

HISTORIETAS ASSOMBRADAS: INTERTEXTUALIDADE E EFEITOS DE SENTIDO

FAGUNDES, Mirna Werner⁴³
STECZ, Solange Straube⁴⁴

Universidade Estadual do Paraná / Faculdade de Artes do Paraná

RESUMO: Este trabalho pretende discutir a intertextualidade da animação *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* de Vitor Hugo Borges, 2005, utilizando como base os conceitos de dialogismo de Bakhtin, assim como de intertextualidade pela ótica da linguística textual. O estudo em questão visa focar o trabalho em sala de aulas utilizando os filmes de animação com alunos do 1º ano do ensino médio, no qual a teoria introduz aos mesmos à aquisição de noções da maior importância para o domínio do discurso e levando-os a perceber a linguagem com maior criticidade contribuindo para o ensino de questões discursivas nas escolas.

Palavras-chave: Cinema, animação, análise do discurso, intertextualidade, educação.

ABSTRACT: This paper discusses the intertextuality of animation *Historietas haunted (for naughty kids)* by Victor Hugo Borges, 2005, using as basis the concepts of dialogism Bakhtin, intertextuality as well as from the perspective of textual linguistics. The study aims to focus on the job in the classroom using the animated films with students from 1st year of high school, in which the theory introduces to them the acquisition of notions of the greatest importance to the domain of discourse and leading them to understand the language with greater criticality contributing to teaching discourse issues in schools.

Keywords: Cinema, animation, discourse analysis, intertextuality, education.

INTRODUÇÃO

Este trabalho busca refletir sobre a aplicação dos conceitos da análise do discurso em sala de aula, principalmente a noção de intertextualidade e os efeitos de sentido produzidos nos alunos, permeando o universo da animação. Este universo dotado de linguagem própria impõe conceitos e influencia as pessoas, fixando suas imagens no inconsciente do público, e por isso é uma linguagem

⁴³ Professora da rede pública estadual do Paraná e pós-graduada em Cinema, com ênfase em Produção, (FAP).

⁴⁴ Doutoranda em Educação (UFSCAR), Mestre em História (UFPR). Professora Assistente no Curso de Cinema e Vídeo (UNESPAR/FAP).

próxima dos adolescentes, que conhecida desde a infância permite com mais facilidade a assimilação dos conceitos de intertextualidade.

Na tentativa de incorporar o trabalho com intertextualidade na sala de aula através da animação, direcionou-se a importância de se estabelecer as “possibilidades” dialógicas ou intertextuais que a grande maioria dos textos mantém com outros tantos textos constituídos. A animação escolhida foi o curta HISTORIETAS ASSOMBRADAS... (para crianças malcriadas) do animador e ilustrador brasileiro de Víctor Hugo Borges, e apresenta uma mistura de animação stop-motion e 3D.

Considerando o filme como um texto, pretende-se realizar a leitura da animação considerando as condições históricas e culturais que estão presentes no discurso. Quando assistimos a um filme, uma série de imagens, cores, falas e trilha sonora nos envolvem e deixamos passar inúmeras leituras. Na animação Historietas Assombradas... (para crianças malcriadas), pode-se afirmar que atrai a curiosidade do leitor, por apresentar uma série de lacunas que podem ser compreendidas através análise do discurso. Assim, a principal justificativa desse trabalho é pesquisar os efeitos de sentido produzidos no aluno e as marcas textuais existentes.

2 ANÁLISE DE DISCURSO E CINEMA

Para compreender a proposta do presente estudo é preciso entender alguns conceitos da Análise do discurso⁴⁵.

Etimologicamente a palavra discurso contém em si a ideia de percurso, de correr por, de movimento. O objeto da AD é o discurso, ou seja, o interesse por estudar a “língua funcionando para a produção de sentidos”. Isto permite analisar unidades além da frase.

A concepção de discurso segundo Orlandi (2005),

A Análise de Discurso, como seu próprio nome indica, não trata da língua, não trata da gramática, embora todas essas coisas lhe interessem. Ela trata do discurso. E a palavra discurso, etimologicamente tem em si a ideia de curso, de percurso, de correr por, de movimento. O discurso é assim, palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando. (ORLANDI, 2005)

⁴⁵ Doravante AD

É importante perceber que o termo discurso não se refere apenas a formas verbais, mas abrange os acontecimentos discursivos organizados em conjuntos sistemáticos, os quais sempre estão inseridos numa dimensão enunciativa.

Sobre o pensamento de Bakhtin⁴⁶ com relação ao discurso segundo Barros e Fiorin (1999)

Bakhtin, durante toda sua vida, foi fiel ao desenvolvimento de um conceito: o de dialogismo. Sua preocupação básica foi a de que o discurso não se constrói sobre o mesmo, mas se elabora em vista do outro. Em outras palavras, o outro perpassa, atravessa, condiciona o discurso do eu. Bakhtin aprofundou esse conceito, mostrou suas várias faces: a concepção carnavalesca do mundo, a palavra bivocal, o romance polifônico etc. (BARROS; FIORIN, 1999, p. 29).

Para a AD, o discurso é uma prática, uma ação do sujeito sobre o mundo. Por isso, sua aparição deve ser contextualizada como um acontecimento, pois funda uma interpretação e constrói uma vontade de verdade. A AD considera que a linguagem não é transparente e procura detectar num texto, como ele significa. Ela o vê como detentor de uma materialidade simbólica própria e significativa. Desse modo, não se pode analisar um discurso desconsiderando as condições de produção, uma vez que estão intimamente ligadas à constituição do discurso. Isso quer dizer que o sentido de um enunciado depende das condições históricas e sociais e da situação em que o sujeito que o produz se encontra.

Orlandi (2005) ressalta que o interdiscurso é essencial para dar sentido ao que se pretende dizer. Em outras palavras, entendemos que para que uma palavra, numa determinada formação discursiva, tenha sentido é necessário que ela derive do já dito e que traga consigo um sentido pré-construído e que ao ser enunciada construa um efeito de já dito para poder sustentar o que se pretende dizer.

O objetivo da AD é encontrar o ponto em que a inscrição ideológica revele os efeitos de sentidos, ou seja, transponha os limites da literalidade linguística e encontre as condições sócio-históricas de produção do que se enuncia.

Todo este percurso culmina no desejo de apresentar a possibilidade de trabalhar com filmes reiterando conceitos das AD e obter a percepção da intertextualidade presentes nos filmes. Através dos recursos intertextuais utilizados

⁴⁶ Mikhail Bakhtin foi um teórico russo dedicou a vida à definição de noções, conceitos e categorias de análise da linguagem com base em discursos cotidianos, artísticos, filosóficos, científicos e institucionais. Um dos aspectos mais inovadores da produção do Círculo de Bakhtin, como ficou conhecido o grupo, foi enxergar a linguagem como um constante processo de interação mediado pelo diálogo - e não apenas como um sistema autônomo

pelo cinema percebemos que é possível compreender além da imagem registrada na película. O cinema utiliza a intertextualidade de maneira intensa, como forma de ampliar a linguagem e oferecer ao público uma diversidade de textos e seus elementos significativos.

A partir da linguagem cinematográfica, consideramos que o cinema tem um sistema de signos que se articulam para construir uma realidade, envolvendo o receptor. De acordo com Kristeva (1988):

O cinema não copia de um modo 'objetivo', naturalista ou contínuo uma realidade que lhe é proposta: corta sequências, isola planos, e recombina-os através de uma nova montagem. O cinema não reproduz coisas: manipula-as, organiza-as, estrutura-as. E só na nova estrutura obtida pela montagem dos elementos é que estes ganham um sentido. Este princípio da montagem, ou melhor, da junção de elementos isolados, semelhantes ou contraditórios, e cujo choque provoca uma significação que eles não têm em si mesmos, foi Eisenstein encontrá-lo na escrita hieroglífica (KRISTEVA, 1988, p.361).

Diante dos elementos que passam a compor a linguagem cinematográfica original, a intertextualidade é o recurso capaz de ampliar seus significados. A intertextualidade está ligada ao "conhecimento de mundo", que deve ser compartilhado, ou seja, comum ao produtor e ao receptor de textos.

Pela riqueza da língua, da criatividade de seus usuários e da existência de um grande número de unidades significativas interagindo com os signos linguísticos, nos deparamos todos os dias com os mais variados tipos de texto permeando as relações sociais, incluindo o texto fílmico e, possivelmente, o mais completo e complexo de todos.

3 CINEMA DE ANIMAÇÃO

A palavra animação deriva do verbo latino *animare* o qual significa dar vida e o verbo descreve imagens em movimentos. Pode-se dizer que a animação traz em si a essência do cinema. Manipulando sinteticamente o tempo e o espaço, a arte de animar expressa a criação de um universo próprio que faz parte do imaginário de todos. É o terreno do absurdo e da fantasia, no qual a realidade é sempre reinventada. Podemos então definir animação como a arte, ou a técnica, que consiste em fotografar em sequência uma série de imagens, feitas de forma que, ao ser projetado, figuras ou objetos se movam como na ação ao vivo. (BARBOSA JR, 2005 p. 28).

Com os filmes de animação, são possíveis várias formas de interação e representação do mundo real ou imaginário. No nosso caso, primeiramente é preciso expressar o que se imagina e, em seguida, dar forma ao imaginado. A análise de uma animação envolve a linguagem verbal e a não verbal, a lógica sequencial e a expressão visual do objeto representado. A experimentação de novas linguagens possibilita uma vivência no processo da elaboração de produtos culturais que o aluno consome diariamente. O cinema de animação envolve todos, independentemente da idade e nos traz questões do inanimado diante do animado, refletindo a produção dentro de um contexto histórico com influência social, política, ideológica e cultural.

4 CINEMA E EDUCAÇÃO

O cinema mistura de técnica e sonho e trouxe para o cotidiano das pessoas a possibilidade de materialização do imaginário. De acordo com Morin (1997), a magia que a imagem cinematográfica exerce sobre a nossa percepção fundamenta-se em dois grandes movimentos de natureza psíquica: a projeção e a identificação. Ainda conforme seu pensamento “O cinema é talvez a realidade, mas é também outra coisa, geradora de emoções e sonhos”. Assim, o cinema é tido como uma autêntica fábrica de ilusões, de malabarismos, efeitos especiais, visuais e sonoros, mas é também, tal qual afirma Cabrera (2006), a imagem cinematográfica é movimento que tenta captar a dinâmica do real.

Trabalhar com o cinema é incorporar uma nova linguagem que viabiliza a comunicação de diferentes saberes e que de alguma forma são interligados. Assim sendo, insere na educação um ensino contextualizado e capaz de despertar o interesse dos alunos, uma vez que estamos cada vez mais imagéticos.

Precisamos estar atendo às necessidades dos alunos para que a inclusão do cinema em sala de aula traga benefícios e crescimento intelectual ao aluno e para isso, ainda de acordo com Duarte (2009) “conhecer os *sistemas significadores* de que o cinema se utiliza para dar sentido às suas narrativas aprimora nossa competência para ver e nos permite usufruir melhor e mais prazerosamente a experiência com filmes”.

Uma grande contribuição de Bakhtin para compreendermos e aprofundarmos sobre a utilização do cinema no processo educativo. De acordo com ele, a construção de significados pressupõe unir os contextos históricos e culturais com as funções mentais do indivíduo. Dessa forma, as experiências e aprendizagens presentes na vida social, refletem a coletividade, uma vez que o conhecimento não é individualizado.

5 ANÁLISE FÍLMICA

Ao analisar um filme, deve-se levar em consideração as características específicas de cada filme, e esmiuçar a subjetividade da obra.

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de tudo, no sentido fictício do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despertar, descosturar, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva segundo os desígnios da análise. (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p.15).

O objeto empírico da pesquisa é a animação *Historietas Assombradas...* (para crianças malcriadas), de Vitor Hugo Borges, com duração de 15 minutos. Para a análise evidencia-se a necessidade de um histórico de conhecimentos que estão ligados as condições de produção para poder se comunicar com os intertextos e assim, dialogando filme e espectador.

Os contos de fadas e populares são responsáveis pelo encantamento de milhões de crianças e adultos, independentemente da passagem do tempo. No contexto contemporâneo o príncipe encantado ainda perpetua no imaginário, assim como a magia, a realização dos sonhos e o final feliz.

A animação analisada foi escolhida, por possuir os ingredientes do conto popular e do conto de fadas. Assim, a intertextualidade e o dialogismo serão mais facilmente percebidos, causando efeitos de sentido diferentes aos espectadores,

que se tornam ativos no processo de significação, pois participam do jogo intertextual.

Historietas Assombradas... (para crianças malcriadas) é animação nacional, lançado em 2005, de Vitor Hugo Borges e acumulou uma extensa lista de prêmios em vários festivais. O curta utiliza a técnica *stop motion* com 3D que demonstra as nítidas referências com Tim Burton e alguns tons de histórias de terror do cinema *Noir*⁴⁷. O autor cria um universo lúdico, com influências do cineasta Tim Burton e do escritor Neil Gaiman, onde as histórias assombradas criam vida. Misturando personagens do folclore brasileiro com monstros e criaturas estranhas, a vovó inventa histórias que fazem qualquer criança malcriada que não gosta de dormir, correr para debaixo dos lençóis. É provável que as tradições orais não sejam mais tão interessantes como era há tempos atrás, em que as crianças morriam de medo do Saci, dos fantasmas de lugares abandonados, do bicho papão ou qualquer um dos inúmeros seres estranhos que somente as avós sabiam trazer para nosso imaginário.

O curta conta três histórias inspiradas em lendas do folclore brasileiro: Boitatá, Corpo-Seco e Jurupari. As histórias vão provocando um medo gradativo. A primeira história bebe na fonte do [Boitatá](#), e mostra o duelo de porquinhos com a criatura que rouba a água de um rio. A segunda, ligeiramente mais cruel, fala de um menino que de tão mau se torna um zumbi, pois seu coração resolve abandoná-lo e ir embora. Para encerrar, assistimos a história do Jurupari, “um caboclo deformado que daria medo até nos duendes mais feios”, e a impaciência da avó e a neta insone.

A ordem em que aparecem as histórias é bem feita e permite que o nosso imaginário vá construindo o suspense da história. As pausas e interferências da neta aumentam o suspense e são reforçadas pela trilha sonora e contribuem para a atmosfera das cenas atingindo o imaginário do espectador.

O trabalho foi desenvolvido com duas turmas de 1º do Ensino médio aplicando conceitos teóricos tais como enunciado, texto e discurso, intertexto, interdiscurso, intertextualidade e intencionalidade linguística. As noções foram imprescindíveis para a análise da animação. Solicitou-se que apenas assistem sem

⁴⁷ O termo *film noir* (do francês, *filme preto*) foi atribuído pela primeira vez a um filme pelo crítico francês [Nino Frank](#) em [1946](#).

nenhum comentário. No final da apresentação, seguiu-se uma discussão sobre a percepção deles sobre a intertextualidade. Todas as contribuições dos alunos serão observadas no item análise coletiva da animação.

- Ahhh vovó, eu não quero dormir!! Eu não tô com sono...
- Vai dormir, sim senhora!
- Então conta uma história vai, daquelas bem arrepiantes.
- Você tem certeza? Responde a avó.⁴⁸

Assim começa *Historietas Assombradas...* (para crianças malcriadas) de Victor Hugo Borges. A voz suave da menina ao pedir uma historia arrepiante surpreende logo no início do filme, pois se espera que a uma menina queira ouvir, uma história de contos de fadas, uma vez que essas histórias dão as crianças segurança para poder brincar com temas da sua realidade, sem precisar expor seus medos e ansiedades.

Nesse apontamento há o deslocamento de sentido do enunciador pelo sentido produzido pelo outro, que espera que a criança peça uma história que acalme e faça dormir. Isso produz efeito como pensar em contos de fadas e marcar a negociação do sujeito com o outro. O diálogo da menina com a avó se dá em tela preta até chegar ao nome do filme. Os alunos perceberam que a menina se portava diferentemente do que é estabelecido pela sociedade, com sua voz suave solicitava uma história arrepiante.

Depois da fala de abertura, ao som sinistro da trilha a câmera vai se aproximando da casa e em seguida a uma janela, e por fim um quarto de criança iluminado por um lampião, a menina na cama e a vovó ao lado nos remetem a leitura de contos infantis. A avó com uma voz assustadora inicia a leitura da história, criando o ambiente sinistro à narração. Esperava-se que a vovó tenha uma narração suave sem despertar o medo assim como o gosto da menina, mas a vó começa a entrar no mundo mágico do medo, a voz rouca dá o tom tenebroso da narrativa.



Fig. 1 [00:44:24]



Fig. 2 [00:51:19]



Fig. 3 [00:56:19]



Fig.4 [01:03:034]

⁴⁸ Transcrição do filme em anexo.

Quando a vó começa a contar as histórias que fariam a menina pegar no sono, notamos a presença de figuras folclóricas que apresentaremos a seguir.

Temos como primeira história o Boitatá⁴⁹ que de acordo com a lenda é uma grande cobra de fogo. Este bicho imaginário foi citado pela primeira vez em 1560, num texto do padre [jesuíta](#) José de Anchieta. Na língua indígena tupi, "mboi" significa cobra e "tata" fogo.

Depois de lerem as lendas os alunos discutiram as aproximações das duas histórias e destacaram que na animação o final é suave e feliz, anemizando a história, para não deixar a menina assustada.



Fig.5 [01:08:04]



Fig. 6 [03:44:12]

Na narrativa da vovó temos algumas semelhanças com a lenda folclórica, introduzindo mais elementos para a narrativa como o porco filho e o porco pai, a necessidade da água, mostrando uma preocupação ecológica. No início a vó cria uma atmosfera de contos de fadas mostrando como tudo começou até chegar no monstro, que são serem reconhecidamente maus, que causam destruições, mas que necessitamos para criar no nosso imaginário a vitória do bem sobre o mal.

Na narrativa da percebe-se o final feliz e a magia do conto de fada que apresentam desafios, a luta contra as dificuldades, a superação dos obstáculos, a vitória e a felicidade no final.



Fig. 7 [01:16:04]



Fig. 8 [02:04:06]

⁴⁹ Lenda retirada do site <http://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/boitata/>. Acessada em 18 de agosto de 2012.

Há elementos nessa história os elementos ligados à morte são sutilmente introduzidos com a cor roxa da floresta – que está ligada ao mundo místico, pela magia, pelo mistério e é usada pela igreja católica nas missas pelos mortos – e a caveira de um animal, embora a temática morte tenha uma rejeição no nosso inconsciente, a animação mostra leveza e serena sobre o tema.

Ao final da história a fala da vó “- Bem feito!” dá o recado de não fazermos nada errado, para não sermos castigados. Apesar da menina falar um “-Nossa!” no final, os alunos notaram que ela ficou surpresa e aliviada e mesmo assim, ao terminar a história do Boitatá diz que não está assustada, pedindo que a narração continue.

A avó sem muita paciência e falando que a neta é muito mimada, continua a contação de histórias. A palavra "mimada" empregada pela avó apresenta uma negatividade que não se espera de uma avó, tem-se a crença de que avó paparica os netos. E chega vez de Corpo-Seco⁵⁰, que segundo a lenda, é um homem que passou a vida batendo na mãe. Quando morreu, foi rejeitado por Deus e pelo Diabo, inclusive pela terra que enojada repeliu-o. Um dia, se levantou de sua tumba, completamente podre, e vive grudado em árvores que depois ficam secas.



Fig. 9 [05:33:14]



Fig. 10 [05:56:15]



Fig. 11 [07:21:10]

A famosa frase “era uma vez” inicia a segunda história mostra a proximidade do conto popular com os contos de fadas.

Nesse conto, o menino Ananias é tão mau que nem seu coração quer habitar o próprio corpo, despertando no espectador uma interessante ideia de morte. Depois de barbarizar a todos, o menino morto-vivo se sente sozinho, recupera seu coração e volta para viver com a mãe. Ao final da história, a netinha pergunta: “-Como aquela mãe aceitou de volta um filho tão mau?”, e a sábia avó lembra que as mães sempre perdoam seus filhos e termina com a frase “mãe é mãe, mesmo com o filho morto-

⁵⁰ Lenda retirada do site http://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/corpo_seco.htm Acessada em 15 de maio de 2012

vivo”. Notamos a introdução do ditado popular inserido na história com “mãe é mãe” e em seguida a netinha fala “a senhora está perdendo o tino”. Essas expressões reforçam o conto popular. Começa a terceira história a avó contando como “a pior de todas”, o Jurupari⁵¹ que é a denominação tupi para um demônio particular, mas foi usada com exclusividade pelos missionários para designar qualquer demônio, até assumindo o lugar do cristão nos trabalhos de catequese dos índios. Espírito ou gênio do mal. Diverte-se em agarrar pela garganta os que estão dormindo e sufocá-los, causando-lhes pesadelos horrorosos.

A avó começa perguntando à netinha se está ouvindo algo; a menina arregala os olhos, olha em volta, e diz que não. Brava e já sem paciência a avó inicia a história de uma menina chamada Filomena, que inferniza a babá com mau comportamento e seus assobios, que também é uma maneira de chamar o Jurupari. A neta associa a história a ela e passa ter medo, pois acontece de forma inconsciente a sua transferência para a menina da história.



Fig. 12 [11:16:11]



Fig. 13 [12:36:10]

Com a aproximação do Jurupari Filomena fica apavorada e adormece. O medo de Filomena é transportado para a neta que está quase dormindo, mas pede mais uma história para a avó que perde a paciência e assobia trazendo o Jurupari. Finalmente a neta adormece com as estrelas assopradas pelo Jurupari. Ao final da narrativa o Jurupari interage com o espectador e assopra estrelinhas que cobrem a tela, aí inicia a avó cantando “Meu morango, minha uva, meu abacate, meu chuchu, meu repolhinho, meu mamão, teus olhinhos me derrete o coração”. Além da interação de personagem com a história conta o diretor brinca no final com a interação com o espectador.

⁵¹ Lenda retirada do site <http://contosdeadormecer.wordpress.com/2010/10/14/o-mito-de-jurupari-brasil/>. Acessada em 18 de maio de 2012.

Em cada história encontramos uma moral feita de forma irônica ou séria pela avó. Assim a neta vai incorporando as mensagens de cada história sobre a vida, os problemas, medos e superações.

Encontra-se nessa animação marcas de influências com a obra de Tim Burton com uma atmosfera onírica, gótica e sombria. As personagens tem aproximação na caracterização são de corpo de finos e os olhos marcados.



Fig. 14 [08:41:07]



Fig.15 [07:21:10]



Fig. 16 [06:59:05]



Fig. 17 [07:13:22]

A aproximação de Tim Burton foi levantada por três alunos e achou-se interessante mostrar que é real e associada por parte do diretor Vitor Hugo Borges. Assim como, a aproximação do diretor com elementos que associam à morte.



Fig. 18 [07:30:22]



Fig. 19 [07:34:06]

De acordo com Koch (2003), a intertextualidade explícita ocorre ao citar-se a fonte do intertexto, isso é percebido na caracterização céu e do inferno através das cores, nestas cenas da história do corpo-seco. Podemos perceber presença das vozes sociais bem definidas nesta cena, é a ideia de céu e inferno instaurada na sociedade pela religião e adotada pela sociedade.

Ao propor-se a análise e interpretação do discurso fílmico, tratando o filme como um texto, que através de suas imagens, vários códigos estão presentes de maneira clara ou implícita e que produzem efeitos de sentido no apontando uma significação.

Na sala de aula, a linguagem fílmica foi utilizada para um conhecimento mais amplo da realidade e dos conteúdos que nos fazem pensar criticamente analisando a linguagem como meio de interação e o filme foi visto como discurso como afirma

Orlandi (2005) como “palavra em movimento, prática de linguagem”, a fim de “compreender a língua fazendo sentido, enquanto trabalho simbólico, parte do trabalho social geral, constitutivo do homem e da sua história”. Notamos que a essência do pensamento acima mostrou-se no trabalho de intertextualidade com filmes de animação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente proposta apresentou um trabalho sobre a compreensão dos efeitos de sentido produzidos a partir da animação bem como identificar a intertextualidade presentes em todo discurso. E ainda perceber as questões discursivas que estão no ambiente escolar e além dele. A educação e o cinema se aproximam de formas variadas, e uma maneira é a educação criar condições de interpretação crítica do cinema.

O presente trabalho teve origem num trabalho desenvolvido no PDE - Programa de Desenvolvimento da Educação do Estado do Paraná, com a aproximação dos alunos do ensino médio com a leitura e o cinema de animação. Depois disso, a leitura crítica dos filmes de animação e a percepção da intertextualidade.

Através dessa pesquisa podemos constatar a possibilidade de trabalhar conceitos da análise do discurso com filmes – no nosso caso animação – e observamos o envolvimento dos alunos de maneira interessada e crítica. Percebe-se uma maior apropriação do conteúdo unindo teoria e prática. Ao propormos atividades de Análise do Discurso aplicadas a alunos do Ensino Médio, pretende-se contribuir para a compreensão dos discursos, entre eles o fílmico. É evidente que se trata apenas de uma proposta, o estudo contínuo das teorias do discurso por parte do professor é tarefa indispensável para colocar em prática essa proposta e assim, ampliarmos o conhecimento do aluno.

Nesta proposta, o professor deixa de ser o centro do processo para caminhar junto com o aluno. Cabe ao professor apenas apresentar a teoria e possibilitar as formas de análise para que o aluno tenha liberdade na compreensão do discurso fílmico. Mostra-se assim, que a disciplina Análise do Discurso abre muitos campos

de estudo e análise, possibilitando diferentes formas de interpretação uma vez que não se utiliza o certo ou errado nessa proposta.

As proposições dos alunos são todas consideradas como válida desde que dentro da lógica. Por isso, é necessário que no processo de produção de sentidos sejam inclusos elementos de outra esfera social: a das determinações culturais. Uma frase dita só adquire o sentido pretendido pelo falante se ele estiver inserido no mesmo grupo social e cultural do ouvinte, ou seja, que detenha as mesmas convenções.

Na avaliação do desempenho das atividades da presente pesquisa é a constatação de que o ensino deve incorporar novas tecnologias para que a teoria se torne relevante na prática e com isso efetivar a aprendizagem. O resultado geral foi gratificante, sobretudo pelo comprometimento e interesse dos alunos nas discussões que se seguiram à análise.

Portanto, a experiência se transformou num sucesso a partir do momento que o aluno se identificou como agente construtor do conhecimento e trabalhou para alcançar os resultados. Percebemos também que é possível trabalhar com filmes e incorporá-los ao conteúdo escolar. O cinema, em especial os filmes de animação, é um grande motivador de conhecimentos, quer seja cultural ou tecnológico, quando as palavras mágicas Luz, Câmera e ação desencadeiam um mundo mágico de possibilidades na educação.

REFERÊNCIAS

ALCOFORADO, Doralice F. Xavier. **Conto popular**. Revista Lusitana (Nova Série, 6. pp. 61-79, 1985.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo, Editora Hucitec, 2004.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação - Técnica e Estética através da História**. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Dialogismo, Polifonia e Enunciação. In: BARROS, Diana Luz Pessoa de e FIORIN, José Luiz (orgs.) **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade: em torno de Bahktin Mikhail**. São Paulo: EDUSP, 1999.

BETTELHEIM, Bruno. **Psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BRANDÃO, Maria Helena Nagamine. **Introdução à análise do discurso**. ed. 2ª. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1998.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Trad. Fernando Albagli e Benjamim Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

DUARTE, Rosália. **Cinema e educação**. 3ª. ed. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2009.

FERNANDES, Cleudemar Alves. **Análise do Discurso: reflexões introdutórias**. Goiânia: Trilhas Urbanas, 2005.

GOLIOT-LÉTÉ, Francis Vanoye Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 1994.

KRISTEVA, Julia. **História da Linguagem**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1988.

GREGOLIN, M. R. V. Análise do discurso: os sentidos e suas movências. In: GREGOLIN, M. R.; CRUVINEL, M. F. & KHALIL, M. G. (org.) **Análise do discurso: entornos dos sentidos**. Araraquara, SP: Cultura Acadêmica, 2001.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **O texto e a construção dos sentidos**. 7ª ed. São Paulo: Contexto, 2003.

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema : um zapping de Lumière a Tarantino**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995. 128 p.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Trad. António-Pedro Vasconcelos. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

MORIN, Edgar. A alma do cinema. In XAVIER, I (org.) **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 2003.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2005.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso**. 4ªed. Campinas, SP: Pontes, 1996.

_____. **Análise do Discurso: princípios & procedimentos**. 7.ºed. São Paulo: Pontes, 2005.

POSSENTI, Sírio. **Os limites do discurso**. Curitiba: Criar Edições, 2002. p. 91-103, 167-186.

STAM, Robert. **Bakhtin: da teoria literária à cultura de massas**. (trad. Heloísa Jahn). São Paulo, Ática, 1992.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. Summus Editorial, São Paulo, 1988.

XAVIER, Ismail (org). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal: Embrafilme, 2003.

.