

RIVALIDADE ESPORTIVA EUA X URSS NO CONTEXTO DA GUERRA FRIA: análise fílmica da obra “Desafio no Gelo”

FELIPE DE ALMEIDA KIESEL*

Introdução

A *Guerra Fria* foi um fenômeno que determinou grande parte das relações mundiais pós Segunda Guerra Mundial até 1989, com a queda do Muro de Berlim. Segundo BIAGI (2001), o termo *Guerra Fria* é perfeito para se entender o momento político internacional daquela época, pois realmente havia uma “guerra” entre as superpotências, mas não militarmente direta que justifica a complementação com o termo “fria”. Termo este inventado por Walter Lippmann, em 1947, o qual foi bastante difundido pela imprensa mundial. A *Guerra Fria* se tornara uma realidade e cada vez mais ações seriam justificadas através dela.

Grandes discussões historiográficas foram realizadas, mas, de acordo com BIAGI (2001), elas costumavam assumir duas posturas distintas. A primeira postura seria que a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) buscava expandir o comunismo pelo mundo. Já a segunda, seria uma construção norte-americana que buscava justificar suas ações nas nações que estivessem fora do domínio soviético. Muitos pensadores ocidentais que estavam engajados na luta contra a expansão do comunismo resolveram culpar os soviéticos pelo surgimento da *Guerra Fria*. Podemos perceber isso no pensamento de WESSON (1978). Segundo o autor, logo após o fim da Segunda Guerra Mundial, os americanos se retiraram da Europa, consentindo que ela ficasse sob a hegemonia da União Soviética que seria uma potência antagônica, abertamente dedicada à destruição da sociedade burguesa tradicional e da ordem internacional. Já o lado soviético era defendido por pensadores europeus. Um destes, DEUTSCHER (1969), em seu texto *Mitos da Guerra Fria*, abria uma nova perspectiva, afirmando que os americanos saíram da Segunda Guerra Mundial fortalecidos. Já os soviéticos, acabaram sendo destruídos e, assim, não necessitavam entrar em outra guerra.

*Mestrando em Educação Física – UFPR. Núcleo de Estudos Futebol e Sociedade – UFPR.

Grande parte dos historiadores defende que esta época foi marcada pelo embate entre capitalismo *versus* socialismo. Observa-se este embate na seguinte frase:

Nos Estados Unidos, onde quase não existia um Estado de bem-estar do tipo europeu, a prioridade neoliberal era mais a competição militar com a União Soviética... Concebida como uma estratégia para quebrar a economia soviética e, por esta via, derrubar o regime comunista na Rússia. (ANDERSON, 1998: 12).

Os resultados deste confronto se refletem nos dias de hoje, através das diversas organizações formadas, como a União Europeia, NAFTA (Acordo de Livre Comércio da América do Norte), MERCOSUL (Mercado Comum do Sul) e a ALCA (Área de Livre Comércio das Américas).

Nesta “guerra”, as duas potências mundiais da época buscavam uma forma de influenciar o pensamento dos indivíduos para trazer cada vez mais adeptos aos seus pensamentos. No caso da URSS, não era somente influenciar, mas também, doutrinar e impor. O mesmo se deu em relação aos Estados Unidos da América (EUA) que, apoiado pelos meios de comunicação em massa, gerava o medo em relação aos soviéticos. Com isso a política governamental das duas potências procurava gerar um imaginário nas suas respectivas sociedades:

É criação incessante e essencialmente indeterminada (social, histórica e psíquica) de figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de “alguma coisa”. Aquilo que denominamos “realidade” e “racionalidade” são seus produtos. (CASTORIADIS, 1982, p.13)

Muitos dos eventos que ocorriam na época utilizavam tal imaginário coletivo para influenciar a sociedade. Assim a indústria cultural teve um papel determinante nesta questão, pois, através dela, foi possível condicionar facilmente o gosto e as ideologias pessoais (IANNI, 1998).

Um dos elementos que se percebe com grande destaque nessa época foi o cinema, que teve significativa importância propagandista, pois, segundo DANNEY (1991), o cinema é considerado uma arte realista, pois mais do que se referir à imaginação, ele trata do imaginário. Nesse sentido, este trabalho tem o objetivo de analisar o filme “Desafio no Gelo”, *blockbuster*¹ produzido pela Walt Disney, em 2004,

¹ Filme que possui grande sucesso no cinema.

a fim de compreender o modo com que uma indústria cinematográfica norte-americana retrata a interferência da *Guerra Fria* no âmbito esportivo.

Buscou-se, ainda mais especificamente, definir através da análise de seu roteiro e técnicas, fazendo com que seja refletida a forma com que este filme foi apresentado ao público, bem como as nuances que ele possui. Respondendo à questão de como é tratada a visão do soviético sob a ótica dos EUA. Sabendo que o filme é de ficção buscou-se entender como o enredo e a técnica cinematográfica é utilizada para relatar o confronto esportivo. Além da produção levou-se em conta o momento e local em que foi realizado, pois, como acaba sendo retratado em época e local diferente, há variações quanto às formulações históricas que permearam o respectivo enredo. Para tal, utilizou-se da análise fílmica que consiste em utilizar como fonte historiográfica o cinema, para isso após a escolha da obra deve-se analisar o contexto da época em que foi produzida, além do seu conteúdo e das suas informações técnicas. Portanto, podemos assim entender do sentido que pretendia se passar com aquele enredo.

Contexto da produção cinematográfica

“Desafio no Gelo”. Filme norte-americano e canadense. Lançado em 2004, foi dirigido por Gavin O’Connor² e produzido pela Walt Disney³. Em 1979, a associação de hóquei amador convidou o treinador Herb Brooks para montar uma equipe e participar das Olimpíadas de Inverno de 1980. O filme conta a trajetória dos atletas e do treinador nesta caminhada, que resulta em um grande jogo contra a União Soviética, favorita à medalha de ouro naquela época.

Distribuído pela Buena Vista International⁴, o filme foi protagonizado pelo ator Kurt Russel, que interpretou o técnico Herb Brooks. A produção começou a ser realizada em 2003 e foi lançada em 2004, vinte e quatro anos depois do evento ocorrido.

A Walt Disney é uma empresa internacionalmente conhecida. Segundo PARMA

2 Diretor americano, que dirigiu filmes como “Força Policial” (2008) e “Livre para Amar” (1999).

3 A Walt Disney Company, foi fundada pelos irmãos Walter e Roy Disney, em 1923, quando juntos acabaram criando a Disney Brothers Cartoon Studio que em 1926, acabou se transformando em Walt Disney Studio.

4 A Buena Vista International foi o braço de distribuição internacional da Disney, foi fundado em 1992 e apesar da Disney aposentar a marca em 2007, ela continua usando a marca Buena Vista como distribuidora de seus dvd’s.

(2008), dificilmente existirá alguém que não tenha tido contato com esta empresa, devido aos produtos serem de âmbito mundial, como filmes, parques, brinquedos, entre outros. Estes produtos acabam atingindo o imaginário tanto de crianças, como de adultos. E ao adaptar algumas obras, ou até mesmo certos eventos históricos transpondo-os para a linguagem cinematográfica⁵, tal processo acaba permitindo o exibir de um posicionamento ideológico da empresa. Devemos também reconhecer que o próprio Walt Disney (1901-1966) é considerado no mínimo polêmico e cercado de controvérsias.

Mesmo após mais de 40 anos da sua morte, ele ainda é alvo de pesquisas relacionadas à sua empresa e ao seu envolvimento com a política americana e internacional. FERREIRA (2008), afirma que Disney atuou como informante do FBI (polícia federal norte-americana) durante a Segunda Guerra Mundial, o cineasta apresentava relatórios que denunciavam ações “subversivas” no meio artístico. Em 1941, quando funcionários da Disney entraram em greve, o FBI ajudou a resolver a questão. Outra abordagem sobre a personalidade de Walt Disney, ocorreu em um texto publicado por DORFMAN e MATTELART (1980), neste artigo os autores relacionam os personagens da Disney ao “imperialismo ianque”, mas mesmos estes críticos reconhecem os talentos de Disney, que conseguiu compreender a importância das inovações tecnológicas e aplicá-las nos seus filmes e animações.

LEITE (2006), afirma que foi Franklin Roosevelt, presidente dos Estados Unidos entre 1933 e 1945, que indicou o nome de Disney a Nelson Rockefeller, diretor da influente Secretaria para Assuntos Interamericanos. Fazendo, assim, com que Disney fosse encarregado de elaborar e desenvolver projetos para realizar uma aproximação cultural entre os EUA e a América Latina. Surgiu a ideia da vinda de Walt Disney ao Brasil, além das criações dos filmes “Alô amigos!” (1942) e “Os três cavaleiros” (1945) – mais conhecido no Brasil como “Você já foi a Bahia?”. São exemplos de como Disney teve um grande poder dentro da política americana e, com todo este apoio político, conseguiu se tornar um forte empresário que pregava a política da boa vizinhança pelos EUA. Tornando a sua marca um grande conglomerado empresarial crescendo substancialmente durante a segunda metade do século XX.

Pode-se perceber o grande poderio econômico da Walt Disney Company neste

5 Alguns exemplos são “World Trade Center” (2006), “Tróia” (2004) e “Alexandre”(2004).

filme, pois apesar de ser feito em uma época informatizada, foram usados aproximadamente 300 mil metros de filme, segundo o diretor Gavin. Como a obra trata de um tema esportivo, relacionado à modalidade do hóquei no gelo, foi locado um estádio para a realização das cenas de treino e jogos. Houve presença de torcida realizada por um elenco de apoio, além dos personagens jogadores serem escolhidos através de um teste de elenco no qual o requisito básico era saber jogar hóquei, além de características físicas e pessoais relativamente parecidas com os jogadores daquele evento esportivo. De acordo com CALDEIRA (2005), existe uma limitação para este tipo de filme, pois o diretor terá o dilema jogador versus ator, ou seja, um jogador pode acabar não sendo um bom ator, e um bom ator, pode acabar não sendo um bom jogador. Portanto ele deve pesquisar muito para poder encontrar alguém que reúna as duas funções.

Percebe-se também como o diretor buscou filmar o jogo de forma mais realista possível, buscando imagens daquele evento que eram filmadas por apenas uma câmera, sendo possível haver apenas um ângulo de visão. Observa-se durante a recriação dos jogos, uma visão muito próxima, como se o espectador estivesse dentro do ringue de patinação, podendo presenciar até mesmo as expressões faciais de cada “atleta”, para isso ele utilizou o *zoom* e a trilha sonora. Segundo ZANI (2009), o recurso do *zoom* é utilizado para fazer com que o personagem em questão se torne referência na cena.

“Muito cedo, portanto, a câmera deixou de ser apenas a testemunha passiva, o registro objetivo dos acontecimentos, para tornar-se ativa e atriz.” (MARTIN, 2003, p. 32).

Para realizar tudo isso foram necessárias diversas câmeras que corriam pelo ringue com a ajuda de patinadores profissionais que as carregavam para poderem cobrir o máximo de imagens durante as gravações, este caso é definido como o *travelling*. ZANI (2009), afirma que se trata de uma técnica onde é utilizado um veículo que se move em qualquer direção, facilitando a filmagem. A grande maioria das jogadas foi baseada nos principais lances ocorridos em cada jogo, portanto foi contratado um coreógrafo para poder realizar as cenas que aconteciam durante os jogos. Os produtores e a equipe de gravação foram obrigados a estudar cada jogo realizado pela seleção norte-americana durante aquele evento esportivo, para assim tornar o filme mais realista

aos olhos do público. Para isso, contaram com a ajuda dos atletas norte-americanos que fizeram parte daquela seleção, além da ajuda do próprio técnico Herb Brooks que foi quem conseguiu aquele feito histórico da medalha de ouro norte-americana. De acordo com BAKER e PORTER (2004), o técnico é considerado uma lenda até hoje, por este feito e principalmente por conseguir realizar carreiras longas em equipes de hóquei norte americanas. Este feito até hoje a equipe norte-americana não conseguiu repetir, pois desde 1980 o país não conquista uma medalha de ouro no hóquei no gelo nas Olimpíadas de Inverno, mesmo levando atualmente os melhores jogadores da sua liga profissional.

Enredo no Contexto da *Guerra Fria*

Curiosamente o filme é denominado no Brasil como “Desafio no gelo”, mas nos EUA seu nome original é “Miracle”(em inglês significa milagre). É chamado assim, pois muitos consideram este evento como uma das maiores superações da história do esporte norte-americano e o denominam como “Miracle on Ice”, ou seja, o milagre no gelo. Este termo foi utilizado primeiramente pelo narrador esportivo Al Michaels, que, ao final do jogo entre EUA e URSS, acabou falando a seguinte frase “Do you believe in miracles?”, ou seja, “você acredita em milagres?”. Devido a sua experiência em ter vivido e narrado aquele jogo, o diretor Gavin o escolheu para ser o narrador do jogo entre EUA e URSS durante o filme. Percebemos que devido a um efeito sonoro, ao final da narração do filme, se mantém a fala original da frase marcante na época, logo após a gravada para o filme. Isto pode ser realizado através de recursos digitais, algo impossível de se pensar naquela época. Percebe-se, então, que o diretor quer passar a maior fidedignidade possível, como se aquele evento que ocorreu há 30 anos estivesse novamente ocorrendo na reprodução fílmica.

No começo do filme é exibida uma série de fatos e imagens, técnica que só poderia ser realizada hoje, pois houve uma sobreposição de imagens e falas do que ocorreu naquela época. Segundo ZANI (2009), este efeito é denominado elipse, pois ocorre conjugado com uma trilha musical, e busca suprimir da narrativa qualquer elemento desnecessário ao filme, mostrando somente fatos interessantes ao enredo. Fatos como a renúncia do presidente Nixon, a morte de Elvis Presley, a guerra do

Vietnã, além de imagens de Cuba e da própria URSS. Estes fatos foram exibidos no começo do filme para que o espectador pudesse saber o que estava ocorrendo no momento, além de apontar as condições políticas pelas quais os EUA estavam passando e o andamento da *Guerra Fria*, tudo isso, sob a ótica americanista da Walt Disney.

Como o filme foi realizado em 2003, a *Guerra Fria* já havia acabado há mais de 10 anos, quando a URSS havia se desmantelado em vários países menores. Assim, havia imagens que falavam tanto do que ocorrera nos EUA, relatando fatos verídicos e na íntegra, sem aparente manipulação, e outras que apresentavam o contexto da URSS. Se o filme talvez fosse realizado na época em que efetivamente ocorreu a partida, possivelmente alguns fatos teriam sido escondidos ou até mesmo adulterados, para assim poder passar outra imagem dos norte-americanos. Como o famoso caso Watergate e até a retirada das tropas norte-americanas do Vietnã. Com o filme sendo realizado logo após o fim da *Guerra Fria* talvez a Disney não se preocupou tanto em influenciar na escolha das imagens iniciais, deixando isso a cargo do diretor O'Connor. Reforçando o imaginário do público espectador do que acontecia no mundo no início da década de 1980. O público é levado a imaginar que aqueles embates eram também passados da esfera política para o esporte. É importante frisar que os EUA passavam por um grande racionamento de combustível na época, pois a URSS tinha acabado de invadir o Afeganistão, em dezembro de 1979, saindo apenas em 1989, deixando o país desolado (RATTNER, 2010).

Após as imagens iniciais que acabam por situar o público naquela época, este é levado à cidade de Colorado Springs, localizada nos Estados Unidos. Em 1979, nesta cidade, foi realizada uma reunião entre os dirigentes da “Associação Amadora de hóquei dos Estados Unidos” com o treinador da equipe universitária de Minnesota, Herb Brooks (interpretado por Kurt Russel). Os dirigentes buscavam alguém que pudesse evitar que a equipe passasse um vexame em seu país, visto que nas Olimpíadas passadas, os Estados Unidos tinham acabado a competição apenas em um modesto quinto lugar. Durante a conversa realizada entre os dirigentes e o técnico Herb Brooks é frisado que é importante ser mudada toda a rotina de treinos dos atletas, já que os adversários, principalmente os soviéticos, levavam uma grande vantagem em relação ao preparo físico das outras equipes. Ele frisa que eles são mais rápidos, velozes, possuem mais força do que a equipe norte-americana. Além de levantar estas questões durante a

conversa, ele cita que poderiam ser utilizados alguns métodos de treinamento dos soviéticos para fazer com que a equipe dos Estados Unidos pudesse combater de igual para igual com a URSS, podendo estar próxima da conquista de alguma medalha olímpica, evitando assim uma campanha desastrosa.

Podemos identificar uma grande influência da trilha sonora no filme. Esta influência variando de acordo com o momento, podendo gerar diversas emoções durante sua execução. Segundo CARVALHO (2008), o som no cinema aliado a uma imagem visual, cria uma linguagem cinematográfica, tornando-se, assim, um elemento dramático muito forte, fazendo com que o espectador vivencie com mais emoção e seja levado por aquele ritmo durante certos momentos. A Disney sempre percebeu que o som seria uma grande influência nos seus filmes. Criou então vários filmes de animação sonora, utilizando elementos realizados por bandas instrumentais. Segundo BARRIER (2007), a Disney percebeu que ao adicionar música a seus filmes faria com que estes se sobressaíssem. A Disney foi, portanto, uma das pioneiras na adição de som nos cinemas, principalmente em filmes de animação. Uma grande característica dos filmes da Disney são os elementos sonoros que provocam grande emoção no público. Inclusive, na maioria dos casos os músicos trabalham na criação musical junto com o produtor (JOHNSTON e THOMAS, 1981).

O filme corta para uma cena onde o médico e o auxiliar técnico estão no trânsito devido a crise de combustíveis. Os dois estão escutando rádio e o radialista anuncia que a URSS havia acabado de realizar um teste nuclear no Cazaquistão. O médico ao desligar o rádio para não continuar a ouvir a notícia anuncia que há muito ódio entre “eles”. Ao ser indagado pelo auxiliar técnico quem seriam “eles”, responde que são os soviéticos x Ocidente. Nisso podemos perceber uma das influências que houve no filme, pois ao invés de relatar que era uma briga da *Guerra Fria* entre EUA x URSS, como ocorria na época, acabou tratando os Estados Unidos como Ocidente, passando assim a imagem de que este país representaria todo um hemisfério. O que sabe-se que não condizia com posicionamento geral, pois existiam países que divergiam da sua política protecionista. Ao realizar este tipo de comentário, muitos poderiam pensar que os norte-americanos realmente “dominavam” o Ocidente, trazendo assim uma ideia permeada de ideologia aos espectadores. Apresenta-se também os soviéticos como os grandes vilões aqueles que estariam lutando contra todo o Ocidente. ANDERSON (1995) coloca isso

como a forma dos EUA fazer com que sua política externa seja exposta explicitando de certa forma as suas “normas”.

Após o Natal, ao técnico voltava para casa e ligou o rádio do carro, escutou então um discurso que priorizava a situação dos EUA naquele momento. Ele citava diversos casos em que os norte-americanos achavam que eram invencíveis e que possuíam o melhor governo do mundo, mas ninguém imaginava que seriam derrotados e praticamente humilhados durante a guerra do Vietnã. Foi citado também o fato de que nunca imaginarem um escândalo como o famoso caso “Watergate”. De acordo com PEREIRA (2010), a ideologia norte-americana também caiu em descrédito, pois nem os EUA pensavam que podiam ser derrotados em uma guerra, quanto mais ter um escândalo político tão grande. No final da declaração é lembrado que os Estados Unidos, não deveria pensar desta forma e sim entender que eles também podem errar. Como o filme foi realizado pós *Guerra Fria*, esta declaração se fez possível, se o filme tivesse sido realizado e lançado durante a guerra, esta declaração provavelmente não ocorreria.

Durante o jogo entre URSS e EUA, observa-se um estádio lotado, inclusive com o público entoando gritos de apoio aos jogadores norte-americanos, enquanto observamos a feição dos soviéticos de maneira fechada. Com o advento do *zoom* e da trilha sonora durante o jogo, percebe-se como o diretor quer passar ao público a sensação de que está vivenciando aquele jogo pessoalmente. Observa-se também que nestas cenas que buscam exibir a partida os soviéticos são tratados como pessoas de feição fechada, pouco comunicativas e que demonstram sua força durante o jogo ao agredir fortemente os atletas. Há esta imagem, pois em Hollywood se busca muito mais do que vender ao público, e sim passar também a visão política e ideológica norte americana (CASTRO, 2009). Fazendo com que cada vez mais as pessoas absorvam o pensamento daquele país. Como é investido fortemente no filme observa-se que as jogadas são muito realistas. O diretor buscou fazer isso para fazer com que as pessoas revivessem ou sentissem algo parecido com o que ocorreu naquela vitória. Ao final do filme é citado um discurso de Herb Brooks, sobre qual momento ele achava mais especial em sua vida. O técnico cita este como o maior de todos. Também são citados o que estariam fazendo no ano de 2004 os jogadores que participaram daquela conquista. Herb Brooks acabou falecendo logo após as filmagens em um acidente de carro,

portanto acabou não assistindo o filme sobre sua história. Ao final, aparece uma dedicatória a ele.

Considerações Finais

Conclui-se, portanto, que este filme hollywoodiano, apesar de ter como pauta um evento ocorrido em 1980, é um filme que busca ser vendável ao público, por isso, de acordo com MASCARELLO (2006), o cinema hollywoodiano busca privilegiar o espetáculo fabricando os famosos *blockbusters*, que buscam obter o máximo de lucro financeiro, condição observada neste filme produzido pela Disney. Observa-se também o poder de influência que os EUA têm na empresa Disney e, conseqüentemente, a visão americanística que ela apresenta nos seus filmes.

É possível ver que a mídia se desenvolve de forma crescente nas últimas décadas segundo FREIRE FILHO (2003) isso faz parte de uma mudança mais ampla nas comunicações, assim acaba-se recebendo diversos tipos de informação sobre variadas formas; sejam elas: impressa, verbal, sonora ou em vídeo. Fazendo com que as pessoas tornem-se agentes finais ou influentes deste serviço de informação, ou seja, os indivíduos podem ser os consumidores finais ou agentes influenciadores deste meio. A mídia tem um papel muito importante na divulgação de informações às pessoas, por isso torna-se um instrumento fácil de influência. Segundo ALVES FILHO (2000), a mídia pode usar como ferramenta a ideologia, portanto é preciso refletir sobre ela. Percebendo isso, observa-se que a política está intimamente ligada a este meio. Um forte exemplo foi o uso exacerbado da mídia pelos agentes da *Guerra Fria*, tanto da URSS quanto dos EUA. Buscando divulgar suas ideologias para o resto do mundo, inclusive para a sua população, eles se utilizavam deste meio para fazer com que mais pessoas aderissem aos seus pensamentos reformulando o seu imaginário. De acordo com BIAGI (2001), alguns dos imaginários da população mundial na época giravam em torno da: divisão bipolar do mundo, da revolução socialista, o medo da expansão do comunismo e o medo da Terceira Guerra Mundial.

A política também acabou adentrando ao meio esportivo. EUA e URSS utilizavam-se deste meio para mostrar que suas ideologias eram mais fortes que as da potência rival. Pode-se observar tal condição quando os EUA lideraram um boicote às Olimpíadas de 1980 em Moscou. Segundo SIGOLI e JUNIOR (2004), os EUA

realizaram o boicote em virtude da não retirada das tropas soviéticas do Afeganistão, este evento acabou prejudicando sensivelmente os jogos, pois 61 países aderiram ao boicote. A URSS tentou realizar o mesmo feito nas Olimpíadas de 1984, em Los Angeles, mas não obteve tanto êxito, pois o COI (Comitê Olímpico Internacional) realizou uma campanha convencendo os países a participarem dos jogos.

Por este filme norte-americano ser tipicamente hollywoodiano, buscando vender e garantir lucro, fazendo com que explicita uma imagem deturpada do soviético. De acordo com ZANI (2009), a narrativa do cinema ficcional, a escolha e sequência das cenas variam muito através das construções destas narrativas e variando do que se tem como objetivo com o filme.

Ainda pode-se salientar que este filme buscou supervalorizar os seus protagonistas. O técnico Herb Brooks é tratado como um herói por ter lutado contra o que todos acreditavam e ainda ter vencido, para isso o filme buscou retratar o treinador além do campo esportivo, mostrando uma visão mais humana dele.

Assim, pode-se entender como foi usada a linguagem cinematográfica para mostrar este confronto esportivo durante o período da *Guerra Fria*, principalmente em como os agentes deste filme realizaram a propaganda política da ideologia contida nele. De acordo com PEREIRA (2003), dentre todos os meios de comunicação para realizar a influência psicológica das pessoas, o cinema foi o privilegiado. Segundo BYSTRINA (1995), somente é possível perceber as mensagens que existem em um filme após a análise da linguagem cinematográfica, principalmente por algumas destas mensagens estarem implícitas. A respeito dos filmes de ficção como possibilidade historiográfica, estamos em concordância, então, com as palavras de FERRO (1992), quando este afirma que os filmes geralmente produzem um novo ponto de vista sobre um momento histórico, contradizendo a história tradicional.

Apesar de o cinema existir há mais de um século, são ainda poucos os estudos sobre tal temática. Estas produções começaram a ser analisadas somente a partir da década de 1960, almejando relatar esta forma de cultura historicamente. Segundo PINTO (2004), o historiador é considerado um cientista social, que não pode se manter alheio a influência que a imagem possui na sociedade, portanto não pode se manter alheio à influência que a imagem tem na sociedade, pois corre o risco de ficar fora da realidade do processo histórico em curso.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, P. **Balço do Neoliberalismo**. In: SADER, E.; GENTILI, P. (Org). **Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estado democrático**. 4 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998. p.9-23.

BAKER, E. ; PORTER, J. The management moment: the coach on you. **Journal of public health management and practice**. Filadelfia, v.10, n.5 , p.472-474, 2004.

BARRIER, J. M. **The animated man: a life of Walt Disney**. Berkeley: University of California Press, 2007.

BIAGI, O. L. **O imaginário e as guerras da imprensa - Estudo das coberturas realizadas pela imprensa brasileira da Guerra da Coréia (1950-1953) e da Guerra do Vietnã na sua chamada “fase americana” (1964-1973)**. 2001. 280 f. Tese (Doutorado em História) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2001.

BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura**. Trad. JUNIOR, N. B. ; CASTINO, S. São Paulo: PUC-SP, 1995.

CALDEIRA, O. **Futebol: tema de filmes – Garrincha, Alegria do Povo**. In: MELO, V. A. de ; PERES, F. de F. (orgs.). **O esporte vai ao cinema**. Rio de Janeiro: Editora Senac, 2005.

CARVALHO, M. De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons no cinema. **Revista do Núcleo de Pesquisa de Comunicação Audiovisual da Intercom**. São Paulo, v.1, n.2, p.199-216, ago/dez 2008.

CASTORIADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade**. trad. REYNAUD, G. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

CASTRO, N. A. P. de. O cinema: da construção à queda do muro de Berlim. **Ciências & Letras**. Porto Alegre, n. 46, p.103-124, jul./dez. 2009

DANEY, S . **Devant la recrudescence des vols de sacs à main**. Lyon: Aléas Editeur, 1991.

DESAFIO NO GELO. Direção: Gavin O’Connor. Produção: Mark Ciardi E Gordon Gray. Roteiro: Eric Guggenheim. Intérpretes: Kurt Russel, Patricia Clarkson, Nathan West e outros. São Paulo: Buena Vista Pictures, 2004. 1DVD (135 min).

DEUTSCHER, I. **Mitos da Guerra Fria**. In HOROWITZ, D. (org.). **Revolução e Repressão**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969, p. 15-19.

DORFMAN, A. ; MATTELART, A. **Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo**. trad. MOYA, A. 2a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980

FERREIRA, A. M. **O cinema Disney agente da história: a cultura nas relações internacionais entre Estados Unidos, Brasil e Argentina (1942-1945)**. 2008. 145 f. Dissertação (Mestrado em Integração Latino Americano) - Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2008.

FERRO, M. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FILHO, A. A. A ideologia como ferramenta de trabalho e o discurso da mídia. **Revista Comum**. Rio de Janeiro, v.5, n15, p.86-118, ago/dez 2000.

FILHO, J. F. Mídia, consumo cultural e estilo de vida na pós-modernidade. **Revista ECO-PÓS**. Rio de Janeiro, v.6, n.1, América do Norte, vol.6 n.1, p.72-97, 2003.

IANNI, O. Globalização e Neoliberalismo. **São Paulo em Perspectiva**. São Paulo, v.12, n.2, p.27-32, abr/jun1998.

JOHNSTON, O ; THOMAS, F. **Disney Animation: The Illusion of Life**. Nova York: Abbeville Press, 1981.

LEITE, S. F. Um pouco de Malandragem. **História Viva**. ed.30, abril/2006. Disponível em<http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/um_pouco_de_malandragem.html> – Acesso em nov/2010.

MARTIN , M. **A linguagem cinematográfica**. trad. NEVES, P. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MASCARELLO, F (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

PARMA, A. F. Walt Disney: um homem, uma empresa que (re)contam histórias. **Língua, literatura e ensino**. Campinas, v.3, p.397-405, maio/2008.

PEREIRA, L. C. B. Democracia, estado social e reforma gerencial. **Revista de administração de empresas**. São Paulo, v.50, n.1, jan./mar. 2010.

PEREIRA, W. P. Cinema e propaganda política no nazismo, facismo, salazarismo e franquismo. **História: Questões & Debates**. Curitiba, n. 38, p.101-131, 2003.

PINTO, L. História e a imagem: o historiador e sua relação com cinema. **O Olho da História**. Salvador, n.6, ano 10, 2004. Disponível em:<www.oohodahistoria.ufba.br> - Acesso em nov/2010.

RATTNER, H. Afeganistão – outra guerra perdida?. **Revista Espaço Acadêmico** Maringá, v.10, n.111, p.102-105, ago/2010.

SIGOLI, M. A. ; JUNIOR, D. de R. A história do uso político do esporte. **Revista Brasileira de Ciência & Movimento**. Brasília, v.12, n.2, p.111-119, 2004.

WESSON, R. G. **A Nova Política Externa dos Estados Unidos**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

ZANI, R. Cinema e narrativas: uma incursão em suas características clássicas e modernas. **Conexão – Comunicação e Cultura**. Caxias do Sul, v. 8, n. 15, p.131-149, jan./jun2009.