



Universidade Federal  
de São João del-Rei

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**  
**MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

**GABRIELA MARIA FIRMINO**

**A VELHICE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO:**  
**AS REPRESENTAÇÕES DE IDOSOS EM IMAGENS E NARRATIVAS**

**SÃO JOÃO DEL-REI – MG**  
**2022**

**GABRIELA MARIA FIRMINO**

**A VELHICE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO:  
AS REPRESENTAÇÕES DE IDOSOS EM IMAGENS E NARRATIVAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), como requisito para a obtenção do título de Mestra em Educação. Área de Concentração: Educação. Linha de Pesquisa: Discursos e Produção de Saberes nas Práticas Educativas.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica de Ávila Todaro

SÃO JOÃO DEL REI – MG

2022

Aos meus pais, minha razão de viver.

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho de Mestrado foi uma longa viagem, uma vez que enfrentei inúmeros desafios, tristezas e incertezas durante a minha trajetória. Nesse sentido, trilhar este caminho só foi possível com o apoio, a energia e a força de várias pessoas, a quem dedico especialmente esta dissertação.

Agradeço...

Inicialmente a Deus, por conceder-me saúde e sabedoria para seguir em busca dos meus sonhos. Deus, obrigada por ser a minha fortaleza e o meu guia em todos os momentos.

Ao meu pai, José de Arimateia, pelo amor, pela partilha, pelo companheirismo e pelo apoio incondicional. Agradeço a enorme compreensão, generosidade e alegria com que me brindou constantemente, contribuindo para eu chegar ao fim deste percurso, pois, mesmo sem condições financeiras, nunca mediu esforços para com os meus estudos. E claro, à minha querida mãe, Maria Geralda, que amo incondicionalmente e foi o meu grande estímulo nesta caminhada.

Aos meus irmãos, Carlos e José, pelo companheirismo, pela cumplicidade e pelo apoio em todos os momentos delicados da minha vida. Especialmente ao meu irmão, Carlos Firmino, pelos conselhos preciosos, pela elevada competência, pela total disponibilidade e pelo encorajamento naqueles momentos cruciais desta difícil jornada.

À minha orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica de Ávila Todaro, que sempre acreditou em mim, agradeço a orientação exemplar, o empenho inextinguível e saudavelmente exigente, os quais foram imprescindíveis para a conclusão de todas as etapas deste trabalho. Além de orientadora, foi amiga, humana, sensível e empática comigo em diversos momentos da minha vida. Sou grata por ela fazer parte da minha história.

À minha amiga de sempre, Gabriela Mendes, que esteve presente desde o Ensino Médio na Escola Estadual Dom Pedro II, sendo apoio e nunca deixando de me ouvir. Muito obrigada pelo carinho, pelo amor e pela amizade verdadeira que pretendo carregar comigo até a eternidade.

Às minhas amigas de convivência e de parceria, Marcolina Alves e Renata Neves. É importante lembrar que vocês foram as melhores companhias de todos os lares que passei na cidade de São João del Rei. Estavam presentes todos os dias por meio de sorrisos, de choros, de abraços e de fofocas saudáveis.

Às minhas amigas de Graduação, Raquel Maria, Virginia Ambrósio, Dani Lara, Larissa Modesto e Thassiana Aparecida, agradeço o apoio e a motivação incondicional que ajudaram a

tornar este trabalho uma válida e agradável experiência de aprendizagem. Em especial, queria agradecer à Virginia Ambrósio, pela promessa que fez em meu nome para Santa Terezinha, pois acredito que isso me possibilitou estar aqui, bem como à Raquel Maria, que sempre me tratou como uma irmã de coração, sentimento que considero recíproco e verdadeiro.

Às minhas amigas de Mestrado, Rosimar Americano e Andrelisa Nolasco pelo carinho, pelos compartilhamentos e pelos conselhos que foram de fundamental importância para deixar esse trabalho mais leve e divertido ao longo da trajetória, uma vez que foram noites sem dormir, finais de semana sem sair e mesmo assim estavam ao meu lado.

Aos professores membros da banca de qualificação e de defesa, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Jaqueline de Grammont Machado de Araújo e Prof. Dr. Wilson José Alves Pedro, pelas brilhantes considerações que guiaram a confecção final deste trabalho, o meu muito obrigada.

Por fim, o meu profundo agradecimento a todas as pessoas que contribuíram para a concretização desta dissertação, estimulando-me intelectual e emocionalmente em um momento que foi de perdas, de reencontros, de encontros e de recomeços.

*Tenho dito e gosto de afirmar que a minha história  
é uma história perigosa, como é a história de quem  
sai das classes populares, de uma subalternidade,  
e consegue galgar outros espaços.*

Conceição Evaristo

FIRMINO, Gabriela Maria. **A velhice no cinema de animação**: as representações de idosos em imagens e narrativas. 2022. 90 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2022.

## RESUMO

Em um contexto social de envelhecimento populacional, no qual todas as pessoas precisam pensar sobre a velhice, esta pesquisa problematiza as representações dos personagens idosos no cinema de animação, identificando seus discursos e suas imagens. A questão orientadora da pesquisa foi: Quais as representações da velhice presentes nos filmes de animação destinados às crianças? Com o propósito de responder a esse questionamento, o objetivo geral desta pesquisa foi identificar as representações sociais da velhice em filmes de animação. Para alcançar esse objetivo, os seguintes objetivos específicos foram delineados: a) compreender o posicionamento das pesquisas na área da Educação com relação às representações de pessoas idosas no cinema de animação; b) catalogar os filmes de animação que representam a velhice por meio dos personagens idosos; c) analisar as imagens e as narrativas dos filmes de animação catalogados nesta pesquisa por meio dos conceitos de representação social, educação, mudança e ideologia, e educação para o envelhecimento e para a heterogeneidade na velhice. Diante dos filmes encontrados, foram selecionados 14, nos quais os personagens idosos aparecem como principais, secundários e antagonistas. No quadro teórico, foram tomados como referencial os estudos da Gerontologia, por ser uma área do conhecimento que se propõe a refletir sobre a heterogeneidade da velhice; a concepção de Moscovici (2000), sobre representações sociais, e de Hall (2016), sobre representação e estereotipagem; e os pressupostos da pedagogia freireana: educação como mudança e ideologia. Foram estabelecidas categorias de análise, baseadas em Todaro (2008), que previram a busca de imagens e de narrativas em quatro domínios: 1) Cognição; 2) Agência; 3) Relacionamento social; e 4) Persona. Os resultados apontaram que existe mais espaço no cinema para os personagens idosos do que as idosas e que ambos não têm protagonismo nas histórias. Conclui-se que é preciso defender uma educação para o envelhecimento que problematize, e não apenas reproduza, as representações de velhice que são dadas pelos filmes de animação destinados às crianças.

**Palavras-chave:** Representações. Velhice. Filmes de animação. Educação.

FIRMINO, Gabriela Maria. **Old age in animation movies: the representations of the elderly in images and narratives.** 2022. 90 p. Thesis (Master's in Education) – Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2022.

### **ABSTRACT**

In a social context of population ageing, in which all people need to think about old age, this research problematizes the representations of the elderly characters in the animated movies, identifying their speeches and their images. The research guiding question was: What are the representations of old age present in animated movies for children? For the purpose of answering this questioning, the general objective of this research was to identify the social representations of old age in animated movies. To achieve this objective, the following specific objectives were delineated: a) to understand the positioning of investigations in the area of Education with respect to the representations of elderly people in the animated movies; b) to list the animated movies that represent old age through the elderly characters; c) To analyze the images and narratives of the animated movies listed in this research through the concepts of social representation, education, change and ideology, and education towards ageing and heterogeneity in old age. Faced with the movies found, 14 were selected, in which the elderly characters appear as main, secondary and antagonist characters. In the theoretical framework, the studies of Gerontology were taken as a reference, because it is an area of knowledge that proposes to reflect on the heterogeneity of old age; Moscovici's (2000) conception of social representations, and Hall (2016) about representation and stereotyping; and the presuppositions of Freire's Pedagogy: education as change and ideology. Categories of analysis based on Todaro (2008) were established that predicted the search for images and narratives in four domains: 1) Cognition; 2) Agency; 3) Social relationship; and 4) Persona. The results have pointed out that there is more space in the movies for the elderly men characters than the elderly women characters and that both have no protagonism in the stories. It is concluded that it is necessary to advocate for an education for the ageing that problematizes, and not just reproduces, the representations of old age that are given by animated movies intended for children.

**Keywords:** Representations. Old age. Animated movies. Education.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1– Falas relacionadas ao domínio Cognição nos 14 filmes de animação selecionados .....	60
Figura 2 – Falas relacionadas ao domínio Agência nos 14 filmes selecionados .....	64
Figura 3 – Falas relacionadas ao domínio Relacionamentos sociais .....	68
Figura 4 – Falas relacionadas ao domínio Persona.....	72

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Títulos de produções acadêmicas obtidas pelo cruzamento entre “Filmes de Animação” x “Educação” (qualitativo) .....	25
Quadro 2 – Artigos acadêmicos obtidos pelo cruzamento entre “Cinema e Educação” (qualitativo) .....	27
Quadro 3 – Filmes selecionados para a análise .....	48
Quadro 5 – Informações sobre 60 filmes de animação que representam as pessoas idosas.....	84

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Produções acadêmicas obtidas pelo cruzamento dos termos “Filmes” x “Educação” (quantitativo) .....	24
Tabela 2 – Produções acadêmicas obtidas pelo cruzamento dos termos “Cinema e Educação” .....	26
Tabela 3 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Cognição.....	58
Tabela 4 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Agência.....	62
Tabela 5 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Relacionamento social	65
Tabela 6 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Persona .....	70

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

Capes	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
Cineop	Mostra de Cinema de Ouro Preto
ILPI	Instituições de Longa Permanência
MG	Minas Gerais
OMS	Organização Mundial da Saúde
Pibid	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência
UFSJ	Universidade Federal de São João del-Rei

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO: MEMORIAL CINEMATOGRAFICO</b> .....	13
<b>2 CINEMA, EDUCAÇÃO E VELHICE</b> .....	16
2.1 O CINEMA COMO PENSAMENTO: DELEUZE EM DIÁLOGO COM OUTROS PESQUISADORES .....	16
2.2 REVISÃO DA LITERATURA .....	24
<b>3 REPRESENTAÇÕES: ESTEREÓTIPOS, EDUCAÇÃO E MUDANÇA</b> .....	29
3.1 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS A PARTIR DE MOSCOVICI E HALL .....	29
3.2 EDUCAÇÃO, MUDANÇA E IDEOLOGIA EM PAULO FREIRE.....	36
3.3 EDUCAÇÃO PARA O ENVELHECIMENTO: HETEROGENEIDADE.....	40
<b>4 A PESQUISA</b> .....	44
4.1 MATERIAIS E MÉTODO .....	44
4.2 RESULTADOS .....	46
4.2.1 Descrição da amostra: características dos personagens idosos nos filmes analisados ..	51
<b>4.3 ANÁLISE DOS DADOS</b> .....	57
4.3.1 Categorização por domínios: Cognição, Agência, Relacionamento social e Persona...	58
4.3.1.1 COGNIÇÃO .....	58
4.3.1.2 AGÊNCIA.....	62
4.3.1.3 RELACIONAMENTO SOCIAL .....	65
4.3.1.4 PERSONA.....	70
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	74
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	77
<b>APÊNDICE A – Filmes de animação que representam as pessoas idosas</b> .....	84

## 1 INTRODUÇÃO: MEMORIAL CINEMATOGRAFICO

*A pesquisa pode ser uma viagem*  
Danichi Hausen Mizoguchi

Pensando nessa frase de Mizoguchi (2015, p. 202), começo este texto fazendo uma viagem sobre a minha trajetória com e no cinema, por meio de lembranças e de experiências que vivenciei no decorrer da minha vida. Nesse sentido, acredito que relembrar é uma forma de refletir e aprender com aquilo que já vivenciamos.

Pois bem, sou natural da cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais (MG), e venho de uma família pequena, sendo minha mãe, meu pai e dois irmãos. Meus pais trabalhavam fora de casa e meu irmão mais velho sempre cuidava de mim e do meu outro irmão, quando era necessário. Nossa casa era pequena, mas tinha um quintal muito grande, cheio de frutas, plantas e vegetais. Quando não era possível brincar do lado de fora, por conta de dias chuvosos, nosso passatempo predileto era assistir a filmes em videocassete.

A minha família sempre foi bem simples, mas meu pai sempre gostou de envolver-se em causas políticas e sindicais. Em um certo dia, no ano 2000, participando de uma confraternização no Sindicato dos Metalúrgicos da cidade de Ouro Preto, meu pai ganhou, em um sorteio, um aparelho de videocassete que fez parte do nosso lazer por mais de uma década, sem parar de funcionar.

As fitas de videocassete não tinham um preço acessível para comprarmos. Por decorrência disso, um amigo do meu pai, que era dono de uma locadora, o deixava levar algumas fitas emprestadas quase toda semana; isso significava que praticamente todo fim de semana tínhamos contato com filmes. Assim, recordo-me de alguns, principalmente dos filmes de animação, como *Pateta*, *Pato Donald*, *As Tartarugas Ninjas*, *Piu-Piu e Frajola*, *Tom e Jerry*, *Pinóquio*, *Rei Leão* etc. Em razão disso, eu ficava muito feliz e adorava esses momentos de diversão.

Durante a Educação Infantil (1999-2001), não me recordo de ter muito contato com o cinema. Fui ter contato com ele no ambiente escolar somente no Ensino Fundamental, visto que as escolas em que estudei não tinham recursos como televisão e videocassete que funcionassem, pois sempre estavam estragados. No Ensino Fundamental (2002-2009), o contato com filmes, já em DVD, acontecia somente quando íamos estudar assuntos relacionados à reprodução, à sexualidade e à prevenção às drogas ou para cobrir a aula de algum professor que faltava. No Ensino Médio (2010-2013), o contato foi pequeno também, pois, mesmo com o avanço dos recursos tecnológicos, a escola não tinha equipamentos. Nas raras vezes que tínhamos contato

com filmes, era para aprender determinados conteúdos, como referentes às drogas, à história e à biologia.

Diante dessa trajetória escolar, quando entrei na Universidade Federal de São João Del-Rei (UFSJ), em 2015, a minha realidade mudou, pois os filmes estavam presentes em quase todos os espaços que frequentava. Do quarto ao sexto período do curso de Pedagogia, participei do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), na área do Cinema, e tive a oportunidade de apresentar alguns dos trabalhos produzidos em grupo na Mostra de Cinema de Ouro Preto (Cineop). A proposta do “Pibid/Pedagogia 2017” foi proporcionar experiências de cinema, visando uma relação estética e inventiva com o filme. Amparados na pedagogia da criação, criamos exercícios para aprender a ver os filmes não apenas como espectadores, mas com olhos de cineastas.

Desde a Graduação, venho tentando identificar e analisar a relação entre crianças e idosos no cinema de animação. Assim, acredito que a minha trajetória acadêmica e de vida contribuíram para o desenvolvimento do meu percurso cinematográfico. A motivação para esta pesquisa se refere, também, ao desenvolvimento do meu Trabalho de Conclusão de Curso, realizado em 2018, na UFSJ, no qual foi possível ter contato com conteúdos relacionados ao envelhecimento a partir do tema “Representação de pessoas idosas em oito desenhos animados”. Em decorrência desta pesquisa inicial, foi possível chegarmos aos seguintes questionamentos: Os personagens idosos estão presentes nos filmes de animação? Se sim, são personagens secundários ou principais? A heterogeneidade da velhice está representada? Como se dá a relação entre idosos e crianças? As imagens que representam a velhice revelam modos estereotipados de ser idoso?

Desse modo, esta dissertação configura-se como uma pesquisa de Mestrado que toca as áreas de Educação e de Gerontologia. O quadro teórico que orientou a construção desta investigação se baseou nos anteriormente, buscando relações com o cinema e as representações sociais e culturais.

O objetivo geral desta pesquisa foi identificar as representações sociais da velhice em filmes de animação. Para alcançar esse objetivo, os seguintes objetivos específicos foram delineados:

- a) compreender o posicionamento das pesquisas na área da Educação com relação às representações de pessoas idosas no cinema de animação;
- b) catalogar os filmes de animação que representam a velhice por meio dos personagens idosos;

- c) analisar as imagens e as narrativas dos filmes de animação catalogados nesta pesquisa por meio dos conceitos de representação social, educação, mudança e ideologia, e educação para o envelhecimento e para a heterogeneidade na velhice.

Este estudo está, assim, organizado em mais três capítulos, além desta Introdução e das Considerações finais. O segundo capítulo, “Cinema, Educação e Velhice”, trata do cinema como pensamento segundo Deleuze (1983), e traz uma revisão da literatura acadêmica sobre a temática da pesquisa. O terceiro capítulo, intitulado “Representações sociais: pensamento, educação e mudança”, apresenta a concepção de representações sociais, com base em Moscovici (2000); de cultura, de representação e de estereótipos, fundamento em Hall (2016); de educação como mudança e ideologia, alicerçado em Freire (1996); e de educação para o envelhecimento, na perspectiva da heterogeneidade da velhice trazida pela Gerontologia. No quarto capítulo, intitulado “A pesquisa”, estão presentes o material, o método, os resultados e a análise dos “achados” ao longo de minha “viagem” como pesquisadora.

Acreditamos que esta pesquisa poderá oferecer subsídios para novas reflexões no ambiente acadêmico e escolar e reforçar a importância da educação para o envelhecimento, que pode se dar por meio de imagens e de narrativas que circulam nos filmes de animação, visto que esses dispositivos, em sua maioria, são destinados e consumidos por crianças. Assim sendo, no próximo capítulo, discorreremos sobre o cinema como pensamento, de acordo com Deleuze (1983), e apresentamos uma revisão de literatura sobre as pesquisas que se aproximam do tema desta investigação. Ressaltamos a importância dos estudos cujas reflexões podem nos levar a defender a experiência fílmica quando pretendemos nos orientar para uma educação para o envelhecimento, a qual, sendo construção e movimento do pensamento, é mudança.



## 2 CINEMA, EDUCAÇÃO E VELHICE

Os meios de comunicação estão presentes em nossa vida e fazem parte do nosso cotidiano. O cinema, como meio de comunicação e de produção cultural, possui a capacidade de apresentar diversas imagens e narrativas e de gerar sentimentos e pensamentos nos sujeitos. Com isso, o cinema consegue envolver as pessoas e não serve meramente para entreter, podendo difundir ideias. Nossa hipótese é a de que o cinema, mais precisamente os filmes de animação, pode provocar, no espectador, a experiência de pensar sobre a diferença etária e os diferentes modos de viver a velhice, educando-o, a depender de como apresenta e representa a velhice.

Partimos da concepção de educação como mudança e, por isso, como transformação social. Diante de uma sociedade que envelhece populacionalmente, faz-se necessário exibir, nas escolas, filmes de animação que versam sobre as pessoas idosas a partir de uma perspectiva de educação para o envelhecimento. Pensamos, assim, na relação entre cinema, educação e velhice como um modo atual e futuro de problematização do fenômeno do envelhecimento. Desse modo, precisamos nos atentar para os filmes de animação que envolvem as representações e os estereótipos da velhice, pois é de fundamental importância incluirmos quem está excluído em uma sociedade que é de todos.

Diante do exposto, na próxima seção, refletimos sobre o cinema como pensamento em Deleuze (1983). Nesse sentido, entendemos que é importante elaborar uma revisão da literatura acerca de temas que se aproximam do objeto de estudo desta pesquisa.

### 2.1 O CINEMA COMO PENSAMENTO: DELEUZE EM DIÁLOGO COM OUTROS PESQUISADORES

Gilles Deleuze foi um grande filósofo francês e um dos pioneiros a tratar profundamente dos efeitos da linguagem cinematográfica para o meio social. Em seu livro, *Cinema 1: a imagem-movimento*, Deleuze (1983) não pretende apenas tratar da história do cinema, mas, sim, de conceitos. Dessa forma, o autor fundamenta-se nos estudos de Henri Bergson para a construção de seus conceitos sobre a imagem-movimento. Assim, seu estudo é basilar para refletirmos sobre o cinema como pensamento, já que a imagem tem sempre alguma coisa oculta.

A questão do cinema em Deleuze (1983) mostra a importância de um pensamento diferencial, proposto pelo filósofo como nova imagem do pensamento. Nessa perspectiva, essa ideia de diferença pode instaurar novas perspectivas nas formas de ler o mundo que envelhece e de estar nele? A respeito do cinema que (re)produz ideias, Deleuze (1983) aponta:

Com efeito, vemo-nos diante da exposição de um mundo onde Imagem = Movimento. Chamemos de imagem o conjunto daquilo que aparece. Não se pode nem mesmo dizer que uma imagem aja sobre uma ou reaja a uma outra. Não há móvel que se distinga do movimento executado, nada que é movido se distingue do movimento recebido. (DELEUZE, 1983, p. 70).

Soma-se a essa ideia de mundo, no qual imagem e movimento agem e reagem, o exercício de sermos outros. Nas considerações tecidas por Todaro e Cachioni (2021), as autoras afirmam:

O cinema é uma manifestação cultural intimamente ligada à sociedade. É uma arte, representada por imagens em movimento, que usa a linguagem narrativa para reproduzir ideias. Nos filmes, nossos corpos se confrontam com outros corpos e com novas formas de ser e estar no mundo. Como espectadores, somos afetados pelas imagens, pelos sons e pelas narrativas e nos identificamos e projetamos nossos desejos e receios. (TODARO; CACHIONI, 2021, p. 157-158).

Se a linguagem cinematográfica pode movimentar ideias, para Deleuze (1983), o cinema é um bloco de “duração/movimento” capaz de desencadear afeições e percepções que levam o homem a construir novas relações com o mundo. A esse propósito, quando assistimos a um filme, podemos vivenciar diversos sentidos por meio das narrativas, das trilhas sonoras, das metáforas visuais e dos planos de espaços. Assim, esses sentidos desencadeiam sensações e emoções e contribuem para a construção do pensamento bem como para a formação da consciência crítica dos sujeitos. Quanto à possibilidade de ler o mundo sob diferentes perspectivas, Walter e Silveira (2021) apontam:

O cinema multiplica os pontos de vista que habitam o mundo. Suas imagens desestabilizam nossa compreensão rígida de uma suposta realidade, sugerindo infinitos modos de ver e viver. O cinema é um exercício de alteridade ao aproximar o outro no tempo e no espaço – conheceu paisagens, culturas, costumes, valores e outros países e épocas – e, nesse mesmo movimento, possibilita profundos processos de conhecimento e invenção de si. (WALTER; SILVEIRA, 2021, p. 232).

No Brasil, segundo Fresquet e Paes (2016), a Lei Nº 13.006, de 26 de junho de 2014, criada pelo senador Cristovam Buarque, traz a obrigatoriedade do cinema na escola. Essa Lei determina que a exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar, o qual deverá ser integrado à proposta pedagógica da escola. Assim, a exibição de filmes torna-se obrigatória, constando de, no mínimo, duas horas mensais. No entanto, essa obrigatoriedade provoca-nos a problematizar se nos estabelecimentos de ensino existe cinema para todos e tela para todos.

Apesar de esta pesquisa não ser direcionada aos filmes de produção nacional, a referida Lei indica a importância da exibição de filmes na escola. Para Jobim (2021, p. 23): “A educação que tem como base o exercício da crítica do cinema é uma estratégia promissora para alcançarmos uma formação para a prática da diversidade [...]”.

Se o cinema é arte, mas também economia, política e cultura, entendemos que o acesso a ele é direito de todos, sendo brancos, negros, índios ou pardos. Diante desse posicionamento, notamos, por meio de estudos como os de Fresquet e Migliorin (2015) e Bergalá (2008), que a falta de acesso ao cinema é um grande fator para o aumento das desigualdades sociais. Além do preço de ingressos, é preciso considerarmos o acesso às salas de cinema. Muitas pessoas de pequenas cidades e de periferias, por exemplo, não têm oportunidade de acessar esses lugares. A escola pode ser, então, um outro lugar de exibição de filmes para além das salas de cinema e dos lares?

Atualmente, vivemos em uma época de grandes mudanças sociais, que têm a mídia como uma importante ferramenta de informações e de valores. Segundo Fernandes (2012, p. 13), uma pesquisa promovida pelo canal *Cartoon Network* constatou que, no Brasil, 54% das pessoas entre 6 e 15 anos dizem que, nos seus lares, assistir à televisão é sua atividade favorita.

Para além do que a televisão mostra, por meio do acesso ao cinema, podemos emergir no mundo de diferentes culturas e expressar o que somos. Dessa forma, novos sentidos são impressos ao nosso comportamento perante as representações que são impostas pelos dispositivos fílmicos. Fresquet e Migliorin (2015) refletem sobre como essa arte é desenvolvida dentro do ambiente escolar e como a capacitação dos professores pode interferir no desenvolvimento do trabalho com o cinema na escola.

É preciso discutir o cinema na escola junto aos educadores em processos formativos (tanto na graduação quanto nos cursos de capacitação), onde o diálogo deve ser o indutor de todo processo. No diálogo irão emergir diversas possibilidades onde o cinema poderá apoiar a aprendizagem. (FRESQUET; MIGLIORIN, 2015, p. 12).

O trecho citado leva-nos a pensar sobre a importância do diálogo na capacitação docente ao trabalharmos com o cinema. Cada vez mais, estamos diante de uma sociedade que envelhece em escala global; assim, precisamos entender qual é o nosso compromisso, como educadores e educadoras, acerca da problematização das representações da velhice assim como da educação para o envelhecimento.

Quanto ao caráter pedagógico do cinema, Deleuze (2005) enfatiza que ele “ensina a ver”. Faz-se importante ressaltarmos, portanto, que as crianças precisam ter a oportunidade de ver, pensar, imaginar e questionar o que assistem. Sob o ponto de vista do cinema na escola, Fresquet e Migliorin (2015) lembram-nos que:

A escola como território discursivo carrega o peso de ser tradicionalmente caracterizada pela afirmação de regras e certezas. O cinema, na escola, poderá ocupar o lugar do contraponto, tencionando-as com algumas exceções e dúvidas. Introduzir a pergunta num cenário de verdades prontas, o afeto e as sensações num terreno hegemonicamente cognitivo. (FRESQUET; MIGLIORIN, 2015, p. 17).

Pensando nisso, cabe ressaltarmos que, de acordo com Deleuze (2005), aprendemos, com o cinema, a potência do falso, daquilo que não é. Se o cinema é um instrumento cultural que pode possibilitar ao ser humano uma rica experiência, gerando desdobramentos para a vida em sociedade, perguntamo-nos: O que pode o cinema na escola? Entreter? Educar? Compartilhar ideologias?

É importante destacarmos que o cinema pode gerar emoções e nos fazer refletir e interpretar as imagens de forma crítica. Nessa perspectiva, um filme pode ser incluído na categoria de experiência, de transformação de pensamentos, de sentimentos e contribuir no processo de educação. Desse modo, surge a necessidade de trabalharmos com as crianças não somente a visualização de filmes, mas também o seu processo de criação de representações.

A prática educativa deve levar em consideração os aspectos cognitivos e emocionais das crianças, conforme aponta a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) – Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996), trabalhando valores éticos e culturais de forma a ajudá-las a ter percepção de si mesmas e do mundo que as cerca, lendo-o de forma crítica e reflexiva. Dessa forma, o cinema pode ser, ao mesmo tempo, educativo e de entretenimento, independentemente de sua nacionalidade, de seu gênero ou de seu orçamento.

Quando se trata de cinema educativo, pensamos em algo que pode nos possibilitar o exercício do diálogo, em uma troca de experiências na qual adquirimos cultura e aprendizado. A esse respeito, Walter (2015) tece uma importante crítica:

Muitos filmes considerados educativos são, assim, classificados exclusivamente a partir do assunto que veiculam. Na maioria dos casos, se trata de filmes cujos temas possuem um diálogo com o currículo escolar ou transmitem uma moral, ao molde dos livros infantis, ensinando uma virtude ou um comportamento que as crianças devem desenvolver no meio social. (WALTER, 2015, p. 197).

Ao refletirmos sobre o currículo escolar, entendemos que o cinema pode propagar ideologias. A ideologia da velhice, na contemporaneidade, desconhece os diferentes modos de ser idoso. Inserirmos filmes de animação que trazem personagens idosos pode, na prática educativa, significar o ingresso de um tema importante para o diálogo com os conteúdos escolares.

Se o olhar da criança está saturado de ideologias, entendemos que, em casa, as crianças estão expostas a diversas formas de conteúdos de maneira natural e muitas vezes sem intencionalidade educativa. Diante disso, é importante questionarmo-nos se os filmes de animação apresentados às crianças ampliam o seu repertório para além da cultura de massa. Ao discutir sobre o contexto escolar, Braz, Sarat e Montiel (2018) apontam:

A prática docente precisa estar direcionada para o educativo, imaginário, lúdico dentre outras coisas, mas também se atentar para não deixar que tudo ocorra de modo livre sem planejamento. Assistir o que a gente gosta gera prazer, remete a descanso, e é agradável. Portanto, quando utilizamos filmes e desenhos na sala de atividades com muita frequência, corremos o risco de perder o foco, de se tornar apenas lazer, o que não seria um problema a depender do objetivo traçado pelo planejamento docente. (BRAZ; SARAT; MONTIEL, 2018, p. 112).

Diante da possibilidade de os filmes de animação tornarem-se apenas lazer, visto que eles já fazem parte do repertório cultural de muitas crianças, é necessário entendermos como os personagens idosos aparecem por meio de imagens e de discursos, pois, dessa forma, poderemos refletir se essa experiência pode influenciar as crianças e trazer novos sentidos para uma possível relação de amizade e de respeito com as pessoas idosas. Pensando nas relações entre gerações e na formação de preconceitos, Todaro e Cachioni (2021) alertam-nos:

Nas relações intergeracionais, o amor pelo mais velho se dá como celebração da vida. E a vida só será uma festa quando derrubarmos os muros da vergonha que, preconceituosos, impedem cruzamentos e pelos quais todos pagamos com valores altos em uma rede de ódio. Não é algo simples, mas com certeza é necessário. Portanto, é preciso estar atento às imagens fílmicas que podemos fazer refletir sobre o combate ao preconceito etário, na medida em que encontramos, nelas, modos de celebrar a(s) diferença(s). (TODARO; CACHIONI, 2021, p. 175).

Em uma perspectiva crítica, o pensamento deleuzeano apresenta-se em um sentido transformador para a escola e para sua relação com o cinema. O trabalho com cinema na educação é muito importante para a reflexão das crianças, mas é preciso ressaltarmos a importância da intencionalidade antes e no final da prática educativa, levando em consideração os conhecimentos prévios e os sentidos que as crianças atribuíram ao filme após sua fruição. Segundo Braz, Sarat e Montiel (2018, p. 112), o professor pode e deve aproveitar esse recurso que chama tanta atenção das crianças e despertar o interesse delas para trabalhar algo intencional.

No tocante aos objetivos que se quer alcançar com o cinema na escola, entendemos a importância do planejamento para o trabalho com filmes de animação nos espaços educativos. A intencionalidade do ato educativo precisa ser clara, pois muitas vezes o cinema é usado como ferramenta para suprir algo que não foi planejado, como passatempo. Dessa forma, isso pode acarretar uma desvalorização do trabalho com o cinema. Diante da potência da experiência fílmica, Braz, Sarat e Montiel (2018) sinalizam:

A criança aprende ao assistir filmes e desenhos, aprende com o meio que vive e na infância torna-se um momento em que ela está aberta para novas experiências, quer conhecer coisas e deve ter em seu meio condições para que isso seja possível. Os recursos midiáticos como filmes de animação também podem fazer parte disso. Independente[mente] da forma de exibição, as crianças se comunicam, imitam o que veem e interiorizam as experiências aprendidas na infância. (BRAZ; SARAT; MONTIEL, 2018, p. 111).

Se o meio que vive a criança, hoje, se traduz pelo envelhecimento populacional, resta-nos compreender esse cenário. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), até o ano de 2025, o Brasil será o sexto país do mundo em número de idosos e tal cenário apresenta novas experiências de ser e estar no mundo. A legislação que trata dos direitos das pessoas idosas é o Estatuto do Idoso, sob a Lei N° 10.741, de 1° de outubro de 2003. Dele, destacamos:

Toda a iniciativa que possa debater, estudar e cuidar do idoso será sempre bem recebida, uma vez que, infelizmente, a nossa sociedade ainda não evoluiu o bastante para dar ao idoso a sua real importância que lhe é de direito. Afinal, a velhice não torna o ser humano menos importante, menos cidadão para a sociedade. Não podemos esquecer que a experiência adquirida pela vivência dos mais velhos é fundamental para o crescimento dos mais jovens. (BRASIL, 2003, p. 3).

Diante da necessidade de dar ao idoso sua real importância, perguntamo-nos: A velhice está ganhando espaço nas telas de cinema? Os personagens idosos são figuras centrais ou secundárias? Que representações de velhice os filmes de animação trazem?

De acordo com Dias (2005, p. 20), “[...] apesar de podermos encontrar na produção fílmica muitos personagens da terceira idade, ainda não se sabe se o velho é uma questão importante no cinema. A criança é bem mais destacada que o velho no cinema”. Assim, em 2021, questionamo-nos se esse cenário mudou quando buscamos filmes de animação que retratam a velhice e que são destinados ao público infantil.

Pensarmos na inclusão do personagem idoso no cinema é importante diante da sociedade brasileira, na qual há idosos negros, com deficiência, indígenas e de diferentes orientações sexuais, que podem contribuir para a construção de um mundo sem exclusão e preconceitos. A escola, nesse sentido, precisa de um currículo aberto às diferenças.

O currículo escolar é o principal orientador do processo educacional de uma escola, pois o processo de aprendizagem está interligado de forma direta a ele. Larrosa (2016) provoca-nos a pensar a educação a partir de um olhar que vai além da normalização. Segundo o autor: “Educamos para transformar o que sabemos, não para transmitir o já sabido. Se alguma coisa nos anima a educar é a possibilidade de que esse ato de educação, essa experiência em gestos nos permita libertar-nos de certas verdades” (LARROSA, 2016, p. 5). Em vista disso, acreditamos em uma educação que é transformadora. Uma educação que, por meio do diálogo, gera paixão pelo aprendizado e pelo conhecimento e faz-nos rever valores, crenças, culturas e hábitos. Uma educação que implica mudança, valoriza as diferenças e, portanto, as pessoas idosas.

Em um cenário diferente e novo de envelhecimento populacional, percebemos a importância do currículo escolar para os sujeitos, que frequentam as instituições de ensino,

aprenderem a ler o mundo envelhecido. O currículo precisa ser construído, ao longo do tempo, para atender às necessidades dos alunos e orientar o trabalho dos educadores; a escola não pode continuar ignorando a diversidade etária que acontece ao seu redor. Sob um ponto de vista mais amplo das diferenças, Mantoan (2003) afirma:

Diante dessas novidades, a escola não pode continuar ignorando o que acontece ao seu redor nem anulando e marginalizando as diferenças nos processos pelos quais forma e instrui os alunos. E muito menos desconhecer que aprender implica ser capaz de expressar, dos mais variados modos, o que sabemos, implica representar o mundo a partir de nossas origens, de nossos valores e sentimentos. (MANTOAN, 2003, p. 12).

Por conseguinte, a escola tem uma dimensão política que reflete na vida e na formação dos alunos, sendo sua função ser um espaço de formação de cidadãos conscientes e respeitosos. Defendemos a ideia de que o currículo das escolas precisa explorar com maior profundidade temas ligados à velhice e ao envelhecimento, assim como apresentado no Art. 22 do Estatuto do Idoso – Lei N° 10.741/2003: “Nos currículos mínimos dos diversos níveis de ensino formal serão inseridos conteúdos voltados ao processo de envelhecimento, ao respeito e à valorização do idoso, de forma a eliminar o preconceito e a produzir conhecimentos sobre a matéria” (BRASIL, 2003, p. 13).

Em vista da urgência e da atualidade dessa temática, é necessário inserir-se na escola filmes voltados para a exclusão de preconceitos, de estereótipos e de sentimentos negativos que podem ser direcionados aos idosos e ao processo de envelhecimento. Entretanto, pensar em uma educação inclusiva sem pensar no fazer docente é uma tarefa difícil. Conforme Mantoan (2003):

Nós, professores, temos de retomar o poder da escola, que deve ser exercido pelas mãos dos que fazem, efetivamente, acontecer à educação. Temos de combater a descrença e o pessimismo dos acomodados e mostrar que a inclusão é uma grande oportunidade para que alunos, pais e educadores demonstrem as suas competências, os seus poderes e as suas responsabilidades educacionais. (MANTOAN, 2003, p. 23).

Dessa forma, é importante a presença de professores e de instituições de ensino comprometidos com uma prática educativa crítica e com o aluno – um ser em formação que precisa adquirir experiências capazes de despertar a leitura crítica do mundo. Para Larrosa (2016, p. 18), “[...] a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca”. Assim sendo, a partir da relação entre alunos, professores e cinema, a experiência dos modos de ser na velhice pode se dar por meio dos filmes que trazem personagens idosos?

Segundo Dias (2005), apesar de a velhice não ocupar um espaço central na temática cinematográfica, inúmeros filmes geram, em luz e sombra, múltiplas imagens do envelhecimento humano. Entendemos, pois, que pode haver uma dissociação entre a realidade

e a representação da velhice, o que permite que muitas pessoas façam seu juízo a partir das informações fornecidas pela temática cinematográfica.

Muitas vezes as imagens expostas não expressam exatamente a realidade, mas representam aquilo que é colocado de modo estereotipado no meio coletivo. Dessa maneira, a produção cinematográfica tem grande influência sobre a representação da velhice, pois apresenta imagens e discursos sobre ela em diferentes contextos culturais e sociais.

Entendemos os filmes de animação, portanto, tal como Deleuze (1983), quando tenta definir o desenho animado:

[...] se ele pertence inteiramente ao cinema é porque aqui o desenho não constitui mais uma pose ou uma figura acabada, mas a descrição de uma figura que está sempre sendo feita ou desfeita, através do movimento de linhas e de pontos tomados em momentos quaisquer do seu trajeto. O desenho animado remete a uma geometria cartesiana e não a uma geometria euclidiana. Ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura. (DELEUZE, 1983, p. 10).

Se o cinema é uma ferramenta cultural, cheia de potencialidades, que pode contribuir para a mudança social, como os filmes de animação apresentam as figuras idosas em movimento? Pensando, ainda, na relação entre cinema e educação para o envelhecimento, Gomes (2007 *apud* SANTANA; BELCHIOR, 2013) traz a ideia de que

[...] o cinema tem o poder de proporcionar ao seu espectador experiências que não são vivenciadas em seu cotidiano; é um meio de comunicação que tem o potencial de proporcionar transformações sociais e reafirmar representações que já existem, o que ocorre pelo fato de o espectador vivenciar e se identificar com os personagens representados. (GOMES, 2007 *apud* SANTANA; BELCHIOR, 2013, p. 98).

Os filmes de animação que trazem personagens idosos fazem parte do cotidiano de muitas crianças e mostram representações da velhice que merecem ser problematizadas. Dessa forma, cabe aos professores pesquisar e selecionar filmes que abordem imagens e narrativas nas quais as crianças tenham a oportunidade de refletir sobre as representações de velhice.

Assim, no sentido de localizar a nossa pesquisa em um cenário acadêmico atual, na próxima seção, apresentamos uma revisão de literatura sobre as pesquisas acadêmicas realizada por meio do banco de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e do seu portal de periódicos, a fim de encontrarmos estudos que se aproximam do objeto da nossa pesquisa.



## 2.2 REVISÃO DA LITERATURA

Esta seção caracteriza-se como uma revisão integrativa que, em razão dos questionamentos frente à temática da velhice, objetiva compreender o posicionamento das pesquisas na área da Educação com relação às representações de pessoas idosas no cinema de animação. Para fazermos tal levantamento, foi necessário recorrermos ao banco de dissertações e teses e ao portal de artigos da Capes, com o intuito de conhecer os estudos realizados entre 2014 e 2020.

Ao inserirmos os unitermos “Filmes de Animação” x “Educação” no banco de teses e dissertações da Capes, o resultado foi de 11.028 trabalhos. Optamos por ler os títulos a fim de refinarmos a busca. Consideramos, para isso, o uso das expressões “Filmes de Animação”, “Filme de Animação”, “Cinema de Animação”, “Cinema e Educação” e “Filmes” nos referidos títulos.

O refinamento do tema seguiu os seguintes passos: Tipo (Mestrado e Doutorado), Ano (2014-2020), Grande Área de Conhecimento (Ciências Humanas), Área de Conhecimento (Educação), Área de Avaliação (Educação), Área de Concentração (Educação) e Nome do Programa (Educação).

Além disso, no portal de periódicos da Capes, foi necessário seguirmos os seguintes passos para chegarmos ao refinamento da pesquisa: Busca por assunto: Cinema e Educação; Tipo de recursos: artigos; Tópico: Brasil, Educação e Cinema; Idioma: português; Data da publicação: 2014 a 2020. Assim, chegamos ao resultado de 296 artigos referentes ao tema em questão. Diante dessa busca, montamos a Tabela 1, a partir do refinamento da pesquisa em Programas de Pós-Graduação em Educação.

Tabela 1 – Produções acadêmicas obtidas pelo cruzamento dos termos “Filmes” x “Educação” (quantitativo)

Ano	Dissertações (Mestrado)	Teses (Doutorado)
2015	2	1
2016	3	-
2017	2	-
2018	-	-
<b>Total</b>	7	1

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

Ao analisarmos a Tabela 1, percebemos que foram encontradas sete dissertações de Mestrado e somente uma tese de Doutorado, as quais estão relacionadas à área de Educação publicadas entre os anos de 2015 e 2018. No Quadro 1 que segue, listamos, qualitativamente, os trabalhos encontrados que se aproximam do tema deste estudo.

Quadro 1 – Títulos de produções acadêmicas obtidas pelo cruzamento entre “Filmes de Animação” x “Educação” (qualitativo)

Título das dissertações e das teses	Objetivo e metodologia das pesquisas
<p>Dissertação</p> <p><i>O filme de animação o Lórax: em busca da trífula perdida na perspectiva dos estudos culturais</i></p> <p>Autora: Ludmila Rodrigues Rosa (2016)</p>	<p><b>Objetivo:</b> analisar o filme de animação O Lórax: em busca da trífula perdida para compreender quais questões culturais são postas em circulação a partir da temática ambiental.</p> <p><b>Metodologia:</b> a abordagem qualitativa possibilitou encontrar formas de representar a realidade, utilizando a técnica da decupagem para melhor observar o filme e, conseqüentemente, entender os significados produzidos por ele.</p>
<p>Dissertação</p> <p><i>Branca de Neve: contos, filmes e educação</i></p> <p>Autora: Ana Carolina Santos do Nascimento (2015)</p>	<p><b>Objetivo:</b> tratar das transformações narrativas dos contos e lendas que, desde as primeiras versões registradas pelos irmãos Grimm nos primórdios do século XIX até as versões cinematográficas da atualidade.</p> <p><b>Metodologia:</b> foi escolhido o conto A Branca de Neve, registrado pelos irmãos Grimm (1812) e a adaptado por Sousa Filho e Almeida Júnior (1950) e as versões cinematográficas Branca de Neve e os Sete Anões (Disney – 1937), Branca de Neve e o Caçador (Rupert Sanders - 2012) e Espelho, Espelho Meu (Tarsem Singh – 2012). A pesquisa foi realizada com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental e com alunos da graduação em pedagogia e licenciaturas da Universidade de Brasília, que vivenciaram o percurso narrativo deste conto.</p>
<p>Dissertação</p> <p><i>Pedagogia das princesas: o que a Barbie ensina às meninas</i></p> <p>Autora: Michely Calciolari de Souza (2016)</p>	<p><b>Objetivo:</b> investigar as Pedagogias Culturais representadas nas falas dos filmes: Barbie escola de princesas e Barbie em: As 12 princesas bailarinas. A problemática da pesquisa consiste em investigar se as Pedagogias Culturais das falas dos filmes ensinam a menina a ser princesa.</p> <p><b>Metodologia:</b> a pesquisa se ancorou nos Modos de Endereçamento, e está inserida na linha de pesquisa Educação, Mídia e Estudos Culturais do Grupo de Estudos e Pesquisas em Psicopedagoga, Aprendizagem e Cultura – GEPAC-UEM.</p>
<p>Dissertação</p> <p><i>Filmes de animação da Barbie: normatizações e resistências aos modelos de feminilidade</i></p> <p>Autora: Telma Iara Bacarin (2015)</p>	<p><b>Objetivo:</b> identificar nos filmes de animação da Barbie as possibilidades de vivências de feminilidades, bem como as possibilidades de resistências a um modelo único de vivência da feminilidade.</p> <p><b>Metodologia:</b> tomou-se como fonte para pesquisa os filmes de animação da Barbie produzidos entre os anos de 2001 e 2012, totalizando vinte e três obras analisadas.</p>
<p>Dissertação</p> <p><i>A exibição de filmes na sala de aula: um reencantamento para a educação</i></p> <p>Autora: Adriana Aires Pereira (2016)</p>	<p><b>Objetivo:</b> investigar como acontece a produção do conhecimento, a partir do uso de filmes em sala de aula.</p> <p><b>Metodologia:</b> trata-se de uma pesquisa qualitativa, uma vez que propõe trabalhar com os aspectos subjetivos de forma inseparável de todo processo cognitivo.</p>
<p>Dissertação</p> <p><i>Peter Pan entra em cena: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser adulto</i></p> <p>Autora: Camila Maria Apolinário da Silva (2018)</p>	<p><b>Objetivo:</b> potencializar a discussão e reflexão sobre o lúdico e sua importância na constituição do adulto a partir do estudo da obra “Peter Pan”, de James Matthew Barrei (1995) e de dois filmes baseados no mesmo, “Book a Volta do Capitão Gancho” (1991) e “Em busca da Terra do Nunca” (2003).</p> <p><b>Metodologia:</b> utilizou-se pesquisa bibliográfica, análise do conteúdo e análise fílmica.</p>

Continua

Título das dissertações e das teses	Objetivo e metodologia das pesquisas
<p style="text-align: center;">Dissertação</p> <p style="text-align: center;"><i>Exibição de filmes em contexto escolar: entre o programa de alfabetização audiovisual e a sala de aula</i></p> <p style="text-align: center;">Autora: Juliana Vieira Costa (2017)</p>	<p><b>Objetivo:</b> investigar os critérios de seleção de filmes para exibição em contexto escolar, formal e informal, e das abordagens do cinema que estes critérios engendram, tendo como ponto de partida as atividades do Programa de Alfabetização Audiovisual e sua rede de professores.</p> <p><b>Metodologia:</b> entrevistas semiestruturadas com professores da educação básica e profissionais e pesquisadores do programa relaciona as práxis de exibição de filmes a teorias do cinema e educação e ao conceito de momentos de intensidade do filósofo Hans Ulrich Gumbrecht.</p>
<p style="text-align: center;">Tese</p> <p style="text-align: center;"><i>Cinema e educação: produção e democratização do audiovisual com crianças e adolescentes em Curitiba</i></p> <p style="text-align: center;">Autora: Solange Straube Stecz (2015)</p>	<p><b>Objetivo:</b> refletir sobre o desenvolvimento das relações entre o audiovisual e a educação em Curitiba, suas práticas e atores, tendo como referência o projeto, Criança e Cinema de Animação e experiências contemporâneas em audiovisual.</p> <p><b>Metodologia:</b> o ponto de partida deste estudo é o Projeto “Criança e Cinema de Animação”, realizado pela Cinemateca de Curitiba entre 1976 e 1983 que inovou as relações do cinema com a educação, na rede municipal de ensino.</p>

Fonte: Elaborado pela autora para fins de pesquisa.

No Quadro 1, há a presença de trabalhos na área da Educação acerca da temática de análise de imagens e de cenas dos filmes de animação. Além disso, as pesquisas encontradas versam sobre a influência das mídias na formação cultural das pessoas. Todavia, percebemos a ausência de temas que discutem a velhice, o processo de envelhecimento e os sentidos que os filmes de animação geram quando tratam da relação entre personagens idosos e crianças. Em decorrência dessa lacuna, estendemos a procura de trabalhos que refletem sobre a imagem da velhice no cinema para os artigos encontrados no banco de periódicos da Capes. O resultado dessa busca encontra-se na Tabela 2.

Tabela 2 – Produções acadêmicas obtidas pelo cruzamento dos termos “Cinema e Educação”

Ano	Artigos (Quantidade)
2015	1
2016	2
2017	1
2018	2
2019	2
2020	-
<b>Total</b>	<b>8</b>

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

Na Tabela 2, observamos a pequena quantidade de trabalhos publicados na área da Educação ao longo dos anos de 2015 a 2020, sendo apenas oito trabalhos próximos ao tema de estudo desta pesquisa. Assim, o Quadro 2, a seguir, apresenta os títulos, os autores, os objetivos e a metodologia das pesquisas publicadas em artigos acadêmicos, obtidos pelo cruzamento dos termos “Cinema e Educação”.

Quadro 2 – Artigos acadêmicos obtidos pelo cruzamento entre “Cinema e Educação” (qualitativo)

Título dos artigos	Objetivo e metodologia das pesquisas
<p><i>Cinema e educação para além do conteúdo</i></p> <p>Autores: Ronaldo Nunes Linhares e Everton Gonçalves de Ávila (2017)</p>	<p><b>Objetivo:</b> analisar a relação entre cinema, educação e formação de educadores. Procurou-se investigar a possibilidade da mediação, da decodificação e da representação do cinema como exercício cognitivo de aprender para além dos conteúdos disciplinares.</p> <p><b>Metodologia:</b> percorreram-se conceitos de Cotidiano, Subjetividade, Representações Sociais, a partir de pensadores como Hall, Heller e Moscovici, em uma pesquisa quali-quantitativa com professores do curso de Pedagogia em três instituições de Ensino Superior no Estado.</p>
<p><i>Cinema e educação: o velho, o novo e outros territórios na formação docente</i></p> <p>Autora: Fernanda Omelczuk Walter (2019)</p>	<p><b>Objetivo:</b> compartilhar reflexões sobre experiências de cinema realizadas por professores em formação com o público de uma instituição de longa permanência para idosos em São João Del-Rei/MG.</p> <p><b>Metodologia:</b> foram feitos três recortes de análises: o contraste rítmico-produtivo da relação professor-criança-velho; o encontro com a velhice como experiência de estranheza e acolhimento; e o lugar da imaginação em diferentes fases da vida.</p>
<p><i>Cinema em sala de aula: reflexões a respeito do emprego de filmes na prática docente</i></p> <p>Autores: Humberto Perinelli Neto e Rodrigo Ribeiro Paziani (2016)</p>	<p><b>Objetivo:</b> apresentar o resultado de uma pesquisa, procurando traçar entendimento sobre o emprego de cinema em salas de aulas do Ensino Fundamental I.</p> <p><b>Metodologia:</b> por meio de uma abordagem quali-quantitativa, traçam-se os limites e as possibilidades vinculadas à utilização escolar desse tipo de linguagem.</p>
<p><i>O lugar do pedagógico nos filmes feitos para crianças</i></p> <p>Autora: Fernanda Omelczuk Walter (2015)</p>	<p><b>Objetivo:</b> pensar, sob o ponto de vista pedagógico, as produções cinematográficas endereçadas às crianças. O que motiva cineastas a produzirem obras cinematográficas para as crianças? O que as crianças aprendem quando veem um filme? Todo filme infantil é um filme educativo? O que caracteriza um filme educativo?</p> <p><b>Metodologia:</b> em diálogo com o crítico de cinema Alain Bergalá, com o filósofo Walter Benjamin e outros, o texto vai à busca de parâmetros que possam auxiliar a construção de uma linguagem fílmica para as crianças, em consonância com essa nova política cognitiva.</p>
<p><i>Cinema, educação e formação docente: possibilidades e desenvolvimento da conscientização de mundo na perspectiva Freireana</i></p> <p>Autores: Maurício Fonseca Pontes e Tatiana Pinheiro de Assis Pontes (2018)</p>	<p><b>Objetivo:</b> desenvolver um debate sobre a relação entre o uso do cinema e o desenvolvimento da conscientização na formação docente. Os autores defendem que a formação docente pode contribuir para superar as formas de inclusão de ideologias desumanizantes e conduzir ao desenvolvimento da democracia na e pela educação.</p> <p><b>Metodologia:</b> trata-se de uma pesquisa bibliográfica, pautada na abordagem qualitativa dos dados.</p>
<p><i>Cinema na escola pra quê?</i></p> <p>Autora: Mirna Juliana Santos Fonseca (2016)</p>	<p><b>Objetivo:</b> tratar sobre como o cinema tem sido pensado para contribuir com a educação e que caminhos estão sendo trilhados por professores, pesquisadores e instâncias governamentais nesse sentido.</p> <p><b>Metodologia:</b> a partir da proposta de Jacques Rancière, entrelaçada à hipótese-cinema de Alain Bergalá, entende-se que a aprendizagem do cinema se dá por meio de uma comunhão.</p>

Continua

Título dos artigos	Objetivo e metodologia das pesquisas
<p><i>O que vamos assistir hoje: cinema e animação na pré-escola</i></p> <p>Autores: Luana Tainah Alexandre Braz, Magda Sarat e Larissa Wayhs Trein Montiel (2018)</p>	<p><b>Objetivo:</b> verificar como o filme infantil vem sendo trabalhado na pré-escola, observando a participação/ou não das crianças. É possível considerar que essa linguagem é presente no seu cotidiano, já que assistem repetidas vezes as mesmas produções.</p> <p><b>Metodologia:</b> levantamento teórico, com entrevistas semiestruturadas e observação, com intuito de ouvir as crianças e perceber o comportamento das mesmas, além do título escolhido e a intervenção dos docentes.</p>
<p><i>A representação social do(a) professor(a) no cinema</i></p> <p>Autores: Eduardo Felipe Hennerich Pacheco, Sirley Terezinha Filipak, Alboni Marisa Dudeque Pianovski Vieira (2019)</p>	<p><b>Objetivo:</b> refletir acerca da representação social do(a) professor(a) no cinema, analisando sua influência na construção identitária e na prática docente.</p> <p><b>Metodologia:</b> a pesquisa teve caráter bibliográfico, com base nos estudos de Placco, Villas Boas e Sousa (2012), Moscovici (2020), Padial (2010), Jesus (2009), Dubar (1997), Hall (1992) entre outros; e documental, com análise dos filmes “Ao Mestre com Carinho” (1967) “Professora sem Classe” (2011), “Larry Crowne – O Amor está de Volta” (2011), “O Milagre de Anne Sullivan” (1962), “Meu Mestre Minha Vida” (1989), “Mr. Holland – Adorável Professor” (1995) e “Escritores da Liberdade” (2007).</p>

Fonte: Elaborado pela autora para fins de pesquisa.

Os estudos apresentados no Quadro 2 refletem sobre o cinema no âmbito educacional, ao longo dos anos de 2015 a 2020. Diante disso, observamos que esses estudos encontrados são mais próximos da reflexão e do objetivo desta pesquisa.

Se a produção científica é responsável pela construção e pela solidificação de novos conhecimentos, esta investigação, orientada pela questão “Quais as representações da velhice presentes nos filmes de animação destinados às crianças?”, se dá pelo desejo de continuidade das investigações e de evolução das áreas de Educação e de Gerontologia para colaborar para o desenvolvimento científico.

Diante desse cenário acadêmico, notamos a falta de estudos voltados, especificamente, para os filmes de animação com personagens idosos a fim de problematizarmos as representações de velhice. Assim, é no sentido de contribuirmos com as pesquisas sobre a educação para o envelhecimento que esta dissertação se insere.

No próximo capítulo, refletimos sobre o tema “representações”, relacionando-o às concepções de estereótipos, educação e mudança, a partir de estudos de Moscovici (2000), Hall (2016) e Freire (1996).

### 3 REPRESENTAÇÕES: ESTEREÓTIPOS, EDUCAÇÃO E MUDANÇA

Neste capítulo, que está dividido em três seções, concentramo-nos em processos-chave para o desenvolvimento de nossa pesquisa: representações sociais (MOSCOVICI, 2000); estereótipos (HALL, 2016); educação, mudança e ideologia (FREIRE, 1996); e educação para o envelhecimento e para a heterogeneidade na velhice, de acordo com a Gerontologia. O objetivo é apresentarmos ao leitor esses conceitos que são de fundamental importância para a análise das imagens e das narrativas dos filmes de animação destinados às crianças que trazem personagens idosos.

A concepção de representação social é importante para a Educação, pois enfatiza os significados que são produzidos e compartilhados em uma determinada cultura e sociedade. Afinal, como pode o conceito de representação social contribuir para a análise das imagens e dos discursos que os filmes de animação disponibilizam para as crianças sobre a velhice?

Quando pretendemos priorizar uma educação que gere mudança no pensamento, fica a questão: O que podem as representações sociais que se colocam em movimento no cinema? Que imagens de idosos circulam nos filmes que podem nos ajudar a compreender o pensamento social? A educação para o envelhecimento, que, em nossa pesquisa, tem como base a crítica do cinema, pode funcionar como mudança e superação dos instrumentos ideológicos veiculados na sociedade sobre a velhice?

Defendemos a ideia de que uma educação para o envelhecimento pode contribuir para minimizar os preconceitos contra as pessoas idosas, problematizando os estereótipos. Assim, acreditamos em uma educação problematizadora das representações sociais que deve trazer o tema da heterogeneidade da velhice desde a fase da infância, pois as crianças de hoje serão os idosos de amanhã.

#### 3.1 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS A PARTIR DE MOSCOVICI E HALL

Para entendermos as representações que aparecem no cinema por meio das imagens e dos discursos, foi necessário recorrermos aos conceitos de representações sociais de Moscovici (2000) e aos estudos representacionais e culturais de Hall (2016). Desse modo, apresentamos os referidos autores e suas concepções, a fim de refletirmos sobre as representações dos personagens idosos nos filmes de animação.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> O primeiro contato com a teoria das representações sociais defendida por Serge Moscovici deu-se no curso de Graduação em Pedagogia, quando utilizamos tal referencial teórico para embasar o Trabalho de Conclusão de

Serge Moscovici foi um psicólogo social romeno que investigou o conceito de representações sociais, uma vez que sua intenção era desenvolver uma psicologia do conhecimento pautada nos comportamentos individuais e sociais. A sua obra *Representações sociais: investigação em Psicologia Social* reúne algumas de suas principais ideias sobre a teoria das representações sociais, bem como sobre as contribuições para a área da Psicologia Social.

Stuart Hall, por sua vez, procurou debruçar-se sobre as representações enraizadas na cultura popular ocidental de diferentes períodos, analisando essas representações a partir da prática de significados, considerando vários argumentos teóricos de outros intelectuais, como Foucault, Saussure, Barthes e Durkheim. Hall tem uma grande importância nos estudos culturais, pois observou e relatou a estereotipagem como prática representacional, ao apresentar seu funcionamento e a forma como ela está no jogo do poder com seus efeitos mais profundos e inconscientes.

As ideias iniciais de Moscovici sobre o conceito de representação convergiram para uma teoria sociocognitiva. Moscovici buscou, na Sociologia, um contraponto para a Psicologia Social, a qual se encontra na fronteira entre a psicologia e a sociologia, buscando compreender como o ser humano se comporta nas suas interações sociais de forma coletiva ou individual. Dentro dessa área de estudo, estão presentes vários temas relacionados a atitudes, preconceito, comunicação, relações grupais, liderança etc. Ademais, as discussões sobre representações sociais têm ocupado um grande espaço na Psicologia Social. Segundo Neves (2013):

A Psicologia Social é a área da psicologia que foca em estudar as relações humanas e sociais, tanto individualmente como coletivamente. O ser humano é afetado pelo meio social que está inserido e também modifica e influencia o ambiente em que vive. As relações sociais afetam o comportamento e os estados mentais dos seres humanos. Nesse sentido, a psicologia social busca analisar as interações na sociedade e o comportamento social, sendo uma ponte entre a psicologia e a sociologia. Essa vertente precisa estudar o conceito Social, político, histórico e social, pois tudo isso influencia no contexto mental. A psicologia pode e deve contribuir para a diminuição dos preconceitos que permeiam a sociedade. A partir de uma visão reducionista e simplista e de uma perspectiva de dicotomia entre o individual e o social, coube a psicologia o estudo do indivíduo e a sociologia o estudo da sociedade. (NEVES, 2013, p. 13).

Durkheim foi o primeiro teórico a falar de representações sociais como representações coletivas. A discussão inicial do autor sobre representações coletivas foi fundamental para o desenvolvimento das representações sociais realizado por Moscovici. Acredita-se que esse

---

Curso, que versava sobre as representações sociais de personagens idosos nos desenhos animados. Dessa forma, é fundamental retomarmos esse estudo, bem como somar a esta pesquisa os estudos culturais e representacionais de Stuart Hall.

olhar detalhado de Moscovici sobre as representações coletivas foi pensando na interação existente entre o indivíduo e a sociedade, pois tanto um como o outro são transformados, influenciados, moldados e construídos pelas suas relações e interações. Acerca do conceito de representações sociais, Werba e Oliveira (2013) afirmam que ele

[...] tem suas origens na Sociologia e na Antropologia, através de Durkheim e Lévi-Bruhl. Inicialmente chamado de representação coletiva, serviu como elemento básico para a elaboração de uma teoria da religião, da mágica e do pensamento mítico. Também contribuíram para a criação da teoria das representações sociais, a teoria de Saussure, a teoria do desenvolvimento cultural de Vigotsky. (WERBA; OLIVEIRA, 2013, p. 104).

Levando em consideração as origens do conceito, entendemos que as representações sociais são o conjunto de conhecimentos, de opiniões e de imagens que nos permitem evocar um dado acontecimento, uma pessoa ou um objeto. Essas representações são resultantes da interação social dos indivíduos que vivem em sociedade. Sob esse viés, Werba e Oliveira (2013, p. 105) relatam: “As representações sociais são ‘teorias’ sobre saber popular e senso comum, elaboradas e partilhadas coletivamente, com a finalidade de construir e interpretar o real”. Dessa forma, as representações influenciam o comportamento e as interações dos indivíduos com o meio. Em uma de suas definições a respeito das representações sociais, Moscovici (2000) afirma:

Representações, obviamente, não são criadas por um indivíduo isoladamente. Uma vez criadas, contudo, elas adquirem uma vida própria, circulam, se encontram se atraem e se repelem e dão oportunidade ao nascimento de novas representações, enquanto velhas representações morrem. Como consequência disso, para se compreender e explicar uma representação, é necessário começar com aquela, ou aquelas, das quais ela nasceu. (MOSCOVICI, 2000, p. 41).

Ainda em Moscovici (2000), apreendemos que as representações sociais apresentam duas funções: convencionalização e prescrição. As representações que convencionalizam são responsáveis por desenvolver atitudes que estão voltadas para o desenvolvimento das regras, dos padrões ou das atitudes convencionais. Segundo Moscovici (2000):

Em primeiro lugar, elas convencionalizam os objetos, pessoas ou acontecimentos que encontram. Elas lhe dão uma forma definitiva, as localizam em uma determinada categoria e gradualmente as colocam como um modelo de determinado tipo, distinto e partilhado por grupos de pessoas. Todos os novos elementos se juntam a esse modelo e se sintetizam nele. (MOSCOVICI, 2000, p. 34).

A segunda função diz respeito às representações prescritivas. Estas se impõem sobre nós como uma força irresistível. Assim sendo, a representação por prescrição tem a função de estabelecer normas, preceitos e regras que constituem uma sociedade, esclarecendo que, antes de as pessoas começarem a fazer parte da sociedade, esses costumes já estão enraizados por



meio das diferentes tradições e das raízes culturais que permeiam a sociedade. Nesse sentido, influenciam de forma direta ou indireta o pensamento dos sujeitos que nela vivem. A esse respeito, Moscovici (2000) explica:

Em segundo lugar, representações são prescritivas, isto é, ela se impõe sobre nós como uma força irresistível. Essa força é uma combinação de uma estrutura que está presente antes mesmo que nos comecemos a pensar em uma combinação de uma estrutura que está presente antes mesmo que nós comecemos a pensar e de uma tradição que decreta o que deve ser pensado. (MOSCOVICI, 2000, p. 36).

Para Rosa (1994 *apud* WERBA; OLIVEIRA, 2013), as representações sociais distinguem-se em três níveis de discussão e de análise: Nível Fenomenológico, Nível Teórico e Nível Metateórico. O Nível Fenomenológico refere-se aos conhecimentos e aos saberes que fazem parte do senso comum, tendo como objetivo a compreensão da realidade social. Já o Nível Teórico é o conjunto de definições, de conceitos metodológicos, de generalizações e de proposições referentes às representações sociais. Por fim, o Nível Metateórico é o nível das discussões sobre a teoria. A teoria das representações sociais é, por conseguinte, um produto da interação e da comunicação, e está voltada para os saberes que são produzidos de forma coletiva ou individual. Em decorrência de um mundo cada vez mais tecnológico, a mídia é uma grande ferramenta de comunicação e produtora de saberes.

Com base no que foi exposto, ao pensarmos nas representações sociais no cotidiano, percebemos que elas circulam por meio de opiniões, de valores e de ideias que são disseminadas por diversos meios de comunicação, como rádio, televisão, jornais e revistas, ou por meio de organizações sociais, como igrejas, partidos políticos, associações de bairro, grupos sociais da escola ou do trabalho. Assim, é possível notarmos que existe uma relação entre as representações sociais, a orientação no mundo e a comunicação. Moscovici (2000) diz-nos que as representações são:

Um sistema de valores, idéias e práticas, com uma dupla função: primeiro, estabelecer uma ordem que possibilitará às pessoas orientar-se em seu mundo material e social e controlá-lo; e, em segundo lugar, possibilitar que a comunicação seja possível entre os membros de uma comunidade, fornecendo-lhes um código para nomear e classificar, sem ambiguidade, os vários aspectos de mundo e da sua história individual e social. (MOSCOVICI, 2000, p. 21).

Para Roso (2013, p. 146): “A preocupação não é mais com o que é comunicado na sociedade, mas, sim, com a maneira que se comunica e qual o significado que a comunicação tem para o ser humano”. Ainda sobre a sociedade e o sistema social, Bonin (2013) aponta:

O ser humano não enxerga o mundo como ele realmente é, mas sim através das representações que nós construímos. O ser humano, ao nascer, traz consigo determinados comportamentos inatos, ligados à sua estrutura biológica. Entretanto, no decorrer do seu desenvolvimento, é moldado pela atividade cultural de outros com

quem ele/ela se relaciona. Cada indivíduo, ao nascer, encontra um sistema social criado através das gerações já existentes e que é assimilado por meio de inter-relações sociais. (BONIN, 2013, p. 5).

Diante do exposto, observamos que as representações são partilhadas pelas pessoas, influenciando-as direta ou até mesmo indiretamente, pois a função das representações é tornar familiar algo não familiar. Para Moscovici (2000, p. 37), as representações “[...] são impostas sobre nós, transmitidas e são o produto de uma sequência completa de elaborações e mudanças que ocorrem no decurso do tempo e são o resultado de sucessivas gerações”. No sentido das representações como produto, Moscovici (2000) ressalta:

As representações estão presentes em todo lugar inclusive quando encontramos pessoas ou objetos e passamos a nos familiarizar com eles. Elas são criadas mentalmente, é produto das nossas ações e comunicações. Uma vez criadas, as representações se encontram, se atraem ou se repelem e se transformam em outras, em novas representações. Elas são, portanto, formas de conhecimento, uma espécie de organização psicológica, cópias da realidade que circulam através de uma fala, um gesto, um encontro. (MOSCOVICI, 2000, p. 26).

Dessa maneira, entendemos que a teoria das representações sociais, como teoria do pensamento social que é compartilhado com o grupo, pode nos ajudar a compreender as representações que nos são impostas, transmitidas no tempo por meio das gerações. Nessa perspectiva, estudar as representações sociais é uma maneira de conhecermos o modo como o cinema mostra uma realidade que existe, mas que, muitas vezes, não damos conta de entender de forma crítica e reflexiva.

Hall também contribui para os estudos sobre representações, pensando-as como conexões entre sentido, linguagem e cultura. Em seu livro intitulado *Representação e cultura*, o autor nos permite entender o mundo a nossa volta por meio de temas que interferem no desenvolvimento da sociedade. Hall aprofundou-se na tradição dos estudos que analisam os efeitos das mídias nas sociedades e constituiu o que chamou de “política da imagem”. Ituassu (2016) relata que Hall foi um intelectual muito importante por decorrência dos seus questionamentos acerca da imagem.

Hall tinha destaque acadêmico se perguntando como as imagens que vemos constantemente a nossa volta nos ajudam a entender como funciona o mundo em que vivemos como essas imagens apresentam realidades, valores, identidades, e o que podem acarretar, isto é, quem ganha e quem perde com elas, quem ascende que descende quem é incluído e quem é excluído. (ITUASSU, 2016, p. 10).

O estudo das representações tem o objetivo, portanto, de tentar entender como as imagens representam a realidade, bem como compreender quem as criou e por quê. A representação é parte essencial para a produção de significados entre os membros de uma cultura, pois dissemina-se mediante o processo de comunicação e de linguagem que os

indivíduos estabelecem por meio da interação social. Nesse viés, entendemos que a cultura é uma força em constate transformação que dá sentido ao mundo por intermédio da linguagem.

Segundo Ituassu (2016):

Trata-se do processo pelo qual membros de uma mesma cultura usam a linguagem (amplamente definida como qualquer sistema que emprega signos, qualquer sistema significante) para produzir sentido. Desde já, essa definição carrega a importante premissa de que coisas-objetos, pessoas, eventos no mundo – não possuem neles mesmos, nenhum sentido fixo, final ou verdadeiro. Somos nós na sociedade, dentro das culturas humanas – que fazemos as coisas terem sentido, que lhes damos significado. (ITUASSU, 2016, p. 10).

Assim sendo, a cultura faz parte do cotidiano dos seres humanos, incluindo crenças, arte, moral, leis, costumes e hábitos. Para Hall (2016), a cultura diz respeito à produção e ao intercâmbio de sentidos e ao compartilhamento de significados entre os membros de um grupo ou de uma sociedade. Em sua concepção, Hall (2016) comenta:

Nos últimos anos, a palavra “cultura” passou a ser utilizada para descrever e se referir a tudo o que seja característico sobre o modo de vida de um povo, de uma comunidade, de uma nação ou de um grupo social. A palavra também passou a ser utilizada para descrever os valores compartilhados de um grupo, de uma sociedade. (HALL, 2016, p. 20).

Os significados culturais não estão somente na nossa cabeça, eles se organizam e regulam práticas sociais, influenciam nossa conduta e conseqüentemente geram efeitos reais e práticos. Por esse motivo, para Hall (2016), as representações não são um processo simples de ser entendido.

Representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos. Entretanto, esse é um processo longe de ser simples e direto. (HALL, 2016, p. 31).

Nessa perspectiva, vale ressaltarmos que as representações culturais assim como as representações sociais são responsáveis pela criação de estereótipos, uma vez que os estereótipos são simplificações que prejudicam a nossa forma de entender a realidade, quer dizer, é a maneira que encontramos para fixar e naturalizar a diferença. Dessa forma, a estereotipagem pode funcionar como poder, visto que participa da produção de significados, distorce e generaliza as características de determinadas pessoas. Segundo Hall (2016), os estereótipos acabam sendo uma tentativa de a sociedade moldar os nossos valores e a nossa visão de mundo de uma forma que tudo se pareça natural.

Estes se apossam das poucas características “simples”, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas sobre uma pessoa; tudo sobre ela é reduzido a esses traços que são, depois, exagerados e simplificados. Este é o processo que descrevemos

anteriormente. Então, o primeiro ponto é que a estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a “diferença”. (HALL, 2016, p. 191).

Se a linguagem é um dos “meios” pelos quais pensamentos, ideias e sentimentos são compartilhados em uma cultura, então a linguagem se apresenta como uma estrutura de poder, sendo responsável pela disseminação da representação por meio da comunicação e do diálogo entre os sujeitos. Assim, dos estudos de Hall (2016), depreendemos que a representação “[...] é a produção do significado dos conceitos da nossa mente por meio da linguagem. É conexão entre conceitos e linguagens que permite nos referirmos ao mundo ‘real’ dos objetos, sujeitos ou acontecimentos, ou ao mundo imaginário de objetos, sujeitos e acontecimentos fictícios” (HALL, 2016, p. 34).

Partindo do pressuposto de que o cinema é linguagem, questionamo-nos: Será que as imagens e os discursos que estão à disposição das crianças por meio dos filmes de animação as ajudam a entender o mundo no qual vivem? Hall (2016) chamou atenção para as representações que a grande mídia faz sobre as relações raciais, de gênero, de classe, de etnia e de religião, pois ele acredita que, por trás dessas mensagens, existe ideologia.

Você pode dizer bastante sobre como a imagem funciona como discurso, e o que ela significa, seguindo a orquestra do olhar – quem está mirando quem ou o que. Nosso olhar – o da pessoa que contempla a imagem, do espectador – segue a relação do olhar como representado na imagem. (HALL, 2016, p. 108).

Diante do exposto, cabe refletirmos sobre as imagens e os discursos fílmicos que podem representar os lugares sociais e políticos ocupados por personagens idosos de maneira idealizada ou distorcida do que são na vida real. Um alerta muito importante apresentado por Hall (2016) é acerca da importância da criação de um posicionamento crítico e analítico em torno da cultura midiática que funciona por meio de ideologias. Com isso, ele sugere que se faça um questionamento crítico da imagem para identificar os valores contidos nela e para além dela. Para o autor: A mídia produz amplos efeitos na sociedade, relacionados a um determinado tipo de poder que se exerce no processo de administração da visibilidade pública midiático – imagética. Com isso, sua crítica o leva à busca pela emancipação, por meio do questionamento da imagem” (HALL, 2016, p. 11).

Pensando nesse questionamento, segundo Hall (2016, p. 11), somos seres “*entreimagens e entretextos*”, pois vivemos em um bombardeamento de imagens e de palavras que são disponibilizadas por meio de diversos dispositivos tecnológicos, visto que, por conta disso, absorvemos tudo a nossa volta sem filtro. Dessa forma, acreditamos que o cinema, como outras mídias, funciona como um produto de base da sociedade contemporânea, produzindo efeitos nela a partir da experiência que temos com suas imagens e seus discursos.

Sem dúvida, notamos que a representação como forma de poder deve funcionar como ato político e servir como voz para o oprimido que não é representado em suas características reais. Assim, entendemos que não ter voz ou não ser representado é um exemplo de opressão existencial, de violência simbólica e de estereotipagem, uma vez que os sujeitos ficam invisíveis no mundo. Por isso, para Hall (2016), é importante a busca de diferentes pontos de vista, diferentes histórias e diferentes realidades.

O poder, ao que parece, tem que ser entendido aqui não apenas em termos de exploração econômica e coerção física, mas também em termos simbólicos ou culturais mais amplos, incluindo o poder de representar alguém ou alguma coisa de certa maneira – dentro de um determinado “regime de representação”. Ele inclui o exercício do poder simbólico através das práticas representacionais e a estereotipagem é um elemento-chave deste exercício de violência simbólica. (HALL, 2016, p. 193).

Diante do exposto, é importante ressaltarmos que Hall (2016) e Moscovici (2000) nos dão pistas a respeito do processo de representação social e da estereotipagem. Se, para Hall (2016), as representações partilhadas constituem cultura, para Moscovici (2000), as categorias culturais se juntam àquilo que aprendemos.

A partir do estudo de obras de Freire, refletimos, na próxima seção, sobre a necessidade da educação como mudança, diante da ideologia sobre velhice que está presente na sociedade por meio dos filmes de animação que representam as pessoas idosas, muitas vezes, de maneira estereotipada.

### 3.2 EDUCAÇÃO, MUDANÇA E IDEOLOGIA EM PAULO FREIRE

Paulo Reglus Neves Freire foi um educador e filósofo brasileiro, considerado um dos pensadores mais influentes da pedagogia mundial, sendo um profissional comprometido que pensava a vida, as relações humanas e a transformação social. O autor, em seu livro *Educação e mudança*, considera a educação a mais poderosa arma contra a alienação, a opressão e as ideologias que circundam a sociedade (FREIRE, 1996).

A educação dos sujeitos é responsável pelo seu processo de mudança e de transformação social. Se o objetivo da educação é a mudança de uma sociedade de oprimidos para uma sociedade de iguais, faz-se necessário compreendermos o papel da escola e dos professores nesse compromisso ético. Acrescenta-se a isso o fato de que: “O sujeito é construtor da sua história, ou seja, é sujeito histórico” (FREIRE, 1996, p. 17).

Na vida social, quando encontramos um problema, tentamos procurar soluções para ele. No entanto, as soluções encontradas não são neutras, visto que todos os indivíduos são

moldados por ideologias. Essas ideias e esses valores, que orientam o comportamento dos indivíduos ou grupos, compõem o que chamamos de ideologias. Assim, precisamos entendê-los para compreender a sua influência nas relações sociais. Pimenta (2011, p. 4) explica que o conceito de ideologia, “[...] tal como é desenvolvido a partir de Marx, refere-se a um sistema de pensamento, isto é, a toda uma forma de conceber o mundo, inclusive em seus aspectos naturais, mas, sobretudo o mundo social, as relações entre os homens e suas atividades”.

Desse modo, o profissional docente tem um compromisso com o momento histórico no qual está situado e com a identificação das ideologias determinantes. Com isso, compreender o momento histórico, na perspectiva do envelhecimento populacional, pode ocorrer por meio do diálogo problematizador.

Segundo Freire (1996), para que o profissional da educação esteja comprometido com a superação de uma sociedade injusta, é necessário que ele tenha capacidade de atuar e de refletir. Assim, o educador desenvolveu a sua práxis. Pensando nisso, Freire (2000, p. 53) estabelece uma crítica à ideologia fatalista ao afirmar: “É a ideologia que mata a ideologia, que decreta a morte da história, o desaparecimento da utopia, o aniquilamento do sonho. Ideologia fatalista que, despolitizando a educação, a reduz a puro treinamento no uso de destrezas técnicas ou saberes científicos”.

Dessa forma, o papel da educação no processo de mudança está no compromisso do educador com o educando, ao estimular a sua consciência reflexiva e a sua capacidade de ler o mundo com criticidade. Para Freire (1996, p. 28), “[...] o trabalhador social como homem tem de fazer sua opção. Ou adere à mudança que ocorre no sentido verdadeiro da humanização do homem, de seu ser mais, ou fica a favor da permanência da atual situação”.

O profissional da educação, progressista, tem de optar pela humanização. A ideologia pode estar ligada a um conjunto de ideias pré-concebidas que podem contribuir para um sistema de controle e de poder que interfere na vida dos sujeitos de forma coletiva. Pensando nisso, Ziek (1996, p. 15 *apud* PIMENTA, 2011, p. 5) entende que a ideologia se refere, antes de tudo, “[...] como doutrina, conjunto de ideias, crenças, conceitos e assim por diante, destinada a nos convencer de sua ‘veracidade’, mas, na verdade, servindo a algum inconfesso interessante particular de poder”.

Consequentemente, a ideologia circula na vida do ser humano por meio de aparelhos ideológicos, como mídia, cultura e Estado. Dessa maneira, a ideologia que é disseminada por esses instrumentos se apresenta como real. Para Freire (1996), a ideologia dominante quer nos fazer aceitar que o que estamos vendo e ouvindo é a única verdade e não a distorção do real.

Nesse viés, observamos que a sociedade, ao longo dos anos, se formou a partir de ideologias que, muitas vezes, estão ocultas para seus membros. Acerca da função excludente que a ideologia desempenha, Kelnner (2001 *apud* SILVA, 2021) afirma:

A ideologia pressupõe que “eu” sou uma norma, que todos são como eu, que qualquer coisa diferente ou outra não é normal. Para a ideologia, porém, o “eu”, a posição da qual a ideologia fala, é (geralmente) a do branco masculino, ocidental, de classe média ou superior; são posições que veem raças, classes, grupos e sexos diferentes dos seus como secundários, derivativos, inferiores e subservientes. A ideologia, portanto, diferencia e separa grupos em dominantes\dominados e superiores\inferiores, produzindo hierarquias e classificações que servem aos interesses das forças de das elites do poder. (KELNNER, 2001 *apud* SILVA, 2021, p. 48).

Se, para Freire (2015, p. 131), não há neutralidade na educação, então em um “[...] mundo que faltasse liberdade e tudo se achasse preestabelecido não seria possível falar de esperança”. Assim, como educadores, devemos nos defender criticamente das ideologias que estão enraizadas na sociedade, principalmente a ideologia da velhice que circula nos filmes de animação, que é o objeto desta pesquisa, pois nem tudo que é veiculado pelas imagens e pelos discursos fílmicos deve ser entendido como uma verdade absoluta. Com isso, estamos, nesta pesquisa, problematizando a reprodução ingênua de que todas as pessoas idosas são iguais. Sobre consciência crítica, Freire (2000) nos ensina:

Não temo parecer ingênuo ao insistir não ser possível pensar sequer em televisão sem ter em mente a questão da consciência crítica. É que pensar em televisão ou na mídia em geral nos põe o problema da comunicação, processo impossível de ser neutro. Na verdade, toda comunicação é comunicação de algo, feita de certa maneira em favor ou na defesa, sutil ou explícita, de alguma coisa contra algo e contra alguém, nem sempre claramente referido. Daí também o papel apurado que joga ideologia na comunicação, ocultando verdades, mas também a própria ideologização no processo comunicativo. (FREIRE, 2000, p. 49).

É notório que a Pedagogia de Paulo Freire se orienta por uma educação crítica, uma vez que propõe a superação de desigualdades pela emancipação e pela conscientização do indivíduo acerca da sua própria realidade. Segundo Freire (2000, p. 50), “[...] não podemos nos por diante de um aparelho de televisão ‘entregues’ ou ‘disponíveis’ ao que vier. A postura crítica e desperta, nos momentos necessários, não pode faltar”. Podemos estabelecer, aqui, uma relação entre a denúncia de Freire e o momento em que nos “entregamos” aos filmes de animação disponíveis e acrílicos.

Para Freire (2000, p. 53), “[...] há uma espécie de ‘nuvem cinzenta’ envolvendo a história atual e afetando, ainda que diversamente, as diferentes gerações ‘nuvem acinzentada’ que é, na verdade, a ideologia fatalista, opacizante, contida no discurso neoliberal”. Assim, quem opta pela mudança precisa entender que as pessoas são seres de relação e não objetos de manipulação e de alienação. De acordo com Althusser (1989 *apud* SILVA, 2021):

As práticas sociais e as ideias que os homens fazem delas estão estreitamente relacionadas. Pode dizer-se que não há prática sem ideologia. Em todas as práticas sociais (quer pertençam ao domínio da produção econômica, ao da ciência, ao da arte, ao do direito, ao da moral ou da política), os homens que atuam estão submetidos às ideologias correspondentes, independentemente da sua vontade e mais ou menos com uma total ignorância do assunto. (ALTHUSSER, 1989, p. 49 *apud* SILVA, 2021, p. 48).

Na visão de Freire (2000), o oprimido é aquele que vivencia a ideia de ser menos: menos capaz, menos visto e menos reconhecido como humano. Assim, cabe ao educador construir hipóteses, reflexões e estímulos para que o estudante se torne um ser crítico capaz de transformar a sua própria realidade, tornando-se um produtor de conhecimentos e não apenas reprodutor de ideias que já estão enraizadas na sociedade. Pensando nos educadores, Freire (2000) faz-nos refletir sobre a nossa importância como sujeitos no mundo, de forma que problematizemos questões deterministas e ideológicas que são impostas pela sociedade.

Enquanto ser humano jamais aceitei que minha presença no mundo e minha passagem por ele fossem pré-estabelecidas. A minha compreensão das relações entre subjetividade e objetividade, consciência e mundo, prática e teoria, foi sempre dialética e não mecânica. Se jamais defendi um papel todo poderoso para a subjetividade na história jamais, por outro lado, aceitei a sua redução a pura reprodução da realidade material. (FREIRE, 2000, p. 41).

A filósofa brasileira Chauí (2016) leva-nos a pensar sobre o paradoxo da ideologia diante de nossas ações e reflexões. Para ela, a ideologia traduz-se em normas que se fixam e influenciam nossas atitudes e nossos pensamentos, funcionando a partir de uma realidade universal diante dos desejos de uma determinada classe. Segundo Chauí (2016, p. 257): “A ideologia não está fora de nós como um poder perverso que falseia nossas boas intenções: ela está dentro de nós, talvez porque tenhamos boas intenções”. Pensando na relação entre dominador e dominado, Silva (2021) coloca que a ideologia é tudo aquilo que impede o outro de enxergar a realidade:

A ideologia encobre, falsifica, distorce, inverte, naturaliza o construído historicamente, legitima a dominação, faz o dominado ver na sua dominação um estado normal e indiscutível, tranquiliza o dominante, diminui a necessidade de repressão, convence, submete, subordina, conquista a submissão voluntária do enganado, ilude. Funciona como um ato de comunicação de mão única: o iludido recebe pronta uma visão de mundo sem poder, em princípio, a ela responder, pois os indivíduos ignoram a situação ideológica na qual se encontram dominados. (SILVA, 2021, p. 52).

Por conseguinte, participarmos da construção de um mundo melhor, em uma perspectiva crítica, implica posicionarmo-nos perante as ferramentas ideológicas que existem e perpetuam na sociedade, uma vez que acreditamos que as pessoas seguem uma base ideológica desde a infância – resta-nos saber se ela é inclusiva ou excludente. Diante dessa perspectiva, na próxima seção, defendemos a importância da educação para o envelhecimento, diante da



heterogeneidade da velhice, a fim de desconstruirmos uma visão estereotipada, simplista e ideológica sobre as pessoas idosas.

### 3.3 EDUCAÇÃO PARA O ENVELHECIMENTO: HETEROGENEIDADE

Segundo o Art. 5º da Constituição Federal de 1988: “Todos são iguais, perante a lei, sem distinção de qualquer natureza [...]” (BRASIL, 1988, p. 5); em outras palavras, o Estado tem a função de tratar a todos os cidadãos de maneira igualitária. Com isso, entendemos que as pessoas idosas são iguais às outras pessoas e, desse modo, também são possuidoras de direitos. Conforme o Estatuto do Idoso – Lei Nº 10.741/2003, as pessoas com 60 anos ou mais são consideradas idosas no Brasil (BRASIL, 2003). A partir das contribuições de Todaro e Cachioni (2021, p. 3), percebemos que a definição de envelhecimento é muito ampla, sendo “[...] um processo natural que se dá ao longo da vida”.

A educação favorece e possibilita ao homem os meios para o desenvolvimento de seus conhecimentos e de suas potencialidades. Assim, Todaro e Cachioni (2021) discutem a respeito da educação para o envelhecimento:

Promover a criticidade dos estudantes quanto às questões ligadas ao envelhecimento demanda uma rigorosa formação ética. Intervir e romper com uma lógica baseada na valorização da juventude implica em compreender o fato de que todos estamos envelhecendo desde o nosso nascimento. Afinal, estamos ganhando, dia a dia, mais idade. (TODARO; CACHIONI, 2021, p. 4).

Ainda hoje, mesmo com o avanço das pesquisas, ainda é possível notarmos, na sociedade, uma dualidade entre juventude e velhice, como observa Debert (2005):

Quando o rejuvenescimento se transforma em um novo mercado de consumo, não há lugar para a velhice, que tende a ser vista como consequência do descuido pessoal, da falta de envolvimento em atividades motivadoras, da adoção de formas de consumo e estilo de vida inadequados. (DEBERT, 2005, p. 74).

O envelhecimento da população é uma conquista recente e está relacionada a diversos fatores, entre eles os avanços científicos nas áreas de Saúde, de Tecnologia e nas condições de vida coletiva. O campo da Gerontologia é responsável por estudar esse processo a partir de aspectos biológicos, psicológicos, culturais, políticos, econômicos e sociais. Nesse sentido, a área da Gerontologia Educacional é: “Um campo interdisciplinar que se desenvolve no âmbito da evolução da educação de idosos, da formação de recursos humanos para lidar com a velhice, e na mudança das perspectivas da sociedade em relação aos idosos e ao envelhecimento” (NERI, 2005, p. 92).

Nos dias atuais, é possível pensarmos em diversos meios de aprendizagem, tais como a mídia, a cultura popular, o cinema e a publicidade. Santos e Graeff (2021) consideram que esses dispositivos produzem imagens e saberes sobre a velhice e afirmam: “A mídia por ser uma grande rede de comunicação e informação deveria parar de transmitir o ideal de juventude eterna como valor e começar amostrar o envelhecimento como o processo natural que é confirmando sua importância para as vidas dos seres humanos” (SANTOS; GRAEFF, 2021, p. 151).

No contexto do envelhecimento, a principal preocupação com a educação para o envelhecimento é relativa aos encontros e aos desencontros que permeiam as gerações. Segundo Patrocínio e Todaro (2012), a educação para o envelhecimento deve ocorrer ao longo da vida no lar, na escola e na comunidade. Além disso, ela pode ser focalizada pelo prisma mais específico do ensino e da aprendizagem escolar. Todaro e Cachioni (2021) tecem considerações sobre esse processo quando se trata do cinema.

O corpo velho tem sido na contemporaneidade, representado em imagens fílmicas. Curtas e longas, de animação ou não, destinados a crianças, jovens ou adultos, vem sendo produzido no Brasil e no exterior com perspectivas peculiares de representação social da velhice. Ainda que algum filme relativize a possibilidade de compreender a velhice em toda sua complexidade, há outros que nos levam a experiências humanas sensíveis. (TODARO; CACHIONI, 2021, p. 158).

Acreditamos que os estereótipos que circulam na mídia, por meio das representações sociais, possam ser responsáveis pela não compreensão da velhice como uma etapa do ciclo da vida que é experienciada de forma heterogênea. Em Dias (2005, p. 16), temos um exemplo que ilustra a ideia de que a velhice está associada à proximidade da morte: “Quando a vida das pessoas durante a velhice invade as telas de cinema, a morte é um dos ‘marcos do tempo de envelhecer’ que parecem com frequência nas narrativas dos filmes”. No sentido de rever essa simplificação, Todaro e Walter (2021) refletem sobre a possibilidade de ler o mundo por meio da tela do cinema.

Acreditamos que as imagens veiculadas no cinema “falam e gritam”, podendo gerar em nós atitudes positivas e/ou negativas sobre os modos de ser velho. Somos afetadas por elas e podemos, por meio delas, (re)pensar, (re)ver nossos posicionamentos diante de uma sociedade que está “grávida” de um novo fenômeno: O envelhecimento populacional. Ler esse mundo, pela(s) tela(s), com um sensível olhar pensante, pode nos levar ao lugar do outro, de idade diferente da nossa. (TODARO; WALTER, 2021, p. 12).

Uma educação crítica, dialógica e problematizadora, tal qual nos ensinou Freire, pode desconstruir o estereótipo da velhice como algo necessariamente vinculado à morte, à doença, à dependência e à vulnerabilidade, gerando outros sentimentos e pensamentos em relação às pessoas idosas.

Em vista de uma educação que implica mudança, o ensino do envelhecimento, nos currículos escolares e nos cursos de Graduação e Pós-Graduação, é um aspecto importante. Cachioni e Aguilar (2008), no que se refere ao conhecimento sobre o envelhecimento, apontam:

A maior barreira para a transformação de atitudes e de comportamentos em relação à velhice é a falta de conhecimento científico entre os profissionais de educação e de saúde e a falta de esclarecimento de pessoas de todas as idades sobre as características e as potencialidades do envelhecimento. (CACHIONI; AGUILAR, 2008, p. 111).

De acordo com o Art. 24 do Estatuto do Idoso: “Os meios de comunicação manterão espaços ou horários especiais voltados aos idosos, com finalidade informativa, educativa, artística e cultural, e ao público sobre o processo de envelhecimento” (BRASIL, 2003, n.p.). Assim, as gerações mais novas podem aprender sobre as mudanças nos modos de viver a velhice na sociedade contemporânea. Walter e Silveira (2021) alertam-nos:

Não podemos afirmar que a educação intergeracional seja nova, uma vez que, desde sempre, as gerações mais velhas educaram as mais novas e aprenderam ao mesmo tempo com elas. Contudo, só recentemente se tornou alvo de conceitualização e investigação, em grande parte devido às consequências das mudanças sociais, geracionais, culturais, econômicas, histórica, tecnológicas que caracterizam a sociedade contemporânea. (WALTER; SILVEIRA, 2021, p. 230).

Diante do cenário educacional, vale refletirmos sobre a formação de educadores e de educandos, uma vez que são responsáveis por contribuir para o desenvolvimento da educação para o envelhecimento. Nessa perspectiva, destacamos, novamente, que a velhice é plural e que as pessoas idosas são representadas em seus corpos diversos que indagam o presente. Todaro e Cachioni (2021) ressaltam:

Somos seres de relação, cada um com a sua identidade, como grupo social, vivemos entre pessoas de diferentes idades, etnias, orientação sexual e gênero. Somos nossos corpos diversos em expressão. Comunicamo-nos não apenas por meio das palavras, mas com nossos gestos, olhares e movimentos. Como corporeidades, ou seja, na relação corpo-mundo, negando a dicotomia corpo e mente, trazemos implicações éticas para o presente e o futuro da vida em sociedade. (TODARO; CACHIONI, 2021, p. 157).

No que se refere às atividades voltadas para uma educação para o envelhecimento, a intencionalidade e os objetivos de tais propostas podem ser diversas, como as trocas intergeracionais, que podem se dar entre as pessoas e podem ser experienciadas pelo meio simbólico: literatura e cinema, por exemplo. No sentido de tocar as pessoas mais novas em relação às mais velhas, “[...] o tipo de sensibilidade investida na relação entre as diferentes faixas etárias são uma dimensão central para a compreensão das formas de produção e reprodução da vida social” (DEBERT, 2005, p. 64).

No senso comum, a velhice é, muitas vezes, representada como um fardo e como um momento entristecido da vida humana. Para Freire (2015), não. A concepção de velhice que o patrono da educação brasileira trouxe em seu livro *À sombra desta mangueira* foi analisada por Todaro e Cachioni (2021). As autoras concluíram que Freire não admitia que os critérios da velhice fossem puramente os do calendário, o que aproximou sua história de vida dos estudos acadêmico-científicos sobre velhice.

Precisamos tratar desse tema desde a infância, pois esperamos que a criança de hoje seja uma pessoa crítica que pensa os desafios do seu tempo. Assim sendo, o cinema tem um papel muito importante nesse processo, como nos mostra Debert (2005):

O cinema quando coloca ênfase na crítica aos estereótipos e discriminações, complexifica nossos sentimentos e nossa percepção das outras formas de exclusão além daquelas dadas pela desigualdade econômica. A sociedade brasileira é hoje muito mais sensível e tem aberto espaços para que as experiências inovadoras de envelhecimento possam ser vividas. (DEBERT, 2005, p. 79).

Logo, diante da necessidade de uma educação para o envelhecimento, esperamos que os filmes de animação promovam a construção de relações intergeracionais com laços significativos, como o companheirismo e a aprendizagem em momentos de diálogo entre as pessoas idosas e as pessoas que assistem aos filmes de animação. Assim, acreditamos que a troca entre as gerações nas imagens e nas narrativas fílmicas possui o potencial de desfazer estereótipos e combater preconceitos a respeito da velhice.

Diante de nosso quadro teórico, que nos permitiu, em Deleuze (1983), compreender o cinema como pensamento; em Moscovici (2000) e Hall (2016), refletir sobre as representações sociais e a estereotipagem; em Freire (1996), defender a educação como mudança e destacar o papel da ideologia; e na Gerontologia, anunciar a heterogeneidade da velhice, ousamos afirmar que nos orientamos por uma concepção de educação que se dá em uma perspectiva crítica.

No capítulo que segue, apresentamos e analisamos os filmes de animação que vinculam imagens e discursos sobre as pessoas idosas, a fim de pensarmos em uma educação para o envelhecimento pautada na importância de se problematizar a heterogeneidade dos modos de ser na velhice.

## 4 A PESQUISA

Este capítulo foi dividido em três seções: materiais e método, resultados e análise dos dados. Nele, apresentamos os dados que foram encontrados ao longo da pesquisa, bem como analisamos os personagens idosos dos filmes de animação à luz dos referenciais teóricos.

Na seção materiais e método, apresentamos os caminhos que foram percorridos para alcançar os resultados da pesquisa, elencando os filmes que foram selecionados pela plataforma Adoro Cinema. Em resultados, revelamos o que foi encontrado na pesquisa. A partir do refinamento dos dados, identificamos a presença de personagens idosos em 14 filmes de animação. Na análise de dados, as categorizações foram feitas de acordo com os estudos de Todaro (2008). Assim, buscamos imagens e narrativas e as categorizamos em quatro domínios: Cognição, Agência, Relacionamento social e Persona. Além disso, comparamos os dados com nosso quadro teórico e com as pesquisas atuais sobre a temática.

### 4.1 MATERIAIS E MÉTODO

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, na qual foram levantados filmes de animação que abordam a velhice com destaque para a representação de personagens idosos. Vale ressaltarmos que a abordagem qualitativa é importante para a análise de dados em uma pesquisa científica, pois destina-se a descrever características de uma determinada situação-problema de forma crítica e reflexiva.

A amostra foi selecionada por meio da busca no *site* Adoro Cinema, no qual foi possível encontrarmos filmes de animação entre os anos de 1930 e 2019. A escolha desse *website* justifica-se mediante a possibilidade de ser considerado um dos maiores bancos de dados *online* do Brasil que versa sobre produções audiovisuais, uma vez que nos possibilita o acesso ao *trailer*, à sinopse e à capa dos filmes. Tudo isso está disponível por meio do *site* ou do aplicativo que pode ser baixado gratuitamente. Vemos, também, que o uso desse *site* foi utilizado no artigo intitulado *Estereótipo dos idosos retratados nos desenhos animados da filmografia ocidental*, escrito por Viera *et al.* (2016).

Os critérios de inclusão sobre os filmes de animação foram: maior bilheteria, longa metragem, livre para todos os públicos, relação intergeracional entre idosos e crianças e que houvesse um ou mais personagens idosos que aparecessem como personagens principais, secundários (ou coadjuvantes) ou antagonistas. Foram excluídos os filmes em que os personagens são secundários, pois aparecem rapidamente nos filmes, o que dificulta o processo

de análise em questão. Dessa forma, para identificarmos os personagens idosos nos filmes de animação, embasamo-nos em diferentes representações que aparecem nas imagens, como: cabelos brancos, pele enrugada ou envelhecida, uso de óculos ou bengala.

Tomamos como referência, para a análise, os estudos de Todaro (2008). Tal como a autora indicou em sua tese, o procedimento de análise previu a categorização em quatro domínios: 1) Cognição: relativo à capacidade de processamento da informação e de solução de problemas, com reflexo sobre a adaptação social (sábio, sabido, tolo, bobo, claro, confuso, preciso, impreciso, seguro, inseguro, rápido, lento, criativo, sem criatividade, convencional, persistente, inconstante, alerta, embotado, concentrado, atento, distraído); 2) Agência: referente à autonomia e à instrumentalidade para realizar ações (alegre, triste, entusiasmado, deprimido, doente, saudável, ativo, passivo, esperançoso, desesperado, independente, dependente, produtivo, improdutivo); 3) Relacionamento social: relativo a aspectos afetivo-emocionais que se refletem na interação social entre o idoso e os outros (construtivo, destrutivo, bem-humorado, mal-humorado, confiante, desconfiado, interessado, desinteressado, cordial, hostil, generoso, mesquinho, mão-aberta, pão-duro, condescendente, crítico); 4) Persona: diz respeito à imagem social do idoso e aos rótulos usados para discriminá-lo (aceito, rejeitado, colocado de lado, integrado, isolado, atualizado, ultrapassado, valorizado, desvalorizado, agradável, desagradável, legal, chato, progressista, retrógado, sociável, introvertido).

Os dados desta pesquisa foram coletados ao longo dos meses de junho a agosto de 2020. A primeira fase da pesquisa desencadeou-se na coleta de dados por filmes que continham personagens idosos principais, secundários ou antagonistas. Na segunda fase, foi necessário assistirmos e analisarmos as imagens e as narrativas por meio das plataformas gratuitas do YouTube, da Netcine, e da plataforma por assinatura Netflix. Assim sendo, na seção seguinte, trazemos os resultados que foram encontrados em decorrência dos procedimentos da pesquisa em questão. Desse modo, refletimos sobre as características principais dos personagens dos filmes de animação selecionados, diante de um olhar sensível que o quadro teórico nos proporcionou.

## 4.2 RESULTADOS

No *site* Adoro Cinema, encontramos 60 filmes de animação e 85 personagens idosos que representam a velhice, bem como o processo de envelhecimento.<sup>2</sup> Podemos notar, no Quadro 5 disponível no Apêndice A, que esses filmes foram produzidos entre os anos de 1938 e 2019, e são compostos por diversos gêneros, como família, musical, comédia, terror, fantasia, aventura e ficção científica. Assim, observamos, com o passar dos anos, uma maior inserção de filmes nos anos de 2000 a 2019, sendo a maioria deles produzidos pela empresa Disney e pelo Studio Ghibli.

Atualmente, o estúdio Disney é uma das maiores empresas de cinema e de entretenimento do mundo. De acordo com Silva Júnior (2017), a Disney nasceu em 1901, em Chicago, e inseriu-se no mundo do entretenimento em 1923, fundando seu estúdio Disney Bros, parceria de Walter Disney e Roy Disney. Por sua vez, o Studio Ghibli traz uma proposta de animações japonesas, com foco na cultura oriental. Hayo Miyazaki é fundador do Studio Ghibli, o qual nasceu durante o contexto da Segunda Guerra Mundial. Pessel (2009, p. 28) afirma que “[...] Ghibli é o nome tanto de um tipo de vento característico do deserto do Sahara, quanto de um avião italiano produzido na Segunda Guerra”. Ao comparar as diferentes culturas, Almeida (2005 *apud* DIAS, 2005, p. 18) faz uma crítica à cultura brasileira ao refletir: “Na nossa sociedade, ficar velho não é bom. Precisa juntar muita filosofia para pensar a filosofia como algo. Na cultura Japonesa, há um espaço para a velhice, o velho tem um papel, na própria religião há um lugar para o velho”.

Diante do exposto, é válido refletirmos sobre a importância dos personagens para a construção do enredo ao qual o filme se destina. Gancho (1991) define personagem como

[...] um ser que pertence à história e que, portanto, só existe como tal se participa efetivamente do enredo, isto é, se age ou fala. Se um determinado ser é mencionado na história por outros personagens, mas nada faz direta ou indiretamente, ou não interfere de modo algum no enredo, pode-se não o considerar personagem. (GANCHO, 1991, p. 10).

Ainda, por meio dos estudos de Gancho (1991), percebemos que os personagens ocupam papéis diferentes diante do enredo desempenhado durante os filmes. Em outras palavras, esses personagens são classificados como principais (ou protagonistas), secundários (ou coadjuvantes) e antagonistas. O protagonista é o personagem principal, os personagens

---

<sup>2</sup> No Apêndice A, trazemos o Quadro 5 com os 60 filmes que representam as pessoas idosas por meio das imagens e dos discursos, de forma a contribuímos com as escolas e seus educadores para a inserção da educação para o envelhecimento no currículo escolar.

secundários participam, mas aparecem menos durante a trama, e o antagonista é o personagem que se opõe ao protagonista. Para completarmos essa reflexão acerca do personagem, trazemos

[...] à tona a acepção etimológica original do termo “protagonista”, que, segundo Silveira Bueno, significa “personagem principal de um drama, comédia; personagem principal, mais importante de uma tragédia, de um caso policial”. Do grego *protagonistès*, *protos*, primeiro e *agonistès*, combatente, lutador. (SALGUEIRO, 2011, p. 56).

Como pontuamos, no sentido de refinar nossa amostra para a análise, selecionamos os filmes em que os personagens idosos se apresentam como principais, secundários ou antagonista. Sob esse aspecto de refinamento, no Quadro 3 que segue, listamos os filmes a serem analisados, bem como a bilheteria, o ano, a produtora, se o personagem é principal, secundário ou antagonista, e o local de acesso. Com isso, analisamos somente os filmes que estavam disponíveis nas plataformas do YouTube, da Netcine ou da Netflix, o que resultou em 14 filmes.



Quadro 3 – Filmes selecionados para a análise

<b>Filmes selecionados</b>	<b>Personagens idosos</b>	<b>Bilheteria (em milhões de dólares)</b>	<b>Ano</b>	<b>Principal, secundário e antagonista</b>	<b>Produtora</b>	<b>Acesso</b>
<i>Up - altas aventuras</i>	Fredricksen	735,1	2009	Principal	Disney-Pixar	YouTube
<i>Deu a louca na Chapeuzinho</i>	Granny [vovó] Puckett	110	2005	Secundário	The WeinsteinCompany	YouTube
<i>A casa monstro</i>	Epaminondas	141,9	2006	Principal	Image Movers	YouTube
<i>Viva: a vida é uma festa</i>	Bisavó Inês	807,8	2017	Secundário	Disney-Pixar	YouTube
	Vovó Abuelita			Secundário		
<i>O Pequeno Príncipe</i>	Velho Aviador	97,5	2015	Principal	Onix	Netflix
<i>A viagem de Chihiro</i>	Yubaba	383,4	2001	Antagonista	Studio Ghibi	Netflix
	Zeniba			Secundário		
<i>Pinóquio</i>	Gepeto	164	1940	Secundário	Disney	YouTube
<i>A espada era a lei</i>	Merlim	22,2	1963	Principal	Disney	YouTube
<i>DuckTales: o tesouro da lâmpada perdida</i>	Tio Patinhas	18,1	1990	Principal	Disney	YouTube
<i>Asterix e o Segredo da Poção Mágica</i>	Paronamix	46,2	2018	Principal	Bonfim	Netcine
<i>Moana, um mar de aventuras</i>	Vovó Tala	690,8	2016	Secundário	Disney	YouTube
<i>A Era do Gelo</i>	Vovó do Cid	877,2	2012	Secundário	Blue Sky Studios	Netcine
<i>Os fantasmas de Scrooge</i>	Ebenezer Scrooge	325	2000	Principal	Disney	YouTube
<i>Castelo animado</i>	Sophie	235	2004	Principal	Studio Ghibi	Netflix

Fonte: Elaborado pela autora para fins de pesquisa.

Diante do Quadro 3, observamos que os personagens idosos aparecem em oito (50%) dos filmes como principais, em sete (44%) como secundários e em um (6%) como antagonista. Cabe ressaltarmos que os personagens secundários representam seis (37%) dos personagens femininos e um (6,25%) dos personagens masculinos. Já os personagens principais foram sete (42,75%) do sexo masculino e um (6,25%) do sexo feminino.

Tal achado nos permitiu, como pesquisadoras, refletir sobre o espaço que o idoso do sexo masculino vem ganhando no cinema em papéis centrais. Para além disso, é possível refletirmos criticamente que ainda não existe igualdade audiovisual entre o sexo feminino e masculino, uma vez que entendemos ser de direito de ambos os sexos. Assim, notamos, por meio dos resultados desse levantamento, que a indústria cinematográfica abre pouco espaço em seus roteiros e em suas histórias para protagonistas idosas. Acreditamos que isso pode fazer com que as crianças tenham menos oportunidades de rever, criticamente, suas representações de velhice. Segundo Boaretto (2005):

Um filme pode impregnar a ponto de provocar a sensação de sermos outros depois de sua passagem; pode nos mostrar a possibilidade de um mundo novo e estranho, mas que estaria próximo de nós, dando à realidade e à vida cotidiana outro sentido e fazendo com que nosso olhar fique mais atento ao que antes não deixaria marcas. (BOARETTO, 2005, p. 45).

No geral, vemos, também, que um (6,25%) dos personagens representa uma antagonista, sendo Yubaba do filme *Castelo animado*. Para Gancho (1991, p. 12), “[...] antagonista: é o personagem que se opõe ao protagonista, seja por sua ação que atrapalha, seja por suas características opostas às do protagonista”.

Dentre as produtoras que produziram os filmes, percebemos a presença do Studio Ghibi, Disney, Blue Sky Studios, Bonfim, Image Movers, Disney-Pixar, Onix e The Weinstein Company. A maioria dos filmes selecionados para análise foram produzidos pela Disney, os quais representam sete (50%) deles, os quais nos fazem perceber a sua dimensão na indústria cinematográfica.

O acesso para assistirmos aos filmes na íntegra se deu por meio das plataformas do YouTube, da Netflix e da Netcine, como mencionamos. Notamos que nove (56,25%) dos filmes foram encontrados no YouTube, três (18,75%) na Netflix e dois (12,5%) na Netcine. Assim, observamos que a maioria dos filmes estão disponíveis de forma “gratuita” no YouTube, o que facilita a exibição nas escolas. Mesmo assim, é necessário refletirmos se existem condições de acesso de maneira igual para todos, pois a Internet ainda é um limitador cultural, devido à dificuldade econômica que alguns indivíduos e instituições escolares podem enfrentar para adquirir esse recurso.

Cabe ressaltarmos que os anos de 1963, 1990 e 2018 contemplam os filmes de menor bilheteria, como *DuckTales: o tesouro da lâmpada perdida*, *A espada era a lei*, e *Asterix e o segredo da poção mágica*. Já os filmes de maior bilheteria estão entre os anos de 1940 e 2018, conseguindo ultrapassar mais de 90 milhões de dólares.

O filme de maior bilheteria, nesta pesquisa, é *A Era do Gelo 4*, do estúdio Blue Sky, que acumulou o montante de 877,2 milhões de dólares desde a data de lançamento até o ano de 2020. O filme desenrola-se por meio de um terremoto que separa os personagens da história. Dessa forma, eles enfrentam o perigo de piratas e de sereias para se reunirem novamente. Logo na primeira cena, os familiares da preguiça Sid o visitam para tentar se livrar da vovó, porque ela chegou à velhice e a consideram caduca e maluca.

O segundo filme de maior bilheteria (807,8 milhões de dólares) é *Viva: a vida é uma festa*, produzido pelo estúdio Disney. Esse filme retrata a proibição da música por gerações na família Rivera do jovem Miguel, que sonha em tornar-se um músico assim como o seu ídolo Ernesto de La Cruz. Em decorrência de diversos acontecimentos, Miguel vive várias aventuras na Terra dos Mortos com a companhia de seus ancestrais. Vale ressaltarmos que as personagens idosas representadas no filme por meio da Bisavó Inês e da Vovó Abuelita, apesar de serem secundárias, ganham destaque durante as cenas. O diferencial desse filme é o contato que uma criança tem com as diferentes gerações, como a avó, a bisavó, a tataravó, o avô e o tio.

No trabalho de Todaro e Cachioni (2021), intitulado *A vida é uma festa(?): relações intergeracionais possíveis entre muros e pontes*, deparamo-nos com reflexões sobre o filme *Viva: a vida é uma festa*. Ao refletirem sobre as relações intergeracionais entre crianças e pessoas idosas, as autoras afirmam:

Considerando a presença, no cartaz de divulgação, de muitas gerações, é importante destacar a importância do filme para uma sociedade como a brasileira na qual a pirâmide etária se revela transitória, isto é, cuja evolução vem apontando para um gradual envelhecimento da população. (TODARO; CACHIONI, 2021, p. 141).

Diante dos resultados, notamos uma maior inserção do sexo feminino como personagem secundário, bem como a prevalência do personagem do sexo masculino como principal. Além disso, percebemos o destaque do YouTube como o maior local de acesso audiovisual dentre as plataformas selecionadas. Tais dados revelam que o filme mais visualizado dentre a amostra foi *A Era do Gelo 4* e o menos visualizado foi o filme *DuckTales: o tesouro da lâmpada perdida*.

Diante desse levantamento, passamos a descrever a amostra a partir das características gerais dos personagens, com base no que observamos nos filmes de animação selecionados

nesta pesquisa. Na próxima seção, apresentamos a descrição da amostra, com destaque para as características dos personagens idosos.

#### 4.2.1 Descrição da amostra: características dos personagens idosos nos filmes analisados

A descrição dos personagens idosos foi feita com base na concepção de imagem trazida por Deleuze (1983). Tal qual o filósofo, entendemos e chamamos de imagem aquilo que aparece, mas que tem sempre alguma coisa oculta. Na relação entre imagem e mundo, como trouxemos a partir de Hall (2016), descrevemos as características dos personagens nos perguntando como as imagens que vemos nos filmes de animação<sup>3</sup> nos ajudam a entender como funciona o mundo em que vivemos, e o que elas podem acarretar, quer dizer, quem ganha e quem perde com elas, quem é incluído e quem é excluído. Assim sendo, descrevemos os personagens, atentas para a denúncia de Freire (2000): a ideologia dominante quer nos fazer aceitar que o que estamos vendo e ouvindo é a única verdade. Afinal, não há uma única verdade quando se trata de velhice.

O primeiro personagem que abordamos é Fredricksen, do filme *Up - altas aventuras* (2009). Fredricksen é um idoso que tem cabelos brancos e pele enrugada principalmente na parte da testa, o que nos leva a pensar que pode estar bravo, sério ou de mau humor. Usa óculos, uma bengala do tipo bastão e aparelho auditivo intra-articular. A sua vestimenta é composta por uma calça social, camisa social, terno, gravata borboleta e sapato social. Diante dessa vestimenta, observamos um visual mais formal, com o uso de cores básicas e neutras. Assim, o personagem aparenta ter uma imagem “tradicional” da velhice masculina, que se identifica com o mundo do trabalho e uma classe social elevada.



Já Granny [vovó] Puckett, do filme *Deu a louca na Chapeuzinho* (2005), tem cabelos brancos, tatuagens e pele enrugada. Podemos notar que, no filme, ela aparece de formas distintas nas cenas. Em uma cena, por exemplo, a vovó usa pantufas, óculos e um colar de pérolas. A sua vestimenta é composta por um vestido verde e um suéter rosa que cobrem todo o seu corpo. Durante as cenas do filme, ela deixa claro que a roupa “tradicional”

<sup>3</sup> Devido a questões de direitos autorais, as imagens das personagens e das cenas citadas nesta dissertação encontram-se nos QR Codes. Para acessá-las, use a câmera de seu celular ou qualquer aplicativo que faça a leitura desses códigos.

é um mero disfarce, pois vive uma vida dupla cheia de segredos e de mentiras, visto que jamais gostou de tricotar, de ficar jogando bingo, de assistir à televisão, pois prefere viver a vida



intensamente.

Em outra cena, vemos uma senhora forte, pois está dependurada em uma árvore, segurando seu corpo apenas com a força de um dos braços. A roupa que a vovó está usando é uma vestimenta apropriada para a prática de esportes radicais. Além disso, usa óculos escuros para proteger-se do sol. Tal mudança pode ser importante para o espectador infantil, uma vez que coloca em questão a possibilidade de, na velhice, as pessoas idosas usarem as roupas que preferirem e não as esperadas nessa fase da vida, principalmente para as mulheres.

Epaminondas, do filme *A casa monstro* (2006), apresenta várias linhas de expressões no rosto, principalmente no centro de sua testa diante de um momento de fúria com uma criança que estava pisando em seu jardim. Além disso, o personagem não tem todos os dentes e alguns deles aparentemente estão estragados. Epaminondas usa uma vestimenta que deixa partes do seu corpo à mostra, sendo uma camiseta branca, uma calça bege social com cinto e suspensórios e um sapato casual. Ao repararmos em sua vestimenta mais descontraída, sem um rigor social, perguntamo-nos: Essa seria uma desconstrução de uma imagem tradicional da pessoa idosa do gênero masculino?



A Bisavó Inês, do filme *Viva: a vida é uma festa* (2017), é representada com cabelos brancos compridos, tranças, pele enrugada e postura corcunda. A vestimenta da personagem é composta por um chale da cor salmão e um vestido branco com bordado colorido. A personagem parece ter Alzheimer, pois não recorda mais do seu pai músico e nem das canções que ele tocava; além disso, passa a maior parte do tempo sentada em sua cadeira de rodas em silêncio.

Percebemos a importância dessa descrição para a representação das pessoas idosas, pois vemos que a Bisavó Inês depende de cuidados e tem ajuda de seus familiares. Essa situação levou-nos a refletir, também, sobre as pessoas idosas que vivem em Instituições de Longa Permanência (ILPI), para que recebam um atendimento de qualidade na ausência de alguém que possa ajudá-las diante de dificuldades. Com isso, podemos notar a importância da

representação do idoso frágil e do carinho e da compreensão do bisneto Miguel com a sua bisavó.

A Vovó Abuelita, também de *Viva: a vida é uma festa* (2017), é representada como uma idosa saudável, rápida e brava, que sempre age como a pessoa protetora da família. A personagem tem cabelos acinzentados e pele enrugada. Sua vestimenta é um vestido cinza e um avental rosa e branco quadriculado e uma sandália de couro. A vestimenta da personagem faz pensar que o seu avental é usado para realizar as tarefas do lar sem sujar a roupa de baixo, o que deixa claro que é uma avó dona de casa, que cuida da família e das tarefas do lar. Essa representação de avó que cuida da família e do lar nos parece comum e cercada de estereótipos da velhice feminina.



O Velho Aviador, do filme *O Pequeno Príncipe* (2015), é representando com alguns dentes faltando e com cabelo, barba e bigode brancos. A vestimenta do personagem é composta por um chapéu e um macacão comprido que são próprios para a aviação. A cor do macacão é amarela e bem viva, mas está com manchas que podem ser de sujeira ou de graxa em decorrência da sua atuação como aviador. Além disso, destacam-se, em seu rosto, um grande nariz e um corpo magro. Sem roupas formais, o personagem leva-nos a pensar em pessoas idosas de classes sociais menos abastadas.

Yubaba, do filme *A viagem de Chihiro* (2001), é representada como uma bruxa de cabelos brancos, pele enrugada, unhas grandes, cabeça grande, corpo pequeno, nariz grande e uma verruga grande na testa. A sua vestimenta é composta por um vestido longo azul escuro que cobre todo o seu corpo. Além disso, usa diversas joias grandes, como brinco, colar e vários anéis de pedras, demonstrando sua riqueza. Chama-nos atenção vaidade da personagem, pois faz uso de maquiagem, tem as unhas pintadas e usa muitos acessórios. Notamos, também, que Yubaba utiliza um objeto que aparenta ser um cigarro. O destaque para roupas, penteado e acessórios nos provoca a pensar em uma velhice que é acompanhada de recursos financeiros suficientes para sua automanutenção.



Zeniba, também de *A viagem de Chihiro* (2001), é irmã gêmea de Yubaba. A personagem Zeniba tem as mesmas características físicas de Yubaba, como cabelos brancos, pele enrugada, unhas grandes, cabeça grande, corpo pequeno, nariz grande e uma verruga grande na testa. A sua vestimenta também é composta por um vestido longo azul escuro que cobre todo o seu corpo. Ademais, usa diversas joias grandes, como brinco, colar e vários anéis de pedras. Zeniba usa óculos para fazer atividades de crochê e do lar, e gosta de fazer várias guloseimas e tomar chá. A diferença entre Zeniba e Yubaba está na sua personalidade, e, por meio das atitudes de Yubaba, notamos que ela é a antagonista. Vale ressaltarmos que Zeniba é divertida, solidária e procura ser amiga da personagem principal, Chihiro.



Gepeto, do filme *Pinóquio* (1940), tem cabelo e bigode brancos, uma pele bem lisa, sem rugas ou linhas de expressão. A sua vestimenta é composta por uma camisa social azul clara, calça preta, avental marrom, colete vermelho, meias grandes, sapatos que aparentam ser do tipo social e óculos na ponta do nariz. Gepeto é um marceneiro idoso, ativo, que vive solitário, mas sonha em ser pai e deseja que Pinóquio, o boneco que acabou de construir, ganhe vida.

Merlin, do filme *A espada era a lei* (1963), não tem a pele enrugada, mas tem cabelo e barba brancos. Merlin é um mago idoso muito sábio e extrovertido que vive na floresta e prevê o futuro. Ele é representado de duas maneiras distintas durante as cenas. Em uma delas, sua vestimenta é composta por uma roupa e um chapéu azuis e botas. Além disso, ele usa óculos. Com essas características, ele transmite a imagem de um idoso sábio que está disposto a ensinar, e percebemos, também, que entrega uma xícara para Artur, como um ato de generosidade. Será que, diante disso,



podemos pensar que a roupa que ele usa durante as cenas é formal, já que está desempenhando o papel de mago e de conselheiro?

Em uma outra cena, Merlin é representado de uma forma mais descontraída, uma vez que, depois das suas aventuras, resolveu tirar férias. A sua vestimenta muda, ficando mais juvenil e colorida, usa boné, tênis colorido e óculos escuros.

Tio Patinhas, do filme *DuckTales: o tesouro da lâmpada perdida* (1990), é um personagem idoso somente por conta do uso de acessórios, como a bengala e os óculos na ponta do “nariz”. Como ele é um pato branco, apresenta linhas de expressão visíveis que nos levam a pensar que está bravo ou mal-humorado. Ele é um idoso muito rico que mora em sua mansão com seus sobrinhos. Ele tem uma força física considerável pelo hábito de levantar sacos de dinheiro diariamente. A partir disso, verificamos a imagem de um idoso rico, avarento, bravo e pão-duro que não deixa suas características de lado, mesmo diante do convívio com seus netos, o que nos leva a refletir sobre as relações intergeracionais que podem, ou não, mudar o comportamento das pessoas idosas.



Panoramix, do filme *Asterix e o segredo da poção mágica* (2018), é representado com calvície, um pouco de cabelo nas laterais, barba e bigode brancos e longos e não apresenta rugas ou linhas de expressão. A sua vestimenta é um macacão grande branco e uma capa vermelha. Além disso, usa um cajado que pode ser usado para a magia ou como uma bengala. Panoramix é o venerável druida da “aldeia dos loucos”, detentor da sabedoria e, acima de tudo, do segredo da poção mágica que confere uma força sobre-humana. Em uma das cenas, há uma criança ao seu lado, o que remete a importante questão das relações intergeracionais.

A Vovó Tala, do filme *Moana, um mar de aventuras* (2016), tem cabelos brancos e longos, pele enrugada e postura corcunda. Além disso, tem algumas tatuagens, como de uma arraia, pois, segundo ela, vai reencarnar como uma, assim que morrer. A Vovó Tala usa uma bengala, brincos e colar como acessórios. A vestimenta dessa personagem quebra estereótipos de roupas que devem ser usadas por mulheres idosas. Ela usa uma saia bege e um vestido salmão que deixa seu corpo mais a mostra. Acreditamos que, por decorrência do seu estilo de vida e do ambiente no qual ela está inserida,



a forma como a personagem se veste interroga o estereótipo da mulher idosa que não pode expor partes do seu corpo.

A Vovó do Sid, do filme *A Era do Gelo 4* (2012), é representada com rugas, poucos fios de cabelos brancos, postura corcunda e sem dentes. Durante as cenas, a vovó parece ser uma preguiça confusa, pois vive sumindo e sua família acredita que ela



está ficando maluca. Ela usa uma bengala e dentaduras e a todo o momento fica pedindo a seu neto Sid para mastigar as comidas para ela. Em algumas partes do filme, percebemos que a Vovó tem o tom de voz muito alto, o que nos faz pensar que ela também pode ter alguma dificuldade na audição. Diante disso, refletimos que essa personagem chegou na velhice com muitas particularidades, mas percebemos que ela não vê essas condições da velhice como um problema, assim como as pessoas que estão a sua volta, nos passando a impressão de que está muito feliz.

Ebenezer Scrooge, do filme *Os fantasmas de Scrooge* (2009), tem cabelos brancos e pele enrugada. A sua vestimenta é composta por uma calça social preta, terno preto, cachecol preto, camisa branca, sapato preto e um chapéu preto. Dessa forma, o personagem utiliza uma vestimenta mais formal, visto que, na maior parte do tempo, ele está em seu local de trabalho. Ebenezer Scrooge locomove-se com um pouco de dificuldade e faz uso de uma bengala. Além disso, em algumas cenas, ele mostra uma expressão que remete ao mau humor ou à tristeza.



Sophie, do filme *Castelo animado* (2004), tem pele enrugada, cabelo acinzentado e postura corcunda. Usa um vestido longo da cor verde e um xale. Sophie utiliza uma bengala que fez com um galho de árvore para ajudar em sua caminhada, uma vez que apresenta dificuldades para andar. Antes de envelhecer, tinha uma autoestima muito baixa por conta da sua aparência; além disso, o envelhecer, para ela, foi um “susto”, não se reconhecendo diante do espelho. Essa personagem fez-nos refletir muito sobre as cores das vestimentas femininas, pois, mesmo quando jovem, escolheu um vestido apagado e sem brilho, o que nos faz pensar se as vestimentas com cores neutras servem para ressaltar ainda mais o corpo envelhecido.

Ao analisarmos as características das personagens idosas, vimos que as vestimentas, muitas vezes, cobrem o seu corpo por completo, mesmo sem referir-se ao clima frio. Segundo Hall (2016, p. 68): “Roupas, por exemplo, podem ter uma função física simples: cobrir e proteger o corpo do clima. Contudo, também se apresentam como signos. Elas constroem significados e carregam uma mensagem”.

As personagens idosas femininas usam vestidos ou saias, em sua maioria. Já os personagens idosos masculinos são representados com trajes que aparentam ser sociais. Hall (2016) reflete sobre esses fatores a partir dos estudos de Barthes: “Um vestido de noite deve significar ‘elegância’; gravata borboleta e jaqueta longa, ‘formalidade’; jeans e camiseta, ‘roupa

casual’; certo tipo de casaco na combinação certa, ‘um passeio longo e romântico na floresta durante o outono’” (BARTHES, 2012 *apud* HALL, 2016, p. 68).

Em relação aos acessórios, percebemos que várias características se repetem nas imagens dos personagens, como o uso de óculos e de bengala. Quanto às características corporais, notamos a falta de dentes, os cabelos brancos, a pele enrugada e a postura corcunda. Pontes e Pontes (2018) apresentam a importância da criticidade diante dos elementos que podem passar despercebidos:

[...] faz-se necessária a “alfabetização” crítica dos elementos que estão a nossa volta, em nosso cotidiano, que, por vezes, passam despercebidos aos “nossos olhos”, resultando na naturalização de ideias prontas, ideologias doutrinadoras e concepções fundamentadas no senso comum, o que vem consolidando (com forte contribuição da mídia), décadas após décadas, as formas desumanizantes de educação, que se mantêm a serviço da contradição opressor/oprimido. (PONTES; PONTES, 2018, p. 5).

Diante do exposto, na próxima seção, analisamos os filmes de animação de acordo com os quatro domínios desenvolvidos por Todaro (2008) em sua tese de Doutorado. Além disso, seguimos nos apoiando nos conceitos de estudiosos que nos auxiliam a analisar os dados desta pesquisa, como Hall (2016) – estereotipagem, Moscovici (2000) – representações sociais, e Freire (1996) – educação como mudança.

#### 4.3 ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção, procuramos “pistas” de como os idosos vêm sendo representados em discursos proferidos por eles mesmos e pelos demais personagens nos filmes de animação destinados ao público infantil. Assim, optamos por observar personagens do sexo feminino e masculino que aparecem como principais, secundários ou antagonistas.

Selecionamos 14 filmes e 16 personagens idosos para descrevermos e analisarmos, criticamente, as imagens e os discursos que aparecem nas tramas fílmicas, além das interações entre idosos e crianças. A partir dessa seleção, entendemos como esses dispositivos, por meio das representações, operam para uma possível educação para o envelhecimento.

Com isso, vale lembrarmos a questão orientadora da pesquisa: Quais as representações da velhice presentes nos filmes de animação destinados às crianças? Diante da análise, refletimos se as representações sociais, culturais ou ideológicas contribuem para a produção de estereótipos acerca da velhice.

#### 4.3.1 Categorização por domínios: Cognição, Agência, Relacionamento social e Persona

Categorizar é identificar os aspectos pelos quais o tema e seus conteúdos podem ser abordados. A adoção do princípio da categorização é importante no momento de análise de dados, pois as categorias possibilitam uma visão particular e geral do objeto. A categorização por domínios, em um estudo sobre velhice, permite-nos inferir e construir sentidos dados a essa fase da vida humana.

##### 4.3.1.1 COGNIÇÃO

O domínio Cognição é relativo à capacidade de processamento da informação e de solução de problemas, com reflexos sobre a adaptação social. Na Tabela 3 que segue, encontramos a frequência do aparecimento de cada adjetivo do domínio Cognição nos 14 filmes de animação analisados.

Tabela 3 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Cognição nos 14 filmes de animação analisados

Adjetivo e quantidade de personagens	
Sábio (3) 21%	Tolo (0) 0%
Claro (11) 78%	Confuso (3) 21%
Preciso (8) 57%	Impreciso (4) 28%
Seguro (12) 85%	Inseguro (2) 14%
Rápido (2) 14%	Lento (12) 85%
Criativo (13) 92%	Sem criatividade (1) 7%
Atento (10) 71%	Distraído (4) 28%

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

A partir da Tabela 3, podemos observar a prevalência do personagem idoso como: claro, criativo, lento, preciso e atento. E, com menor frequência, o personagem idoso é representado como: sábio, rápido, tolo, confuso, impreciso, inseguro, distraído e sem criatividade.

A criatividade está relacionada à capacidade do indivíduo de criar e de produzir algo novo a partir de problemas que podem surgir no cotidiano. Nesse sentido, é possível percebermos que o maior índice apresentado foi de 92% se referindo ao personagem idoso como criativo, sendo algo que reflete tanto nas personagens femininas, quanto nos personagens masculinos.

O segundo maior índice, 85%, representa os personagens vistos como lentos, uma vez que a lentidão pode ser entendida como a falta de agilidade. A presença do adjetivo “lento” apareceu de forma mais marcante no filme *Castelo animado* na personagem Sophie. Na cena mais impactante desse filme, vemos Sophie e a Bruxa, duas senhoras idosas, tentarem subir as

longas escadas do palácio para encontrar a Madame Solivam. As duas fazem o percurso lentamente, ofegando e suando do início ao fim. Com isso, chamamos atenção para essas representações, visto que nem todas as pessoas idosas são lentas.

Na maioria dos filmes, a lentidão aparece como algo relacionado à deterioração física em decorrência do avanço da idade. Entretanto, devemos refletir sobre isso, já que esse processo pode estar ligado a doenças que o sujeito idoso adquiriu ao longo da vida. Isso nos faz pensar na perda da agilidade frente ao processo de envelhecimento, como estereotípiia. O desafio de enfrentar a crença que atravessa o tempo de que todos os idosos são lentos merece a intervenção dos educadores, quando se trata de apresentar os filmes de animação para as crianças. Afinal, os estudos de Dias (2005, p. 21) lembram-nos que “[...] sem dúvidas, umas das buscas do cinema é a de produzir imagens inesquecíveis, que durem, que atravessem o tempo, que sejam lembradas”.

Em contraste a isso, percebemos que apenas 14% dos personagens são representados como rápidos, aparecendo somente no filme *Deu a louca na Chapeuzinho*, por meio da Granny Puckett, e no filme *Viva: a vida é uma festa*, por causa da Vovó Abuelita. Vale ressaltarmos que a rapidez das personagens idosas só ganha destaque no momento de ação, quando a Vovó Abuelita corre atrás de Miguel e quando a Granny Puckett participa de esportes radicais. Mesmo sendo poucos, os personagens aqui destacados são importantes para que as crianças entrem em contato com a possibilidade de uma velhice ativa.

Vimos, também, que 5% representam personagem seguros, ou seja, aqueles que passam segurança por meio de suas ações. Já os personagens inseguros são 14%. A pouca representatividade faz com que destaquemos uma personagem que é vista dessa forma: Sophie, do filme *Castelo animado*. A insegurança aparece nela como algo ligado ao estado emocional e à aparência física, que a faz acreditar que não é boa o suficiente para ser amada, aceita ou reconhecida.

Os personagens vistos como sábios são 21%, sendo Merlin, Velho Aviador e Vovó Tala, pois contribuem com sua longa experiência de vida para o desfecho dos protagonistas. Os estudos de Dias (2005) colaboram, sobremaneira, para novos olhares sobre essa perspectiva, visto que “[...] o discurso que se imprime aos velhos no cinema é muito carregado de sábio, gagá, do carinhoso e bonzinho demais” (MIRAL, 1996 *apud* DIAS 2005, p. 20). Percebemos que a ideia de sabedoria associada à velhice pode ensinar às crianças, segundo Freire (2015), que:

Somos moços ou velhos muito mais em função de como pensamos o mundo, da disponibilidade com que nos damos, curiosos, ao saber, cuja procura jamais nos cansa

e cujo achado jamais nos deixa satisfeitos e imobilizados. Somos moços ou velhos muito mais em função da vivacidade, da esperança com que estamos sempre prontos a começar tudo de novo, se o que fizemos continua a encarnar sonho nosso. (FREIRE, 2015, p. 91).

Os personagens representados como confusos, 21%, são a Vovó do Sid, o Velho Aviador e a Bisavó Inês. A confusão sempre se refere ao esquecimento de onde colocaram um objeto ou a um acontecimento. A representação do personagem idoso como uma pessoa confusa nos leva a pensar como Moscovici (2000), pois ela convencionaliza as pessoas idosas e dá a elas uma forma única e definitiva, localizando-as em uma determinada categoria e as colocando como um modelo antigo a ser partilhado por outros grupos de pessoas. De acordo com Fortes (2005):

A imagem do idoso como aquele que “gosta de viver do passado” atribui a este a identidade social de um ser memorioso, saudosista e antigo. Essa imagem, muitas vezes, traz uma conotação negativa do idoso e da função da memória na velhice, quando aprisiona o indivíduo numa vivência que foi significativa num passado distante e ignora as possibilidades de viver bem no presente. (FORTES, 2005, p. 111.)

Assim, a partir da nossa análise, refletimos como a cognição é representada nos filmes de animação, por meio dos personagens idosos. Diante disso, na Figura 1, trazemos as falas dos personagens no intuito de contribuir para as análises.

Figura 1– Falas relacionadas ao domínio Cognição nos 14 filmes de animação selecionados

Sábio	Confuso
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O destino vai mandá-lo para eu encaminhá-lo nesse mundo (Merlin para Arquimedes, no filme <i>A espada era a lei</i>).</li> <li>• Eu sou um mago, um sabe tudo, um adivinho e consigo prever o futuro (Merlin, no filme <i>A espada era a lei</i>).</li> <li>• Eu sou o maior mágico do mundo! (Merlin, no filme <i>A espada era a lei</i>).</li> <li>• Minha mágica é usada para educação do povo (Merlin, no filme <i>A espada era a lei</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mãe, pai, viram os dentes da vovó? Ela não achou! (Sid, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> <li>• Já vou avisando, ela adora desaparecer. (Irmão do Sid, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> <li>• Vovó onde você está? (Sid, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> <li>• Essa abóbora já está madurinha! (Vovó do Sid, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>). Observação: Não era uma abóbora e, sim, um animal.</li> <li>• Quer uma mordida? Acho que é mortadela! (Velho Aviador, no filme <i>O Pequeno Príncipe</i>).</li> <li>• Ah, ela não vai responder! Sempre esqueço de fazer uma boca nela. (Velho Aviador, no filme <i>O Pequeno Príncipe</i>).</li> <li>• A Bisavó Inês tem dificuldades em lembrar-se das coisas (Miguel, no filme <i>Viva: a vida é uma festa</i>).</li> <li>• Conheço-te? (Bisavó Inês, no filme <i>Viva: a vida é uma festa</i>).</li> </ul>

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

A partir das narrativas postas na Figura 1, em referência ao domínio Cognição, refletimos sobre as representações de idosos como sábios e confusos. O adjetivo sábio esteve

presente na fala do personagem Merlin do filme *A espada era a lei*. A esse respeito, vale destacarmos uma frase do diálogo do mago Merlin com a coruja Arquimedes, no qual Merlin ressalta: “Minha mágica é usada para a educação do povo”. Dessa maneira, é possível refletirmos que isso acontece devido ao fato de Merlin repassar seus ensinamentos e seus conhecimentos adquiridos ao longo da vida para o menino Artur, sendo uma forma de educação pautada na troca de saberes, como visto nos pressupostos da educação defendida pelo educador Paulo Freire.

Segundo Freire (2011, p. 47) “[...] ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Na perspectiva de educação do povo, é importante trazermos o conceito de “educação popular” difundida na pedagogia de Paulo Freire. Esse conceito de educação possibilita o diálogo entre educador e educando de forma crítica e reflexiva, visando a transformação da sua realidade. Freire (2011) é bem enfático em suas palavras ao afirmar:

Quando falo de educação popular, é que entendo que esta educação esteja, primeiro, a serviço dos grupos populares ou dos interesses dos grupos populares, sem que isto signifique a negação dos direitos dos grupos das elites. Não estou dizendo que devemos matar as crianças ricas, nem negar-lhes a educação. Não, não é isto. Mas o grande objetivo da educação popular está exatamente em atender aos interesses das classes populares que, há 500 anos, estão sendo negados. (FREIRE, 2011, p. 74).

O adjetivo confuso apareceu com mais destaque nas falas de três personagens, sendo o Velho Aviador, a Bisavó Inês e a Vovó do Sid. Na personagem da Bisavó Inês, acreditamos que o adjetivo confuso está associado à perda de memória, mesmo que as cenas não deixem claro o real motivo dessa condição, como pode ser percebido na fala de seu neto, Miguel: “A Bisavó Inês tem dificuldades em lembrar-se das coisas”.

Apesar das crescentes mudanças dos modos de ser na velhice, tal representação justifica-se, pois a associação entre velhice e doença foi construída historicamente. Neri e Cachioni (2002 *apud* CACHIONI; AGUILAR, 2008) alertam-nos:

Em todas as culturas e em todos os tempos históricos, existe forte associação entre velhice, dependência, afastamento, improdutividade, isolamento, desvalorização social, doença, incapacidade, declínio e morte. Em todos os contextos, é recorrente a oscilação entre a glorificação e a depreciação da figura do velho, a aceitação e a rejeição da velhice, o realismo e o idealismo na consideração das características da velhice e dos idosos. (NERI; CACHIONI, 2002 *apud* CACHIONI; AGUILAR, 2008, p. 97).

Quanto a essa questão, o adjetivo confuso aparece no mesmo sentido para a Vovó do Sid e para o Velho Aviador, sendo retratado com humor, como expresso nas seguintes falas: Vovó do Sid: “Essa abóbora está madurinha!” (não era uma abóbora); Velho Aviador: “Quer uma mordida? Acho que é mortadela!” (o personagem não sabia identificar o alimento).

Pensamos que o humor, durante essas cenas, procura trazer uma certa “leveza” e “descontração” para quem assiste, mesmo que represente, equivocadamente, a confusão como algo natural na velhice.

A seguir, refletimos, diante do domínio Agência, como os personagens idosos vêm sendo representados nos filmes de animação em relação a sua independência para realizar atividades diárias.

#### 4.3.1.2 AGÊNCIA

O domínio Agência refere-se à autonomia e à instrumentalidade para realizar ações. Na Tabela 4, encontramos a frequência do aparecimento de cada adjetivo ligado a esse domínio nos filmes de animação analisados.

Tabela 4 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Agência nos 14 filmes de animação analisados

Adjetivo e quantidade de personagens	
Alegre (11) 78%	Triste (3) 21%
Entusiasmado (11) 78%	Deprimido (3) 21%
Saudável (8) 57%	Doente (6) 42%
Ativo (12) 85%	Passivo (2) 14%
Esperançoso (12) 85%	Desesperado (0) 0%
Independente (12) 85%	Dependente (2) 14%

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

Na Tabela 4, diante do domínio Agência, percebemos que os idosos foram representados com maior frequência como: alegres, saudáveis, ativos, entusiasmados, esperançosos, independentes e doentes. Notamos, também, que os adjetivos que aparecem com menor frequência foram: triste, deprimido, passivo, desesperado e dependente.

Na nossa pesquisa, diante dos dados, vimos que os personagens dependentes aparecem com um índice baixo, 14%. Entretanto, é fundamental refletirmos sobre a questão de gênero, visto que essa característica aparece somente em duas mulheres: a Bisavó Inês, do filme *Viva: a vida é uma festa*, e a Vovó do Sid, do filme *A Era do Gelo 4*. Com isso, notamos dois lados diferentes diante dessa situação. A Bisavó Inês, em *Viva: a vida é uma festa*, é muito querida por sua família e recebe todo o cuidado que precisa, pois parece ter Alzheimer e, além disso, passa a maior parte do tempo em uma cadeira de rodas. Já em *A Era do Gelo 4*, a Vovó do Sid é abandonada pela família com seu neto, pois, segundo os membros da família, ela “está velha, maluca e gosta de ficar sumindo”.

Em oposição a isso, observamos que os personagens idosos nos filmes de animação são retratados, em 85%, como independentes, levando-nos a pensar que a velhice é uma etapa da vida, assim como as demais fases, o que confirma que chegar nessa fase não acarreta somente coisas ruins. Nogueira *et al.* (2019), em seus estudos, reflete sobre como os idosos são vistos por crianças por meio de uma entrevista feita com elas a respeito dos idosos. O resultado de seu estudo trouxe que as crianças associaram a imagem das pessoas idosas à dependência, uma vez que elas necessitavam morar próximas a um familiar ou mesmo estarem em uma Instituição de Longa Permanência.

No senso comum, há uma tendência a supervalorizar a infância em detrimento à velhice. Segundo Neri (2003 *apud* TODARO, 2008, p. 16), “[...] a velhice contrapõe-se à infância por ser a primeira caracterizada apenas como uma fase de perdas, fragilidade, afastamento e por doenças, e a segunda unicamente pela possibilidade de crescimento”.

Os personagens representados como deprimidos, 21%, aparecem associados à tristeza e à solidão, sendo Epaminondas, Fredricksen e Ebenezer Scrooge. Com isso, notamos a semelhança entre os personagens, pois vivem a vida sem o cônjuge. Fredricksen e Epaminondas ficaram viúvos, mas ainda viviam com a lembrança de suas amadas. Já Ebenezer Scrooge tinha uma vida muito feliz com sua amada, mas não casou porque ela era pobre e ele achava que o dinheiro valia mais do que o amor. Isso nos permite refletir como a vida sem o cônjuge afeta a vida do idoso. Quanto a isso, Linhares e Ávila (2017) explicam:

O que vemos no cinema não se trata da própria realidade, mas de uma representação desta, ou seja, de uma construção a partir de elementos de linguagem e de comunicação que não possuiu o objetivo ou pretensão de mostrar a sociedade como ela é, mas sim por meio de seus processos de construção e de contradição. O que se vê não é o que é, mas sim aquilo que se deseja que seja visto. (LINHARES; ÁVILA, 2017, p. 97).

Por sua vez, os personagens idosos são vistos como saudáveis em 57% dos filmes selecionados, representando a maioria deles. Já os personagens que aparecem como doentes são 42%, mas somente dois chegam à morte, como a Bisavó Inês e a Vovó Tala; ambas não apresentam uma causa específica para o falecimento, o que nos leva a acreditar que a fatalidade se desencadeou por conta da sua idade avançada. Orjuela (2002 *apud* TODARO, 2008, p. 38) afirma que “[...] crianças e adolescentes que estão em contato com a mídia, visualizam o velho de forma desagradável e como um estorvo para a sociedade, entendendo que os mesmos são pouco saudáveis”.

Dessa forma, nas falas retiradas dos filmes, podemos perceber que a morte se faz presente na vida dos personagens, sendo tratada com humor: “Quando eu morrer vou voltar



como uma arraia, ou então errei na tatoo”! (Vovó Tala); “Quando eu morrer, vou sambar nas suas covas” (Vovó do Sid); “Achamos que você iria querer ver a vovó antes do tempo de ela acabar” (Mãe do Sid). Dias (2005), ao tratar da relação entre a morte e a velhice, afirma:

Viver equilibradamente os prazeres específicos de cada idade talvez seja o grande mistério da vida e da felicidade. No fundo, a questão que está por traz disso é mesmo a da morte. A velhice é indesejável porque ela nos aproxima da morte, nos confirma a certeza dela. Recusar a ideia de velhice e suas consequências é recusar a ideia de morte, não querer se entender com ela. E essa não é uma manifestação cultural, ela está gravada no destino de todo homem vivo. (DIAS, 2005, p. 18).

Diante do exposto, percebemos que a morte faz parte do ciclo da vida e está presente nos filmes de animação. Com isso, notamos em todos os filmes que se referiam à morte que a causa dela não é clara para os espectadores, sendo tratada meramente como o fim da existência em decorrência da chegada à velhice. Assim, é urgente pensarmos uma educação crítica para a morte.

Na Figura 2, trazemos as falas encontradas nos 14 filmes de animação selecionados que se encaixam no domínio Agência.

Figura 2 – Falas relacionadas ao domínio Agência nos 14 filmes selecionados

Doente	Ativo	Dependente
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chega, sou um velho, horrível, cansado e acabado (Merlin, no filme <i>A espada era a lei</i>).</li> <li>• Eu sou idoso e doente. Não posso pegá-la. Se alguém pudesse me ajudar (Frederiksen para Hussel, no filme <i>Up - Altas Aventuras</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pra uma senhora, ela é bem ágil! (Mamute Elle, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alguém pode mastigar para mim? (Vovó do Sid, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> </ul>

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

A partir das narrativas destacadas na Figura 2, observamos que os personagens Merlin e Frederiksen se reconhecem como idosos. Sobre isso, entendemos que a doença na velhice é uma condição cercada de estereótipos compassivos, como citado por Cachioni e Aguilár (2008), por meio dos estudos de Kalish.

No final dos anos 70, Kalish caracterizou o que denominou *new ageism* ou uma forma de preconceito etário em relação aos idosos não baseado em estereótipos negativos, mas em estereótipos compassivos, focalizados no velho dependente, incapaz e sem poder político, para o qual são advogadas políticas protecionistas. (CACHIONI; AGUILAR, 2008, p. 95).

A Vovó do Sid aparece como uma personagem ativa que faz uso de uma bengala, mas quando ela desaparece ninguém percebe, como expressa a mamute Elle: “Para uma senhora ela é bem ágil”. A partir dessa fala, seria fundamental a problematização com os sujeitos, pois não é porque ela usa uma bengala que, em certos momentos, não pode ser ativa ou ágil. Em uma perspectiva crítica, Roland Barthes pontua:

Na abordagem semiótica, não apenas palavras e imagens, mas os próprios objetos podem funcionar como significantes na produção de sentido. Roupas, por exemplo podem ter uma função física simples – cobrir e proteger o corpo do clima. Contudo, também se apresentam como signos. Elas constroem significados e carregam uma mensagem. Esses signos permitem que as roupas carreguem significado e funcionem como uma linguagem. (BARTHES, 2012 *apud* HALL, 2016, p. 68).

Assim, acreditamos que a dependência representa a falta de autonomia dos sujeitos perante as suas ações. Notamos esse processo por meio da seguinte fala: “Alguém pode mastigar para mim?” (Vovó do Sid, no filme *A Era do Gelo 4*). A Vovó do Sid não usa dentaduras e a todo momento fica procurando alguém para mastigar para ela.

A seguir, no domínio Relacionamento social, refletimos se os aspectos afetivo-emocionais interferem no relacionamento social e na interação das diferentes gerações.

#### 4.3.1.3 RELACIONAMENTO SOCIAL

O domínio Relacionamento social é relativo aos aspectos afetivo-emocionais que se refletem na interação social entre o idoso e os outros. Na Tabela 5, encontramos a frequência do aparecimento de cada adjetivo ligado ao domínio Relacionamento social nos filmes de animação analisados.

Tabela 5 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Relacionamento social nos 14 filmes de animação analisados

Adjetivo e quantidade de personagens	
Construtivo (11) 78%	Destrutivo (3) 21%
Bem-humorado (12) 85%	Mal-humorado (2) 14%
Confiante (10) 71%	Desconfiado (4) 28%
Interessado (12) 85%	Desinteressado (2) 14%
Condescendente (0) nenhum	Crítico (5) 35%
Generoso (11) 78%	Mesquinho (3) 22%
Mão-aberta (1) 7%	Pão-duro (2) 14%

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

Com base na Tabela 5, podemos perceber que os personagens aparecem com maior frequência como: construtivos, bem-humorados, confiantes, interessados e generosos. Com

menor frequência, tem-se a presença do idoso como: destrutivo, mão-aberta, mal-humorado, destrutivo, condescendentes, desconfiado, desinteressado, mesquinho, pão-duro e crítico.

Os personagens que aparecem como destrutivos, 21%, são Ebenezer Scrooge, Epaminondas e Yubaba. Com isso, notamos que Ebenezer Scrooge apresenta muita arrogância e indelicadeza ao relacionar-se com as pessoas. Por sua vez, Yubaba é uma bruxa que roubava o nome das pessoas para manter o seu mundo e não ligava em manter a crueldade. Já Epaminondas era muito mal com as crianças que pisavam em seu jardim. Apesar desses fatores, durante as cenas dos filmes, Ebenezer Scrooge e Epaminondas redimiram-se e tornaram-se construtivos no final da trama, o que não foi percebido em Yubaba, que continuou com a mesma personalidade. Diante desses dados, refletimos sobre essas representações a partir dos estudos de Santana e Belchior (2013):

A representação social do idoso, ao mesmo tempo em que influencia a sociedade, também é influenciada por ela e tende a estabelecer um mecanismo de retroalimentação. Dessa forma, a visão do indivíduo idoso que a sociedade forma através dos personagens dos filmes, precisa contemplar tanto as características positivas quanto negativas de forma equilibrada, fugindo de estereótipos que podem estigmatizar o idoso, e tal ação tende a contribuir para a construção de uma nova velhice, numa sociedade mais justa entre seus atores. (SANTANA; BELCHIOR, 2013, p. 113).

Pontuamos que apenas 14% dos personagens se apresentam como pães-duros, sendo Ebenezer Scrooge e Tio Patinhas. Ebenezer acumulou, ao longo da vida, muito dinheiro e não gosta de gastar com nada que não é conveniente a ele. Uma parte que nos incomoda muito é quando Ebenezer Scrooge fala: “Dinheiro é dinheiro”, recusando-se a deixar um morto ser enterrado com duas moedas no lugar dos olhos. Tio Patinhas também tem muito dinheiro e quer cada vez mais, mostrando que tudo o que importa para ele é o dinheiro. Walter (2015) problematiza a transmissão do conteúdo nos filmes e afirma:

O que aconteceu foi que a instrumentalização das imagens fílmicas pouco considerou que não podemos separar o que os filmes dizem da forma como dizem e nos afetam. Não podemos separar o conteúdo dos filmes da linguagem cinematográfica. Falando em termos de uma “política de invenção”, não podemos falar de transmissão de conteúdo, sem pensar no modo como essa transmissão produz nossa subjetividade, no modo como ela, a própria imagem, nos inventa. (WALTER, 2015, p. 197).

Já os índices dos adjetivos crítico e mesquinho representam 21%. O personagem crítico é aquele que tem a capacidade de questionar e de analisar de forma racional e inteligente os assuntos que acontecem em seu entorno. Já o personagem mesquinho é aquele que aparece agarrado a bens materiais e a coisas supérfluas, como Yubaba, Ebenerze e Tio Patinhas.

Na tese de Doutorado de Todaro (2008), intitulada *Desenvolvimento e avaliação de um programa de leitura visando a mudança de atitudes de crianças em relação a idosos*, a autora

reflete sobre a velhice representada na literatura e o impacto do programa nas atitudes das crianças investigadas, concluindo que as imagens da velhice retratadas pela mídia, pelos contos de fadas e por outros meios simbólicos sofrem influência ideológica negativa.

A seguir, trazemos alguns exemplos na Figura 3, criada a partir das falas encontradas nos 14 filmes de animação que se encaixam no domínio Relacionamentos sociais e revelam os adjetivos: construtivo, destrutivo, pão-duro, mal-humorado, desinteressado.

Figura 3 – Falas relacionadas ao domínio Relacionamentos sociais

Construtivo	Destrutivo	Pão-duro	Mal-humorado	Desinteressado
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ele é bom, só faz mágica para o bem (Arthur se referindo a Merlin, no filme <i>A espada era a lei</i>).</li> <li>• Preciso ensinar boas maneira para ele (Sophie, no filme <i>Castelo Animado</i>).</li> <li>• A idade nos deixa mais espertos (Sophie, no filme <i>Castelo Animado</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Você vai trabalhar, mas se der um pio, vou transformar você em um porquinho (Yubaba para Chihiro, no filme <i>A viagem de Chihiro</i>).</li> <li>• Mamãe, você não pode ser tão má (Bebê para Yubaba, no filme <i>A viagem de Chihiro</i>).</li> <li>• Um homem mesquinho, velho, horrível e sem sentimentos (Mulher do Robert, no filme <i>Os fantasmas de Scrooge</i>).</li> <li>• Por que o tio tem um coração tão frio? (Sobrinho do Scrooge, no filme <i>Os fantasmas de Scrooge</i>).</li> <li>• O Senhor é um grosso, seu rude! (Pessoas se referindo a Scrooge, no filme <i>Os fantasmas de Scrooge</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Natal é a época que pagamos as contas em dinheiro, ficamos um ano mais velho e nem um ano mais rico (Ebenezer Scrooge, no filme <i>Os fantasmas de Scrooge</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se eu pudesse nesse dia, todo idiota que aparecesse desejando feliz Natal seria queimado no óleo fervente e enterrado com um ramo de azevinho enfiado no coração (Ebenezer Scrooge, no filme <i>Os fantasmas de Scrooge</i>).</li> <li>• Prefiro encontrar você no inferno! (Ebenezer Scrooge, no filme <i>Os fantasmas de Scrooge</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A vantagem de ficar velha é que nada me surpreende (Sophie, no filme <i>Castelo Animado</i>).</li> </ul>

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

As narrativas que destacamos na Figura 3 estão relacionadas ao relacionamento pessoal dos personagens idosos. Na perspectiva do adjetivo “construtivo”, a personagem Sophie ganha destaque por meio da fala: “A idade nos deixa mais espertos”, pois relata que essa fase da vida traz lados positivos para quem a vive. No que tange à questão de uma visão crítica da realidade, Freire (1996) pontua:

Essa mudança de percepção, que se dá na problematização de uma realidade concreta, no entre choque de suas contradições, implica um novo enfrentamento do homem com a sua realidade. Implica admirá-la em sua totalidade: Vê-la de “dentro e desse interior”, separá-la em suas partes e voltar a admirá-la, ganhando assim uma visão mais crítica e profunda da sua situação na realidade que não condiciona. (FREIRE, 1996, p. 80).

Os discursos que se referem aos personagens Yubaba e Ebenezer Scrooge, em uma perspectiva destrutiva, são trazidos por personagens que convivem com eles de maneira direta ou indireta, como podemos perceber nas seguintes falas: “Se eu chorar Yubaba vai vir aqui para acabar com você” (Filho da Yubaba); “Um homem mesquinho, velho, horrível e sem sentimentos” (Esposa de Elliort, funcionário de Ebenezer Scrooge). Tais falas se relacionam com as contribuições de Freire (1996, p. 78) sobre a visão da imutabilidade da realidade, quando o autor afirma: “Até o momento que uma realidade for vista como algo imutável, superior às forças de resistência dos indivíduos que assim a veem, a tendência desses será adotar uma postura fatalista e sem esperança”.

Apareceram como pão-duro somente personagens do sexo masculino, sendo Tio Patinhas e Ebenezer Scrooge. As falas de maior destaque que representam esse adjetivo são: “Natal é a época que pagamos as contas em dinheiro, ficamos um ano mais velho e nem um ano mais rico” (Ebenezer Scrooge); “Eu não vou perder essa mina de ouro de vista!” (Tio Patinhas). Deleuze (2011) leva-nos a refletir sobre o fenômeno da repetição diante da representação negativa quando diz:

É próprio da representação tomar como modelo uma repetição material e nua, que ela compreende pelo mesmo e explica pelo negativo. Mas não será ainda uma autonomia da representação que ela só possa representar a repetição sobre essas espécies e que, todavia, não possa, sem contradição, representá-la assim? Pois o modelo material e nu é, propriamente falando, impensável. (DELEUZE, 2011, p. 377).

O mau humor, presente nas falas de Ebenezer Scrooge, é acompanhado de rancor e de maldade, como observamos na frase: “Se eu pudesse nesse dia, todo idiota que aparecesse desejando feliz Natal seria queimado no óleo fervente e enterrado com um ramo de azevinho enfiado no coração”.

O desinteresse faz-se presente nos posicionamentos da personagem Sophie; ela apresenta esse comportamento porque antes de ficar velha, ainda jovem, tinha uma autoestima

baixa. Ao chegar na velhice, por conta de um feitiço de uma bruxa, acredita que não vai conseguir conquistar o amor de um mago jovem e bonito. Cachioni e Aguilar (2008, p. 97), sobre a oposição entre ser velho e ser jovem, relatam: “A velhice é um conceito historicamente construído que se integra ativamente à dinâmica das atitudes e dos valores culturais da sociedade. A marca social da velhice é estar em oposição à juventude”.

Na próxima seção, refletimos sobre a imagem dos personagens idosos diante dos estereótipos.

#### 4.3.1.4 PERSONA

A categoria Persona diz respeito à imagem social do idoso e aos rótulos usados para discriminá-lo. Na Tabela 6, encontramos a frequência do aparecimento de cada adjetivo ligado ao domínio Persona nos filmes de animação analisados.

Tabela 6 – Frequência de aparecimento de cada adjetivo no domínio Persona nos 14 filmes de animação analisados

Adjetivo e quantidade de personagens	
Aceito (12) 85%	Rejeitado (2) 14%
Integrado (11) 78%	Isolado (3) 21%
Atualizado (14) 100%	Ultrapassado (0) 0%
Valorizado (12) 85%	Desvalorizado (2) 14%
Agradável (11) 78%	Desagradável (3) 21%
Legal (11) 78%	Chato (3) 21%
Extrovertido (11) 78%	Introvertido (3) 21%

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

Na Tabela 6, podemos perceber no domínio Persona que os adjetivos rejeitado, isolado, ultrapassado, desvalorizado, desagradável, chato e introvertido apareceram nos filmes de animação em uma pequena quantidade. Para Debert (2005):

Quando o rejuvenescimento se transforma em um novo mercado de consumo, não há lugar para a velhice, que tende a ser vista como consequência do descuido pessoal, da falta de envolvimento em atividades motivadora, da adoção de formas de consumo e estilo de vida inadequados. (DEBERT, 2005, p. 38).

É notória a prevalência da imagem dos personagens idosos como sendo aceitos, integrados, atualizados, valorizados, agradáveis, legais e extrovertidos. Vale ressaltarmos que duas personagens se destacam por aparecerem como atualizadas e extrovertidas, sendo a Granny Puckett e a Vovó Tala; ambas fazem uso de tatuagens e gostam de aventuras radicais, o que traz a imagem de uma nova velhice possível. Desse modo, entendemos que, desde a infância, é importante presenciarmos uma diversidade de experiências de ser idoso. De acordo com Vigotsky:

O somatório de nossas experiências com o real fica guardado na memória e é re combinado pela imaginação, que cria o que não existe. A partir de elementos reais, vividos com o mundo, o homem recolhe material – experiências, que, re combinadas pela imaginação, geram um produto novo. É assim que o irreal (a partir do real) se torna, então, realidade, e o novo é capaz de surgir. Ao retornar para o mundo, esse novo criado altera, então, o real. (VIGOTSKY, 2009 *apud* WALTER, 2015, p. 198).

Os personagens desagradáveis, Yubaba e Ebenerze Scrooge, apresentam essas características já no início das cenas. Também cabe destacarmos os personagens que aparecem como introvertidos, sendo Ebenerze Scrooge e Frederiksen, pois, em ambos os personagens, é notório que convivem com pessoas, mas preferem ficar e viver sozinhos. Moscovici (2000) enfatiza que as representações apresentam dualidades de significados:

As representações sociais devem ser vistas como uma maneira específica de compreender e comunicar aquilo o que nós já sabemos. Elas ocupam, com efeito, uma posição curiosa, em algum ponto entre conceitos, que tem como seu objetivo abstrair sentido do mundo e introduzir nele ordem e percepções, que reproduzam o mundo de uma forma significativa. Elas sempre possuem duas fases, que são interdependentes, como duas faces de uma folha de papel: a face icônica e a face simbólica. (MOSCOVICI, 2000, p. 46).

Os adjetivos rejeitado, 14%, e desvalorizado, 14%, aparecem em um índice menor que os demais, presentes apenas no filme *A Era do Gelo 2*, com a Vovó do Sid, e no filme *Os fantasmas de Scrooge*, com Ebenezer Scrooge. Diante disso, assistir às cenas de rejeição e de desvalorização da pessoa idosa nos provocou emoção e sensibilidade, visto que é um tema “real” que tem como marca o “fazer chorar”.

Com o adjetivo isolado, aparecem apenas 21% personagens, representativos do sexo masculino: Epaminondas, Ebenerze e Frederiksen. Em decorrência disso, percebemos a importância do contato entre as diferentes gerações para a construção de uma sociedade democrática. Segundo Todaro (2008, p. 26), “[...] não apenas os idosos perdem com o isolamento, como também as crianças e os adolescentes deixam de beneficiar-se das experiências dos mais velhos”.

Diante disso, na Figura 4, a seguir, trazemos algumas falas que se encaixam no domínio Persona.



Figura 4 – Falas relacionadas ao domínio Persona

Desvalorizado	Extrovertido
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos livramos da coroa maluca! (Mãe do Sid, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> <li>• Estamos indo para o interior, a vovó é um peso morto! (Irmão do Sid, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quem falou que a coroa não consegue dirigir? (Vovó se referindo a ela mesma, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> <li>• Toda essa doçura iria apodrecer meus dentes, se eu tivesse algum. (Vovó do Sid se referindo a ela mesma, no filme <i>A Era do Gelo 4</i>).</li> <li>• Se tem duas coisas que sua avó não faz é mentir e praticar esportes radicais. (Granny Puckett, no filme <i>Deu a louca na Chapeuzinho</i>).</li> <li>• Calma aí, vovó radical! (Inspetor para Granny Puckett, no filme <i>Deu a louca na Chapeuzinho</i>).</li> <li>• Toda vila tem uma louca, essa é a minha função. (Vovó Tala, no filme <i>Moana, um mar de aventuras</i>).</li> <li>• Ainda bem que meus dentes estão bons! (Sophie, no filme <i>Castelo animado</i>).</li> <li>• Aquele galho dá uma bengala, vamos lá! (Sophie, no filme <i>Castelo animado</i>).</li> </ul>

Fonte: Elaborada pela autora para fins de pesquisa.

As narrativas destacadas na Figura 4 mostram-nos a desvalorização da pessoa idosa. Duas falas chamam-nos atenção no filme *A Era do Gelo 4*: “Ela fica sumindo o tempo todo, parece uma criança, mas sem as alegrias” (Diego); “Estamos indo para o interior a vovó, é um peso morto!” (Irmão do Sid). Com essas narrativas, percebemos que os estereótipos acerca dos idosos surgem no seio familiar e se estendem ao meio social, uma vez que as pessoas mais próximas deveriam protegê-los e cuidá-los, mas acabam os excluindo e desvalorizando, pois percebem a velhice como um problema (“peso morto”) e como uma etapa do ciclo da vida que se aproxima da infância (“parece uma criança”). Vaz (2017) discute sobre os significados de “ser velho”:

Como se pode constatar é de grande relevância refutar as imagens e as atitudes negativas que se atribui ao ser mais velho, e ainda realçar que ser velho não é sinônimo da inutilidade, da doença ou da incapacidade, já que as pessoas mais velhas possuem uma sabedoria e experiência de vida, com os quais se podem aprender. (VAZ, 2017, p. 15).

Já os personagens extrovertidos nos mostram que a velhice é uma fase da vida, assim como as demais. Esses personagens levam entretenimento e diversão para quem assiste ao filme e, ao mesmo tempo, refletem sobre momentos que alguns idosos vivenciam na velhice, como o uso de bengalas, a falta de dentes e a dificuldade de locomoção. A avó do Sid enfatiza esse processo ao falar: “Toda essa doçura iria apodrecer meus dentes se eu tivesse algum”. Segundo

Bergalá (2008), a escola tem a responsabilidade de problematizar o passado e o presente com os sujeitos.

A escola é a instituição melhor situada senão a única para resistir à amnésia galopante a que nos habituamos novos modos de consumo dos filmes e para abordá-los como pertencendo a uma corrente de obras da qual mesmo o filme mais recente e mais livre é um elo. Uma das principais funções da escola, hoje mais problemática que nunca, consiste em tecer alguns fios condutores entre as obras do presente e do passado, formando laços, alguns esboços de filiação sem os quais o face-a-face com a obra tem todas as chances de ficar asfixiado, ainda que a obra seja de qualidade. (BERGALA, 2008, p. 68).

Para Hall (2016), a naturalização da estereotipagem, que reduz as pessoas a algumas poucas características simples e essenciais, as quais são representadas como fixas por natureza, são prejudiciais para a construção de uma sociedade para todos. Logo, entendemos que os dados desta pesquisa são fundamentais para os ambientes educativos e poderão ser compartilhados com os profissionais de educação de forma a contribuir para uma possível educação para o envelhecimento, uma vez que acreditamos na potência das imagens e das narrativas fílmicas quando se trata de uma possível educação para o envelhecimento, que permita às crianças a compreenderem a heterogeneidade da velhice.

No próximo capítulo, tecemos as considerações finais, indicando novos questionamentos e possíveis desdobramentos desta pesquisa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa inseriu-se nas áreas da Educação e da Gerontologia e, mais precisamente, versou sobre a representação de pessoas idosas nos filmes de animação por meio de imagens e de discursos extraídos das narrativas fílmicas. Acreditamos que o tema será de grande relevância para os educadores, uma vez que o fenômeno de inversão da pirâmide etária está posto como um desafio e precisamos educar para o envelhecimento, trazendo a questão da heterogeneidade da velhice para as escolas. Por isso, assumimos o nosso compromisso como educadoras de compartilhar com as escolas o levantamento que fizemos.

Nesta investigação, buscamos identificar as representações sociais da velhice em filmes de animação, no intuito de verificar a potência desses dispositivos para uma educação para o envelhecimento nas escolas. A abordagem qualitativa tornou possível nosso exercício de confrontar os dados com a teoria e as pesquisas recentes.

A partir das contribuições de Gilles Deleuze, vimos a importância de pensarmos o cinema como uma ferramenta política, capaz de gerar reflexões e pensamentos. As imagens e os discursos dos filmes de animação presentes nesta pesquisa nos possibilitaram momentos de empatia, blocos de sensações, reflexões e nos deram a oportunidade de nos colocar no lugar dos personagens idosos e refletir sobre o nosso possível destino. Tal fato pode revelar a potência dos filmes também para os espectadores infantis.

Stuart Hall, em seu conceito de estereotipagem, fez-nos compreender que as imagens e os discursos presentes nos filmes analisados são simplistas e que se não forem problematizados podem levar as crianças a uma visão ingênua da velhice. Paulo Freire, trazido em nossa pesquisa por meio da concepção de educação como mudança, forneceu os conceitos necessários para que seguíssemos anunciando a importância de uma educação para o envelhecimento, visto que as crianças estão no mundo e com o mundo cada vez mais envelhecido populacionalmente.

Na amostra geral, encontramos um total de 60 filmes que representam os personagens idosos por meio de imagens e de discursos e 85 personagens entre o sexo feminino e masculino. A partir disso, notamos que oito dos personagens (9,41%) são principais e 77 (90,59%) são secundários. Ademais, foi possível identificarmos uma maior inserção de filmes de animação nos anos de 2000 a 2019. Diante disso, vimos que a Disney é a maior produtora de filmes, pois representa 33 dos filmes encontrados (55%), diante dos demais dados: Studio Ghibi – cinco filmes (8,33%), Dream Works – cinco filmes (8,33%), The Weinstein Company – um filme (1,66%), Image Movers – um filme (1,66%), Onix – um filme (1,66%), Fox Television – um filme (1,66%), Atesmedia Cine – um filme (1,66%), Sony Pictures – um filme (1,66%), Paris

Filmes – um filme (1,66%), Netflix – um filme (1,66%), Warner Bross – um filme (1,66%), Europa Filmes – um filme (1,66%), Nickelodeon – um filme (1,66%), Play Art – um filme (1,66%), Universal – um filme (1,66%), Bonfim – um filme (1,66%) e Blue Sky – um filme (1,66%).

Percebemos, diante dos resultados da pesquisa, que a heterogeneidade da velhice ainda não está representada em todos seus aspectos em um único filme de animação. Notamos, também, que a indústria cinematográfica ainda não tem espaço em seus roteiros e em suas histórias para protagonistas idosas mulheres; somente uma personagem desempenha esse papel: Sophie, do filme *Castelo animado*, a qual ainda é representada por muitos estereótipos que circundam o gênero feminino, como responsável pelas tarefas do lar.

Mesmo diante da seleção de apenas 14 filmes, ressaltamos que um fator que nos moveu nesta pesquisa foi a observação da relação intergeracional entre crianças e idosos, sendo possível encontrar dez filmes com essa temática: *Up - altas aventuras*; *Deu a louca na Chapeuzinho*; *A casa monstro*; *Viva: a vida é uma festa*; *O Pequeno Príncipe*; *A viagem de Chihiro*; *Pinóquio*; *A espada era a lei*; *DuckTales: o tesouro da lâmpada perdida*; e *Asterix e o segredo da poção mágica*. Dessa forma, observamos que os personagens idosos e as crianças desenvolveram uma relação de amizade durante a trama, contribuindo para a aproximação entre gerações. Tal achado nos parece importante quando se pretende educar em uma perspectiva socialmente inclusiva.

A partir da análise dos filmes, identificamos estereótipos em relação aos personagens idosos quando analisamos as características físicas, as vestimentas e os acessórios e os discursos das tramas. Nessa perspectiva, cabe aos educadores criar situações de problematização a partir desses conteúdos, uma vez que cada personagem apresenta suas particularidades.

Finalizamos esta pesquisa com a certeza de que as crianças se encantam pelos filmes de animação, mas precisam ter acesso a eles para vivenciar vários “estranhamentos”. Afinal, se na infância elas não tiverem contato com pessoas idosas que interrogam a velhice, sendo diferentes do que delas se espera, que seja via meio simbólico e que se dê o exercício da criticidade.

Não poderíamos deixar de destacar, dentre os filmes encontrados, o filme *Viva: a vida é uma festa*. Durante as cenas desse filme, foi impossível contermos as lágrimas de emoção diante do carinho e da dedicação que as pessoas tinham em relação à velhice por meio de diferentes gerações. Isso nos fez pensar, como adultas, na qualidade e na importância da melhoria de atitudes com as pessoas idosas. Dessa forma, podemos afirmar que esse filme é um grande exemplo de que a educação para o envelhecimento é possível e necessária, pois, além de tratar

a questão da velhice, o filme ainda nos possibilita pensar na educação para a morte, visto que são elementos que fazem parte do ciclo natural da vida dos seres humanos.

Há tempos que o mundo mudou e nossas relações mudaram. Assim, precisamos renovar o nosso olhar sobre a velhice e sobre as pessoas idosas. Nesse sentido, pensarmos nos espaços escolares como lugar de inserção da temática é falarmos da garantia de direitos como os preconizados no Estatuto do Idoso.

Dessa forma, é muito gratificante chegarmos às considerações finais deste trabalho sabendo que a educação para o envelhecimento pode acontecer por meio de imagens e de discursos encontrados nos filmes, pois acreditamos que nossa pesquisa será de grande relevância para a formação das atitudes das crianças frente à velhice.

Assim sendo, se as imagens e os discursos que estão a nossa volta, por meio da mídia televisiva, por exemplo, reforçam os estereótipos associados à velhice, precisamos problematizar o que nos é dado pelos filmes de animação que trazem personagens idosos, destinados às crianças.

## REFERÊNCIAS

A CASA monstro. Direção: Gil Kenan. Produção: Jack Rapke, Steve Starkey, Robert Zemeckis e Steven Spielberg. Intérpretes: Mitchel Musso, Sam Lerner, Spencer Locke, Steve Buscemi, Nick Cannon, Maggie Gyllenhaal *et al.* Roteiro: Gil Kenan e Rob Schrab. [S. l.]: Relativity Media; ImageMovers; Amblin Entertainment, 2006. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

A ERA do Gelo 4. Direção: Steve Martino e Mike Thurmeier. Produção: Lori Forte e John C. Donkin. Intérpretes: Ray Romano, John Leguizamo, Denis Leary, Queen Latifah, Keke Palmer, Jennifer Lopez *et al.* Roteiro: Michael Berg e Jason Fuchs. [S. l.]: Blue Sky Studios; 20th Century Fox Animation, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

A ESPADA era a Lei. Direção: Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Rickie Sorensen, Karl Swenson, Junius Matthews, Sebastian Cabot, Norman Alden e Martha Wentworth. Roteiro: Bill Peet. [S. l.]: Walt Disney Productions, 1963. Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Intérpretes: Rumi Hiiragi, Miyu Irino, Mari Natsuki, Takeshi Naito, Yasuko Sawaguchi e Tsunehiko Kamijō *et al.* Roteiro: Hayao Miyazaki. [S. l.]: Studio Ghibli, 2001. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

ASTERIX e o segredo da poção mágica. Direção: Louis Clichy. Produção: Philippe Bony. Intérpretes: Christian Clavier, Florence Foresti, Elie Semoun, François Morel, Alexandre Astier e Lionnel Astier. Roteiro: Alexandre Astier. [S. l.]: M6 Group; Mikros Image, 2018. Disponível em: <https://netcine.io/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

BACARIN, Telma Iara. **Filmes de animação da Barbie: normatizações e resistências aos modelos de feminilidade.** 2015. 204 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Corumbá, 2015.

BERGALÁ, Alain. **A hipótese-Cinema.** Tradução Mônica Costa Netto e Silva Pimenta. Rio de Janeiro: Cinead – UFRJ, 2008.

BOARETTO, Roberta Cristina. Cinema, realidade e cotidiano: Imagens de um velho nas ruas. *In:* GUSMÃO, Neusa Maria Mendes. (org.). **Cinema, velhice e cultura.** São Paulo: Alínea, 2005. p. 45-58.

BONIN, Luiz Fernando. Indivíduo, cultura e sociedade. *In:* STREY, Marlene Neves. (org.). **Psicologia social contemporânea.** 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 58-72.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. **Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, [1996]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 30 ago. 2021.

BRASIL. **Lei Nº 10.741, de 1º de outubro de 2003.** Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, [2003]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/110.741.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm). Acesso em: 30 ago. 2021.

BRASIL. **Lei Nº 13.006, de 26 de junho de 2014.** Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Brasília: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, [2014]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2011-2014/2014/lei/113006.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/113006.htm). Acesso em: 30 ago. 2021.

BRAZ, Luana Tainah Alexandre; SARAT, Magda; MONTIEL, Larissa Wayhs Trein. O que vamos assistir hoje: cinema e animação na pré-escola. **Revista Horizontes**, Dourados, v. 6, n. 11, p. 108-125, jan./jun. 2018. DOI: <https://doi.org/10.30612/hre.v6i11.8116>

CACHIONI, Meire; AGUILAR, Luís. Crenças em relação à velhice entre alunos da graduação, funcionários e coordenadores professores envolvidos com as demandas da velhice em universidades brasileiras. **Revista Kairós Gerontologia**, São Paulo, v. 11, n. 2, p. 95-119, dez. 2008.

CASTELO animado. Direção: Hayao Miyazaki. Produtor: Toshio Suzuki. Intérpretes: Chieko Baisho, Takuya Kimura e Ryûnosuke Kamiki. Roteiro: Hayao Miyazaki e Cindy Davis Hewitt. [S. l.]: Studio Ghibli, 2004. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

CHAUÍ, Marilena de Souza. Ideologia e Educação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 42, n. 1, p. 245-257, jan./mar. 2016. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022016420100400>

COSTA, Juliana Vieira. **Exibição de filmes em contexto escolar:** entre o Programa de Alfabetização Audiovisual e a sala de aula. 2017. 259 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/172205>. Acesso em: 8 fev. 2022.

DEBERT, Grin Guita. A vida adulta e a velhice no Cinema. *In*: GUSMÃO, Neusa Maria Mendes. (org.). **Cinema, velhice e cultura**. São Paulo: Alínea, 2005. p. 23-44.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1:** A imagem-movimento. Tradução Estela Senra. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2:** A imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição.** Tradução Luiz Orlande e Roberto Machado. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

DEU A LOUCA na Chapeuzinho. Direção: Todd Edwards, Tony Leech e Cory Edwards. Produção: Katie Hooten, Maurice Kanbar, David K. Lovegren, Sue Bea Montgomery e Preston Stutzman. Intérpretes: Anne Hathaway, Glenn Close, Jim Belushi, Patrick Warburton, Anthony Anderson, David Ogden Stiers *et al.* Roteiro: Cory Edwards, Todd Edwards e Tony Leech. [S. l.]: The Weinstein Company; Kanbar Animation; Blue Yonder Films, 2005. Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

DIAS, Susana Oliveira. As imagens da velhice no cinema. *In*: GUSMÃO, Neusa Maria Mendes. (org.). **Cinema, velhice e cultura**. São Paulo: Editora Alínea, 2005. p. 15-21.

DUCKTALES: o tesouro da lâmpada perdida. Direção: Bob Hathcock. Produção: Bob Hathcock. Intérpretes: Alan Young, Terrence McGovern, Russi Taylor, Richard Libertini, Christopher Lloyd, June Foray *et al.* Roteiro: Alan Burnett. [S. l.]: Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation France; Walt Disney Television Animation; Disney MovieToons, 1990. Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. **As crianças e os desenhos animados**: mediações nas produções de sentidos. Rio de Janeiro: Nau, 2012.

FONSECA, Mirna Juliana Santos. Cinema na escola pra quê? **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 31, p. 32-55, 2016. DOI: <https://doi.org/10.5935/2238-1279.20160021>

FORTES, Andréa Cristina. Os caminhos da memória. *In*: GUSMÃO, Neusa Maria Mendes. (org.). **Cinema, velhice e cultura**. São Paulo: Alínea, 2005. p. 111-122.

FREIRE, Paulo. **À sombra desta mangueira**. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2015.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. Tradução Lilia Lopes Martin. 42. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 68. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Indignação**: Cartas Pedagógicas e outros escritos. 2. ed. São Paulo: UNESP, 2000.

FRESQUET, Adriana; MIGLIORIN, Cezar. Da obrigatoriedade do cinema na escola, notas para uma reflexão sobre a lei 13.006/14. *In*: FRESQUET, Adriana. (org.). **Cinema e educação**: a Lei 13.006 – reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produções, 2015. p. 4-22.

FRESQUET, Adriana; PAES, Bruno Teixeira. A escola e o cinema: algumas reflexões e apreensões frente à Lei 13.006/14.2016. **Teias**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 47, p. 163-172, jan./mar. 2016.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. 7. ed. São Paulo: Ática, 1991.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Tradução Daniel Miranda e Willian Oliveira. Rio de Janeiro: Apicuri, 2016.

ITUASSU, Arthur. Apresentação: Hall, comunicação e a política do real. *In*: HALL, Stuart. (org.). **Cultura e representação**. Tradução Daniel Miranda e Willian Oliveira. Rio de Janeiro: Apicuri, 2016. p. 1-15.

JOBIM, Solange. Prefácio. *In*: OMELCZUK, Fernanda; TODARO, Mônica de Ávila. (org.). **Educação e Cinema**: imagens de velhices e infâncias. Belo Horizonte: Tesseractum Editorial, 2021. p. 19-23.

LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

LINHARES, Ronaldo Nunes; ÁVILA, Everton Gonçalves de. Cinema e educação para além do conteúdo. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, São Cristóvão, v. 10, n. 21, p. 89-100, 2017. DOI: <https://doi.org/10.20952/revtee.v10i21.6335>



MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar**: o que é? por quê? como fazer? São Paulo: Moderna, 2003.

MIZOGUCHI, Danichi Hausen. Experiência e narrativa: artefatos políticos de pesquisa. **Ecós**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 200-208, 2015.

MOANA, um mar de aventuras. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Osnat Shurer. Intérpretes: Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson e Alan Tudyk. Roteiro: Jared Bush. [S. l.]: Walt Disney Animation Studios, 2016. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais**: investigações em psicologia social. 11. ed. Tradução Pedrinho Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2000.

NASCIMENTO, Ana Carolina Santos do. **Branca de Neve**: contos, filmes e educação. 2015. 152 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

NERI, Ana Liberalesso. **Palavras-chave em Gerontologia**. 2. ed. Campinas: Átomo/Alínea, 2005.

NEVES, Marlene. Introdução. In: STREY, Marlene Neves. (org.). **Psicologia social contemporânea**. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 13-16.

NOGUEIRA, Iara Sescon *et al.* A identidade social do idoso na perspectiva de crianças. **Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia**, Rio de Janeiro, v. 22 n. 5, p. 1-12, 2019. Disponível em: [www.rbgg.com.br/arquivos/edicoes/RBGG%2022-5PORT.pdf](http://www.rbgg.com.br/arquivos/edicoes/RBGG%2022-5PORT.pdf). Acesso em: 8 fev. 2022.

O PEQUENO Príncipe. Direção: Mark Osborne. Produção: Dimitri Rassam, Aton Soumache e Alexis Vonarb. Intérpretes: André Dussollier, Florence Foresti, Marion Cotillard, Vincent Cassel, Guillaume Gallienne, Laurent Lafitte *et al.* Roteiro: Irena Brignull e Bob Persichetti. [S. l.]: Onyx Films; Orange Studio; On Entertainment, 2015. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

OS FANTASMAS de Scrooge. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Jack Rapke, Steve Starkey e Robert Zemeckis. Intérpretes: Jim Carrey, Gary Oldman, Colin Firth, Bob Hoskins, Robin Wright Penn e Cary Elwes. Roteiro: Robert Zemeckis. [S. l.]: Walt Disney Pictures; ImageMovers Digital, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

PACHECO, Eduardo Felipe Hennerich; FILIPAK, Sirley Terezinha; VIEIRA, Alboni Marisa Dudeque Pianovski. Relações de gênero na docência: as representações sociais do magistério no cinema. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 45, p. 440-459, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.5935/2238-1279.20190089>

PATROCÍNIO, Wanda Pereira; TODARO, Monica de Ávila. Programa de educação para um envelhecimento saudável. **Revista Kairós Gerontologia**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 5-27, jun. 2012. DOI: <https://doi.org/10.23925/2176-901X.2012v15i2p5-27>

PEREIRA, Adriana Aires. **A exibição de filmes na sala de aula**: um reencantamento para a educação. 2016. 217 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, 2016. Disponível em: <https://repositorio.unisc.br/jspui/handle/11624/1310>. Acesso em: 8 fev. 2022.

PERINELLI NETO, Humberto; PAZIANI, Rodrigo Ribeiro. Cinema em sala de aula: reflexões a respeito do emprego de filmes na prática docente. **Revista Educação em Questão**, Natal, v. 54, n. 40, p. 178-204, jan./abr. 2016. DOI: <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2016v54n40ID9853>

PESSEL, Matheus. **O cinema de animação de Ação Miyazaki**. 2009. 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/22685/000740017.pdf?sequence=1&isAllowed=>. Acesso em: 5 fev. 2022.

PIMENTA, Márcia Teresa da Rocha. A ideologia como categoria de análise da pesquisa social. *In: JORNADA INTERNACIONAL DE POLÍTICAS PÚBLICAS*, 5., 2011, São Luís. **Anais eletrônicos** [...]. São Luís: UFMA 2011. Disponível em: [http://www.joinpp.ufma.br/jornadas/joinpp2011/CdVjornada/JORNADA\\_EIXO\\_2011/ESTA\\_DO\\_CULTURA\\_E\\_IDENTIDADE/A\\_IDEOLOGIA\\_COMO\\_CATEGORIA\\_DE\\_ANALISE\\_DA\\_PESQUISA\\_SOCIAL.pdf](http://www.joinpp.ufma.br/jornadas/joinpp2011/CdVjornada/JORNADA_EIXO_2011/ESTA_DO_CULTURA_E_IDENTIDADE/A_IDEOLOGIA_COMO_CATEGORIA_DE_ANALISE_DA_PESQUISA_SOCIAL.pdf). Acesso em: 5 fev. 2022.

PINÓQUIO. Direção: Hamilton Luske e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Cliff Edwards, Dickie Jones, Christian Rub, Mel Blanc, Walter Catlett, Charles Judels *et al.* Roteiro: Ted Sears, Otto Englander, Webb Smith, William Cottrell, Joseph Sabo, Erdman Penner *et al.* [S. l.]: Walt Disney Productions, 1940. Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

PONTES, Maurício Fonseca; PONTES, Tatiana Pinheiro de Assis. Cinema, educação e formação docente: possibilidades e desenvolvimento da conscientização de mundo na perspectiva freireana. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 15, n. 1, p. 40-46, jan./mar. 2018. DOI: <https://doi.org/10.5747/ch.2018.v15.n1.h348>

ROSA, Ludmila Rodrigues. **O filme de animação *O Lorax: em busca da trófula perdida na perspectiva dos estudos culturais***. 2016. 154 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/14033>. Acesso em: 8 fev. 2022.

ROSO, Adriane. Comunicação. *In: STREY, Marlene Neves. (org.). Psicologia social contemporânea*. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 146-157.

SALGUEIRO, José Estevam. Ideias do teatro na formulação da ideia de pessoa. *In: SPINK, Mary Jane P.; FIGUEIREDO, Pedro; BRASILINO, Jullyane. (org.). Psicologia social e personalidade*. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais; ABRAPSO, 2011. p. 41-58.

SANTANA, Carla da Silva; BELCHIOR, Carolina Guimarães. A velhice nas telas do cinema: um olhar sobre a mudança dos papéis ocupacionais dos idosos. **Revista Kairós Gerontologia**, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 93-116, mar. 2013.

SANTOS, Maria Luisa; GRAEFF, Bibiana. Aparência e envelhecimento feminino: uma discussão sobre o filme *Branca de Neve e o Caçador*. *In: WALTER, Fernanda Omelczuk; TODARO, Monica de Ávila. (org.). Educação e cinema: imagens de velhices e infâncias*. Belo Horizonte: Tesseractum Editorial, 2021. p. 119-134.

SILVA, Camila Maria Appolinário da. **Peter Pan entra em cena: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser adulto**. 2018. 157 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual

Paulista, Rio Claro, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/152588>. Acesso em: 5 fev. 2022.

SILVA, Juremir Machado da. O paradoxo da ideologia. **Matrizes**, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 45-56, jan./abr. 2021. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v15i1p45-56>

SILVA JÚNIOR, Teodoro Mario Sérgio da. **O estilo Disney de cantar histórias**. 2017. 179 f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2017. Disponível em: [https://agendapos.fclar.unesp.br/agendapos/linguistica\\_lingua\\_portuguesa/4209.pdf](https://agendapos.fclar.unesp.br/agendapos/linguistica_lingua_portuguesa/4209.pdf). Acesso em: 5 fev. 2022.

SOUZA, Michely Calciolari de. **Pedagogia das princesas: o que a Barbie ensina às meninas**. 2016. 121 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2016.

STECZ, Solange Straube. **Cinema e educação: produção e democratização do audiovisual com crianças e adolescentes em Curitiba**. 2015. 255 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/7514>. Acesso em: 5 fev. 2022.

TODARO, Mônica de Ávila. **Desenvolvimento e avaliação de um programa de leitura visando à mudança de atitudes de crianças em relação a idosos**. 2008. 166 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/251808>. Acesso em: 5 fev. 2022.

TODARO, Mônica de Ávila; CACHIONI, Meire. A vida é uma festa?: relações intergeracionais possíveis entre muros e pontes. *In*: WALTER, Fernanda Omelczuk; TODARO, Mônica de Ávila. (org.). **Educação e cinema: imagens de velhices e infâncias**. Belo Horizonte: Tesseractum Editorial, 2021. p. 92-104.

TODARO, Mônica de Ávila; WALTER, Fernanda Omelczuk. Apresentação. *In*: WALTER, Fernanda Omelczuk; TODARO, Mônica de Ávila. (org.). **Educação e cinema: imagens de velhices e infâncias**. Belo Horizonte: Tesseractum Editorial, 2021. p. 11-16.

UP - altas aventuras. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Intérpretes: Edward Asner, Christopher Plummer, Jordan Nagai e Bob Peterson. Roteiro: Pete Docter e Bob Peterson. [S. l.]: Pixar Animation Studios, 2009. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

VAZ, Ariana Eunice Barros. **Idadismo nas crianças: o que dizem os desenhos das crianças?** 2017. 128 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social da Saúde) – Instituto Universitário de Lisboa, 2017. Disponível em: [https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15266/1/Ariana\\_Eunice\\_Barros\\_Vaz\\_31738\\_Disserta%C3%A7%C3%A3o\\_Final.pdf](https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15266/1/Ariana_Eunice_Barros_Vaz_31738_Disserta%C3%A7%C3%A3o_Final.pdf). Acesso em: 5 fev. 2022.

VIEIRA, Y. O. *et al.* Estereótipos dos idosos retratados nos desenhos animados da filmografia ocidental. **Revista Kairós Gerontologia**, São Paulo v. 19, n. 3, p. 91-112, jul./set. 2016. DOI: <https://doi.org/10.23925/2176-901X.2016v19i3p91-112>

VIVA: a Vida é uma Festa. Direção: Lee Unkrich. Produção: Darla K. Anderson. Intérpretes: Anthony Gonzalez, Gael Garcia Bernal, Benjamin Bratt, Alanna Ubach, Renée Victor, Ana Ofelia Murguía *et al.* Roteiro: Adrian Molina e Matthew Aldrich. [S. l.]: Walt Disney Pictures;

Pixar Animation Studios, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

WALTER, Fernanda Omelczuk. Cinema e educação: o velho, o novo e outros territórios na formação docente. **Devir Educação**, Lavras, v. 3, n. 2, p. 156-171, jul./dez. 2019.

WALTER, Fernanda Omelczuk. O lugar do pedagógico nos filmes feitos para crianças. **Proposições**, São Paulo, v. 26, n. 3, p. 185-204, set./dez. 2015. DOI: <https://doi.org/10.1590/0103-7307201507809>

WALTER, Fernanda Omelczuk; SILVEIRA Jaqueline. Uma caça aos filmes: Imagens da intergeracionalidade no cinema infantil brasileiro no contexto da lei 13.006. *In*: WALTER, Fernanda Omelczuk; TODARO, Mônica de Ávila. (org.). **Educação e cinema**: imagens de velhices e infâncias. Belo Horizonte: Tesseractum Editorial, 2021. p. 194-221.

WERBA, Graziela; OLIVEIRA, Fátima. Representações Sociais. *In*: STREY, Marlene Neves. (org.). **Psicologia social contemporânea**. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 104-117.

## APÊNDICE A – Filmes de animação que representam as pessoas idosas

Quadro 4 – Informações sobre 60 filmes de animação que representam as pessoas idosas

Filmes encontrados (60)	Ano	Duração	Gênero	Personagem idoso	Produtora	Sinopse
<i>Ponyo: uma amizade que veio do mar</i>	2008	1h43m	Fantasia /Aventura	Sr. Toki	Studio Ghibli	O garoto Sousuke encontra um peixinho dourado preso em uma garrafa e decide libertá-lo.
<i>Up - altas aventuras</i>	2009	1h36m	Animação /Família	Carl Fredricksen Ellie Fredricksen Charles Muntz	Disney - Pixar	Carl Fredricksen é um vendedor de balões que, aos 78 anos, está prestes a perder a sua casa em que sempre viveu com sua esposa, a falecida Ellie.
<i>Deu a louca na Chapeuzinho</i>	2005	1h20m	Animação /Família	Granny Puckett Bode Jephth	The Weinstein Company	A paz da floresta é abalada com o roubo de um livro de receitas.
<i>A casa monstro</i>	2006	1h31m	Animação /Terror	Epaminondas	Image Movers	Três adolescentes acreditam que existe uma casa no bairro que é uma criatura perigosa. Com o Dia das bruxas se aproximando, eles tentam descobrir um jeito de destruir a casa.
<i>Castelo animado</i>	2004	1h59m	Animação /Fantasia	Sophie Bruxa Velha	Studio Ghibi	Uma bruxa lança uma terrível maldição na jovem Sophie transformando-a numa velha de 90 anos.
<i>Viva: a vida é uma festa</i>	2017	1h49m	Animação /Família	Bisavó Inês Vovó Abuelita	Disney - Pixar	Miguel é um menino de 12 anos que deseja ser um músico famoso, mas precisa lidar com a sua família que não apoia o seu sonho.
<i>O Pequeno Príncipe</i>	2015	1h50m	Animação /Família	Velho Aviador	Onix	A pequena garota encontra o excêntrico aviador, que a introduz ao mágico mundo do Pequeno Príncipe.
<i>A viagem de Chihiro</i>	2001	2h5m	Animação /Fantasia	Yubaba Zeniba Kamaji	Studio Ghibi	Chihiro e seus pais estão se mudando para uma cidade diferente. A caminho da nova casa, o pai decide pegar um novo atalho.

Continua

Continuação

Filmes encontrados (60)	Ano	Duração	Gênero	Personagem idoso	Produtora	Sinopse
<i>Meu amigo Totoró</i>	1988	1h28m	Animação /Fantasia	Vovó	Studio Ghibi	As irmãs Satsuki e Mei se mudam para o campo para ficar perto do hospital onde sua mãe está internada. Lá conhecem Totoros, adoráveis criaturas místicas.
<i>Moana, um mar de aventuras</i>	2016	1h53m	Animação /Família	Vovó Tala	Disney	Uma jovem decide velejar através do Oceano Pacífico, com a ajuda de um semideus, em uma viagem que pode mudar a vida de todos.
<i>Athantes: o reino perdido</i>	2001	1h36m	Animação /Aventura	Sr. Whitmore Cookie Sr. Parckard Rei de Atlhantes	Disney	Um cartógrafo e linguista chamado Milo Thatch encontra um antigo manuscrito no qual há supostamente pistas de como chegar em Atlantis, o mítico continente perdido no fundo do mar.
<i>Alice no país das maravilhas</i>	1951	1h51m	Animação /Fantasia	Chapeleiro Maluco	Disney	Alice é uma garota curiosa e cansada da monotonia de sua vida. Um dia, ao seguir o apressado e misterioso Coelho Branco até uma toca, ela acaba entrando no País das Maravilhas.
<i>Pinóquio</i>	1940	1h28m	Animação /Fantasia	Gepeto	Disney	O marceneiro Gepeto vê uma estrela cadente e deseja que o boneco que acabou de criar, Pinóquio, torne-se um menino de verdade.
<i>O cão e a raposa</i>	1981	1h23m	Animação /Família	Vilma	Disney	Uma amizade inocente entre dois inimigos naturais leva a situações cômicas e conflitos. Dodô é uma raposinha órfã que foi adotada por uma senhora depois de ter a mãe morta por um caçador.
<i>A espada era a lei</i>	1963	1h19m	Animação /Fantasia	Merlin Madam Mim	Disney	Como uma criança órfã, Arthur era conhecido como Walt, que queria ajudar seu irmão adotivo Kay a ser um cavaleiro.
<i>Cinderela</i>	1981	1h23m	Animação /Fantasia	Fada Madrinha Rei Lady Tremoine	Disney	Esta versão do clássico conto de fadas conta a história do sonho que se torna realidade por meio de personagens como ratinhos, a madrasta e a fada madrinha.
<i>Branca de Neve</i>	1938	1h28m	Animação /Família	Bruxa Má	Disney	A rainha malvada morre de ciúmes da beleza de Branca de Neve e manda matá-la. Logo, descobre que a jovem não morreu e está morando na floresta.

Continua

Continuação

<b>Filmes encontrados (60)</b>	<b>Ano</b>	<b>Duração</b>	<b>Gênero</b>	<b>Personagem idoso</b>	<b>Produtora</b>	<b>Sinopse</b>
<i>A nova onda do Kronk</i>	2005	1h15m	Animação /Comédia	Rude Pai do Kronk	Disney	Depois de suas incríveis aventuras com Pacha e o Imperador Kuzco, o amável Kronk, antigo ajudante de Yzma, está muito feliz com sua nova vida, sendo chef de seu próprio restaurante.
<i>A família do futuro</i>	2007	1h42m	Animação /Família	Bud Robinson	Disney	Lewis é um gênio que perde as esperanças de encontrar sua invenção mais recente, que foi roubada por Bowler Hat Guy. Porém, para sua surpresa, o jovem Wilbur Robinson chega para levá-lo a um passeio em sua máquina do tempo.
<i>Madagascar 2</i>	2008	1h29m	Animação /Família	Nana	Dream Works	Alex, Marty e outros animais do jardim zoológico do Central Park encontram uma maneira de fugir para Madagascar quando os pinguins montam um avião destruído.
<i>A Era do Gelo 4</i>	2012	1h34m	Animação /Família	Vovó do Side	Blue Sky Studios	Em busca de sua cobiçada noz, o esquilo Scrat provoca, sem querer, a separação dos continentes.
<i>Enrolados</i>	2010	1h40m	Animação /Musical	Bandido Baixinho	Disney	Quando o bandido mais procurado do reino, Flynn Rider se esconde em uma torre, ele, imediatamente, se torna prisioneiro de Rapunzel, residente de longa data da torre.
<i>Os incríveis</i>	2004	1h56m	Animação /Família	Dona Alzira	Disney - Pixar	Depois que o governo baniu o uso de superpoderes, o maior herói do planeta, o Sr. Incrível, vive agora uma vida normal e pacata com sua família.
<i>A princesa e o sapo</i>	2009	1h38m	Animação /Musical	Mama Odie	Disney	A trabalhadora e ambiciosa Tiana sonha em um dia abrir o seu próprio restaurante em Nova Orleans. Seus planos tomam um rumo diferente quando ela conhece o príncipe Naveen, o qual tinha se tornado um sapo pelo maldoso Dr. Facilier.
<i>Os Croods</i>	2013	1h38m	Animação /Família	Vovó	Dream Works	Família da pré-história vê sua caverna ser destruída. Depois disso, os Croods partem em uma aventura em busca de um novo lugar para morar, liderados por um garoto muito imaginativo que lhes ajuda a desbravar um mundo inteiramente novo.
<i>Os Simpsons</i>	2007	1h28m	Animação /Comédia	Vovô Abe Agnes Skinner	Fox Televison	Homer Simpson polui o lago de Springfield e acaba causando sérios danos para a cidade. Para amenizar o problema, a solução é colocar toda a cidade dentro de uma bolha, se isolando do resto do mundo.
<i>Klaus</i>	2019	1h 37m	Animação /Família	Klaus	Atesmedia Cine	Um carteiro egoísta e um fabricante de brinquedos solitário cultivam uma amizade improvável e levam alegria a uma cidade fria e sombria.
<i>Os Smurfs</i>	2011	1h43m	Animação /Família	Papai Smurf	Sony Pictures	Gargamel quer capturar os Smurfs para tê-los como amuletos. Liderados pelo Smurf Desastrado, os pequeninos entram numa gruta proibida.

Continua

Continuação

Filmes encontrados (60)	Ano	Duração	Gênero	Personagem idoso	Produtora	Sinopse
<i>Uma família feliz</i>	2018	1h17m	Animação / Família	Bruxa Velha	Paris Filmes	Emma, a mãe da família Wishbone, está tentando de todas as formas salvar a relação nada amigável com seus familiares.
<i>Mulan</i>	1998	1h28m	Animação / Família	Avó Fá Imperador da China	Disney	Mulan, uma jovem chinesa que não se encaixa na sociedade, teme que seu pai, um homem doente, seja convocado para lutar na guerra que se aproxima. A garota então se disfarça de homem e assume o posto de seu pai no exército chinês
<i>A bela e a fera</i>	1991	1h37m	Animação / Musical	Maurice	Disney	A jovem Bela está cansada da vida provinciana de uma pequena cidade francesa, onde vive também o galã Gastón que, apesar de derreter corações, não consegue conquistá-la com seu jeito grosseiro.
<i>DuckTales: o tesouro da lâmpada perdida</i>	1990	1h14m	Animação / Aventura	Tio Patinhas	Disney	Os aventureiros Huguinho, Zezinho e Luisinho e seu tio Patinhas lutam pela posse de uma lâmpada mágica.
<i>Tarzan</i>	1999	1h28m	Animação / Musical	Professor Archimedes	Disney	Um bebê perde os pais na selva. Órfão e sozinho, ele é encontrado por uma macaca que o cria como se fosse seu próprio filho. Tarzan cresce pensando ser um gorila, agindo e vivendo como tal.
<i>Os fantasmas de Scrooge</i>	2000	1h36m	Animação / Fantasia	Ebenezer Scrooge	Disney	Às vésperas do Natal, o amargo Ebenezer Scrooge se comporta de maneira mesquinha até mesmo com o seu sobrinho. Devido ao seu temperamento, os fantasmas do Presente, do Passado e do Futuro aparecem e levam Scrooge para uma viagem que o fará pensar em uma mudança em sua vida.
<i>Kung Fu Panda</i>	2008	1h35m	Animação / Comédia	Mestre Shifu Mestre Oogway	Dream Works	Po é um panda que trabalha na loja de macarrão da sua família e sonha em transformar-se em um mestre de kung fu.
<i>Operação presente</i>	2011	1h37m	Animação / Família	Vovô Noel Mamãe Noel Papai Noel	Netflix	No Polo Norte, o Papai Noel dispõe de alta tecnologia para levar presentes a todas as crianças do mundo. Porém, neste Natal, alguém corre o risco de ficar sem presente, e Arthur, o mais bobo dos filhos de Papai Noel, tem que intervir.
<i>A pequena sereia</i>	1989	1h25m	Animação / Família	Rei Tritão	Disney	Ariel é uma sereia princesa de dezesseis anos de idade insatisfeita com a vida no fundo do mar e curiosa sobre o mundo na terra.

Continua



Continuação

Filmes encontrados (60)	Ano	Duração	Gênero	Personagem idoso	Produtora	Sinopse
<i>Pocahontas</i>	1995	1h31m	Animação /Musical	Kekata Vovó Willow	Disney	Pocahontas é filha do chefe da tribo. Quando os colonizadores ingleses chegam, ela se apaixona por John Smith. Mas os nativos não querem os ingleses levando suas riquezas e começam um conflito que somente o amor de Pocahontas e Smith pode apaziguar.
<i>Lilo e Stich</i>	2002	1h25m	Animação /Família	Mrs Hosogowa	Disney	Lilo é uma garota que adora cuidar de animais menos favorecidos. Lilo tem o costume de coletar lixo reciclável nas praias para, com o dinheiro recebido, comprar comida para peixes.
<i>A dama e o vagabundo</i>	1995	1h16m	Animação /Família	Tia Sara	Disney	Este clássico animado da Disney mostra uma cadela mimada chamada Lady e o término de sua vida confortável quando seus donos têm um bebê. Depois de algumas circunstâncias tensas, Lady encontra-se solta na rua, fazendo amizade.
<i>Irmão urso</i>	2003	1h25m	Animação /Aventura	Tanana	Disney	Kenai é um jovem índio com uma aversão especial por ursos. Quando seu irmão Sitka é morto por um, Kenai mata o urso, mas é magicamente transformado em um deles.
<i>Aladim</i>	1992	1h31m	Animação /Musical	Sutão	Disney	Aladim liberta o gênio da lâmpada e tem seus desejos atendidos. Porém, ele logo descobre que o diabo tem outros planos para a lâmpada e para a princesa Jasmim.
<i>O serviço de entregas da KiKi</i>	1989	1h43m	Animação /Aventura	Madame Barsa	Studio Ghibi	Por ordem de sua mãe, Kiki parte para um aprendizado de um ano, acompanhada por seu gato preto. Por causa de sua vassoura mágica, ela vai parar na charmosa cidadezinha. Infelizmente, os hotéis locais não aceitam bruxas e a polícia a flagra fazendo algumas travessuras.
<i>A noiva cadáver</i>	2005	1h18m	Animação /Fantasia	Pastor Golswells	Warner Bross	As famílias de Victor e Victoria estão arranjando seu casamento. Nervoso com a cerimônia, Victor vai sozinho à floresta para ensaiar seus votos.
<i>Star Wars: a guerra dos clones</i>	2008	1h38m	Animação /Ficção Científica	Mestre Yoda	Disney	Os cavaleiros Jedi lutam para manter a ordem diante da Guerra dos Clones. Sistemas inteiros são eliminados, enquanto Yoda e Obi-Wan Kenobi lideram um exército contra a força do Lado Sombrio.
<i>As aventuras do Capitão Cueca</i>	2017	1h29m	Animação /Família	MsRibble	Dream Works	George Beard e Harold Hutchins são melhores amigos que passam os seus dias criando histórias em quadrinhos e sonhando com as peças que vão pregar.
<i>Rei Leão</i>	1994	1h40m	Animação /Musical	Rafiki	Disney	Este filme mostra as aventuras de um leão jovem de nome Simba, o herdeiro de seu pai, Mufasa.

Continua

Continuação

Filmes encontrados (60)	Ano	Duração	Gênero	Personagem idoso	Produtora	Sinopse
<i>Kiriku</i>	1998	1h14m	Animação /Aventura	Vovô do Kiriku	Europa Filmes	A África está sendo ameaçada por um ser maligno. Kiriku decide lutar contra essa força do mal. No percurso encontra novos amigos para derrotar o inimigo.
<i>Shrek 2</i>	2004	1h45m	Animação /Comédia	Pai da Fiona Fada Madrinha	Dream Works	Shrek e Fiona acabaram de voltar da lua de mel e vivem felizes em sua casa no pântano. O casal recebe um convite dos pais da princesa, que querem conhecer o novo genro, para um jantar no castelo.
<i>Frozen 2</i>	2019	1h43m	Animação /Família	Yelana	Disney	De volta à infância de Elsa e Anna, as duas garotas descobrem uma história do pai, quando ainda era príncipe de Arendelle.
<i>The Rugrats: os anjinhos</i>	1998	1h23m	Animação /Família	Lorde Pickes	Nickelodeon	Com ciúmes da atenção que os pais e os amigos dão ao seu irmão recém-chegado, Dil e Tommy seguem o conselho de Angélica e decidem devolver o bebê para o hospital de onde veio.
<i>Origem dos guardiões</i>	2012	1h37m	Animação /Família	Norte	Dream Works	Jack Frost, um garoto que controla o inverno, se junta ao seletor time dos Guardiões Imortais para impedir Breu, o bicho-papão, de transformar todos os sonhos das crianças em pesadelo e usar seus poderes maquiavélicos para governar o mundo.
<i>Meu amigo vampiro</i>	2017	1h29m	Animação /Família	Gernat Esposa do Gernat	Play Art	Entendiado em seu 13º aniversário pelo 300º ano, o vampiro Rudolph decide iniciar uma ousada aventura: ir para o mundo dos humanos buscar por novidades.
<i>O Lorax: em busca da trífula perdida</i>	2012	1h35m	Animação /Família	Avó do Ted	Universal	Ted vive em um lugar onde as árvores são feitas de plástico e tudo é artificial. Ele deixa a cidade com a intenção de trazer uma árvore de verdade para impressionar a garota por quem é apaixonado.
<i>Vida de inseto</i>	1998	1h35m	Animação /Família	Rainha	Disney - Pixar	Flik é uma formiga cheia de ideias e sempre causa problemas na sua colônia. Seu último acidente foi destruir os alimentos que seriam usados para pagamento ao gafanhoto Hopper.
<i>Asterix e o segredo da poção mágica</i>	2018	1h26m	Animação /Família	Paronamix	Bonfim	Asterix e Obelix embarcam em uma jornada inédita. Dessa vez, eles precisam ajudar o velho druida Getafix a encontrar um novo guardião para a poção mágica de Gália.
<i>A família Adams</i>	2019	1h26m	Animação /Comédia	Vovó Addams	Universal	A família Addams se prepara para a visita de parentes assustadores, mas a sombria personalidade da TV local Margaux Needler aparece para fazer uma fortuna vendendo todas as casas do bairro.

Continua

## Conclusão

<b>Filmes encontrados (60)</b>	<b>Ano</b>	<b>Duração</b>	<b>Gênero</b>	<b>Personagem idoso</b>	<b>Produtora</b>	<b>Sinopse</b>
<i>Anastácia</i>	1997	1h35m	Animação /Musical	Rainha	Disney	Depois do feitiço maldoso de Rasputin, a jovem Anastácia desaparece do palácio. Anos depois, sua avó oferece uma recompensa para quem trazer a sua neta de volta.
<i>Peter Pan</i>	1953	1h17m	Animação /Fantasia	Sr Smee	Disney	Peter Pan leva Wendy e seus irmãos para a Terra do Nunca e vivem grandes aventuras.
<i>Valente</i>	2012	1h40m	Animação /Família	Lorde Dingwall Bruxa velha	Disney - Pixar	A princesa Mérida deve seguir os costumes do seu reino e tornar-se rainha ao lado do cavaleiro que conseguir a sua mão durante um torneio de arco e flecha.

Fonte: Elaborado pela autora para fins de pesquisa.