

**COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA,
EXTENSÃO E CULTURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE
HISTÓRIA**

Andréa Colin Vasconcellos

**ANÁLISE ENTRE ANIMAÇÕES E UMA PROPOSTA DE
AULA SOBRE GUERRA FRIA**

Rio de Janeiro

2020



ANDRÉA COLIN VASCONCELLOS

**ANÁLISE ENTRE ANIMAÇÕES E UMA PROPOSTA DE AULA SOBRE GUERRA
FRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Orientador: Professor Dr. Wolney Vianna Malafaia.

Rio de Janeiro

2020

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

V331 Vasconcellos, Andréa Colin

Análise entre animações e uma proposta de aula sobre Guerra Fria /
Andréa Colin Vasconcellos. - Rio de Janeiro, 2020.

44 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de
História) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa,
Extensão e Cultura.

Orientador: Wolney Vianna Malafaia.

1. História – Estudo e ensino. 2. Guerra Fria. 3.
Animação (Cinematografia). 4. Fontes históricas. 5.
Representação cinematográfica. I. Malafaia, Wolney Vianna. II.
Colégio Pedro II. III Título.

CDD 907

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

ANDRÉA COLIN VASCONCELLOS

**ANÁLISE ENTRE ANIMAÇÕES E UMA PROPOSTA DE AULA SOBRE GUERRA
FRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Aprovado em 21 de maio de 2021.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Wolney Vianna Malafaia

Colégio Pedro II

Orientador

Prof. Dr. Eduardo Antônio Lucas Parga

Colégio Pedro II

Profa. Dra. Janecleide Moura de Aguiar

Colégio Pedro II

Dedico a todos aqueles que lutam pela
educação em tempo de tanta desvalorização.

AGRADECIMENTOS

“Se você pode sonhar, você pode fazer”. Início os agradecimentos com as palavras de Walt Disney, e completo que só é possível realizar os nossos sonhos quando há o apoio de amigos, família e de pessoas que nos inspiram. Sem eles, não seria possível chegar a qualquer lugar. É somente por causa das pessoas que convivi que este percurso não foi solitário e sem rumo. Agradeço a todos que influenciaram na minha vida e que de alguma forma também são responsáveis por quem sou.

Agradeço também a meus pais, que mesmo não concordando, me apoiaram a seguir o meu sonho e a profissão que ainda acredito que serei feliz. Se não fosse por seus incentivos certamente não teria passado pela maravilhosa e agonizante faculdade de História, a qual me fez ter contato com tantas outras realidades, desenvolver minha capacidade crítica e abrir os olhos para estranhar tudo o que sempre foi tão comum.

Agradeço aos professores e amigos que fiz e que pretendo carregar para a vida. Que me apoiaram não só na vida acadêmica, como em todas as dificuldades que precisei enfrentar. Não menos importante, a ele que sempre me ouviu, apoiou, incentivou e esteve ao meu lado, sabendo me chamar a atenção e também sendo um ombro amigo, um confidente, companheiro e inspiração. Este trabalho também não teria sido possível sem você. Obrigada por colocar um sorriso em todos os meus dias, Mellis.

“(…) se os irmãos Lumière inventaram um aparelho para refletir a realidade externa, Hollywood inventou um sistema para refletir a realidade interna, os sonhos, os fantasmas, os desejos e os temores”.

(Edgard Morin, 1997)

RESUMO

VASCONCELLOS, Andréa Colin. **Análise entre animações e uma proposta de aula sobre guerra fria.** 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2020.

O presente trabalho tem como objetivo debater sobre os usos dos filmes de animação como uma fonte histórica e seus usos dentro das salas de aulas do ensino básico. Esse trabalho tem como finalidade expor as semelhanças e singularidades deste tipo de obra em relação a outras fontes e produções cinematográficas. Além disso, também serão debatidos como os professores do ensino básico de história podem utilizar mais o cinema de animação dentro das salas de aula, fazendo uso desta linguagem como objeto histórico junto com os alunos, e como esses produtos podem auxiliar os discentes para o aprendizado histórico. Por fim, serão analisadas e desenvolvidas propostas de aulas a partir de duas obras de animação de épocas, finalidades e formatos distintos.

Palavras-chave: Gênero. Desenhos Animados. Representação. Fonte Histórica. Guerra Fria.

ABSTRACT

VASCONCELLOS, Andréa Colin. **Análise entre animações e uma proposta de aula sobre guerra fria.** 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2020.

This paper aims to discuss the uses of animation films as a historical source and their usefulness in elementary classrooms. Initially, the paper aims to expose similarities and singularities from this type of work in relation to other movie sources and productions. In addition, it will also be discussed how elementary history teachers can use more cinematographic animations within the classroom, making use of this specific language as historical object with students, and how these products can help students obtain better results within learning history. Finally, class presentations will be analyzed and developed from two animation works that distinctively differs from their times, purposes and formats.

Keywords: Genre. Cartoons. Representation. Historical Source. Cold War.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D – Duas dimensões

3D – Três dimensões

DVD – Disco Vídeio Digital

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Justificativa	12
1.2 Objetivos	13
1.2.1 Objetivo Geral	13
1.2.2 Objetivos Específicos	13
2 REFERENCIAL TEÓRICO	15
3 METODOLOGIA	23
3.1 JETSONS	23
3.2 OS INCRÍVEIS	28
4 RESULTADOS	35
5 DISCUSSÕES	38
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS	42
APÊNDICE A – ATIVIDADE PEDAGÓGICA	43

1 INTRODUÇÃO

Antes mesmo de termos consciência, somos colocados em contato com inúmeras imagens de diferentes origens. Elas são fundamentais na formação de todos durante a infância, e com as imagens em movimento não é diferente.

Talvez não seja possível lembrar qual foi o primeiro desenho animado que assistimos: provavelmente foi um lançamento recente para as crianças, com músicas que ficam nas cabeças dos pais e tios que são obrigados a acompanhar os pequenos assistindo infinitas vezes a mesma coisa; ou talvez um desenho antigo que algum adulto usou o infante em questão para “matar a saudade” da época que acompanhava tal animação. Fato é que os desenhos animados estão presentes no cotidiano da maioria da população ao redor do globo, e é pensando neste fato que este trabalho se inspira.

1.1 JUSTIFICATIVA

A história do cinema de animação possui mais de cem anos, e seus usos dentro do cinema foram se transformando no decorrer do tempo. Atualmente, o cinema de animação possui espaço próprio, contudo quase não é utilizado por outros campos de conhecimento como objeto de estudo.

Desde criança, meninas e meninos assistem desenhos animados e crescem cercados por eles. Alguns autores afirmam que o cinema de animação substituiu a antiga tradição dos adultos contarem histórias para as crianças e assim introduzi-las nos aprendizados necessários para a vida em sociedade. Partindo da premissa que somos fruto do meio em que vivemos, nossa vivência influencia e é influenciada por características dos diferentes meios, lugares e grupos que frequentamos durante nossas vidas. Com esse ponto de vista, procurou-se entender e relacionar as interferências que as animações sofrem e produzem nas sociedades nas quais são produzidas, atentando para as rupturas e permanências apresentadas nas obras analisadas em suas diferentes épocas.

1.2 OBJETIVO

Um dos objetivos deste trabalho é compreender as influências que os desenhos têm no imaginário da população e perceber as interferências que as demandas da sociedade fazem nas produções das animações. Para tal, serão analisados as narrativas e os contextos de produção de uma obra de animação do estúdio Hanna-

Barbera Productions e outra da Pixar Animation Studios. A intenção é perceber as mudanças que aconteceram nas representações das animações ao longo das décadas, relacionando-as com as mudanças que ocorriam concomitantemente na sociedade.

1.2.1 OBJETIVO GERAL

Também será possível discutir questões acerca das animações “Os Jetsons” e “Os Incríveis” sob uma perspectiva histórica, ressaltando a relação entre forma e conteúdo delas, assim como os elementos presentes nesta configuração de expressão cultural que permitem a reflexão acerca dos diferentes modos de vida nas sociedades ao longo dos anos.

A escolha por essas obras foi feita a partir das temáticas representadas nas animações. O desenho animado “Os Jetsons” é uma obra em 2D lançada durante o período da Guerra Fria para exibição em rede aberta de televisão norte-americana, às vésperas da crise dos mísseis em Cuba, e retrata o futuro do século XXI, cem anos à frente de sua concepção e período de lançamento da segunda animação. Enquanto a animação “Os Incríveis” foi desenvolvida na tecnologia de modelagem em 3D que estreou no cinema em 2004, e sua história é ambientada nos anos de 1960, época da produção da primeira animação citada. A proposta ao fim deste trabalho é apresentar as animações e compará-las levando em consideração as épocas em que foram produzidas e como retrataram as sociedades.

1.2.1 OBJETIVO ESPECÍFICO

No decorrer deste trabalho será apresentado, em um primeiro momento, um debate acerca do uso das animações como fonte histórica levando em consideração as singularidades deste tipo de fonte e os recursos que ela utiliza. Para isso serão acionados autores como Mônica Kornis e Marco Napolitano, por exemplo. Outra questão neste momento é com relação ao debate sobre cultura de massa e a construção de subjetividade, com base em autores como Joan Ferrés e Umberto Eco.

Seguidamente serão analisadas as animações “Os Jetsons” e “Os Incríveis”, levando em conta sua forma, conteúdo, relacionando a obra com seu contexto de produção e atentando para algumas passagens marcantes e simbólicas. O objetivo neste momento é mostrar as mudanças que ocorreram entre cada produção.

Por fim, será feita uma relação comparando as animações supracitadas, onde

as análises levantadas serão utilizadas para, em seguida, propor usos dos desenhos de animação dentro das salas de aula no ensino básico ressaltando a importância e relevância destes como fonte histórica.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente, quando se pensa em desenhos animados, logo se associa ao público infantil. Mas, ao contrário do que normalmente é imaginado, originalmente o cinema de animação era voltado para o público adulto. Somente nos anos de 1930, que eles começaram a ser produzidos especificamente para os mais novos. A primeira animação que se tem registro foi lançada em 1908, na França, a partir dos desenhos do francês Émile Cohl com a obra, que durava um pouco mais de um minuto, Fantasmagorie. Depois dela os primeiros desenhos animados foram produzidos na década de 1910, no então cinema mudo e sem cores. Naquela época, a maioria das animações eram de curta duração, apresentadas antes ou durante as películas (notícias ou filmes) exibidas nos cinemas.

Ainda na década de 10 surgiram personagens como Gato Felix e Mickey Mouse, e com o sucesso desses personagens as animações conquistaram mais espaço dentro do cinema e o desenvolvimento tecnológico que eles traziam passou a ser mais um atrativo. Inicialmente eram poucos desenhos que passavam antes ou nos intervalos das notícias ou filmes, e eram exibidos sem cor e som. Anos depois (1928) o cinema de animação trouxe som para suas exibições e, em 1932, Walt Disney inova mais uma vez trazendo cores ao cinema.

Desde então o cinema de animação não parou de se transformar, trazendo para o público sempre inovação e tecnologia. Mas quando se busca por trabalhos sobre animações, dificilmente se acham análises sobre elas enquanto objetos de estudos históricos. Normalmente achamos questionamento sobre as tecnologias aplicadas nos desenhos ou sobre a interferência deles no comportamento das crianças. Já que é sabido dessas ações das animações nos seus consumidores, por que não olharmos para elas como objeto e fonte histórica?

Pensando nisso que neste trabalho serão analisados desenhos animados sendo eles ao mesmo tempo um reflexo e formador de representações, de formas, de comportamentos ou de pensamentos da sociedade na qual foram produzidos. Para desenvolver reflexões sobre essas obras, foram levantadas questões e formas de desenvolvimento de análises como as utilizadas em estudos de filmes como fontes históricas, que irão orientar os procedimentos analíticos neste trabalho. Esse tipo de adaptação se faz necessário, pois infelizmente, o uso de animações como fontes históricas ainda é muito escasso, tornando mais difícil encontrar respaldo teórico especificamente para esse tipo de fonte. A solução foi recorrer aos debates sobre o

uso do cinema como documento, ressaltando as especificidades deste objeto.

Durante muito tempo se discutiu sobre o uso do cinema como fonte histórica. E, atualmente, mesmo ainda existindo muito debate sobre o assunto, o cinema conquistou um espaço para ser analisado como tal. Todavia em relação ao uso da animação, o debate ainda é muito incipiente. Em um primeiro momento (até meados do século XX), o cinema era percebido como um retrato fiel da realidade. Atualmente, teóricos como Mônica Kornis, Marc Ferro e Marco Napolitano, concordam que cinema é sempre ficcional, isto é, provido de intencionalidade, uma representação da realidade. O desenho animado também se enquadra nessas características, assim como as demais imagens (sejam elas animadas – com movimento – ou não), e também são munidos de intencionalidades, transparecem representações de poder e possuem reflexos da época e da sociedade na qual foram produzidos.

No livro “Introdução à Análise da Imagem” (2012), a autora Martine Joly afirma que todos somos consumidores de imagens, pois vivemos na “civilização da imagem” (JOLY, 2012.: p. 9), e é fundamental compreender como elas se comunicam e transmitem mensagens. Para isso, é necessário “desnaturalizar” e abarcar as relações que temos com os diferentes tipos de imagens, levando em consideração as relações dos símbolos com diferentes meios e/ou temporalidades. Joly afirma que ao pensar em imagem, geralmente vinculamos a imagem da mídia, a “imagem invasora, a imagem onipresente, aquela que se critica e que, ao mesmo tempo, faz parte da vida cotidiana de todos” (JOLY, 2012.: p. 14), e é justamente em uma vertente das imagens de massa que se concentra este trabalho: nas imagens produzidas pelo cinema de animação. Por serem formas presentes no nosso cotidiano que inúmeros autores reiteram que é preciso pensar sobre as imagens, o que elas dizem e os diferentes usos que damos a elas, sejam estes feitos de forma consciente ou não.

Definido que as animações também são imagens em movimento e que possuem narrativas assim como o cinema, é preciso entender que os desenhos animados também são representações, munidos de intencionalidades e produzidos dentro de um contexto específicos de sociedade, que deixam transparecer durante sua narrativa representações de poder de uma forma tão sutil que podem passar despercebidas para os olhares menos atentos. O sociólogo cultural Stuart Hall parte da afirmação que qualquer representação é produção do significado, e sugere uma reflexão que desestabiliza noções consolidadas pela própria cultura e que desafia o pesquisador em comunicação a aprofundar sua análise, se estiver se propondo a

trabalhar com o sentido, numa busca de algo complexo e em permanente mutação. Concordando com Hall, se faz fundamental abarcar as animações como produtos de massa e produtores de significados e formas de representações.

Outro autor que aborda os efeitos subliminares dessas produções é Joan Ferrés, no livro “Televisão Subliminar: Socializando Através de Comunicações Despercebidas” (1998). Ele afirma que “as atitudes que costumam se adotar frente ao fenômeno social da televisão oscilam entre o catastrofismo apocalíptico dos que a consideram causadora de todos os males individuais e sociais, e a ingênua aceitação dos que a consideram a culminância histórica na democratização e socialização da cultura, ou simplesmente uma diversão gratuita e ideologicamente neutra” (FERRÉS, 1998.: p. 13), se aproximando do discurso de Umberto Eco em “Apocalípticos e Integrados” (1964). Ambos questionam as posições extremas em relação aos meios de comunicação de massa e concordam que essas produções são fenômenos sociais e culturais importantes, atuam como instrumentos de socialização e devem ser percebidos como tal sem subestimá-las ou supervalorizá-las. O importante é compreender que o objetivo dessas obras é seduzir, fascinar, emocionar, comover e provocar empatia no espectador a fim de que este compactue com o que está acontecendo. Para não ser induzido ingenuamente, é preciso refletir sobre as narrativas das imagens e dos discursos existentes em cada produção, atentando para as intencionalidades dessas obras e o contexto de produção delas.

Quando pensamos em produtos de massa é possível imaginar inúmeros itens que compõe essa categoria, sendo o objetivo aqui em trabalhar apenas com as produções de animação. Mesmo aproximando as animações dos filmes, é importante observar as especificidades delas durante as análises. Em comum tanto os filmes quanto os desenhos como objeto necessitam de atenção para o seu contexto de produção, análise do público para o qual essas produções se dirigiam no momento do lançamento, qual a plataforma de divulgação fora utilizada para o mesmo (cinema, televisão, ou mesmo internet em tempos mais atuais), a linguagem utilizada para se comunicar com os espectadores, os cortes, as tomadas (também chamadas de “takes”), as falas, o desenvolvimento das personagens, as protagonistas e as coadjuvantes, e a trilha sonora das obras.

Para falarmos sobre animação, é preciso dividi-las em dois grandes grupos de acordo com o público, pois esse será um fator importante na retratação da linguagem e transmissão de conteúdo para os espectadores. Assim sendo, temos animações que

se dirigem para público adulto e o infanto-juvenil.

Com relação a primeira, ela é mais próxima da linguagem de filmes, onde a comunicação é mais direta, muitas vezes sem filtros de palavras (sejam elas chulas, expressões inadequadas, apelativas ou explicitamente pejorativas) e a relação de imagens é sempre impactante e direta, no qual não há *timing*¹ de absorção de todos os elementos presentes na cena, com grande enfoque na ação dos atores e pouco no universo ao redor. Quanto às diferenças, elas ficam mais evidentes apenas no mundo das imagens, visto que não há limites para criar, mudar e apresentar em animações, enquanto que em obras *live action*² existem limites de formas de representações, tecnológicos e, principalmente, cronológicos. Questões ultrapassadas mais facilmente pelas animações que surpreendem a cada dia.

Levando em consideração a animação infanto-juvenil, podemos citar o diferencial do poder de sedução que ela apresenta, transformando métricas de atração ocultas em fábulas e contos em cenas que fazem os olhos dos espectadores brilharem. Ela, segundo Fossatti (2011), possui a capacidade de antecipar o potencial educativo, outrora realizado pelos adultos (familiares ou professores), agora uma ferramenta essencial para o estímulo de ensino. A animação infanto-juvenil possui, além de tudo, uma visão para associar inclusive o público adulto, pois o mesmo está sempre presente acompanhando os mais novos as sessões de cinema, ou mesmo em casa. As animações apresentam elementos de linguagem figurada que, para crianças, podem ser uma piada complexa ou uma cena de pouca importância, mas para adultos será uma cena de humor ou de compreensão mais lógica. O uso de elementos fantásticos, fabulosos e mágicos ainda é mais presente neste tipo de produto, mas ele não é mais limitante a ela, pois é possível encontrar subtemas de animações adultas com fantasias mais obscuras.

Segundo Bettelheim (2002) e Fossatti (2011), é possível apresentar uma variedade de imagens e ações muitas vezes associadas a figuras históricas utilizando, por sua vez, sombras e espectros das mesmas ao transformá-las em personagens de contos de fadas. A capacidade de carimbar em cenas emoções, prazeres e devaneios tornam a imagem, principalmente aquela com capacidade de movimento (definida

¹ Cronometragem; cronologia detalhada de um processo qualquer; repartição no tempo das diferentes tarefas a serem executadas.

² Ato real (em inglês, *live-action*); em cinematografia ou videografia, é um termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações.

como filme), uma ferramenta alienante e com capacidade de potencializar suas representações de formas ilimitadas, valendo citar o poder de traduzir cenas do dia a dia ou transmutar o ilógico em conjuntos de imagens que transcendem o tempo e o espaço.

Refletindo sobre o desempenho subliminar das produções de animação, Ferrés (1998), Bettelheim (2002) e Fossatti (2011) se aproximam em suas argumentações que os contos de fadas seduzem as crianças, pois satisfazem suas necessidades fabuladoras e psíquicas, envolvendo-as emocionalmente nas histórias, por meio da incorporação de seus sentimentos, desejos, temores, angústias e esperanças. Neles, a criança vive inconscientemente uma trama de desejos antagônicos como expressão simbólica de seus próprios conflitos e tensões internas. Nas palavras de Ferrés:

Os filmes de ficção atuam da mesma forma nos adultos, a identificação se produz quando o espectador assume emocionalmente o ponto de vista de um personagem, considerando-o como reflexo de sua própria situação ou de seus sonhos e esperanças. (FERRÉS, 1998.: p. 96).

Para Joan Ferrés os relatos audiovisuais funcionariam como contos, pois acionam uma série de desejos e conflitos. As animações atuam da mesma forma que os filmes de ficção, pois têm como objetivo seduzir tanto adultos quanto crianças. Os desenhos conseguem articular características dos contos infantis com características da época que foram produzidos, eles incorporam elementos audiovisuais a fim de dar movimento às imagens (tanto dos livros de contos quanto as imagens imaginadas pelo público) e expõe tensões e conflitos presentes no cotidiano das pessoas para, em seguida, apontar suas soluções e, finalmente, encerrar com um desfecho “feliz”, satisfazendo emocionalmente o público.

Ferrés se apropria das falas de Edgard Morin quando diz que “(...) se os irmãos Lumière inventaram um aparelho para refletir a realidade externa, Hollywood inventou um sistema para refletir a realidade interna, os sonhos, os fantasmas, os desejos e temores” (FERRÉS, 1998.: p. 102). Isto é, as produções de massa “satisfazem necessidades psíquicas das pessoas, oferecem a possibilidade de dar a saída para as dualidades e contradições internas, de resolver emocionalmente essas contradições” (FERRÉS, 1998.: p. 102). Por ser um espetáculo divertido e psicologicamente libertador, os meios de comunicação de massa podem ser

considerados um poderoso instrumento de socialização, um meio eficaz na indução de ideologias e valores.

As histórias, tanto dos contos de fadas quanto dos meios de comunicação em massa, “constroem um mundo imaginário de segurança, coerência e inocência infantil, onde as crianças encontram um local para se situar em suas vidas emocionais” (GIROUX, 1998.: p. 52), o que não acontece na vida real, monótona presa ao cotidiano. “Os filmes infantis fornecem um espaço visual, high tech, onde a aventura e o prazer encontram num mundo fantasioso de possibilidades e numa esfera comercial de consumo e mercantilização” (GIROUX, 1998.: p. 52). O que deve ser feito é refletir sobre elas, sem condená-las ou santificá-las.

O cinema, e todas as outras ferramentas da cultura de massa, são poderosos instrumentos de socialização, e como tal não deve ser encarado como mero entretenimento alheio aos debates da sociedade e, por isso, é fundamental interpretá-los. A autora Mônica Kornis (1992) fala sobre a “educação do olhar” para as análises cinematográficas. Em um primeiro momento, ela recupera a ampliação do significado de “documento histórico”, que não está restrito as fontes escritas oficiais, abrangendo as iconográficas, cartas, sons entre tantas outras. Com isso, é possível pensar em Le Goff quando afirma que “o documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que aí detinham o poder” (LE GOFF, 1990.: p. 495).

Kornis se aproxima da perspectiva de Le Goff quando fala especificamente do olhar sobre a fonte. Combatendo a relação ingênua com o documento, a autora enfatiza que a imagem “não ilustra nem reproduz a realidade, ela a reconstrói a partir de uma linguagem própria que é produzida num dado contexto histórico” (KORNIS, 1992.: p.238). Para a autora é fundamental olhar para o objeto como fonte histórica, compreender os comportamentos, as visões de mundo, os valores, as identidades e as ideologias de uma sociedade e do momento histórico, ou seja, “todo filme pode tornar-se um documento para a pesquisa histórica, na medida em que articula ao contexto histórico e social que o produziu um conjunto de elementos intrínsecos a própria expressão cinematográfica” (KORNIS, 1992.: p.239).

Ao contrário de documentários ou filmes *live action*, os filmes de animação em nenhum momento pretenderam passar como retrato da realidade, se colocaram como uma construção, ou seja, eles não têm a pretensão explícita de ser real. Os desenhos assumidamente alteram a realidade através de uma articulação entre a imagem e

palavra, o som e o movimento. Mas essas produções transcendem para o mundo real quando buscam sanar tensões cotidianas e mergulham o espectador em suas narrativas, tornando-se real durante a sua exibição. Assim como as demais produções cinematográficas, as animações também transmitem valores, conflitos, formam referências, possuem traços do momento que foram produzidos e interagem com o imaginário de quem as assistiu. Também por isso podem e devem ser consideradas fontes históricas como as demais obras já há tanto tempo debatidas.

Por fim, é fundamental esclarecer os procedimentos metodológicos para a análise desta fonte. Kornis afirma que o historiador tem a possibilidade de buscar o que existe de não-visível, isto é, as mensagens não explícitas, tais como as questões subliminares levantadas por Joan Ferrés. Outras questões que devem ser valorizadas são as condições internas e externas de produção do filme; os elementos que compõem o conteúdo, como roteiro, direção, fotografia, música e atuação dos atores; e a recepção do filme e da audiência, considerando a influência da crítica e a reação do público segundo idade, sexo, classe e universo de preocupações.

O professor Marcos Napolitano (2005) também foca nas questões específicas do cinema como objeto para o historiador e observa aspectos como luz das cenas, cortes, falas e músicas que compõem o filme. Napolitano, assim como Kornis, fala das intenções invisíveis da obra, e a tentativa de criar uma realidade. No caso do desenho animado, a tentativa maior é em criar todo um universo que insira o espectador. Em relação a isso o autor fala da necessidade de articular a linguagem técnico-estética das fontes audiovisuais e musicais, ou seja, compreender seus códigos internos de funcionamento e as representações da realidade histórica e social nelas contidas (NAPOLITANO, 2005.: p. 237).

Para ele, é fundamental romper com a ideia de que o “documento fala por si só” e, por isso, torna-se necessário considerar também o que não está retratado, como os cortes, adaptações, omissões e até mesmo falsificações presentes no documento. É imprescindível o questionamento da fonte, saber quem fez, para quem ele foi produzido, por quê fez, e para quê fora feito. Encarando sempre cinema como uma manipulação, pensando o que o filme diz e como ele diz, isto é, a intencionalidade da obra.

Outra característica também presente nas animações e filmes é a trilha sonora. O que atenta para outro tipo de fonte inserida no cinema: a música. Neste aspecto, Napolitano afirma que esta é mais subjetiva, pois a liberdade poética é muito ampla.

Há a possibilidade do uso de metáforas, e transformações de palavras, e por isso deve ser analisada sob, pelo menos, três perspectivas: letra, melodia e arranjo. O autor afirma que os dados objetivos deste tipo de fonte é basicamente a ficha técnica (tempo, data, autor, tipo de mídia entre outros elementos). Assim como os filmes, no caso das músicas, também se deve considerar o contexto de produção, novas versões e edições, traduções, criação, produção, circulação e recepção desta fonte pelo público.

Recentemente, empresas como Walt Disney e Warner Bros. adicionaram um “termo de retratação” com o informativo: “Este programa é apresentado como originalmente criado. Pode conter representações culturais desatualizadas.” Desta forma, as obras são apresentadas para o público mantendo a integralidade do conteúdo original a época de sua primeira exibição, sem a necessidade de realizar um apagamento histórico. Mesmo que insuficiente, este modelo de retratação demonstra uma mudança social importante, na qual a sociedade não é mais empática a determinados tipos de representações, forçando grandes empresas a se retratarem e mudarem suas condutas deste momento em diante para continuarem existindo. Essa atitude reforça o que fora anteriormente comentado, que o cinema de animação também são produtores e resultados de representações sociais.

Com tudo que acaba de ser exposto, é possível afirmar que os desenhos animados também são reflexos de um tempo: o tempo que o produziu. Isso é perceptível seja pela qualidade da sua imagem, sua história, seus personagens ou músicas, pois eles, assim como as demais produções cinematográficas, dizem muito de quando foram feitos e as ideias que a sociedade da época carregava. Para analisá-los serão utilizadas as questões aqui explicitadas, considerando os contextos nos quais foram produzidos, atentando para as ressignificações que sofreram as imagens (cortes, sequências e enquadramento das cenas), a narrativa, as falas, as músicas, as dublagens e as edições que sofreram. Sempre considerando tanto essas questões isoladamente quanto como conjunto, permitindo assim um melhor entendimento sobre os documentos.

Tendo por base tais menções, é fundamental compreender que não há imagens inofensivas: toda e qualquer produção tem um objetivo (uma intencionalidade), e não é diferente com as animações, mesmo que estas sejam para o público infante-juvenil. O sucesso dessas obras resulta da mistura entre a magia da animação e o poder dos contos de fadas, que chegam como um entretenimento sedutor através de suas cores, músicas, estética, moral e final feliz.

3 METODOLOGIA

Visto que é possível trabalhar com qualquer produção cinematográfica como objeto histórico, podemos incluir também o cinema de animação. A partir disso, nesse trabalho iremos analisar algumas animações levando em consideração fatores internos e externo dessas produções.

Iremos conhecer e compreender duas produções cinematográficas concebidas de formas e em momentos históricos distintos. São elas a animação televisiva “Os Jetsons” e, posteriormente, a sequência de filme de animação “Os Incríveis”.

Neste momento serão descritas e analisadas questões considerando forma e conteúdo de cada uma dessas produções e os contextos históricos em que foram concebidas. Será possível analisá-las isoladamente e comparativamente como objetos históricos.

O objetivo é aplicar o que fora debatido até então e analisar o momento de produção, a recepção dessas animações. Em seguida, levantar questões quanto a época que foram produzidas, ao conteúdo, às suas personagens, aos diálogos, às estruturas, às formas de narrativas e às repercussões que ambas tiveram após exibição.

Foram utilizados meios de reprodução de mídia física e digital das animações, onde estas foram gravadas em DVD ou exibidas em serviços de *streaming*³ e bibliotecas digitais de amplo acesso.

Quanto a versão, até o presente momento de escrita desse trabalho, não houveram alterações na linguagem, classificação etária ou dublagens (inglês e português) das animações, ou mesmo foram refeitas em datas mais recentes, consideradas ainda como versões únicas da mesma história que contam.

3.1 OS JETSONS

“Os Jetsons” é uma série televisiva de animação produzida nos anos 60 pelos estúdios Hanna-Barbera Productions. A história se passa no futuro, mais precisamente no ano de 2062, e retrata a vida de uma família americana composta de pais, filhos (uma menina e um menino), um cachorro e uma empregada doméstica. Lançada em setembro de 1962 pela emissora norte americana ABC, ficou no ar por muitos anos.

³ Streaming é o nome dado à tecnologia capaz de transmitir dados através da internet sem a necessidade de baixar o conteúdo em um dispositivo. Os arquivos transmitidos com mais frequência envolvem imagem e áudio.

No Brasil, foi exibida pelas maiores emissoras do país em diferentes épocas, tais como Bandeirantes, SBT, Record e Globo e ficou no ar por mais de 30 anos. A primeira temporada da série teve 24 episódios, com duração de 22 a 30 minutos, e posteriormente lançaram outras duas temporadas (em 1985, com 41 episódios, e em 1987, com 10 episódios) que totalizam 75 episódios produzidos entre 1962 e 1987. Mesmo depois do final da série, os episódios continuaram sendo exibidos em diversos lugares do mundo, incluindo o Brasil. Nos anos 90 foi lançado o filme “Jetsons: The Movie” que serviu como o final da série até o lançamento do DVD/Blu-ray da animação “The Jetsons & WWE: Robo-WrestleMania!” lançado em 2017, que não teve muito sucesso.

Para este trabalho, iremos analisar a primeira temporada da série, lançada em 1962. Esse desenho foi uma das primeiras produções desenvolvidas totalmente colorida com foco voltado para televisão, mesmo a maior parte das residências americanas não possuindo ainda televisão em cores. Por se tratar de uma nova forma de comunicação com o público, o desenho possui algumas singularidades se comparadas com produções mais recentes, como a variação da duração de cada episódio (com até oito minutos de diferença entre eles) e a qualidade das imagens (muito inferior das animações voltadas para o cinema na época). A baixa qualidade da imagem não foi um problema para o público que assistiu a animação inúmeras vezes nas exibições vespertinas para as crianças nos finais de semana tanto no Brasil quanto nos EUA.

Produzida em pleno período de Guerra Fria, é possível identificarmos alguns traços daquela sociedade que a lançou. As histórias de todos os episódios retratam o cotidiano dessa família e os dilemas enfrentados por quaisquer pessoas ao longo da vida. Os episódios abordam sobre relacionamentos, empregos, envolvimento das pessoas com as máquinas (tecnologia) entre outros assuntos em voga no período.

A família Jetson vive em Orbit City, cidade inspirada no arquiteto já falecido Gin D. Wong, que seguia o estilo Googie, com edificações suspensas, com construções apresentando pé-direito alto, com linhas cumpridas e curvas longilíneas. Os meios de locomoção da cidade também são diferentes dos habituais, onde os habitantes possuem carros voadores, mochilas movidas por foguetes, transportes coletivos voadores e inúmeras esteiras rolantes suspendendo a necessidade de andar entre os destinos. Nesta realidade, as personagens também podiam viajar entre planetas e galáxias, além de contactar extraterrestres e as viagens entre continentes era algo

realizado em poucos minutos. Mesmo com essa tecnologia impalpável para a década de 1960 (e algumas impossíveis ainda atualmente), as personagens reclamam o tempo todo dos problemas mecânicos ou da lerdeza das máquinas.

O patriarca da família é George Jetson, um pai esforçado, mas que sempre toma a decisão errada. Trabalhador, ele empenha cerca de 3 horas de alguns dias da semana na “Spacely Sprockets”, onde trabalha para Sr. Cosmo Spacely, um chefe estressado que grita frequentemente com seus funcionários. O Sr. Spacely recorrentemente oferece um aumento a George para que ele faça tudo conforme suas ideias sem questionar, mas nunca cumpre a promessa. O maior concorrente da empresa que George trabalha é a Cogswell Cog, dirigida pelo Sr. Cogswell.

Outro componente da família Jetsons é a esposa de George, Jane Jetson, com 33 anos de idade, mãe de dois filhos e dona-de-casa. É uma esposa obediente que sempre procura tornar a vida da família a mais agradável possível. Para além do núcleo familiar, Jane é membro da Galaxy Women Historical Society (Sociedade Histórica das Mulheres Galácticas), gosta de acompanhar a moda e os novos eletrodomésticos. Sua loja favorita é a Mooning Dales, trocadilho de Bloomingdales (uma loja de departamento fundada no século XIX nos Estados Unidos).

A filha do casal é a adolescente Judy Jetson com 15 anos, estuda na Escola Secundária Orbit. É uma adolescente estereotipada, cujos interesses se limitam a roupas, saídas com amigos, paixões platônicas por colegas de turma, atores e músicos, além de revelações que ela expõe em um diário digital.

O irmão de Judy e filho mais novo do casal é Elroy Jetson, com seis anos. Ele é muito inteligente e perito em toda ciência espacial, estuda na Little Dipper School, onde tem aulas de História Espacial, Astrofísica e Geometria Estelar. Elroy ama seu cão Astro (erroneamente dublado como Astor em muitos episódios), um cachorro falante não muito inteligente que troca algumas letras e palavras.

Outra integrante da família é a robô empregada doméstica, Rosie, um modelo fora-de-linha que os “Jetsons amam e nunca trocariam por outro mais moderno”. Rosie é responsável pelo trabalho da casa e também auxilia como babá das crianças e bichos de estimação. É autoritária e muito atenciosa e preocupada com a família. Excluindo uma cena de encerramento dos episódios, Rosie aparece em apenas dois da primeira temporada, mas fez muitas aparições na temporada da década de 1980.

Originalmente a série foi produzida como antagonista da animação “Os Flintstones”, enquanto a primeira se passava no futuro, essa retratava uma família da

Idade da Pedra, com instrumentos baseados em rochas e na força animal de dinossauros. Em comum, o que mais chama a atenção, são os chefes intransigentes e as esposas dedicadas ao casamento.

Como mencionado anteriormente, “Os Jetsons” foi lançada no período da Guerra Fria, momento histórico no qual o mundo estava dividido entre o bloco capitalista e o bloco comunista. Uma das principais características desse momento foi a corrida tecnológica e armamentista entre esses dois blocos. A animação foi um dos veículos utilizados para enaltecer o desenvolvimento americano. Nessa comédia futurista percebemos que, apesar dos problemas que a tecnologia excessiva pode dar, a vida aparentemente é melhor, com menos horas de trabalho e de afazeres domésticos, e mais tempo para a vida pessoal. Nesta realidade não existem comunistas nem armas nucleares, quando países do lado oriental ou do continente africano são citados na série é sempre com deboche e ironia. A mensagem implícita na animação é que somente na lógica capitalista que é possível levar a humanidade a esse estágio de desenvolvimento. “Os Jetsons” e tantas outras produções serviram como propaganda ideológica dos norte-americanos para mostrar uma imagem positiva, bem-humorada e otimista acerca do capitalismo e o futuro que ele poderia oferecer à humanidade.

A animação reforçava valores que estavam sendo questionados pelos jovens que cresceram na geração “baby-boom” do pós-guerra. Esses jovens cresceram em um cenário próspero de muitas transformações sociais e tecnológicas, onde tal ambiente permitiu o questionamento de valores tradicionalmente ocupados pelos homens e mulheres na sociedade. Um dos movimentos que ganhou força no final dos anos 50 e nos anos 60 foi o movimento feminista. Nesta época, as mulheres que haviam saído dos lares para o mercado de trabalho no período da segunda guerra, agora reivindicavam a legitimidade de seu espaço fora do ambiente doméstico. Por causa destas reivindicações e conquistas, esse período ficou conhecido como segunda onda do feminismo. O movimento negro também está em destaque nesse momento, no qual Martin Luther King e Malcom X se destacam neste contexto como protagonistas na luta pelo fim da segregação e o reconhecimento dos direitos civis dos negros americanos.

Diante deste cenário, Willian Hanna e Joseph Barbera (dois homens brancos, sendo um deles do sul do país e o outro filho de imigrantes italianos que nasceu na

“Grande Maçã”) criam a animação “Os Jetsons”, um retrato do *american dream*⁴ da tradicional sociedade dos anos de 1960, no qual o provedor econômico da família é o pai, a esposa tem como principal encargo os cuidados e bem-estar do marido e dos filhos, além de ser a principal responsável pelo bom funcionamento da casa.

As personagens femininas Jane e Judy são extremamente estereotipadas. Jane, além dos afazeres para o bem-estar da família recorrentemente se preocupa com a idade, e sua “velhice” aos 33 anos é bem pautada desde o primeiro episódio. Ao longo da temporada, a Sra. Jetson aparece conversando com a mãe somente na ausência de George, aparentemente para evitar conflitos, e quando vai a rua é para cuidar da beleza ou de itens para casa. A personagem antagonista a Jane é a esposa do Sr. Spacely, Stella Spacely. Enquanto Jane é magra, e todos elogiam sua jovialidade e sua dedicação a família, Stella está acima do peso, é autoritária e não demonstra preocupação com o lar. Judy tem 15 anos e, durante a primeira temporada, gostaria de aparentar mais idade. As ocupações da adolescente são fúteis, como já mencionado, pois ela se preocupa unicamente com suas paixões platônicas, em estar bonita e em ter amigos. O maior antagonista dessa personagem é o irmão Elroy. Ele não participa dos conflitos dos pais, fala sobre seu excelente desenvolvimento na escola e cumpre os horários impostos pelos pais. Vale denotar que a inteligência é uma característica valorizada apenas no personagem masculino do jovem Elroy, pois ele representa o futuro e o desenvolvimento da tecnologia. Em contrapartida, Judy se envolve bastante nos embates da casa, não fala do seu desempenho escolar e transgride o tempo todo as regras dos pais, como horários para voltar para casa e não fazer barulho nas reuniões com os amigos, por exemplo. Em outros momentos, mãe e filha atuam como antagonistas uma da outra, principalmente quando o assunto é a juventude das personagens ou os afazeres domésticos.

Outra característica notável na animação é a ausência de personagens negros. No entanto, estereótipos negativos são notáveis nas personagens mecanizadas. A figura dramática com essas características mais evidentes é a robô empregada doméstica da família Jetson, Rosie. Nela são evidentes os estereótipos como o da *black mammy*⁵.

⁴ O Sonho Americano: é um ethos nacional dos Estados Unidos, uma variedade de ideais de liberdade inclui a chance para o sucesso e prosperidade, maior mobilidade social para as famílias alcançada através de trabalho duro.

⁵ Expressão estereotipada baseado na caricatura racista de mulher negra, similar a tia Anastácia do sítio do Pica-Pau amarelo.

A personagem coadjuvante, mas não menos importante, é a figura do Sr. Spacely (ou Cosmo Spacely). Ele é rabugento, autoritário, intransigente e intolerante, se dirige aos seus subordinados gritando e apenas no imperativo, de forma que fica evidente a relação abusiva estabelecida com seus funcionários. É um personagem caricato, sendo possível identificar nele a “Síndrome de Napoleão” (aquele que é pequeno, mas quer ser grande) e traços de autoritarismo que se aproximam de Hitler, personificado através de seu bigode e postura ao realizar monólogos. Ao mesmo tempo que Sr. Spacely grita com seus funcionários, ele apresenta comportamento muito submisso a esposa Stella.

É impossível não destacar as tecnologias apresentadas na animação: muitas delas são realidades hoje, outras ainda fazem parte apenas do imaginário das pessoas. O mais interessante é observar que videofones, aparelhos mecanizados e produtos a um botão de distância, apesar de serem realidades hoje, seus designs são bem diferentes dos apresentados no desenho, que possuíam características muito evidentes do final dos anos 50 para 60, época em que foram produzidas.

3.2 OS INCRÍVEIS

A segunda sequência de animação a ser analisada são os dois filmes longas-metragens americanos “Os Incríveis” (parte 1 e 2), dos estúdios Pixar⁶. Elas foram escritas e desenvolvidas por Brad Bird, ex-diretor das séries de televisão Family Dog, Os Simpsons e o filme de animação O Gigante de Ferro. “Os Incríveis” é ambientada nos anos de 1960 e conta a história de uma família que possui superpoderes em um mundo onde essas pessoas são obrigadas a esconder suas verdadeiras identidades para viver junto aos civis como pessoas comuns.

O primeiro filme de animação “Os Incríveis” foi lançado em 2004 e é a sexta produção cinematográfica longa-metragem da Pixar Animation Studios, com 116 minutos de duração. Indicado a 4 Oscars, venceu 2: melhor filme de animação e melhor edição de som. Além disso, ganhou 10 Annie Awards das 16 categorias que concorreu. “Os Incríveis 2” foi lançado em 2018, possui 125 minutos de duração, arrecadou mais de um bilhão de dólares e foi a quarta maior bilheteria de cinema daquele ano. Teve 73 indicações a prêmios, entre eles “Melhor Animação” do Oscar, levando 11 troféus de todas as categorias que concorreu.

⁶ A primeira animação foi produzida pela Pixar, que foi comprada pela Disney em 2006. A partir desse ano a assinatura passou a ser Pixar Disney.

A história do primeiro filme começa ambientada no princípio dos anos 50, num mundo onde os “supers” (seres humanos com superpoderes) eram vistos como heróis. Mas após um episódio onde o protagonista, o Sr. Incrível, impede um suicídio e é processado por isso, foram abertos precedentes para que todos os supers fossem processados pelos danos físicos e materiais que causaram durante suas batalhas, que acarretaram inúmeros gastos principalmente dos cofres públicos. A solução para acabar com esta onda de processos e despesas foi a proibição dos, até então, super-heróis de atuarem e obrigá-los a viverem como pessoas comuns.

Após essa determinação, a animação tem um salto de 15 anos. Nesta segunda parte, Roberto Pera (identidade secreto do Sr. Incrível) vive com sua esposa Helena, a antiga Mulher-Elástica, na cidade de Metroville e têm três filhos: Violeta, Flecha e Zezé. Violeta é uma jovem que se esconde atrás de seus cabelos escuros compridos e é muito insegura. Ela tem poderes de ficar invisível e de fazer projeções de plasma pra atacar e defender. O segundo filho, Flecha, é hiperativo ao extremo e tem poder de supervelocidade. O caçula, o bebê Zezé, ainda busca conhecer o mundo ao seu redor e só vem apresentar os poderes no final da animação. Por causa da proibição dos super-heróis, Violeta e Flecha não contam a ninguém sobre a situação da sua família, também não treinam suas habilidades e os seus maiores conflitos pessoais são referentes ao fato de tentarem se enquadrar na sociedade sem sucesso por serem naturalmente diferentes.

No final, a família se acerta, e é reconhecida pelo heroísmo em ter protegido as possíveis vítimas do ataque do grande robô comandado pelo vilão Síndrome. Flecha recebe permissão de competir na escola sob a tutela dos pais e Violeta não se esconde mais atrás dos próprios cabelos, demonstrando mais confiança e vencendo a timidez ao chamar o garoto que gosta para sair. Na última cena, outro vilão aparece, a cena foca no discurso feito pelo mesmo, e quando retorna o foco para a família, todos os integrantes estão com suas máscaras colocadas, indicando que sempre que houver problemas, eles estarão prontos para agir.

A sequência desta animação, “Os Incríveis 2”, é lançada em 2018, 14 anos após a primeira, e começa exatamente nesta última cena da primeira animação. Os Peras, usando a sua identidade de super-heróis lutam contra o novo vilão, O Escavador, mas não conseguem detê-lo, e são muito criticados tanto pelo governo quanto pelos civis pelos estragos causados. Com isso, o governo encerra o Programa de Recolocação dos Super-Heróis, deixando a família apenas com duas semanas de

hotel pago, a atual residência deles após a perda da última casa.

Sem apoio e sem casa, Helena e Beto começam a pensar como proceder. Neste momento, Lucio aparece e fala da oferta do empresário de telecomunicações Winston Deavor, proprietário da DevTech. Ele e sua irmã, Evelyn, querem reintroduzir os heróis na sociedade, e para isso elaboraram um plano publicitário de ação para que a mesma volte a confiar nos supers, onde Helena, ou melhor, a Mulher-Elástica é a peça principal.

Beto inicia agora um novo desafio, onde será o responsável pela rotina da nova casa, cuidando dos filhos enquanto Helena está fora trabalhando. Nesta nova empreitada, além das atividades domésticas, o Sr. Incrível tem que lidar com os conflitos de uma adolescente, a hiperatividade do Flecha e as descobertas de Zezé.

A comparação entre o primeiro e o segundo filme desta sequência é inevitável, ainda mais pelo fato de haver 14 anos de diferença entre o lançamento deles. Como o segundo começa exatamente com o final do primeiro, a sensação de nostalgia propositalmente criada, desenvolve um sentimento empático a animação. Mas a característica mais evidente, perceptível desde o primeiro contato do público com os filmes, é o desenvolvimento tecnológico entre eles. Detalhes dos movimentos das personagens, na qualidade das roupas e cenários onde conseguimos identificar texturas facilmente entre os objetos, é muito clara e impressionante.

O primeiro “Os Incríveis” foi a inauguração da Pixar trabalhando com personagens humanos, diferente do histórico de uso de personagens animais ou objetos antropomórficos, e abordagem de temas adultos como violência, morte, família, crises pessoais, dificuldade de relacionamento e casamento. A importância de referências foram escolhas arriscadas da empresa, contudo bem sucedida. Apesar de acarretar críticas negativas principalmente em relação a violência classificada como excessiva e questionamentos em relação a representatividade, a Pixar usou tais comentários para criar “Os Incríveis 2”. Por sua vez, esse fora um filme que teve a capacidade de transformar o que fora mencionado em questões motivadoras na sequência da animação, evidenciado no protagonismo de Helena e a preocupação com mortes e destruição, até mesmo sobre a morte do vilão, que teve uma narrativa cômica no primeiro filme, enquanto no segundo reforça a posição do herói que salva até mesmo quem pratica o mal.

O investimento aumentou muito entre a primeira e a segunda animação. Enquanto a primeira teve US\$ 92 milhões de orçamento para desenvolver uma

tecnologia nova de animação (que posteriormente dominou o mercado de animação das grandes empresas e suprimiu a tecnologia 2D), a segunda foi produzida com um investimento de US\$ 200 milhões. Independentemente, ambas foram bastante lucrativas: a primeira rendeu aproximadamente US\$ 631 milhões (rentabilidade de 6,85 vezes o valor investido), e a segunda mais de US\$ 1 bilhão (rentabilidade de 5 vezes o valor investido).

Existem grandes diferenças entre as animações, que ultrapassam questões técnicas ou de investimentos. A ambientação foi um aspecto que chamou a atenção. Se tratando de uma animação encenada nos anos de 1960, é notável que a primeira teve uma preocupação maior em ambientar todo o contexto das cenas e roupas se comparada à segunda. Diferente da primeira animação, a sequência deixa explícita anacrônicos em relação a roupas, cortes de cabelos e falas das personagens, visto que até mesmo gírias do século XXI, como “curti”, são utilizadas em meados da década de 60. Outro ponto interessante é em relação as tecnologias, visto que os anos 60 ficaram marcados pela corrida armamentista e as produções da época lançavam sempre ideias tecnológicas futuristas. Em contrastes com o cuidado de manter apenas elementos de sua época, certas ideias e designs de tecnologias do presente são aplicadas nas animações, como as curvas da moto da Sra. Incrível, o tablet entregue ao Sr. Incrível pela Mirage entre outras referências que estão muito ligadas a atualidade.

O ponto de virada (ou *plot-twist*) do primeiro filme para o segundo é o protagonismo da personagem Helena, que na animação de 2004 atuava como a mãe zelosa, preocupada com o bem-estar e segurança do marido e dos filhos, infringindo a lei que a proibia de ser super-herói, para defender seus entes queridos; enquanto nos “Incríveis 2”, ela assume o papel de provedora financeira da casa e aceita atuar como super-heroína. Na segunda animação, Helena ganha destaque e mostra outras qualidades que não ficaram tão evidentes no primeiro filme, como a determinação e a inteligência, e leva aos anos 60 os conflitos da mulher moderna, ou melhor, da mulher do século XXI que tem que conciliar a vida profissional com marido e filhos, onde o parceiro tem que rever seus conceitos e acabam tendo que reinventar seus papéis no núcleo familiar.

Nesse novo cenário, o marido desempregado, por motivos egoístas aceita se responsabilizar temporariamente pelos afazeres domésticos. Na perspectiva de Roberto, Helena fazendo um bom trabalho, em breve, os heróis voltariam a ser

legalizados e ele poderia retomar sua antiga carreira. A inversão de papéis do sistema patriarcal, no qual o Sr. Incrível se torna o responsável pelo lar, se revela a vertente cômica da animação. Nela, Roberto se atrapalha com a rotina da casa, na qual tem que cozinhar, lavar, arrumar, cuidar e atender as necessidades específicas de cada filho. Essa situação revela a sociedade machista e patriarcal que ainda vivemos, na qual ainda se atribuem as mulheres as responsabilidades da casa e o acúmulo de funções. De uma maneira mais lúdica, temos a cena em que Zezé começa a revelar os seus poderes e Roberto nota que não dá conta da responsabilidade de controlar o infante, recorrendo a personagem Edna Moda, por ser mais inteligente, dinâmica e mulher, apesar de ela afirmar não saber lidar com crianças (e provar o contrário).

Em contrapartida ao protagonismo da Mulher-Elástica, temos a aparente diminuição da personagem Violeta, que no final do primeiro filme está com a autoestima elevada, confiante e começando a entender a si mesma e seus poderes, enquanto no segundo filme passa a ser uma adolescente preocupada somente com o namorado da escola e começa a negar suas capacidades. Contudo ela se revela uma pessoa responsável e socialmente consciente no final da trama.

Os vilões também mudaram muito entre os filmes. O vilão Síndrome, do primeiro filme, surgiu da frustração de um menino ao não conseguir ser reconhecido como Gurincível, ajudante do Sr. Incrível, e isso o marcou até a vida adulta quando decide se transformar em supervilão. O segundo vilão, que se intitula “O Hipnotizador”, age através de telas e forja outro culpado para a sua identidade, onde somente no final revela sua identidade. Enquanto o Síndrome se aprimorou escondido e quer ser reconhecido pelo mundo como herói, Evelyn Deavor (verdadeira identidade do Hipnotizador) não quer reconhecimento dos seus feitos e não quer mais que nenhum herói exista. Como ela mesma diz: “quero ser o gênio por detrás do gênio”, e se vangloria pela capacidade de articulação de seus planos. Mesmo com a evolução entre os vilões, a Pixar não conseguiu romper ao colocar novamente mulheres para se enfrentarem, continuando com a longa tradição entre as princesas Disney em sempre conflitarem mulheres entre mulheres.

A posição de destaque das telas, monitores, televisores ou qualquer aparelho transmissor de imagem ou informação neste segundo filme, e o uso da publicidade como ferramenta bélica é muito interessante, pois ao mesmo tempo em que se aproxima a ideia de corrida armamentista da Guerra Fria, também critica o excesso de transmissores de mídia que as sociedades atuais possuem.

O único personagem negro que aparece na animação é o Lúcio Barro (Gelado). Ele é casado, aparentemente não tem filhos e é muito próximo a família Pera, além de ser o melhor amigo de Roberto. A sua esposa aparece apenas em voz, de forma caricaturada, gritando e brigando com o Lúcio quando ele está saindo para “salvar o mundo” ou ajudar os Peras. Essa personagem simplesmente auxilia a narrativa da família branca protagonista, pois ele é uma falsa-inclusão de diversidade, visto que ele não tem relevância por suas características naturais a história e ainda recebe uma roupagem caricaturizada de negros dos anos 60, seja pelos diálogos com a esposa ou pelas expressões de surpresa exageradas.

A animação em seus dois filmes trabalha com questões muito complexas para o universo infantil. Logo no primeiro longa, são exibidas crises da meia-idade, problemas no casamento, crianças negligenciadas, medo de impotência, angústia existencial e erros cometidos ao longo da vida. Na sequência da marca, os personagens abordam dilemas éticos e morais, e parecem se contradizerem ao agir da forma oposta a seus objetivos. Por exemplo, os Deavor para legalizarem os heróis precisam que eles ajam ilegalmente; Helena precisa se afastar da família para proteger a mesma; o Sr. Incrível, que para voltar a atuar como herói, precisa ficar em casa; e o Hipnotizador, que para banir os heróis definitivamente, tem que permitir que eles ganhem visibilidade.

Outro momento complexo do segundo longa é no final do filme, no qual o navio segue desgovernado em direção a cidade. Como os controles haviam sido destruídos, Violeta e Flecha sugerem virar o navio por fora. Para isso, o Sr. Incrível se amarra na corrente e tenta virar o leme. Com o passar do tempo e com o pai submerso, Flecha percebe que o pai está a muito tempo em baixo d'água e quer recolher a corrente para puxá-lo de volta, mas antes de fazê-lo consulta a irmã que o impede. Essa passagem mostra o amadurecimento da personagem que tem que escolher entre salvar o próprio pai ou a cidade inteira. O trecho do filme mostra que a personagem, sem o uso de nenhum superpoder, apresenta grande protagonismo e capacidade de decisão.

É possível associar os poderes as posições inicialmente estabelecidas dentro da dinâmica familiar das personagens. A Mulher-Elastica apresenta a flexibilidade, a capacidade de realizar diferentes atividades ao mesmo tempo e de se desdobrar para cumprir com as suas responsabilidades; o Sr. Incrível, no papel do pai protetor, tem que ser forte e indestrutível; o Zezé, inicialmente sem poderes, começa a se descobrir

e a lidar com a ausência da mãe; o Flecha, está associada a criança hiperativa; e Violeta, que em ambas as animações oscila entre a ação e a omissão, que protege aqueles que precisam ou que some quando a situação se complica. Na sequência da animação, a produção brinca com essa estrutura montada no primeiro filme e, com isso, questiona os lugares esperados que as personagens cumpram.

Os dois filmes de “Os Incríveis” se aproximam, pois tratam da história da mesma família, mantiveram a mesma ambientação temporal, as mesmas personagens e trilha sonora baseada no jazz. Mas as transformações e as demonstração das camadas mais complexas que os protagonistas apresentaram nestes 14 anos entre o lançamento dos dois longas-metragens é impressionante. Esses novos questionamentos de lugares sociais e transgredir para fazer o que é certo (ou o que acredita ser certo) são demandas impensáveis em serem retratadas em animações do século XX.

4 RESULTADOS

Partindo das animações supracitadas, podemos compará-las e colocar em prática o que foi debatido ao longo deste trabalho. Em primeiro lugar, é interessante pensar na sua estética, atentando para as características físicas das personagens, como as roupas e cabelos, e o cenário da obra. Em seguida, olhar para o roteiro, atentando para os hábitos das personagens, as características psíquicas delas, as relações estabelecidas entre elas e a relação delas com a tecnologia.

Depois de olhar internamente a fonte, ocorre o momento de avaliá-la tecnicamente, isto é, a qualidade da imagem e do som, as músicas utilizadas, o *timing* dos acontecimentos, a duração da obra, por onde ela circulou (os países que importaram esse produto), as dublagens realizadas e o tempo de exibição. Por fim, e não menos importante, é fundamental pensar na época que foi produzida (e refletir sobre a imaginação dos autores em relação ao futuro), a composição da família e compreender os valores e ideologias difundidos dentro de um determinado contexto histórico.

Com a análise individual das sequências animadas, é possível compará-las e observar suas aproximações e os distanciamentos. É preciso antes ressaltar que elas foram produzidas em contextos diferentes, em formatos específicos e voltadas para plataformas distintas, ou seja, enquanto o desenho de 1962, foi criado com tecnologia 2D, e foi uma das primeiras produções feita para televisão, a outra série foi desenvolvida na tecnologia 3D para ser exibida como longa-metragem para o cinema. Ao analisarmos as animações “Os Jetsons” e “Os Incríveis” podemos também avaliar as mudanças sociais que ocorreram no período entre as produções, tais como posicionamento da mulher perante a sociedade, representatividade de minorias e até mesmo reflexos de uma sociedade imersa em conflitos internos e envolvida em clima de guerra não-declarada.

Ambos os desenhos foram produzidos nos Estados Unidos e possuem ao mesmo tempo tanto traços dos anos de 1960 quanto do século XXI, sendo que a primeira se projeta no futuro e a segunda se ambienta no passado. Mesmo sem citações diretas, não é possível esquecer que a Guerra Fria era o cenário dos anos 60, e as sequências de animações refletem esse conflito, principalmente quando evidenciam e supervalorizam as tecnologias exibidas. Em “Os Jetsons”, percebemos a guerra de forma mais clara nas piadas soltas ao longo da primeira temporada da animação. No caso de “Os Incríveis”, o interessante é a repaginada feita nas

tecnologias do passado que são apresentadas com design mais atual e familiar aos espectadores.

Outra semelhança contextual destas animações é que as duas foram feitas em um momento de alta do movimento feminista e, ainda assim, nenhuma delas aborda diretamente a temática do movimento, mas incorpora algumas de suas pautas aos desenhos. Enquanto “Os Jetsons” reiteram estereótipos dos lugares sociais destinados às mulheres assumindo uma postura mais conservadora da sociedade, reafirmando padrões ao invés de contestá-los. Já em “Os Incríveis”, mais especificamente no segundo filme, as personagens femininas são postas como protagonistas e usa do humor como crítica aos lugares sociais estabelecidos a homens e mulheres. Essa diferença de representações das personagens femininas é promissora, e os estúdios Pixar/Disney investem em personagens mulheres como protagonistas das suas histórias desde o início da década de 10 deste século (ou seja, 2010 adiante) com a princesa Merida, da animação Valente. Uma passagem interessante é a abertura original de “Os Jetsons”, na qual Jane pega a carteira de George para ir ao shopping. Essa passagem se contrapõe à cena que Helena sai para combater o crime e Roberto diz que vai cuidar das crianças.

O lugar de coadjuvante destinado às trilhas sonoras é outra semelhança entre os desenhos. Enquanto algumas animações são marcadas pelas suas músicas que acabam assumindo certo protagonismo e marcando o imaginário de gerações por anos, nessas as trilhas são predominantemente instrumentais e atuam como complemento a narrativa da história. Ganham algum destaque apenas quando são necessárias para ritmar cenas específicas. Apesar de coadjuvante, a crítica elogiou a trilha de “Os Incríveis”, que usa apenas jazz. Mas ao falar das músicas dessas animações, é impossível não ressaltar uma das poucas que possuem letra, como o caso da música de abertura de “Os Jetsons”. Esta não foi traduzida quando exibida do Brasil originalmente e suas falas apenas ficaram um tom mais baixo que a versão americana. Em uma tradução livre, a música diz “Conheça George Jetson / Seu filho Elroy / Sua filha Judy / E Jane, sua esposa”, essa letra ressalta características da estrutura patriarcal presente durante toda a animação.

Ambas as sequências animadas trazem a cena debates dos conflitos do cotidiano familiar e suas resoluções. Mas a forma como esses problemas e suas soluções se apresentam são muito distintas entre as sequências. No desenho dos anos 60, George é quem detém a palavra final nos conflitos, mesmo que a resolução

seja ceder as vontades da outra personagem como a esposa, o patrão ou os filhos. Com a família Incrível (ou Pera, na identidade secreta), o poder de tomada de decisões oscila entre todos os protagonistas, incluindo as crianças.

A preocupação em incluir diferentes grupos sociais nas animações é mais presente em “Os Incríveis”, enquanto em “Os Jetsons” as personagens humanas são praticamente de uma mesma camada social. A única exceção ocorre no episódio 7 (O Traje Voador), onde um morador de rua surge no final do episódio e substitui suas roupas pelo traje voador que fora jogado fora pela janela. A preocupação na representatividade de outras categorias que fogem dos modelos sociais estruturados só ocorre na sequência de animação mais recente. Em “Os Jetsons”, a preocupação é em reiterar esses modelos que estavam sendo questionados no momento. E apesar de preocupar-se mais, a tentativa explorada em “Os Incríveis” ainda apresenta falhas e é muito incipiente se olharmos especificamente para a inclusão de personagens negras na narrativa.

Ao contextualizarmos a produção “Os Jetsons”, fica mais fácil de compreender a obra e a entender suas referências. Mesmo que mais lenta que as produções atuais, ela foi desenvolvida sob um contexto de Guerra Fria (lançada no mesmo ano da crise dos mísseis de Cuba), ou seja, é possível associar a extrema presença da tecnologia com o contexto da corrida armamentista e o desenvolvimento tecnológico. Também existem referências satíricas que só são compreendidas quando contextualizadas, como o Sr. Spacely sendo retratado como um ditador e ser fisicamente semelhante a Hitler. O mesmo acontece com a animação “Os Incríveis”. Lançada no início deste século, estava imersa a um contexto de desenvolvimento tecnológico com a popularização da internet e o surgimento das redes sociais, guerra contra o terrorismo, união econômica de países com o advento do Euro e a crescimento dos debates sobre inclusão e representatividade.

Mesmo com tantas semelhanças as formas como elas se apresentam são bens distintas, pois os olhares e as questões lançadas sobre as animações na hora de suas elaborações foram bem peculiares e reflexos dos tempos que as produziram. Com as análises realizadas até o presente momento ficam mais evidentes as transformações sociais que ocorreram ao longo dos anos e como essas interferem nas linguagens das mídias globais.

5 DISCUSSÕES

Com tudo que já fora analisado até então, também podemos pensar no uso destas fontes dentro do ambiente escolar, pois como já vimos, elas carregam muitos aspectos do momento que foram feitos e podem resultar num bom exercício de reflexão sobre a fonte. Com esse novo olhar feito sobre as animações conseguimos desenvolver nos alunos senso crítico para novos produtos e romper com o olhar ingênuo para o que por muitas vezes lançamos sobre as produções feitas acreditando “se tratar de mero entretenimento”.

A proposta para sala de aula é voltada para alunos do final do ensino fundamental II ou ensino médio, durante o conteúdo da Guerra Fria. Após apresentar as características gerais desse momento histórico, a sugestão é levar a sala de aula trechos das animações analisadas, contextualizá-las e compará-las.

O ideal é que o professor faça com os alunos uma ficha técnica com informações objetivas com nome da obra, episódios e tempo médio deles, ano de produção, empresa, veículo de divulgação, personagens principais etc. Em seguida, apresentar e fichar quais trechos serão utilizados, como o exemplo:

Os Jetsons - Rosie A Robô; Temporada 1 – Episódio 1 (1962); 25 minutos e 44 segundos.

Os Jetsons - Bons Escoteiros; Temporada 1 – Episódio 6 (1962); exibição do minuto 1:00 a 2:25 e exibição do minuto 8:30 a 14:00.

Após a ficha e a exibição, é preciso refletir sobre o que foi visto, questionando em um primeiro momento as impressões dos alunos. Nesse momento é interessante atentar para questões técnicas, como qualidade da imagem, diálogos, gestos, falas e dublagem, por exemplo. Em seguida, é fundamental contextualizar a produção. A proposta é primeiramente exibir a animação mais antiga, analisá-la, para depois exibir a mais recente, analisá-la também individualmente, para em seguida compará-las.

O objetivo com essa atividade é que os alunos percebam que tudo produzido pelas sociedades possuem intencionalidades e que é fundamental saber olhar criticamente, sem necessariamente condená-las, mas sim compreendê-las e romper com a ingenuidade dos docentes.

Esse é apenas um exemplo de atividade que pode ser aplicada no ambiente escolar. Este tipo de exercício ajuda na formação do saber histórico dos alunos, pois,

ao perceberem que todas as produções humanas podem ser fontes históricas, os alunos conseguem se perceber como agentes históricos e rompem com o olhar ingênuo para as produções da humanidade. Ao utilizar esses tipos de produtos como fontes, será possível aguçar o olhar dos educandos, ensiná-los a desmembrar as fontes e a contextualizá-las. Por fim, será possível combater o anacronismo histórico e perceber que tudo que há a ação humana é uma fonte, bastando apenas aprender a olhar.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao começar esse trabalho inúmeras possibilidades de análises se abriram. A escolha feita neste momento foi em comparar as animações de diferentes épocas e pensar este exercício dentro das salas de aula do ensino básico, mas também é possível realizar outros trabalhos, analisando apenas uma das animações, ou ainda poder-se-ia ponderar somente sobre “Os Jetsons” comparando suas temporadas que foram lançadas com um intervalo grande de tempo entre si. Ou ainda, avaliar os longas de “Os Incríveis” que fizeram o público esperar mais de dez anos para o lançamento.

A autora Joly afirma que vivemos em uma “civilização da imagem”, e que somos “consumidores de imagens” enfatizando a presença da imagem em diferentes instâncias no cotidiano da sociedade e Debord (2000) apresenta a “sociedade do espetáculo”, na qual ele define que o nosso tempo é definido pela imagem e é traduzido em espetáculo, que usa a imagem para mediar as relações sociais, sendo convertido em produtos.

Com as análises feitas, conseguimos perceber como as animações, independente da época que representam, são reflexos do tempo que foram produzidas. É notável a especulação da sociedade em suas diferentes épocas, enriquecida pela magia das produções, sendo capaz de convocar o emocional do público e dialogar com o real.

Quando, “Os Jetsons” foi lançado na década de 1960, inaugurando as animações produzidas para televisão, não era possível prever todas que a sucederiam e as mudanças que aconteceriam desde então. Com os anos, as características das personagens representadas sofreram transformações e foram se adequando às novas configurações sociais. As mudanças nas personagens e diversificação que passaram a ser representadas nas telas não aconteceram “por um acaso”. As representações nas telas são reflexo direto de reivindicações e conquistas de pessoas que lutaram por mudanças e que apoiaram a igualdade entre os gêneros e respeito as diferenças.

As animações formam padrões sim, e para isso elas estabelecem contatos entre o que querem vender (seus produtos) e as demandas da sociedade. Contudo, não é possível afirmar que a empresa impõe modelos e que estes são solidificados apenas por causa de sua influência, mas também não se pode negar que as personagens das animações trazem uma idealização, propagam um ideal para a sociedade de estética e de comportamento. E como exposições ultrapassam o tempo

que foram produzidas, sendo reexibidas durante anos, se tornam atemporais a partir do momento que deixam de ser contextualizadas e injetam o seu principal público no mundo do consumismo.

As empresas exercem influências, principalmente devido ao alcance de suas produções, mas não é correto restringir a elas a responsabilidade da homogeneização das representações, de idealização de modelos sociais ou de inserir as crianças no mercado de consumo. Fazer isso é desconsiderar todas as demais influências que sofremos durante as diferentes etapas da vida. Há toda uma cultura de consumo que atua na sociedade voltada para as diversas faixas etárias. As propagandas de televisão, as revistas, as novelas e os inúmeros outros veículos de publicidade também atuam na formação de representações e nos jogam na lógica do consumo sempre por novos produtos e tecnologias.

No decorrer deste trabalho, o maior objetivo foi mostrar que não há imagens inofensivas: toda e qualquer produção tem um objetivo (uma intencionalidade), e não é diferente nas animações, mesmo que estas sejam para o público infantil. As produções também carregam significados que podem passar despercebidos se não pararmos para observar. Finalizando, se hoje temos em voga o sucesso de animações em todas as estruturas e faixas sociais, etárias ou quaisquer outros relevantes, é pelo poder de apelo por criar uma estrutura capaz de dar voz a sociedade que a representa, capaz de entreter o espectador de modo lúdico, removendo-o de seu lugar comum e colocando o mesmo em um universo imaginariamente ímpar, mas que reflete diretamente a realidade da qual ele está inserido. Entre outras palavras, o segredo da animação é mostrar aquilo que deseja a sociedade através de lentes mágicas repletas de pensamentos estruturados e estruturantes, cheios de intenções e de questões a serem exploradas.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Ana Cristina. **Discurso, cinema e educação - metáforas visuais em Abril Despedaçado**. Curitiba: Appris, 2017.

COUTO, João. **A Orelha De Van Gogh: Rosie E A Alternativa Ciborgue Em “Os Jetsons”**. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-7917.2015v20n1p165>. Acesso em: 30 de dezembro de 2019.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FERRÉS, Joan. **Televisão Subliminar – Socializando através de Comunicações Despercebidas**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação - Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GIROUX, Henry A. A Disneyzação da Cultura Infantil. *In*: SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antonio Flavio (Org.). **Territórios Contestados – O currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995. Disponível em: https://www.amazon.com/gp/video/detail/B000HCSWPG/ref=atv_dp_season_select_s1. Acesso em: 15 de junho de 2019.

JOLY, M. **Introdução à análise de imagens**. Campinas: Papirus, 1997.

KORNIS, Mônica Almeida. História e Cinema: um debate metodológico *In* **Estudos Históricos – Teoria e História**. Rio de Janeiro: FGV, nº 5, p. 237-257, 1992.

LE GOFF, Jaques. **História e Memória**. ed. 7, São Paulo: Unicamp, 2010.

NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: A História depois do papel. *In*: PINSKY, Carla Bassanezi (org). **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, p. 235-289, 2005.

APÊNDICE A – ATIVIDADE PEDAGÓGICA

Disciplina: História.

Nível de ensino: Ensino Básico.

Ano/Série: 9º ano.

Duração: 3 tempos de 50 minutos.

Tema: “Guerra Fria e ideologia subjetiva no universo da animação”

Palavras-Chaves: Gênero. Cinema. Desenhos Animados. Representação. Fonte Histórica. Guerra Fria.

Objetivo Geral: Ao final da aula, o aluno deverá ser capaz de: Identificar fatores que todas as produções são também fontes históricas, reflexos do tempo que foram produzidas, com metas e intencionalidades por vezes não tão evidentes.

Objetivos Específicos: Ao final da aula, o aluno deverá ser capaz de: compreender as diferentes formas de construção de subjetividade/ identidades sociais; identificar e explicar características da Guerra Fria, como a disputa ideológica, a corrida armamentista e cisão política da época; identificar objetos históricos.

Conceitos/Noções: Guerra Fria, corrida armamentista, divergências políticas e ideológicas, anacronismo, produção de subjetividades, produção de representações narrativas através das mídias.

Conteúdos: Guerra Fria;

Corrida armamentista (desenvolvimento tecnológico);

Divergências políticas e ideológicas.

Procedimentos e Estratégias:

- Começar a aula provocando os alunos, como vocês imaginam que será o ano de 2062?
- Com isso introduzir a temática dos Jetsons, e debater como eles em 1962, imaginavam o mesmo ano. Em seguida exibir o primeiro episódio e debater com eles sobre a obra, enquanto ensino-os a preencher uma ficha técnica,

elencando a animação ao lugar de objeto histórico.

- Introduzir o contexto histórico de produção desta obra e instiga-los a identificar passagens que transpareçam o contexto da Guerra Fria. (2 tempos de 50 minutos).
- Pedir para que eles assistam a animação “Os Incríveis” (1 e 2) completa em casa.
- Na aula seguinte, começar a aula seguinte questionando-os a descreverem o ano de 1962, e com isso introduzir a animação “Os incríveis”. Apresentar um recorte da animação (trechos de ambos os filmes, totalizando cerca de 30 minutos de exibição) e pedir para que eles preencham a mesma ficha técnica.
- Analisar passagens de ambas as animações e compará-las, inserindo-as em seus respectivos contextos históricos.
- Pontuar em quais aspectos elas se aproximam e em quais se distanciam. Em seguida, pedir para que os alunos realizem por escrito esse exercício de análise e comparação das fontes históricas para entregar na próxima aula.

Recursos: Quadro brancos com canetas e apagador apropriado; Data Show, Computador ou equipamento com acesso a internet (ou DVD ou pendrive); Material produzido pelo professor; Folhas para escrever.

Avaliação: Deverá ser entregue na semana posterior. A avaliação será composta pela participação nos debates desenvolvidos em sala após as exibições das animações; a entrega das fichas sobre cada produção e a entrega de um texto crítico-analítico relacionando as animações entre si, seus contextos de produção (obrigatoriamente associando ao cenário da Guerra Fria) e as impressões pessoais dos alunos.

Proposta: Os alunos deverão redigir, individualmente, uma redação no qual reflitam sobre os temas debatidos a partir das exibições das animações (deverão questionar as intencionalidades das produções olhando-as como objeto histórico, identificar nas animações reflexos dos seus respectivos tempos e apontar em quais aspectos cada uma delas se aproximam e se afastam. A redação deve ser entregue no formato de texto corrido ou tópicos com pelo menos 30 linhas.