

**PRINCESAS: Um Estudo Comparado da Construção e das Transformações de Modelos de Comportamento Segundo os Desenhos Animados da Disney (1937-2013)**

ÉRIKA RACHEL GUIMARÃES SOARES ALVES<sup>1</sup>

A presente comunicação pretende realizar um breve panorama da a pesquisa de mestrado em andamento intitulada "PRINCESAS: Um Estudo Comparado da Construção e das Transformações de Modelos de Comportamento Segundo os Desenhos Animados da Disney (1937-2013)"<sup>2</sup>. O estudo procura realizar uma análise comparativa entre os diferentes modelos de comportamento social encontrados nos desenhos animados, dos Estúdios Disney, voltados especialmente para o público infanto-juvenil, no período que compreende os anos de 1937, 1991 e 2013. A pesquisa foca em examinar a relevância destas obras cinematográficas na construção de um código sociocultural de conduta para crianças e, desta forma, averiguar como as transformações e continuidades nestes padrões dialogam com a sociedade americana.

A escolha por trabalhar apenas com animações da Disney não é aleatória e se dá por fatores caros à pesquisa. Essa opção foi pensada, inicialmente, pelo interesse em pensar como um grande e longo estudo de Hollywood, como a Disney, adapta a visão moral de suas produções para obter um melhor diálogo e aceitação da sociedade estadunidense ao longo dos anos. Contudo, ao longo da pesquisa, outro fator se mostrou relevante e retificou a alternativa por utilizar produções de um único estúdio. O Padrão de Estética da Disney é um elemento fundamental de continuidade a ser considerado. Sobre esse estilo próprio, Sébastien Denis aponta algumas de suas características:

*Disney será importante na encenação de animais antropomorfizados, mas sobretudo (pois ele não inventou seu uso no ecrã) na interação entre homens e animais que tem lugar nos argumentos da casa. Trata-se de uma utopia no sentido próprio do termo, de um mundo melhor em que humanos e animais podem discutir juntos, criar relações de amizade e entreajuda.*

*[...] De um ponto de vida estético, o realismo irá tornar-se desde o início da década de 1930 a marca Disney, que instaura um universo visual ainda inédito, longe do formalismo do desenho animado tradicional. [...] Em Disney a natureza encontra-se no centro de todas as aventuras importantes das personagens [...] Assim se reúnem a natureza selvagem norte-americana ("the wild"), terra do oeste, e a lembrança das terras mágicas da Europa, propícia aos contos e aos mitos.*

---

<sup>1</sup> Aluna de mestrado do Programa de Pós Graduação em História Comparada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Bolsista CAPES.

<sup>2</sup> Dissertação que será defendida pelo Programa da Pós Graduação em História Comparada da Universidade Federal do Rio de Janeiro em 2016.

[...]O mundo que apresenta tem de convir a toda família e corresponder à ideia que ele próprio faz da vida e da família. Esses filmes tratam todos do "caráter sagrado da família e (das) consequências trágicas para quem ousar traí-la". (DENIS, 2010: 139-141)

Ao mesmo tempo em que percebe-se um esforço promovido pelo estúdio em incentivar as equipes de animação e produção a modernizar e desenvolver as técnicas e traços aplicados na película assim como na sua linguagem, nota-se o cuidado em manter certas características narrativas e estéticas que remetem as suas animações clássicas tornando-se facilmente reconhecíveis pelo público.

As animações a serem estudadas nesta pesquisa fazem parte de um gênero<sup>3</sup> muito conhecido, e consumido, pelo grande público. Não há uma denominação oficial ou acadêmica para esse nicho de filmes tal como ação, drama ou comédia. Para a análise aqui desenvolvida esse gênero de animação será chamado de *Filme de Princesa*. A inclusão ou exclusão de uma produção nessa categoria depende da presença de certos aspectos comuns a todos, sendo eles: serem adaptações de antigos contos, popularmente conhecidos como Contos de Fadas<sup>4</sup>; ter como protagonistas personagens ligados a alguma nobreza<sup>5</sup>; contar com a presença do elemento mágico/místico e apresentar números musicais. Considerando-se esses fatores, percebe-se que uma parcela de bem sucedidas animações lançadas pelos Estúdios Disney podem ser classificadas como filme de princesa.

As representações sociais contidas nas obras cinematográficas expõem dilemas morais característicos da época de sua produção. Mesmo a ambientação da história remetendo a um passado longínquo, as personagens lidam com problemas e questionamentos contemporâneos ao período de produção da película. Indagam e

---

<sup>3</sup> Há uma grande discordância a respeito da classificação das animações no cinema. Enquanto alguns estudiosos defendem que o filme de animação é um gênero cinematográfico tal qual aventura ou romance, outros tendem a encará-lo como uma outra forma de expressão cinematográfica podendo, assim, ser composto por gêneros tal qual as películas não animadas. Dentre os defensores desta última tese encontra-se o autor Sébastien Denis. A argumentação desenvolvida pelo pesquisador no livro *O Cinema de Animação* afirma que: "O desenho animado aparece, tal como o western ou o filme noir como um gênero especificamente americano - pois embora o cinema de animação não seja um gênero, o desenho animado é". Esta será a corrente seguida pela dissertação.

<sup>4</sup> Apesar de serem a base da maioria dos filmes de princesa, essa fonte não será investigada. O trabalho se propõe a analisar o impacto das animações na construção de códigos sociais a serem seguidos ao longo dos séculos XX e XIX. Para a dissertação serão apreciados apenas os roteiros das adaptações bem como as técnicas de animação e tecnologia utilizada na sua produção. O objetivo da pesquisa é verificar como a ligação destes três fatores é essencial para o êxito na formação de modelos inspiradores.

<sup>5</sup> Não necessariamente a ligação nobre do personagem principal se dá pelo nascimento. A alternativa apresentada são aqueles que conquistam o título através dos laços do matrimônio.

discutem, cada um a sua maneira, a função que exercem na sociedade. A comparação atenta entre estas metáforas sociais oferece o entendimento de que:

*[...] as obras de história não podem recriar literalmente o passado, mas apenas envolver os seus resíduos em uma construção verbal, um texto que tenta explicar para nós, no presente, pessoas, acontecimentos, momentos e movimentos extintos. Isso envolve muito mais do que o literal. (ROSENSTONE, 2010: 235)*

A primeira geração de princesas são, geralmente, consideradas clássicas. O status é dado por serem as primeiras a indicar o surgimento do gênero filme de princesa. Suas animações carregavam em si a fórmula mágica da fantasia animada que viria a ser um sucesso. Além do fato de serem fundamentais para legitimarem a existência dos longas-metragens animados. *Branca de Neve e os Sete Anões*, *Cinderela* e *A Bela Adormecida* foram lançadas com um intervalo de mais de vinte anos, porém, as três obras se situam em um período conturbado da história americana. A superação da crise que assolou os Estados Unidos da América em 1929, a entrada do país na Segunda Guerra Mundial e a bipolaridade da Guerra Fria deixaram severas marcas na sociedade americana. A economia do período é marcada, principalmente, pela recuperação da crise de 1929 e seu desenvolvimento estabelecendo, assim, uma sociedade voltada para o consumo. Um efeito claro desse movimento é o surgimento dos subúrbios de classe média e dos shoppings centers nestes locais. Compreender a extensão de tais eventos para a população americana é fundamental para entender as questões comportamentais levantadas por tais animações. Para os Estados Unidos da América, esse período se caracteriza pela transição entre a fase de guerras da primeira metade do século XX e a fase das revoluções comportamentais e tecnológicas da segunda metade. Consideradas por muitos anos o modelo ideal de mulher a ser perseguido, as animações retratam a representação de meninas doces, humildes e ingênuas. As três películas procuram caracterizar suas personagens principais como garotas de coração puro, que não tem controle sobre suas vidas e sempre se deixam levar pelo destino. A falta de atitude é um dos aspectos mais marcantes das princesas da metade do século XX.

Após um longo período de dedicação a outros gêneros de animação, os Estúdios Disney retomam a produção de filmes de princesas como uma tentativa de sair

de uma severa crise<sup>6</sup> que acometeu o conglomerado durante a década de 1980. O imenso sucesso de *A Pequena Sereia* foi fundamental para a retomada definitiva da popularidade do estúdio e a decisão de continuar investindo no gênero principesco iniciando, assim, um período que ficou conhecido como o Renascimento Disney<sup>7</sup>. Deve-se ressaltar que muito do fantástico desempenho da Disney durante a década de 1990 se deveu pela popularização de um novo modo de consumir obras cinematográficas, o VHS<sup>8</sup>. O filme de Ariel juntamente com *A Bela e a Fera* e *Aladdin* se tornaram gigantescos sucessos ao representar uma mulher mais moderna, curiosa e intelectualmente ativa. As produções lançam mão de heroínas extremamente teimosas e destemidas que, ao mesmo tempo em que conquistam o seu objetivo não abdicam da graça e da doçura. Uma representação da mulher que florescia com os anos 1990, que ainda lutava para legitimar suas conquistas ao mesmo tempo em que era cobrada para manter sua feminilidade.

Entretanto, por mais modernas que as personagens da década de 1990 fossem, a figura feminina do século XXI exigia da Disney uma nova leitura. Após mergulhar em uma nova crise no início dos anos 2000<sup>9</sup>, os estúdios recorreram a antiga fórmula de

---

<sup>6</sup> A crise citada se resume apenas ao setor de animações fílmicas da Disney. O período se inicia pouco tempo após a morte de Walt Disney e se estende até o final da década de 1980, tendo seu pior período em meados de 80 quando a empresa ameaçou encerrar sua produção na área. A crise se deve a soma de uma série de fracassos consecutivos de bilheteria com o, cada vez mais crescente, investimento por parte da empresa em outras áreas mais rentáveis do entretenimento, como a televisão. Sendo a divisão de animação da empresa um de seus mais antigos departamentos houve uma grande troca de gerentes e diretores. A nova diretoria de animação do estúdio implantou uma série de regras para modernizar e desenvolver o setor. Apenas com o lançamento da coprodução entre os Estúdios Disney e Warner Bros Studios, *Uma Cilada para Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, dir. Robert Zemeckis, 1988), que misturava ícones da animação clássica com atores *live action*, o setor de filmes animados da Disney retomou seu antigo prestígio. A boa receita do filme foi fundamental para o maciço investimento que ocorreu em *A Pequena Sereia*. (STEWART, 2006)

<sup>7</sup> "Chama-se de Renascimento Disney o período de 1989 a 1999 durante o qual o Walt Disney Studio experienciou uma sequência de alterações no modo de criação e produção de suas animações. Essas mudanças geraram um renascimento criativo na produção de filmes animados bem sucedidos baseados em contos conhecidos pelo público, o que restaurou o interesse do público e da crítica pela Walt Disney Company como um todo. Durante essa década os estúdios produziram e lançaram um total de 10 animações." CHONG, Andrew. *Animação Digital*. Porto Alegre: Bookman, 2011, pp. 48.

<sup>8</sup> O investimento da Disney em venda de VHS's foi tal que em 1993 os produtores executivos decidiram, em uma manobra ousada, relançar todos os filmes já produzidos pelo estúdio nesse formato. Essa ação facilitou o acesso a filmes antigos que já não eram reproduzidos no cinema há anos e ajudou a perpetuar ainda mais o gênero de filme de princesa.

<sup>9</sup> Novamente, a falta de investimentos no departamento de animação de estúdio e a falha no planejamento de suas produções puseram a necessidade da manutenção de tal setor em cheque. A ascensão meteórica das tecnologias digitais de CGI apresentadas pela Dreamworks Animation Studios assim como pela Pixar Animation deixavam as animações da Disney com uma imagem de ultrapassada. Nem sua técnica ou

filmes de princesas. *A Princesa e o Sapo* já apresenta uma clara preocupação com a questão da autonomia feminina, contudo o filme foi um fracasso de bilheteria<sup>10</sup>. O sucesso só chegou com o lançamento de *Enrolados*, que insere a Disney no universo de filmes animados com tecnologia 3D. Por fim, *Frozen - Uma Aventura Congelante* consagra a volta dos estúdios Disney como um expoente no mundo da animação. Retratando personagens com personalidades fortes, logo se torna claro a palidez dos personagens masculinos com relação à complexidade emocional das princesas do século XXI. Pode-se observar que nenhuma das protagonistas está satisfeita com a realidade que o destino lhes apresenta, e a forma com que cada uma delas tenta transformar seu papel social se torna a grande temática do filme. Outra característica interessante de se perceber é o amadurecimento da polaridade bem contra o mal, tão cara aos filmes de princesas clássicas, e do questionamento sobre o que compõe um vilão. Essa temática foi bem gestada durante a década de 1990 e encontrou sua expressão máxima nessas animações.

Entretanto, por mais que este trabalho vá considerar as gerações de filmes de princesas e sua relação com a sociedade, entende-se que para conseguir uma análise mais detida e acertada das transformações dos modelos inseridos nas produções de animação o número de películas analisadas deveria ser reduzido. Levando esse fator em consideração, conclui-se que de cada bloco acima assinalado, apenas o filme mais representativo de sua época será de fato examinado. A escolha da maior representatividade se faz através de uma delicada apreciação. Os filmes em questão são considerados grandes obras do cinema animado que contam com imenso reconhecimento por parte do público, quebraram recordes de bilheteria na época de seus lançamentos além de refletirem o auge do avanço das técnicas de animação de suas épocas.

---

linguagem atingiam o público. Em 2003 uma nova administração prometeu inserir os Estúdios de Animação Disney no futuro, principalmente seu setor de animação, porém, sem perder a sua essência. O investimento pesado em novas tecnologias e em animadores capacitados em tecnologia digital foi fundamental para o que é chamado de Segundo Renascimento da Disney.

<sup>10</sup> Um dos motivos pelo qual o desenho *A Princesa e o Sapo* recebeu tantas críticas foi a falta de inovações tecnológicas. O filme, lançado em 2009, parecia repetir os padrões dos filmes de animação lançados na década de 1990.

Para tratar da ideia de representação nas animações Disney utiliza-se como referência as reflexões teóricas de Roger Chartier no campo da História Cultural. Para o autor:

*A história cultural [...] tem por principal objecto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada e dada a ler*

*.[...]*

*As percepções do social não são, de forma alguma, discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados [...] Por isso esta investigação sobre as representações supõe-nas como estando sempre colocadas num campo de concorrências e de competições cujos desafios se enunciam em termos de poder e de dominação. (CHATIER, 2002: 16-17)*

A pesquisa em questão se preocupa em estudar as representações das personagens dos desenhos animados de princesa Disney que acabam por se cristalizar e se constituir em modelos de comportamento para um público infanto-juvenil e, por conseguinte, como a circularidade na qual os arquétipos cunhados são alterados de forma a se adaptarem à sociedade americana em constante mutação. Esse processo de circularidade da representação possui mecanismos complexos cujos elementos vão além do objetivo do presente estudo, no entanto, pode-se afirmar que a indústria cultural, responsável pelo mercado no qual se inserem as representações cinematográficas analisadas, é responsável por um processo de contínua adaptação às demandas culturais presentes. Assim, a partir da constituição de um primeiro modelo arquetípico, elementos estéticos, maneirismos, condutas, são absorvidos por indivíduos consumidores, que, ao longo de um período acabam por alterar suas características iniciais, o que leva a indústria a buscar a preparação de um novo arquétipo que novamente se enquadre à nova cultura presente ao público alvo em suas bases. Em *Brinquedos da Mundialização. No Mundo Desencantado de Walt Disney* (2002), as autoras Carole Crabbé e Isabelle Delforge refletem sobre o poder comercial da Indústria Disney e seu impacto na sociedade. Sobre esse tema elas afirmam:

*Apesar da Disney não ser o número um do mercado mundial do jogo e do brinquedo, ele não deixa de ocupar um lugar incontestado no universo da infância. Há mais de meio século que os seus desenhos animados fazem sonhar milhões de miúdos nos quatro cantos do globo, e poucas personagens entraram a esse ponto no imaginário coletivo como as dessa grande máquina de sonhos. [...] Hoje, mais do que vender filmes ou mercadoria, a empresa*

*comercializa uma certa ideia de sonho*<sup>11</sup>. (CRABBÉ e DELFORGE, 2002: 4-5)

Roger Chartier elaborou o conceito de representação enquanto instrumento teórico-metodológico. Segundo o historiador, a representação é capaz de incidir sobre um campo histórico particular, internalizando simbolicamente as lutas pelo poder e dominação entre os grupos, ou entre seus indivíduos representantes. Estruturada a partir de relações externas objetivas entre os grupos, existem independente das consciências e vontades individuais que as produzem dentro de determinado campo social.

Douglas Brode em seu livro, *From Walt to Woodstock. How Disney Created the Counterculture* (2004) demonstra como as produções de Walt Disney exerceram significativa influência sobre a geração que iria repensar a sociedade na década de 1960. Segundo o autor, foi Disney um dos primeiros a destacar a imagem da mulher, a representar uma *trip* mais próxima da droga do que do álcool, a evocar os problemas raciais, a pensar o filme enquanto *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) e a tratar de temas ambientais. Assim como Brode, esta pesquisa utiliza-se do conceito de representação para verificar como as animações produzidas pelos Estúdios Disney influenciam na consolidação de certos modelos de comportamento na sociedade dos Estados Unidos da América bem como percebe-se a interferência de relevantes questões para o âmbito social norte-americano na narrativa das películas animadas. Analisando o conteúdo, as técnicas, estética e a narrativa da animação é possível perceber como estas se alteram de acordo com as leituras da sociedade feita pelo estúdio para que, assim, as representações contidas no filme correspondam as demandas da sociedade norte-americana.

Atendo-se a essa corrente de pensamento a análise concentra seus esforços em realizar uma observação da sociedade americana através da utilização das fontes fílmicas animadas. A opção por tal recorte de contexto histórico se deve pelo fato de os Estúdios de Animação Disney se situarem desde sua origem nos Estados Unidos da América e, conseqüentemente, serem testemunha de todos os processos sociais e culturais que tal país sofreu ao longo dos séculos XX e XXI. Há de se considerar que a produção do estúdio é contaminada pela atmosfera a qual o cerca permitindo, assim, compreender os processos de

---

<sup>11</sup> Tradução da autora.

representação social contido no mesmo. Outro fator importante a se destacar é o fato que as produções em animação da Disney procuram dialogar com o setor mercadológico e consumidor dos próprios Estados Unidos, levando em conta pesquisas de opinião e preferência que atendem apenas o seu mercado nacional. Desta forma podemos perceber que mesmo que exista "uma forma de comunicação internacional e utópica para a visão "globalizante" de um Walt Disney" (DENIS, 2010: 149), a narrativa se preocupa muito mais em abranger as questões pertinentes à sociedade americana em detrimento ao resto do Ocidente<sup>12</sup>.

O pesquisador Sébastien Denis construiu uma reflexão sobre a relação entre as animações dos Estúdios Disney e os Estados Unidos da América. Segundo o autor:

*O modelo norte-americano prevalece, como um mundo à imagem dos Estados Unidos e de Hollywood, terra do melting pot e dos bons sentimentos, e land of opportunities. O cinema de Disney é construído numa lógica de Go West, e logo sobre a ideia de uma busca positiva semeada de emboscadas que se encara como etapas espirituais no acesso à humanidade. O Destino existe, e vela por todos os que estão convencidos a ter um.*

[...]

*O maniqueísmo é particularmente acentuado nos filmes Disney, com lendas e contos trágicos a transmutar-se in fine em odes à bondade e a um mundo melhor. Os maus, muito estereotipados, [...], pagam sempre pelos seus atos odiosos; o que faz com que os filmes Disney sejam, desde os anos 1930, uma espécie de representação perfeita do código de Hays<sup>13</sup> que deu ao cinema americano os seus particularismos, principalmente em termos de moral.*(DENIS, 2010:141)

Esta estreita relação demonstra como a narrativa das animações produzidas pelos Estúdios Disney dialogam de forma direta com a sociedade norte-americana. Essa ligação é tão forte que é possível perceber questões ligadas a importantes mitologias para a sociedade americana. Além dessas nuances, também é possível constatar que essas animações conversam intimamente com o discurso social vigente na época de sua produção.

A compreensão do desenvolvimento de tecnologias e as etapas de produção de um filme animado são essenciais para quem pretende utilizar uma animação como fonte histórica. Há um profundo estudo de cores, traços, estilos e paisagens durante meses antes do início da produção que não pode ser desconsiderado. As vozes, como exemplo, são

---

<sup>12</sup> Entretanto, é necessário observar que, por conta do acelerado processo de globalização, os anseios e necessidades de outros grupos que não os americanos, estão sendo, cada vez mais, levados em consideração. Desta forma é perceptível nas obras cinematográficas um esforço recente em adotar uma narrativa "apátrida" e, assim, expandir o diálogo com o espectador.

<sup>13</sup> O Código de Hays eram uma série de regras que restringiam o conteúdo das produções cinematográficas. Elas ditavam o que se podia ir a público em um filme de Hollywood.



gravadas antes dos animadores criarem os personagens para que não haja nenhuma incompatibilidade. Denis observa:

*A técnica, ou melhor, as técnicas estão no cerne do trabalho do animador. Na animação cada imagem (ou fase) é criada individualmente, sendo a filmagem ou a digitalização apenas uma etapa técnica com o objetivo de fazer suceder no ecrã materiais inertes para criar um movimento. Nada de atores, nada de contratempos meteorológicos que obrigam a adiar a rodagem desta ou daquela sequência, antes da planificação minuciosa, a cronometragem dos planos, a criação do storyboard, a definição das fase-chaves, o intervamento, o traçado, a passagem por guache (hoje substituídos por técnicas digitais), em suma, a lentidão de um trabalho gráfico (em 2D ou 3D) ou artesanal (...). Um imenso trabalho de formiga, portanto, que costuma estender-se não por alguns meses, como uma produção em filmagem real, mas por anos. (DENIS: 2010, 15)*

A união de todos esses elementos influencia na finalização da película e são fundamentais para o entendimento e empatia da animação por parte do público. Desconsiderar a parte da produção e apenas se propor a analisar o filme finalizado pode tornar a análise empobrecida, além de distanciá-la das tensões da sociedade na qual foi exposta no seu período de produção.

Cabe nesta comunicação fazer uma breve definição do que é animação, tema não isento de polêmica. Jacques Aumont e Michael Marie, no *Dicionário técnico e artístico de cinema* definem que uma animação nada mais é que a técnica na qual desenhos encadeados produzem a ilusão de movimento. Assim, como podemos notar, a essência do desenho animado está na maneira em que se dá na mecânica do seu deslocamento. Deste modo, nota-se que o cinema de animação não possui necessariamente uma filiação a uma “escola” do cinema.

O pesquisador Luís Nogueira aponta em seu trabalho algumas considerações sobre a relação entre as animações e a sociedade que nos parecem pertinente à análise do objeto. Nogueira defende a ideia de que a animação permite proximidade e compreensão da lógica da sociedade, dada a sua extrema liberdade criativa. Assim, o ser humano acaba adquirindo uma presença “*mais alusiva e simbólica do que concreta. Mesmo quando presente, ele é mais da ordem da abstração e da figuração do que da imitação*” (NOGUEIRA: 2010, 61).

Procurando desempenhar uma averiguação mais detida das fontes animadas, procurou-se aprofundar a pesquisa no campo na narrativa nas animações. Para tal, autores como Joseph Campbell, Christopher Vogler e Carolina Fossati foram fundamentais. Estes

pesquisadores fazem uma profunda análise na construção da *jornada do herói*<sup>14</sup> e sua representatividade para a sociedade que o consome. Carolina Fossati aponta que:

*A fim de cumprir com as pretensões do enredo, os personagens podem ser colocados a serviço de uma denúncia ou de uma aprovação. Recobertas por possibilidades, as histórias de ficção, idealizadas pelos animadores, são hábeis em reconstruir experiências cotidianas, contando com recursos do gênero. Essas produções, mesmo que distanciadas das possibilidades reais, convocam com maestria o espectador a reflexões acerca da complexidade das experiências cotidianas.*

(...)

*Campbell (1949), em O Herói de Mil Faces, discorre acerca da trajetória do herói, apontando para as infindáveis possibilidades do personagem, que pode ter adaptada o padrão mítico a seus propósitos ou às necessidades de sua cultura. Vogler (1992) amplia seu estudo, dando destaque às figuras simbólicas e enfatizando a trajetória do herói, ao discutir histórias contemporâneas e temas comuns ao cinema, construindo sua estrutura de acordo com as necessidades da história. (FOSSATTI, 2011: 76-77)*

Contudo, para uma análise da fonte animada que abarque toda sua pluralidade de atributos considera-se essencial o estudo e compreensão das etapas da produção de uma animação para quem pretende utilizar uma animação como fonte. A união de todos esses elementos influencia na finalização da película e são fundamentais para o entendimento e empatia da animação por parte do público. O zelo em não desconsiderar a parte da produção e apenas se propor a analisar o filme finalizado se deve pelo receio de tornar a pesquisa empobrecida ou reduzir as fontes à apenas um objeto ilustrativo. Além do mais, descartar esta parte fundamental que é o processo de criação pode distanciar a fonte das tensões sociais nas quais foram expostas.

O artigo apresentado tem como proposta oferecer uma mostra das análises realizadas para a pesquisa de mestrado da autora, que se encontra em andamento. Os objetivos, acima listados, bem como as hipóteses e conceitos já estão definidos como parte integrante da dissertação em andamento. Através da pesquisa pretende-se constatar como a animação permite uma melhor proximidade e compreensão da lógica da sociedade, dada a sua extrema liberdade criativa, e, por conseguinte, merece ser identificada como uma forma de linguagem singular.

## REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

---

<sup>14</sup> A jornada do herói é um modelo trilhado pelo personagem que propõe estágios que este deve seguir. A jornada pode representar, além de um caminho, uma transformação em seu íntimo, caracterizando as histórias emocionais, hábeis em atrair a atenção do público.

AUMONT, Jacques *et alli*. *A Estética do Filme*. Trad.: Marina Appenzeller. Campinas, São Paulo : Papyrus, 2012.

\_\_\_\_\_. *A Imagem*. Trad.: Estela dos Santos Abreu. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1993.

\_\_\_\_\_ ; MICHEL, Marie. *Dicionário teórico e crítico do cinema*. São Paulo: Papyrus Editora, 2006.

BALIO, Tino. (org.). *The American Film Industry*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1976.

BENJAMIN, Walter. “A Obra de Arte na Época de Sua Reprodutibilidade Técnica”. *In*:

LIMA, L. C. (org.). *Teoria da Cultura de Massa*. 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

BORDWELL, David. “O Cinema Clássico Hollywoodiano: normas e princípios narrativos”. *In*: RAMOS, Fernão. (org.). *Teoria Contemporânea do Cinema. Vol.II: Documentário e Narratividade Ficcional*. São Paulo: Ed. SENAC, 2004.

BRODE, Douglas. *From Walt to Woodstock - How Disney Created the Counterculture*. Austin: University of Texas Press, 2004.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

CAPELATO, M. H. Et alii. *História e Cinema – Dimensões históricas do audiovisual*. São Paulo: Alameda, 2007.

CARDOSO, Ciro Flamarion. “O uso, em história, da noção de representações sociais desenvolvida na psicologia social: um recurso metodológico possível.” *Psicologia e saber Social*. Rio de Janeiro, V.1, n.1, p. 40-52, 2012.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 2002.

\_\_\_\_\_. *À Beira da Falésia: a história entre certezas e inquietude*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

CHONG, Andrew. *Animação Digital*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

CRABBÉ, Carole e DELFORGE, Isabelle. *Jouets de la mondialisation. Dans le monde désenchanté de Walt Disney*. Bruxelas: Vista, 2002.

- DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: edições texto & grafia, 2010.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial - Princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Narrativas Gráficas - Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- FALCON, Francisco. “História e representação”. *Revista de História das Ideias*, vol. 21, 2000.
- FERRO, M. “O Filme: uma contra-análise da sociedade?”. In: LE GOFF, J.; NORA, P. *História: Novos Objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- \_\_\_\_\_. *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- FOSSATTI, Carolina. *Cinema de Animação. Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.
- GABLER, Neal. *Walt Disney: O Triunfo da Imaginação Americana*. São Paulo: Novo Século, 2013.
- GUBACK, Thomas H. “Hollywood’s International Market”. In: BALIO, Tino. (org.). *The American Film Industry*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1976.
- HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. “A Indústria Cultural – O Iluminismo como mistificação de massa”. In: LIMA, L. C. (org.). *Teoria da Cultura de Massa*. 7. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.
- JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2001.
- KARNAL, Leandro et alii. *História dos Estados Unidos: das Origens ao Século XXI*. São Paulo: Contexto, 2007.
- KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia - Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.
- KENNEDY, David. *Freedom from Fear. The American People in Depression and War, 1929-1945*. New York: Oxford University Press, 1999,
- LIMA, Luiz Costa. *Teoria da Cultura de Massa*. 7 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia. (org.). *A Idade Média no Cinema*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2010.

- MORETTIN, Eduardo. “O Cinema como Fonte Histórica na Obra de Marc Ferro”. In: CAPELATO, M. H. Et alii. *História e Cinema – Dimensões históricas do audiovisual*. São Paulo: Alameda, 2007.
- NAPOLITANO, Marcos. “A História Depois do Papel”. In: PINSKY, C. (org.). *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2005.
- NOGUEIRA, Luís. *Manuais de cinema II: Gêneros cinematográficos*. Covilhã: Livros LabCom, 2010.
- ROBERTSON, James Oliver. *American Myth, American Reality*. Toronto, 1980.
- ROSENFELD, Anatol. *Cinema: arte e indústria*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- ROSENSTONE, Robert A. *A História nos Filmes, Os Filmes na História*. Trad.: Marcello Lino. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- SADOUL, George. *História do Cinema Mundial – das origens a nossos dias*. Vols. 1 e 2. São Paulo: Martins Fontes, 1963.
- SKALAR, Robert. *História Social do Cinema Americano*. São Paulo: Cultrix, 1975.
- STEWART, James. *Disney War*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- SURRELL, Jason. *Os Segredos dos Roteiros da Disney*. São Paulo: Panda Books, 2009.
- THOMAS, Bob. *Art of Animation - From Mickey Mouse to Beauty and the Beast*. New York: Hyperion, 1991.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion, 1995.
- TOTA, Antônio Pedro. *Os Americanos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.