em 2025. A pesquisa, de abordagem qualitativa, foi desenvolvida a partir de revisão bibliográfica e de atividades de

experimentação realizadas em diferentes contextos educacionais, buscando problematizar a forma como o cinema tem sido utilizado no ensino de Geografia.

Do ponto de vista teórico, a discussão sobre o cinema fundamentou-se, principalmente, nas contribuições de Migliorin e Pipano (2019; 2023), que possibilitam pensar o cinema para além da representação e da transmissão de conteúdos, compreendendo-o como linguagem e dispositivo capaz de produzir mundos, afetos e modos de pensar. Já no campo do ensino de Geografia, dialogamos com autores como Oliveira Jr. (2005; 2011), Oliveira Jr. e Girardi (2011; 2020), Queiroz Filho (2011), Pimenta e Ferraz (2014) e Nunes (2021), que discutem as potencialidades das diferentes linguagens, com destaque ao cinema, na produção do pensamento geográfico e na construção de imaginações espaciais.

Partimos da percepção de que o cinema tem sido frequentemente utilizado em sala de aula como recurso de ilustração de conteúdos, tomando as imagens como representação fiel da realidade e os estudantes como espectadores passivos. Em contraposição a essa perspectiva, a pesquisa propôs deslocamentos de sentidos na relação entre cinema e ensino de Geografia, buscando criar possibilidades de pensar com as imagens a partir do contato com filmes de animação.

Pautando-se no conceito de dispositivo como forma de fazer emergir pensamentos e imagens do mundo, discutiu-se as potencialidades das imagens e das formas produzidas a partir do contato de estudantes com filmes de animação no contexto do ensino de Geografia. Assim, procuramos discutir as imagens/imaginações produzidas pelos estudantes a partir do contato com as animações apostando na experimentação como forma de fazer emergir temas, discussões e olhares resultantes da interação/experiência dos estudantes tanto com as imagens, quanto com a sua produção. As questões colocadas foram: como a animação pode atuar na produção de imagens do mundo? Quais imaginações/imagens podem emergir a partir do contato dos alunos com esses filmes?

A pesquisa envolveu revisão bibliográfica e atividades de experimentação em diversos contextos educacionais. Para este artigo, em específico, abordaremos a experimentação realizada com estudantes do Ensino Médio. Nessa experimentação, o filme de animação “O menino e o mundo” foi utilizado na perspectiva do dispositivo visando mobilizar a produção de imagens e imaginações espaciais dos estudantes. A partir da exibição e discussão do filme, foram produzidos desenhos, posteriormente apresentados e debatidos coletivamente.

O presente artigo estrutura-se em 3 seções. Na primeira seção discutimos o cinema enquanto um dispositivo criador de mundos, buscando, com isso, apontar para a necessidade de pensar os filmes e suas imagens para além do regime da representação que, no contexto educacional, inclusive no ensino de Geografia, acaba por colocá-las nesse lugar da ilustração e explicação dos conteúdos geográficos.

Na segunda seção justificamos a opção pelo cinema de animação enquanto forma que apresenta especificidades em relação ao cinema de ação ao vivo e que poderia mobilizar outros olhares sobre o espaço por possibilitar a fuga de uma fotografia do real.

Já na seção três, apresentamos e discutimos a experimentação realizada com os estudantes e as produções por eles elaboradas.

2 O CINEMA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: PARA ALÉM DA TRANSMISSÃO E DA REPRESENTAÇÃO

Autores como Duarte e Alegria (2008) e Almeida (2017) abordaram a origem e apropriação do cinema pela escola e como essa utilização possui, desde sua gênese, um caráter fortemente “instrumental”, isto é, o filme é concebido como uma ferramenta em função do conteúdo curricular, desconsiderando-se aspectos da linguagem, sua dimensão histórica, estética e cultural. Trata-se, conforme Almeida (2017) de uma “pedagogização do cinema” na qual os filmes deixam de operar esteticamente.

Do mesmo modo, acreditamos que a Geografia tem se aproximado do cinema no contexto da sala de aula a partir de uma perspectiva que busca nos filmes uma ideia de ilustração das paisagens e conteúdos geográficos. Nesse sentido, no caso da Geografia, o filme é visto como uma forma de transmissão do conteúdo geográfico “pinçado” pelo professor nas narrativas audiovisuais que são exibidas aos alunos que devem identificar nos filmes o conteúdo definido e estudado anteriormente.

Algumas pistas dessa perspectiva a partir da qual acreditamos que a Geografia tem olhado para o cinema em sala de aula são identificadas por Nunes (2021) ao analisar dados resultantes de uma pesquisa com professores de Geografia das escolas públicas de Dourados (MS). Nas palavras da autora, os filmes “são tomados como ilustração verdadeira e realista do que se deseja ensinar, com forte apelo às paisagens dos lugares onde as narrativas se desenvolvem, buscando-se uma certa verossimilhança entre os filmes e o real.” (Nunes, 2021, p. 12).

Tomar as imagens dos filmes em sala de aula a partir da ideia de ilustração realista dos conteúdos e da realidade dos lugares nos leva à discussão sobre a concepção do cinema como representação e dos limites que esta concepção pode impor ao contato com os filmes e às próprias relações de ensino e aprendizagem. Além disso, o entendimento do cinema em sala de aula como mera ferramenta de transmissão de conteúdos pode conduzir a uma discussão sobre a própria concepção de educação restrita ao processo de transmissão de conhecimentos.

A partir desses elementos, podemos levantar as seguintes questões: É possível construir uma relação entre cinema e ensino de Geografia para além da ideia de ilustração dos conteúdos e representação da realidade? Poderia o cinema produzir novas relações de ensino-aprendizagem em um contexto escolar historicamente marcado por territórios rígidos?

No intuito de responder a estas questões, destacamos as ideias de Pipano (2023) que ao questionar o que pode a educação quando ligada ao cinema, aponta

para a necessidade de superação do cinema enquanto um “regime de representação”.

De acordo com o autor:

A hipótese que vai se desenvolvendo engendra-se preliminarmente por meio da dissolução do cinema enquanto um aparelho educativo no quadro de uma *pedagogia do transporte*. Somente desmontando este sistema de funcionamento poderemos nos lançar ao cinema como condição de possibilidade para instaurar novos modos de existência. É por isso que nos afastamos de ideia de cinema pedagógico enquanto envio e recepção de mensagens para uma guinada na qual a pedagogia das imagens se efetiva enquanto agir-pensar por montagem (Pipano, 2023, p. 30-31).

Sobre a ideia de montagem, Pipano (2023) nos adverte não estar se referindo à dimensão técnica que envolve a construção do filme. Com isso, continua ao entender

[...] a montagem como a potência do cinema de pensar o mundo em seus próprios termos, em tessituras relacionais. Isso significa que o cinema não é uma mídia, um meio, que coleta e espalha informação, mas uma máquina afetiva contrapondo o destino de *mestre explicador* a ele atribuído. Se as imagens não são arquivos abarrotados de significados e conteúdo que estão *representando* o mundo, entendemos que elas podem propriamente “lançar mundos no mundo”, como canta Caetano. Se considerarmos o afeto como a capacidade de afetar e ser afetado, conforme a filosofia de Espinosa, por extensão, arriscamos a pensar também as imagens e sons enquanto forma sensível capaz de afetar o mundo e ser por ele igualmente afetada (Pipano, 2023, p. 31).

Vemos, portanto, que autor aponta para o entendimento do cinema como dispositivo capaz de alterar e criar mundos. Nesse sentido, somos convidados a pensá-lo como linguagem não no sentido de uma função de transmissão de informações e representações do mundo, mas uma linguagem que participa (a partir de elementos próprios) da criação da forma como percebemos, nos relacionamos e imaginamos o mundo.

Soma-se a essa concepção, uma importante discussão acerca da maneira como o espectador é concebido em sua relação com o filme e suas imagens. Em uma “pedagogia do transporte” na qual a educação é entendida como transmissão e o filme é colocado nesse papel de facilitador-explicador-ilustrador de conteúdos, o espectador (neste caso, o aluno) é concebido em uma posição de passividade diante das imagens.

Pipano (2023) contrapõe essa ideia de passividade do espectador ao apontar que

[...] a imagem é agenciada por uma expectativa e não pela elucidação. Tal percepção opõe-se à lógica freireana, uma vez que não designa o espectador destituindo-o de agência criadora em detrimento de outros processos artísticos e pedagógicos, na medida em que o imaginamos entremeando-se à rede de signos que compõem os diversos espectros na vida comum e com ela criando (Pipano, 2023, p. 71).

Sendo assim, podemos pensar que, ao mesmo tempo em que o cinema não é apenas uma representação estanque da realidade, mas produz uma forma de olhar e se relacionar com o mundo, o espectador também não é passivo diante do filme. Ao relacionar-se com as obras cinematográficas, o espectador – carregado de subjetividades e afetos – entra em conflito com suas imagens, aceitando-as, rejeitando-as, reordenando-as e, portanto, participando da criação de imaginações sobre o mundo.

Pipano (2023, p. 85) ao citar Gilles Deleuze, afirma que a representação seria “a relação entre o conceito e seu objeto”. No que diz respeito à *imagem*

No principado da representação, invariavelmente remete-se a algo sobre-determinado pelo modelo da qual são pretendentes [...] Deleuze identifica que neste modelo, o pensamento conforma uma imagem essencialmente contemplativa, já que sua versão dogmática corresponde ao exercício do reconhecimento das coisas, orientando a faculdade de pensar em direção ao encontro do verdadeiro, da essência e do universal. Representação como uma busca perene da coisa idêntica a ela mesma (Pipano, 2023, p. 85-86).

Nesse modelo, a partir do qual se pensa a imagem, é como se não houvesse espaço para o novo, há sempre um mundo dado o qual nos cabe representar. A representação se coloca como um paradigma quando se pensa o cinema e suas imagens, sobretudo, em sua relação com a sala de aula.

Pensar o cinema como representação nas aulas de Geografia está associado ao estabelecimento de suas imagens como mais ou menos reais no que diz respeito às aproximações com os objetos (os conteúdos e temas da Geografia). Há, nesse sentido, a predominância da busca por imagens figurativas através das quais se alcançaria sua objetividade a partir da correspondência com o objeto.

Para Migliorin e Pipano (2019), a relação que se estabelece com o cinema se apresenta como uma experiência de mundo que, primeiramente, é própria à criação. Trata-se, conforme os autores, da “[...] possibilidade de se experimentar o limite do que está dado a pensar, das identidades e modelos” (Migliorin; Pipano, 2019, p. 35).

Os autores contribuem para pensar a problemática da relação do cinema com o real ao apontar que suas imagens são produzidas através de duas presenças inseparáveis. Sobre isso, os autores argumentam:

[...] a primeira característica de uma imagem cinematográfica é que ela sofre o mundo. Mas o cinema é mais do que isso, claro. O cinema é uma operação de escritura com imagens afetadas pelo real. Ou seja, por um lado ele é mundo, por outro ele é alteração. Em essência, o cinema é uma transformação contínua do que há... (Migliorin; Pipano, 2019, p. 36).

Nesse sentido, quando pensamos o cinema e suas imagens, ainda que estejamos considerando o formato documentário - que comumente tem suas imagens associadas a uma autoridade sobre o real - ainda estamos falando de um formato cinematográfico que também se constituiu enquanto alteração, enquanto produção de um olhar que vai se dar a partir de um senso estético, de uma narrativa do mundo capturado, portanto, da instauração de um olhar sobre o mundo a partir do dispositivo cinematográfico.

Para fins de exemplo, em um momento de nossa participação em um cineclube junto a alunos do Ensino Médio, professores de Geografia apontam antes da exibição de um documentário que, diferente do que haviam assistido no cineclube até então (filmes de ficção), o documentário era um formato diferente, mais “sério” e apresentava a realidade “nua e crua”. Essas expressões demarcam uma abordagem comum e que constrói uma hierarquia a partir da ideia de uma maior aproximação da imagem com o real.

Ao se apontar para esses elementos, não se busca dizer que as imagens de um documentário são “falsas”, mas sim que também resultam de uma experiência sensível do sujeito-diretor com relação ao real que se buscou capturar diante da câmera, seja

na escolha de quem vai falar, das palavras do que será dito quando há narração (o que era o caso), da trilha sonora ou sons que comporão ou não com as imagens, do que vai aparecer e do que vai ficar de fora da composição. No mesmo sentido, há um contato sensível do espectador com a montagem realizada na obra. Em outras palavras, trata-se de uma realidade que está condicionada ao dispositivo cinematográfico estando, portanto, sujeita a técnicas (de enquadramento, narrativa, montagem/edição). Há, assim, uma forma que produz um olhar sobre o real.

Ainda para os referidos autores, o cinema não deveria vir à escola para ensinar um conteúdo x ou y, mas sim a completa ignorância de suas imagens sobre o mundo. Seria esse o ponto de conexão entre pensamento e criação. Seria a partir dessa ignorância sobre o mundo que suas imagens demandariam uma comunidade pensante. Para os autores

[...] Essa parece ser uma potência fundadora do cinema. Convocar os espectadores a participarem de uma ação que se faz na modulação do que há – sem moldes ou código, por mais que estes insistam em nos atravessar – e que é transformadora do real, com o real, mas antes, uma transformação sem fim. O cinema é um relacionar-se com o mundo que mais interroga, vê e ouve do que explica. Trata-se de um posicionamento propriamente estético da ordem da ocupação dos espaços, dos tempos, dos ritmos, dos recortes, das conexões e rupturas. No limite do que é espaço e do que é vazio, do que é fala e do que é grito, do que é sonho ou realidade, do que é este mundo e do que já é outro. Instalar-se nessas indiscernibilidades é o que o cinema pode e arrisca (Migliorin; Pipano, 2019, p. 37).

É nessa perspectiva da defesa do cinema como criação que os autores apontam para a ideia de experimentação. De acordo com os autores, o contato com a arte está para além do ensinar. Trata-se, antes, de um contato que se experimenta. A experiência seria a possibilidade de o professor deixar o lugar do ensinar para passar ao experimentar junto com seus alunos. Esse aspecto de invenção com as imagens e mundos é compartilhado com as outras formas de arte, mas talvez seja ainda mais intenso no cinema.

A partir desses apontamentos é que se reitera a necessidade de superar a ideia de utilização de filmes apenas como ilustração dos conteúdos a serem transmitidos e

buscar considerá-los a partir da concepção de que suas imagens podem potencializar/criar olhares sobre a realidade e “lançar mundos no mundo”.

O cinema nos confronta com uma ação estética de forte dimensão política, na qual a partir da realidade se inventa o real. Tal invenção é o próprio real, existência sem fim predefinido. Na escola, o cinema se insere como potência de invenção, experiência intensificada de fruição estético/política em que a percepção da possibilidade de invenção de mundos é o fim em si (Migliorin; Pipano, 2019, p. 38).

Com isso, pensar o cinema em sua interface com a escola não se trata de considerá-lo como uma linguagem que vai transmitir/ensinar um conteúdo aos que não sabem, mas sim como uma experiência que busca “[...] inventar espaços de compartilhamento e invenção coletiva, colocando diversas idades e vivências diante das potências sensíveis de um filme. [...]” (Migliorin; Pipano, 2019, p. 40).

Por que deveríamos cobrar da arte o papel de representação da realidade? O entendimento do filme como mera representação de um real pré-existente pode colocá-lo nesse lugar de transmissor de conteúdos. Com isso, seleciona-se os filmes a serem exibidos em sala de aula a partir da ideia de uma suposta aproximação com a realidade de determinado conteúdo a ser transmitido e delega-se ao filme a representação e transmissão desses conteúdos ao aluno.

Entendendo o cinema como arte, não nos caberia, antes pensar quais olhares os filmes produzem sobre o mundo, ou ainda, quais geografias ganham existência a partir do contato dos alunos com os filmes em sala de aula? Ao invés de buscar nestes uma representação da realidade, nos parece ser mais interessante, conforme já demonstraram Oliveira Jr. (2005), Queiroz Filho (2011) e Pimenta e Ferraz (2014), pensar quais sentidos, geografias, olhares e imaginações estes (os filmes) lançam ao mundo a partir dos contatos perceptivos estabelecidos com cada obra.

Portanto, entendemos que esta linguagem é capaz de produzir outra atenção para o mundo, diferente da cartografia, da pintura, da música, etc. Pensar o espaço através dos filmes não é pensá-lo a partir de uma concepção que se pode medir distâncias, delimitar. Esse afastamento de um espaço concreto pode ser também um

convite ao afastamento da ideia de se buscar nos filmes um figurativismo, delegando a estes um papel na representação da realidade.

A ideia de representação da realidade se coloca enquanto uma concepção que acaba por produzir uma hierarquização das imagens e da própria linguagem cinematográfica. Sobre esse aspecto, Rocha (2022), ao analisar coleções de livros didáticos olhando para suas indicações de filmes, constatou a presença da ideia de que existiria um tipo “certo” de filmes para se trabalhar na Geografia, que seriam o drama e o documentário. Sobre isso, o autor argumenta que:

O fato de haver dois gêneros que mais vezes comparecem como sugestões de filmes nas coleções de livros didáticos implica a visão que se tem na educação acerca de qual o tipo/formato de filme que é feito para a escola, ou seja, de acordo com essa concepção existe um filme certo para o ensino. Assim, o questionamento que se faz não é apenas quanto aos dois gêneros que mais comparecem, mas sim o fato de que isso pode ocasionar a impossibilidade do contato com outras formas de se fazer cinema, privando, então, a construção de novas e diferentes experiências com essa linguagem (Rocha, 2022, p. 17).

Em certa medida, a predominância desses dois gêneros de filmes e da ideia de que existiria um tipo “certo”, ou seja, um formato de filmes para se assistir nas aulas de Geografia, se inscreve na concepção de cinema como representação e na hierarquização das formas dos filmes que se aproximariam mais ou menos da realidade que se pretende representar. Nesse sentido, a relação da Geografia com as imagens buscaria por uma visualidade que, partindo dessa concepção, teria uma maior aproximação com a ideia de um “documento” do real.

Não é esse o nosso interesse quando buscamos pensar possibilidades para a construção de relações entre o cinema e o ensino de Geografia. Propomos um tensionamento desse olhar predominante sobre o cinema entendido como aquele que deve comparecer nas aulas de Geografia. Com isso, busca-se pensar formas que possibilitem uma relação de aproximação com as diferentes linguagens, com vistas a produzir, a partir do contato com os filmes, interações que possam potencializar uma perspectiva criadora nos contextos de formação.

Se o desafio colocado consiste em pensar o cinema para além da transmissão de conteúdos e da representação de uma realidade previamente dada, torna-se necessário explorar formas cinematográficas que potencializem outros modos de relação com as imagens. Nesse sentido, interessa-nos deslocar o olhar para produções que não estejam necessariamente comprometidas com a busca de uma verossimilhança fotográfica, mas que evidenciem o caráter criativo, inventivo e produtor de mundos próprio da linguagem cinematográfica. É a partir dessa perspectiva que apostamos no cinema de animação, uma vez que acreditamos que suas especificidades estéticas e narrativas podem tensionar a centralidade do realismo e ampliar as possibilidades de produção de imaginações espaciais no ensino de Geografia.

3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO COMO DISPOSITIVO

Diante das questões até aqui discutidas, propõe-se a realização de experimentações com filmes de animação em contextos educacionais como possibilidade de produzir outros encontros e relações para além da ideia da utilização do cinema para fins de ilustração de conteúdos específicos e sinônimo de representação da realidade de conteúdos dados.

Cabe explicitar que o termo experimentação não é empregado neste trabalho no sentido de experimento controlado ou de metodologia ativa de ensino. Sua utilização aproxima-se das discussões propostas por Migliorin e Pipano (2019) acerca da experiência estética e da criação em contextos educativos. Nessa perspectiva, experimentar significa criar condições para o encontro com o imprevisível, produzindo situações em que estudantes e professores possam pensar com as imagens, em vez de apenas reconhecer conteúdos previamente definidos nelas. A experimentação pressupõe uma abertura aos efeitos produzidos pelo contato com a obra cinematográfica, sem a determinação prévia dos sentidos que deverão emergir desse encontro.

Assim, as atividades desenvolvidas nesta pesquisa foram concebidas como experimentações porque não buscavam verificar a aprendizagem de conteúdos específicos, nem conduzir os estudantes a interpretações consideradas corretas. O objetivo consistiu em criar condições para que as imagens da animação atuassem como dispositivo capaz de mobilizar percepções, memórias, afetos e imaginações espaciais, possibilitando a produção de novos olhares sobre o mundo e sobre o espaço geográfico.

A relação entre as diferentes linguagens e o ensino já é bastante discutida na Geografia, sendo o cinema uma das linguagens de grande expressão nesses debates. Com isso, poderíamos questionar: qual seria a particularidade dos filmes de animação (se há alguma) para que fossem eleitos para refletir sobre o ensino de Geografia e sua relação com o cinema?

Para responder essa questão, cabe apontar que, ao contrário do que é comumente reproduzido no senso comum, ou mesmo nas classificações produzidas pela indústria, a animação não é um gênero, mas um formato. Sendo um formato distinto de produção audiovisual, a animação pode ser definida como “processo de criação da ilusão de movimento através da exibição rápida de uma sequência de imagens estáticas que apresentam mínimas diferenças entre si” (Athayde, 2013, p. 11). Ainda sobre esse aspecto, a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) apresenta uma distinção interessante ao definir a animação:

Enquanto o cinema de ação ao vivo prossegue no sentido de uma análise mecânica, através da fotografia, de acontecimentos semelhantes aos que serão apresentados na tela, o cinema de animação cria os acontecimentos utilizando procedimentos diferentes daqueles utilizados durante o registro automático. Em filmes de animação, os acontecimentos ocorrem pela primeira vez na tela (Bendazzi, 2004, p. 03; apud Ribeiro, 2019, p. 63).

A partir disso, podemos pensar que as animações, em um sentido geral, são as produções nas quais os acontecimentos e o movimento são criados e ocorrem (pela primeira vez) na tela, seja a Animação Tradicional (2D) realizada a partir de desenhos, ou Animação Digital (3D) produzidas a partir da computação gráfica.

Em um primeiro momento, a ideia de pensar a relação entre cinema e Geografia a partir de filmes de animação decorre da hipótese de que as animações possibilitariam outras disposições de olhares para e sobre o mundo por estarem, comumente, menos “presas” a um realismo fotográfico. Se, por um lado, a Geografia tem buscado nos filmes uma forma de confirmar em imagens a realidade de seus conteúdos a partir de sua suposta verossimilhança com o real, as animações poderiam se colocar como uma possibilidade de escapar de um olhar que busca apenas a ilustração do mundo e seus fenômenos para a potencialização que estas apresentariam de criar formas outras para falar do mundo.

Assim, conforme concluímos em outro momento, “[...] mesmo as animações se afastando da “realidade” fotográfica, estas podem interessar à Geografia no que diz respeito a produção do pensamento espacial, podendo, inclusive, potencializar olhares/discussões geográficas ao criar diferentes formas para falar da realidade.” (Oliveira; Nunes, 2023.).

O sentido de buscar “outros olhares” surge do entendimento de que as diferentes linguagens produziram formas de ver e se relacionar com o mundo, sendo produto e, ao mesmo tempo, produtoras de mundos possíveis, imaginados e/ou que podem vir a ser (para além de uma realidade dada ou a ser representada). Trata-se de um entendimento geral de que as animações permitiriam mais facilmente a fuga da necessidade de verossimilhança/realismo, estando, assim, mais abertas à fantasia. Evidentemente que isso não é uma regra e que existem animações que buscam o realismo, assim como filmes de ação ao vivo que se desprendem do realismo em direção à fantasia. No entanto, os filmes de ação ao vivo estão mais restritos ao que é mostrado imediatamente frente à câmera e, portanto, são mais dependentes de um realismo das formas, a não ser que se desprendam dessa verossimilhança na montagem e edição.

Vale ressaltar que as animações também têm sua origem na realidade, sendo por ela afetadas. No entanto, entendemos que as animações produzem novas visualidades,

seja a partir da combinação de formas do real, ou mesmo dando existência a formas da imaginação.

Cabe retomar aqui que, quando se aponta para uma “fuga” da ideia de representação do real, que o que se está buscando é a tentativa de superar um olhar para os filmes a partir da ideia de que estes estariam apenas representando uma realidade dada/pré-concebida. Com isso, trata-se, conforme apontam Oliveira Jr. e Girardi (2011; 2020), de entender a representação como o artifício criado pela linguagem para expressar (e não a equivalência/correspondência direta com o real).

Sendo assim, a ideia de pensar os filmes “para além da representação do real” não ignora que seus conteúdos são afetados e carregam os elementos do real. Ao contrário, trata-se de considerar que os filmes podem criar novas formas para expressar o mundo e, com isso, produzir no contato com os sujeitos-espectadores novas imaginações e formas de ver. A criação do novo seria justamente o resultado da composição/recombinação desses elementos produzindo novas visualidades, olhares e relações.

Assim, a ideia foi buscar interações com os filmes de animação de modo a produzir olhares diferentes daqueles voltados à instrumentalização para fins de ilustração de conteúdos (o que não quer dizer que não se possa fazê-lo).

Na animação *O Menino e o Mundo* (2013), dirigida por Alê Abreu, acompanhamos a trajetória de um menino que vive em uma pequena comunidade rural e que vê sua rotina transformada quando seu pai deixa a família para buscar trabalho na cidade. Movido pela saudade e pela curiosidade, o menino parte em uma jornada que o conduz por diferentes espaços e paisagens, entrando em contato com realidades marcadas pela industrialização, pela urbanização, pelas desigualdades sociais e pelas transformações provocadas pelo modelo econômico contemporâneo.

Ao longo da narrativa, o espectador é conduzido por um universo visual construído a partir de desenhos, colagens e traços simples, no qual as cores desempenham papel fundamental na produção de sentidos. A animação contrapõe

paisagens rurais marcadas por diversidade de formas, cores e manifestações culturais a ambientes urbanos e industriais frequentemente representados por tonalidades mais homogêneas e estruturas repetitivas. Elementos como o pássaro colorido, as manifestações musicais, os trabalhadores, as fábricas, os meios de transporte e os conflitos entre diferentes projetos de sociedade atravessam a narrativa e constituem importantes disparadores de reflexões sobre o espaço geográfico.

Outro aspecto relevante é a ausência de diálogos convencionais. A narrativa é conduzida principalmente por imagens, sons e músicas que assumem função central na construção da experiência estética do filme. Acreditamos que essa característica amplia as possibilidades interpretativas da obra e favorece a emergência de diferentes leituras por parte dos estudantes-espectadores, aspecto que se mostrou relevante para os objetivos desta pesquisa. Foi justamente a riqueza dessas formas visuais e sonoras, bem como sua capacidade de mobilizar percepções sobre o mundo e suas espacialidades, que motivou a escolha da animação como dispositivo para as experimentações realizadas.

Em vista disso, esperava-se que a exibição e discussão da animação pudessem funcionar como acionadoras/mobilizadoras de visualidades para a produção de imagens dos espaços/espacialidades dos(as) alunos(as). Em outras palavras, esperava-se que pudessem fazer emergir imagens que povoam o(s) mundo(s) desses alunos, ou ainda, lançar outros mundos nas imaginações destes. Trata-se, portanto, de uma aproximação com a ideia de dispositivo.

Uma maneira de abordar o dispositivo a partir de Deleuze é considerá-lo como um conjunto de elementos heterogêneos, sejam materiais ou imateriais, que estão interconectados e operam conjuntamente de maneira específica. Esses dispositivos não são simplesmente instrumentos ou máquinas, mas envolvem relações complexas e dinâmicas. O conceito de dispositivo é uma maneira de pensar sobre como diferentes elementos, sejam eles sociais, políticos, culturais, etc., se organizam e interagem para criar diferentes modos de ser e de pensar (Deleuze, 1990).

Deleuze, ao discutir o dispositivo foucaultiano, aponta que são como

[...] máquinas de fazer ver e de fazer falar, tal como são analisadas por Foucault. A visibilidade não se refere à luz em geral que iluminara objetos pré-existent; é formada de linhas de luz que formam figuras variáveis e inseparáveis deste ou daquele dispositivo. Cada dispositivo tem seu regime de luz, a maneira em que esta cai, se esvai, se difunde ao distribuir o visível e o invisível, ao fazer nascer ou desaparecer o objeto que não existe sem ela (Deleuze, 1990, p. 155-156).

O dispositivo, nesse sentido, atua na produção do sujeito e suas subjetividades. Assim, o dispositivo (o cinema, por exemplo) carrega um conjunto de elementos capazes de condicionar modos de pensar, de ver, ser e estar no mundo. É a partir das discussões acerca da noção de dispositivo que se busca pensar as animações e suas formas como uma janela potencializadora de olhares sobre o espaço.

A ideia não foi buscar nos filmes uma forma de ilustração ou comprovação da realidade. A escolha de filmes de animação se dá justamente a partir de uma tentativa de “escapar” da noção predominante de utilização de filmes para comprovar, a partir de uma ideia de realidade fotográfica, os conteúdos geográficos.

Em outras palavras, buscou-se com a experimentação uma tentativa de construir pontos de fuga para “escapar” de um modelo mais fechado/instrumental de utilização do cinema no ensino de Geografia no qual se trabalha um conteúdo e, posteriormente, se busca nas imagens do filme apenas a sua ilustração. Desse modo, uma tentativa de contribuir com as discussões acerca das relações entre cinema e ensino de Geografia e de (re)pensar práticas com o cinema na escola.

4 O CINEMA DE ANIMAÇÃO E A PRODUÇÃO DE IMAGENS DE MUNDO

Conforme já mencionamos, as experimentações que compuseram a pesquisa se deram em diferentes contextos educacionais. Parte delas foi realizada com estudantes do primeiro ao terceiro ano do Ensino Médio do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul - Campus Dourados, no contexto das atividades de um projeto de cineclube coordenado por professores de Geografia da instituição.

As experimentações se desenvolveram a partir dos seguintes procedimentos: em um primeiro momento, foi realizada a exibição da animação assistida junto com os estudantes. Para essa etapa, não foi feita intervenção prévia em relação a conteúdos específicos que deveriam ser observados. A ideia foi dialogar a partir das observações levantadas pelos próprios estudantes a partir de seus contatos com o filme.

Após a exibição da animação, foi aberto espaço de discussões o qual se permitiu que os estudantes espectadores pudessem falar livremente sobre aspectos gerais, temas levantados, cenas que chamaram a atenção e pensamentos e reflexões que tiveram ao assistir. A partir das falas dos alunos, foram incentivados diálogos buscando apontar, sobretudo, elementos relacionados às formas produzidas pela animação e os pensamentos que esta poderia mobilizar. Ao final da etapa de discussão, foi feita a proposição da atividade que deveria ser realizada pelos estudantes e que seriam discutidas em um segundo encontro.

A proposição foi a produção de desenhos que poderiam ser elaborados a partir da releitura de alguma cena ou remetendo a elementos com os quais os estudantes se conectaram e/ou foram provocados na animação, ou ainda, expressando alguma reflexão que tivessem a partir dela. Com isso, esperava-se que os desenhos possibilitassem e/ou potencializassem a expressão e produção de pensamentos/imaginações espaciais¹ dos alunos.

A prática dos desenhos não aparece por acaso na relação de interação com as animações. Um primeiro motivo que se pode citar é a própria possibilidade de aproximação estética com as animações que, sobretudo com relação a “O Menino e o Mundo”, é produzida através de técnicas de desenho a lápis e giz, colagens, etc. e que, colocados em movimento, resultam na animação. No entanto, além dessa relação mais imediata, há outros motivos que corroboraram pelo desenho como prática de experimentação.

¹ Massey (2017) afirma que muito da nossa “geografia” está na mente. Carregamos conosco imagens mentais do mundo, desde o país em que vivemos até da rua ao lado. Tais imagens mentais, caracterizam o que a autora denomina imaginações geográficas.

Figueiredo (2014) contribui para pensarmos o desenho em sua relação com a pedagogia enquanto prática de provocação-experimentação. Para a autora, a prática do desenho poderia se configurar como uma importante forma de experimentação, no entanto, hoje se encontraria banalizada. De acordo com a autora, se na educação infantil o desenho ainda se apresenta como um importante instrumento de reconhecimento da criança em relação a si e ao mundo, configurando-se como uma ferramenta “pedagógico-experiencial”, essa relação se perde no decorrer dos anos.

No decorrer dos anos, esse mesmo desenho, quando ainda existe, vai tomando outra conotação, qual seja a de mero dispositivo lúdico, ou seja, o desenho já não é mais uma “forma-conteúdo narrativo-experienciativa”, mas apenas um momento de descanso e distração de que os pedagogos lançam mão para fazer relaxarem as crianças tão cansadas de suas atividades con-teudísticas (Figueiredo, 2014, p. 105-106).

Para Oliveira Jr., os desenhos falam; e na prática docente, possibilitariam o desenvolvimento da escuta do professor em relação aos alunos. De acordo com o autor “O sentido forte desta prática educativa é o de possibilitar que o professor encontre maneiras interessantes de alcançar a aproximação das ideias, imagens e conceitos que já permeiam os alunos em seus pensamentos acerca de algum assunto, nesse caso, de interesse geográfico” (2011, p. 14).

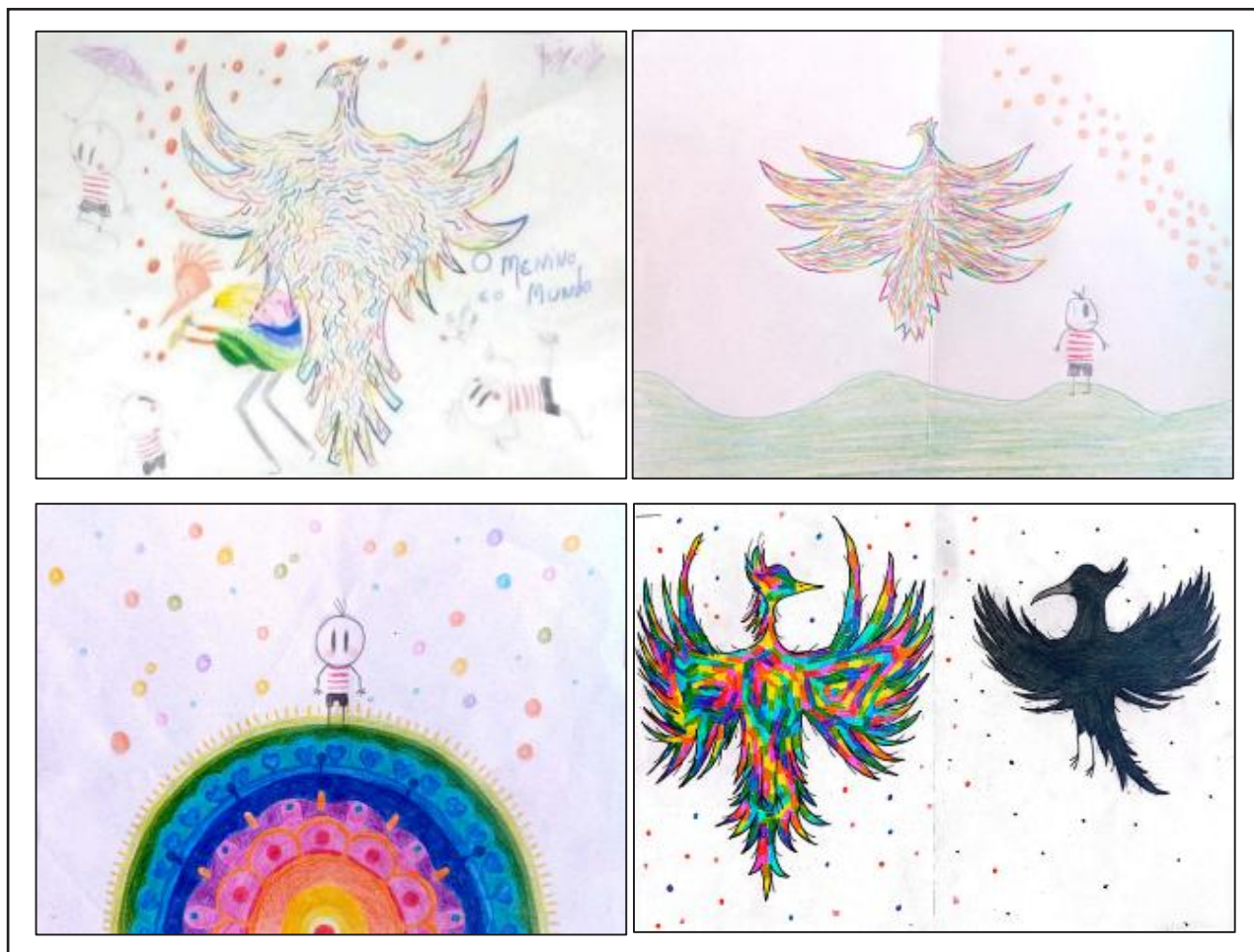
Outro elemento apontado por Oliveira Jr. em relação ao desenho e que possibilita uma aproximação tanto com o que temos discutido em relação às animações, quanto ao que buscamos com as atividades de experimentação realizadas é que permite tanto uma “fuga da palavra” enquanto única forma de expressão, quanto uma fuga de regras pré-estabelecidas como as da linguagem cartográfica.

Com isso, a prática com os desenhos também busca se construir enquanto um dispositivo que possa mobilizar a produção de imagens/fazer emergir imaginações inspiradas pelas animações.

Os desenhos-imagem apresentados a seguir nos revelam algumas das discussões que marcaram o debate e os apontamentos dos alunos em relação à

animação “O Menino e o Mundo”: as cores e o pássaro colorido como “representação da diversidade e das formas de ser”.

Figura 1 – Desenhos elaborados por estudantes participantes da experimentação



Fonte: Acervo do autor (2024)

Neste primeiro bloco (Figura 1) apresentam-se quatro desenhos produzidos pelos estudantes fazendo referência a elementos da animação “O Menino e o Mundo”. Nestes desenhos, observa-se a apropriação de formas que os alunos apontaram como sendo representações da diversidade (na figura dos pássaros coloridos), juntamente com pequenas bolinhas igualmente coloridas e que na animação podem ser interpretadas como uma materialização da música que é cantada/tocada em momentos de manifestações culturais.

Durante a conversa sobre esses elementos da animação surgiu a ideia da música que remete à uma memória espacial (da infância, de uma paisagem). Conversamos sobre o modo como algumas músicas marcam momentos de nossas vidas, nos remetem a determinados espaços. Essa observação emergiu como uma potencialidade da animação (enquanto uma forma) uma vez que nesta o som também se converte em imagem.

Sobre a mandala que podemos observar num dos desenhos, foi apontada por uma aluna durante a discussão após a exibição da animação: *“O momento em que o personagem está fazendo a mandala escondido na fábrica, eu percebi como uma forma de mostrar a diferença para as outras coisas que eram criadas na fábrica que pareciam genéricas e sem personalidade...”*

Aqui, podemos destacar as cores como um importante elemento narrativo na linguagem da animação, resultando na estética que possibilita a produção dessas percepções. Esses elementos destacados (sobretudo através das cores) foram apontados em oposição à uma ideia de padronização provocada, conforme evocavam os alunos, em algumas falas, pela indústria e por um ambiente urbano repressivo.

Durante as discussões, os alunos apontaram para a ideia de resistência de grupos marginalizados percebida na animação. Essa ideia foi abordada, sobretudo, na figura dos pássaros que aparecem nos desenhos como um elemento marcante.

Na Figura 2, podemos notar que o Menino (personagem da animação) divide o desenho em duas metades. Em meio às bolinhas coloridas que também aparecem nos desenhos anteriores, há alguns valores de notas musicais remetendo à paisagem musical presente na animação. São esses os elementos que formam o pássaro colorido da animação e que simbolizaria, conforme os alunos apontaram nas discussões pós-filme, a diversidade de formas de luta/resistências. Na outra metade do desenho, podemos observar o que seria um blindado e logo abaixo, o outro pássaro que aparece na animação e que simbolizaria a antítese dessa diversidade/pluralidade contrapondo as manifestações de lutas/resistências. Essas figuras marcariam o

elemento de repressão e autoritarismo que aparece na animação, sendo esse outro pássaro composto por linhas mais retas e formas mais geométricas percebidas e reimaginadas no desenho.

Figura 2 – Desenho elaborado por estudante participante da experimentação



Fonte: Acervo do autor (2024)

A partir desses elementos provocados pela animação e recriados nos desenhos elaborados pelos estudantes, podemos, enquanto professores, mobilizar exemplos de espaços de resistência. Não de modo a inserir nestes desenhos uma representação específica, mas aproveitando as percepções produzidas por estes para discutir espacialmente as questões já percebidas pelos alunos a partir da estética produzida pela animação e reimaginadas em seus desenhos. Nesse sentido, trata-se de pensar com as produções dos estudantes e como essas imaginações podem nos ajudar a olhar para o mundo. É nesse aspecto que a prática/situação que buscamos produzir se configura enquanto dispositivo que possibilita um modo de fazer/pensar com as imagens.

Para além desses elementos, há também alguns desenhos que produzem percepções paisagísticas a partir/através da animação assistida: *"Eu percebi que na hora*

que mostra a moradia deles na cidade, as casas mais simples ficam na base e em maior quantidade e no topo tinha um prédio mais desenvolvido e só tinha um representando que as pessoas ricas naquele cenário eram minoria.” (Fala de uma estudante participante, durante a discussão).

Figura 3 – Desenho elaborado por estudante participante da experimentação



Fonte: Acervo do autor (2024)

No desenho apresentado na Figura 3, temos à esquerda o que poderiam ser “trabalhadores descendo do morro para trabalhar ‘na cidade’ e que depois retornam para as suas casas sem acessar a cidade”.

Já no centro do desenho, a cidade apresenta uma forma “piramidal” apropriada e reimaginada a partir da forma como aparece na animação. No entanto, na criação/reimaginação apresentada no desenho, é interessante notar que apesar da forma da cidade ao centro remeter à ideia de uma pirâmide social, o que é apontando como sendo os trabalhadores está à margem da cidade. No desenho, há elementos bastante comuns de um imaginário das favelas, construído, sobretudo, a partir de um habitar nos morros.

Mesmo que essa imagem não apareça desta maneira na animação, ao reimaginar o filme, foi essa a imagem evocada no desenho. Aqui, temos um processo de criação a partir da imaginação combinatória na qual as formas da animação se juntam a outras

imagens-referência que a aluna tem de “favela” para formar o desenho. Podemos, a partir desse aspecto, questionar quais referenciais imagéticos e espaciais constroem essa ideia.

Figura 4 – Desenho elaborado por estudante participante da experimentação



Fonte: Acervo do autor (2024)

No desenho apresentado na Figura 4, temos a folha dividida em duas metades. À esquerda são desenhados elementos que remetem ao campo. À direita do desenho podemos ver um helicóptero, uma figura comum de indústria, um carro que atravessa um trilho com sinalização e, ao fundo, uma cidade com a forma que remete à animação.

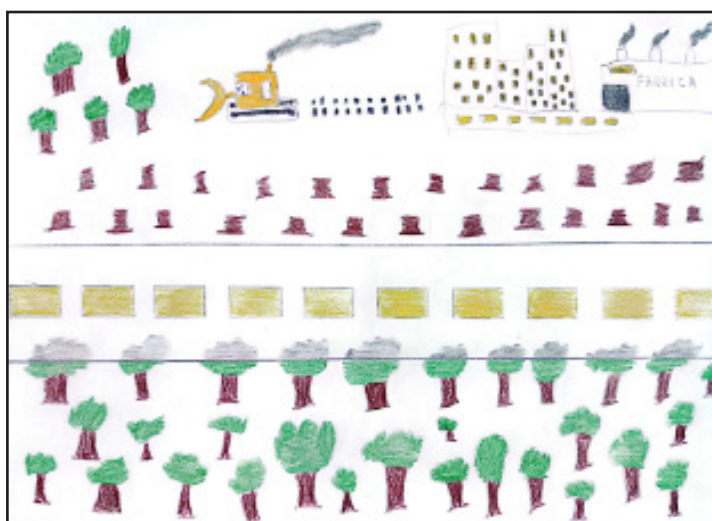
Na imagem, temos a ideia de campo e cidade como dimensões separadas. Aqui, os elementos que aparecem como evocadores de uma diversidade a partir das cores e formas estão associados ao campo. A cidade, por sua vez, se apresenta a partir de cores e formas mais homogêneas.

Essa separação entre o campo e a cidade é uma percepção provocada pela própria animação, na qual há uma paisagem mais colorida no campo ao remeter à infância do personagem principal, enquanto a cidade aparece como um ambiente mais homogêneo e acinzentado. Essa percepção é reimaginada no desenho a partir de uma separação e uma dualidade campo x cidade sem que haja uma aparente conexão entre esses espaços.

Nas discussões com os alunos, essa dualidade também apareceu a partir da dicotomia entre homem x natureza. Trata-se de uma dualidade que os desenhos trazem à tona e que pode ser questionada/problematizada. Podemos pensar novamente sobre o papel das imagens como produtos e produtoras de formas de ver/pensar o mundo e, nesse sentido, devem ser problematizadas para além de serem tomadas como simples ilustração de conteúdos.

Ainda no âmbito dessa discussão, o desenho apresentado na Figura 5 traz as dimensões da relação homem x natureza, mas conectando-as a partir de elementos que evidenciam uma produção/transformação do espaço.

Figura 5 – Desenho elaborado por estudante participante da experimentação



Fonte: Acervo do autor (2024)

No desenho (Figura 5), as diferentes paisagens estão em interação e evidencia-se a transformação a partir da interação homem-meio. Há ainda uma separação demarcada pela rua que corta o desenho em uma metade superior e inferior. Na parte superior, apresenta-se uma paisagem modificada evidenciada pelas árvores derrubadas, a fábrica no canto superior direito e o trator que avança sobre as árvores restantes. Na metade inferior separada pela rua, a paisagem ainda inalterada.

A partir dos desenhos produzidos no contato com a animação, é possível notar as diferentes maneiras com que cada estudante/espectador se apropriou de formas do filme conectando-se mais ou menos com diferentes elementos destas.

As produções elaboradas pelos estudantes evidenciam que o contato com a animação não se limitou à identificação ou reprodução de conteúdos geográficos previamente definidos. Ao contrário, os desenhos revelam processos de apropriação, ressignificação e criação de imagens do mundo, nos quais elementos da animação foram combinados às experiências, memórias e referências espaciais dos próprios estudantes.

Nesse sentido, as experimentações realizadas aproximam-se da concepção de cinema defendida por Migliorin e Pipano (2019; 2023), entendendo-o não como instrumento de transmissão de conhecimentos, mas como uma potência criadora capaz de lançar mundos no mundo e mobilizar novos modos de pensar. Do mesmo modo, dialogam com as reflexões de Oliveira Jr. (2011) sobre os desenhos como formas de expressão e escuta das imaginações dos estudantes, permitindo que percepções espaciais emergjam para além da linguagem verbal. Assim, a animação, articulada à produção de desenhos, operou como dispositivo no sentido atribuído por Deleuze (1990), fazendo emergir visibilidades, reflexões e imaginações espaciais que possibilitam pensar outras relações entre cinema, criação e ensino de Geografia.

Deve-se destacar que nossa interpretação das produções dos alunos é uma, entre outras possíveis, na medida em que é situada, pautada por nossa visão de mundo e pelo referencial teórico mobilizado. Assim, não buscamos fixar um sentido sobre os desenhos, mas propomos uma interpretação que convoca o leitor a também participar da experiência, ampliando o horizonte de sentidos possíveis.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experimentação com dispositivos abre caminhos que possibilitam a produção e o encontro com o inesperado. Se estabelece uma condição de partida sem saber

quais serão os resultados. Nesse sentido, não se trata de uma prática que visa a ideia de um resultado específico cujo sucesso possa ser medido em um sentido tradicional de avaliação. Com isso, podemos pensar a partir de pistas que acreditamos terem se apresentado enquanto potencialidades da prática realizada e suas produções.

Um elemento que nos parece forte na realização das experimentações é que as imagens estão a construir percepções para além de uma função de ilustração de algo dado. Há nessas produções uma apropriação da animação que não é apenas temática, mas também estética. Ao considerar a multiplicidade de possibilidades construídas nessa relação, talvez possamos escapar da ideia de que as imagens serviriam à Geografia enquanto ilustradora de conteúdos essenciais.

Na experimentação, os desenhos, os pensamentos e reflexões foram produzidos conjuntamente num ato de pensar com a imagem, através da imagem, no ato mesmo de sua produção.

Nessa direção, também é possível pensar com a produção dessas imagens uma forma de fazer falar menos presa ao conceitual que pode estimular, no contato com os filmes, a produção de reflexões e olhares próprios (ou que partem) dos estudantes. Com isso, afirmamos que as experimentações realizadas podem atuar como um dispositivo disparador de olhares e potencializadoras da produção de reflexões dos estudantes sobre os mundos percebidos por estes.

No âmbito do ensino de Geografia, a experimentação com o cinema pode ser compreendida como uma prática pedagógica que busca criar condições para que os estudantes estabeleçam relações próprias com as imagens, produzindo interpretações, questionamentos e imaginações espaciais que não estão previamente determinadas pelo professor ou pelo filme. Diferentemente de uma utilização pautada apenas na ilustração de conteúdos, a experimentação valoriza os encontros entre estudantes, imagens e mundo, permitindo que o cinema opere como dispositivo mobilizador de pensamentos e sensibilidades. Nesse sentido, mais do que ensinar um conteúdo

específico, a prática com o cinema passa a constituir uma oportunidade para a produção coletiva de sentidos sobre o espaço geográfico, ampliando as possibilidades de criação, reflexão e participação dos estudantes nos processos de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. de. Cinema e educação: fundamentos e perspectivas. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 33, e153836, 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010246982017000100107&lng=en &nrm=iso. Acesso em: 27 set. 2021. DOI: 10.1590/0102-4698153836.

ATHAYDE, M. A. S. de. **Cinema de animação no Brasil: história e indústria moderna**. 2013. 73 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

DELEUZE, G. ¿Que és un dispositivo? In: BALIBAR, Etienne; DREYFUS, Hubert; DELEUZE, Gilles *et al.* **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990, p. 155-161. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento.

DUARTE, R.; ALEGRIA, J. Formação Estética Audiovisual: um outro olhar para o cinema a partir da educação. **Educação & Realidade**, n. 33 (1), 2008, p. 59-80.

FIGUEIREDO, G. Das variabilidades experienciais da pedagogia: um passeio pelo mundo de amélie poulain. In: RIBETTO, Anelice (org.). **Políticas, poéticas e práticas pedagógicas (com minúsculas)**. Rio de Janeiro: Lamparina, FAPERJ, 2014, p. 99-108.

MASSEY, Doreen. A mente geográfica. **GEOgraphia**, Niterói, v. 19, n. 40, p. 36-40, 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/geographia/article/view/13798>. Acesso em: 12 jan. 2025. DOI: 10.22409/GEOgraphia2017.v19i40.a13798.

MIGLIORIN, C.; PIPANO, I. **Cinema de Brincar**. Belo Horizonte: Relicário, 2019.

NUNES, F. G. Cinema e professores de geografia: aproximações e distanciamentos - considerações a partir da rede pública de Dourados (MS). **ETD - Educação Temática Digital, Campinas**, SP, v. 23, n. 2, p. 415-429, 2021. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8661496>. Acesso em: 5 fev. 2021. DOI: 10.20396/etd.v23i2.8661496.

OLIVEIRA, A. L. R. de; NUNES, F. G. O cinema de animação no ensino de Geografia: potencialidades para além da reprodução do "real". **Geo UERJ**, [S. l.], n. 43, 2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/geouerj/article/view/80765>. Acesso em: 10 jun. 2024. DOI: 10.12957/geouerj.2023.80765.

OLIVEIRA JR., W. M. de. O que seriam as geografias de cinema?. **Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos**, [S.l.], v. 1, n. 2, p. 27-33, dez. 2005. ISSN 1809- 8150. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/txt/article/view/8276>. Acesso em: 30 mar. 2021. DOI: 10.17851/1809-8150.1.2.27-33.

OLIVEIRA JR., W. M. de.; GIRARDI, G. **Diferentes linguagens no ensino de Geografia**. In: *XI Encontro Nacional de Práticas de Ensino de Geografia, 2011. Goiânia. Anais [...]* Goiânia, 2011, p. 1-9. Disponível em: <https://poesionline.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/02/oliveirajrgirardi-20111.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2023.

OLIVEIRA JR, W. M. de. Desenhos e Escutas. In: *NUNES, Flaviana Gasparotti. Ensino de Geografia: novos olhares e práticas*. Dourados, MS: UFGD. 2011, p. 13-36.

OLIVEIRA JR., W. M. de; GIRARDI, G. O cinema como diferença na linguagem do ensino de Geografia: uma cartografia provisória. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, [S. l.], v. 10, n. 19, p. 45-66, 2020. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/872>. Acesso em: 20 dez. 2023. DOI: 10.46789/edugeo.v10i19.872.

O Menino e o Mundo. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler Fernanda Carvalho. Roteiro: Alê Abreu. [S. l.]: Filme de Papel, 2013, DVD.

PIMENTA, T. A. de S.; FERRAZ, C. B. O. Geografia e Cinema: encontro entre linguagens – imagem e palavra. **ENTRE-LUGAR**, [S.l.], v. 5, n. 10, p. 89-105, dez. 2014. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/entre-lugar/article/view/5134>. Acesso em: 30 mar. 2021.

PIPANO, I. **Isso que não se vê: teorias para cinemas e educações**. Rio de Janeiro: Cinemas e Educações, 2023.

QUEIROZ FILHO, A. C. A geografia vai ao cinema. **Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura, Campinas**, SP, v. 19, n. 1, p. 61-70, 2011. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/resgate/article/view/8645706>. Acesso em: 30 mar. 2021. DOI: 10.20396/resgate.v19i21.8645706.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. Afinal, o que é animação no cinema contemporâneo? **C. Legenda. Revista do Programa de Pós-Graduação em cinema e audiovisual da UFF**. n. 37, p. 57-73, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/37990/26231>. Acesso em: 12 jan. 2025.

ROCHA, L. H. D. A linguagem cinematográfica e o ensino de Geografia: considerações a partir do livro didático. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, [S. l.], v. 12, n. 22, p. 05-20, 2022. Disponível em: <https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/1126>. Acesso em: 28 dez. 2023. DOI: 10.46789/edugeo.v12i22.1126.

Contribuições de autoria

1 – Anderson Luiz Rodrigues de Oliveira

Mestrado em Geografia pela Universidade Federal da Grande Dourados
<https://orcid.org/0000-0002-0700-4069> • andersongeografando@gmail.com
Contribuição: Investigação, redação – rascunho original, escrita – revisão e edição

2 – Flaviana Gasparotti Nunes

Doutorado em Geografia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
<https://orcid.org/0000-0002-7512-453X> • flaviananunes@ufgd.edu.br
Contribuição: Conceituação, supervisão, escrita – revisão e edição

Como citar este artigo

OLIVEIRA, A. L. R. de; NUNES, F. G. O cinema de animação como dispositivo de imaginações espaciais: experimentações com estudantes do Ensino Médio. **Geografia Ensino & Pesquisa**, Santa Maria, v. 30, e95108, 2026. Disponível em: 10.5902/2236499495108. Acesso em: dia mês abreviado. ano.