



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA

CLARA MOREIRA ANGELEAS

**Desenvolvimento de Audiovisual utilizando a técnica do Stop
Motion: crítica ao mito do amor romântico retratado nos
contos de fadas da Disney**

Brasília
2012

CLARA MOREIRA ANGELEAS

Desenvolvimento de Audiovisual utilizando a técnica do Stop Motion: crítica ao mito do amor romântico retratado nos contos de fadas da Disney

Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social da habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Prof. Flor Marlene

Brasília
2012

CLARA MOREIRA ANGELEAS

Desenvolvimento de Audiovisual utilizando a técnica do Stop Motion: crítica ao mito do amor romântico retratado nos contos de fadas da Disney

Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social da habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Banca Examinadora

Prof. Flor Marlene
Orientadora

Prof. Bruno Nalon
Examinador

Prof. Tatyanna Braga
Examinadora

Brasília
2012

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, com muito amor e, principalmente, admiração, a três pessoas que foram essenciais para a sua formulação: minha mãe, meu pai e meu namorado. E, quando digo formulação, me refiro mesmo à parte de “mãos à obra”, e não só ao mero apoio moral (que em si já seria de grande ajuda). Refiro-me às revisões minuciosas de minha mãe, à edição técnica detalhista de meu pai e à atuação/força/um pouco de tudo do meu namorado. Grande parte por causa deles, não só fiz um trabalho do qual me orgulho, como um trabalho que me divertiu e muito me ensinou. Agradeço também à minha orientadora, pela paciência. Agradeço minha chefe, minha amiga, que me incentivou e aguentou minhas crises de final de curso.

A todos vocês, muito obrigada. Este trabalho não é só meu, pertence, também, a vocês.

RESUMO

Stop Motion é uma técnica de animação quadro a quadro muito utilizada nos dias de hoje. Apresenta recursos únicos e um estilo muito procurado por animadores em todo o mundo. A animação é um tipo de arte. Permite ao artista que crie cenas, movimentos, personagens, histórias, expressões artísticas plenas, que envolvem o espectador e criam o ambiente adequado para a passagem da mensagem escolhida pelo emissor. O objetivo desse trabalho foi utilizar técnicas de animação quadro a quadro para desenvolver um produto audiovisual bem-humorado, de curta duração, que despertasse na audiência uma reflexão crítica sobre os papéis sociais construídos quando se trabalha o tema do amor romântico. Esse é um assunto polêmico, tendo em vista que contos de fadas são elaborados para serem introduzidos no imaginário das pessoas enquanto ainda crianças, criando imagens estereotipadas das relações e de seus papéis como homens e mulheres. Não obstante parecerem voltados apenas para crianças, contos de fada têm nos adultos a garantia da perpetuação dos modelos que pretendem passar. Este trabalho de conclusão de curso visa a formulação de uma crítica bem-humorada, que incentive o espectador a pensar criticamente sobre os papéis de gênero no mundo atual, incentivando-o a não agir de acordo com que a sociedade espera, mas, sim, em busca de relações satisfatórias para si.

Palavras-chave: 1- stop motion, 2- mito do amor romântico, 3- audiovisual

ABSTRACT

Nowadays, Stop Motion is a very used frame by frame animation technique. It presents unique features and a style much used by animators around the world. Animation is an art form. It allows the artist to create scenes, movements, characters, stories, of full artistic expression, involving the viewer and creating the appropriate environment to pass the intended message. The objective of this study was to use techniques of frame by frame animation to develop an audiovisual amusing short movie, that could awaken in the audience a critical reflection about social roles constructed in the romantic love theme. This is a controversial issue, because fairy tales are designed to be introjected in people's imaginary very early, creating stereotyped images of relationships and roles for men and women. Nevertheless seemed to be made just for kids, fairy tales are also focused on adults, to guarantee the perpetuation of the models they wish to pass on. This final essay aims to formulate an amusing critique that encourages the viewer to think critically about gender roles in today's world, encouraging her/him not to act according to what society expects, but in pursuit of satisfying relationships for themselves.

Keywords: 1 - stop motion, 2 - the myth of romantic love, 3 - audiovisual

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 Tema	8
1.2 Justificativa	8
1.3 Objetivos	10
1.3.1 <i>Objetivo geral</i>	10
1.3.2 Objetivos específicos	10
1.5 Metodologia	10
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	12
2.1 A técnica do Stop Motion	12
2.2 Animação	14
2.3 O mito do amor romântico e a animação	22
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
Referências	32
Apêndice.....	34

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo a elaboração de uma crítica ao mito do amor romântico em contos de fadas, por meio da produção de um vídeo de curta duração utilizando técnicas de Stop Motion. E, através dessa técnica irreverente e imaginativa, este trabalho pretende provocar reflexão nas pessoas que o assistirem sobre esses padrões perpetuados por intermédio de contos de fadas da Disney – corporação que possui alcance mundial nesse gênero específico.

O mito do amor romântico retratado em contos de fada da Disney, tema tão batido quanto atual, apresenta diversos estereótipos e modelos sociais que, de tão inseridos em nossa cultura, já nem percebemos sua, paradoxalmente, ostensiva presença. Apesar de presente há tantas décadas na cultura ocidental, permanece atual por trabalhar com modelos de comportamento e papéis sociais que marcam profundamente o modo de vida da sociedade contemporânea.

Para contribuir com uma crítica bem-humorada a esses modelos, foi realizado o presente trabalho. Inicialmente, apresentam-se o tema e a justificativa, pano de fundo sobre o qual se desenvolveu. Com base nela, explicitam-se os objetivos geral e específicos que conduziram a pesquisa. Em seguida, é descrita a metodologia utilizada para a sua realização, que resultou na produção do curta-metragem “Até que a morte os separe”- com roteiro apresentado no apêndice. Na sequência, a pesquisa bibliográfica aborda os temas Stop Motion, Animação e mito do amor romântico, no contexto do universo da animação, fornecendo os elementos teóricos que nortearam o desenvolvimento deste trabalho. Finalmente, são apresentadas algumas considerações finais, reflexões suscitadas ao longo deste trabalho.

1.1 Tema

Desenvolvimento de Audiovisual utilizando técnicas de Stop Motion, tendo como tema a crítica ao mito do amor romântico retratado nos contos de fadas da Disney.

1.2 Justificativa

As artes têm por característica criar subjetividades e despertar desejos, sentimentos diversos como amor, raiva, tristeza e compaixão, entre tantos outros. Por isso, possibilita a mudança de realidades e a formulação de novos modos de pensar e de ver o mundo. Mas serve também ao propósito de perpetuar estereótipos e formular modelos que servem ao sistema vigente, na maioria das vezes, opressor. Não é à toa que a indústria de publicidade procura diferentes artes para alcançar seu público: o consumidor. Quanto maior o poder de penetração da mídia que sustenta a arte, mais o interesse dessa indústria é atraído. De comerciais em intervalos de telenovelas, programas e telejornais a mensagens de conteúdo latente nos filmes Hollywoodianos, a publicidade se apropria da arte de massa. Por intermédio da arte, a publicidade pode construir necessidades e desejos. Esse poder, diário e majoritariamente utilizado para moldar uma sociedade trabalhadora, resignada ou pouco questionadora e consumidora, serve também a um contramovimento. Um contramovimento que usa diferentes expressões artísticas para questionar modelos e para mostrar que outros valores e outras formas de vida são possíveis, para além da exploração da mulher e do homem, da opressão, dos preconceitos e de modelos que tornam a sociedade cada vez mais desigual. Segundo Machado (2007, p.98),

O trabalho de pesquisa não pode ser construído para satisfazer a si próprio. Como comunicadores, temos o dever de produzir pesquisas que beneficiem, de alguma forma, a sociedade. O benefício pode iniciar com a investigação dos meios de comunicação social, passar pela forma de acesso, seja através de livros, revistas ou da própria mídia, terminar com a discussão pública e, às vezes, pode acarretar mudança nos formatos, nos gêneros e na própria percepção do público (MACHADO, 2007, p.98).

Incentivar a crítica ao modelo imposto pela sociedade instiga as pessoas a reverem posturas em relação ao que é construído socialmente e a procurarem desenvolver autonomia para viver como julgam melhor, e não de acordo com estereótipos nutridos pela necessidade de manutenção de um *status quo* que beneficia a poucos. Tal crítica tem ocupado espaços cada vez mais na internet, em sites e mídia independente, blogs individuais e coletivos de arte, cinema e música.

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é utilizar uma forma de expressão artística, a animação, usando técnicas de *Stop Motion*, para propor uma crítica bem-humorada a papéis perpetuados por muitos contos de fadas, no que se refere ao mito do amor romântico.

”Com a ajuda dos símbolos da arte podemos manifestar impulsos e valores significativos que, de outra maneira, não teriam como ser comunicados (a emoção, o carinho, o desejo, a simpatia, o amor...)” (SHWARZ, 2009 apud LUCENA JÚNIOR, 2005, p.19).

A proposta é utilizar a mesma arte que tenciona construir subjetividades para reproduzir papéis e relações de poder que favorecem a perpetuação de desigualdades para realizar um contramovimento que critique comportamentos e questione papéis representados em contos de fadas. Face ao exposto, serão apresentados objetivos geral e específicos deste trabalho.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Desenvolver um produto audiovisual bem-humorado, de curta duração, que desperte na audiência reflexão crítica sobre o tema do amor romântico na sociedade atual.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Elaborar roteiro que tome proveito das características das técnicas do *Stop Motion* para produzir animação crítica sobre o tema do amor romântico nos contos de fadas.
2. Utilizar técnicas do *Stop Motion* para desenvolver uma animação.
3. Usar possibilidades e versatilidades oferecidas pelas técnicas de *Stop Motion* para transformar em animação a proposta do roteiro.

1.4 Metodologia

Este trabalho é uma pesquisa descritiva, pois buscou revelar fenômenos para identificar relações com determinadas questões (COLLINS; HUSSEY, 2005). As questões que se colocam são papéis de gênero e comportamentos socialmente esperados, no que se refere ao mito do amor romântico, em contos de fada da Disney. Os fenômenos desvelados durante o estudo foram analisados a partir de animações que retratavam o mito do amor romântico em contos de fadas. A pesquisa se desenvolveu de acordo com as seguintes etapas:

- Motivação da pesquisa, explicitada no tópico “Justificativa”
- Estabelecimento de objetivos

- Seleção de conjunto de animações produzidas pela Walt Disney Corporation que apresentassem histórias de amor e que fossem conhecidas massivamente no mundo ocidental
- Consulta a produção científica que apresentasse formulações teóricas e análises sobre o mito do amor romântico nesses contos de fada e sobre modelos e papéis de gênero neles apresentados
- Levantamento de história, autores e obras relevantes desenvolvidas com técnicas Stop Motion
- Realização de testes utilizando os recursos disponíveis para colocar em prática princípios de técnicas de Stop Motion
- Criação de argumento, das personagens e dos principais elementos do curta-metragem, tendo em mente os objetivos do trabalho
- Elaboração de roteiro (Apêndice)
- Produção do curta-metragem
- Exibição privada e registro de reações.

Exposta a metodologia, será abordada, a seguir, a revisão bibliográfica, que deu sustentação teórica ao trabalho.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 A técnica do Stop Motion

O *Stop Motion* é uma técnica de animação que utiliza diferenças no movimento quadro a quadro, ou fotograma a fotograma, para dar a impressão de movimento. O animador fotografa a mudança de movimento de seus personagens ou objetos *frame a frame*, ou quadro a quadro. Quando projetadas a pelo menos 24 fotogramas por segundo, as imagens em sequência formam movimento aparente.

Por muito tempo, acreditou-se que o fenômeno responsável pelo movimento aparente produzido pela imagem do filme fosse a chamada persistência retiniana. Esse fenômeno se caracteriza pela persistência da imagem na retina por algum tempo (frações de segundo) depois de captada pelo olho humano. Mas, segundo Tarín (2002), não é o que acontece. Esse fenômeno, na verdade, produziria mesclas de imagem, o que acaba por prejudicar a impressão de continuidade necessária para o entendimento da sequência de imagens. O fator que, de fato, produz na mente a sensação de movimento, é o *efeito phi*.

Entre um fotograma e outro existe um vazio, uma variação espacial e temporal que o ser humano, por meio de processo de reconstituição mental (totalmente subjetivo), preenche. Essas afirmações nos fazem concluir que o movimento apresentado é algo que não existe: é apenas aparente, uma peça que a visão nos prega (TARÍN, 2002). Ou seja,

a quantidade de imagens sucessivas calculada para conseguir o salto qualitativo na unidade contínua do movimento percebido pelo espectador tinha mascarado de começo a descontinuidade real do filme: havia ocultado o fotograma (PIERRE, 1976 apud TARÍN, 2002, p. 5, tradução nossa).

É desse fenômeno físico que o *Stop Motion* se aproveita para criar essa estética “híbrida” que tanto conquista o público. É uma técnica que pode ser usada sem preconceitos: tanto por grandes corporações, como a Disney, quanto para filmes caseiros. O advento da internet abriu muitas portas para produções independentes e de baixo custo: informações sobre técnicas, montagem de bonecos, mestres desse tipo de animação, dentre outras, podem ser facilmente encontradas.

O *Stop Motion* está no cinema há muitas décadas. Sua aparição se dá por volta da década de 20 (PITI, 2006). Além do formato peculiar, essa técnica é muito utilizada para mostrar objetos inanimados se movendo ao longo do filme. Por sua “especificidade fundamentada na questão física, material e artesanal, tem uma visualidade que se aproxima de maneira incomparável com as demais técnicas” (GORDEEFF, 2011 apud SCHNEIDER, 2011, p.157). São essas características que tornam os produtos audiovisuais que se utilizam do *Stop Motion* muitas vezes lúdicos e com estética singular. Essa técnica oferece boas oportunidades para o exercício de criatividade e imaginação.

Até pouco tempo, era uma técnica pouco utilizada. A explosão da animação digital e a oferta de centenas de programas capazes de atingir patamar antes inimaginável de realismo ofuscaram por longo período a técnica do *Stop Motion*, que era considerada charmosa, mas ultrapassada. A mesma tecnologia que antes havia enterrado o *Stop Motion* agora é o que lhe redobra as forças. A estética computadorizada e incrivelmente realista que a animação assumiu nos tempos atuais têm padronizado essa arte, o que acaba por gerar um contramovimento: a procura por técnicas que exijam mais imaginação e trabalho criativo. “Agora, o que temos que fazer é voltar e usar a nossa imaginação – dar oportunidade de as pessoas preencherem as lacunas, ao invés de expressarmos claramente para elas quadro por quadro” (PITI, 2006, p.22, tradução nossa). Portanto, a escolha da técnica de *Stop Motion* para a realização do trabalho ora apresentado baseou-se nas potencialidades de realização que seus recursos podem oferecer. O uso das técnicas de *Stop Motion* está inserido no contexto da área de Animação, tema tratado no tópico a seguir.

2.2 Animação

A animação é uma técnica que apresenta alto grau de complexidade, já que envolve a sincronização de muitos elementos. Quando se visa um bom trabalho, é preciso ter controle sobre o mundo que se quer criar. “Não é só como brincar de bonecas – é como brincar de Deus. Você precisa entrar na personagem e, primeiro, dar-lhe vida, depois, fazê-la atuar” (SHAW, 2004, p. 1, tradução nossa). As expressões da personagem, a ambientação, a vida e sua personalidade são determinantes essenciais de uma boa animação.

A performance, os movimentos, as expressões e o estabelecimento de uma personalidade são muito mais importantes do que a personagem que os realiza. (MCLAREN apud WELLS, 1998) De acordo com Thomas e Johnston (1987), existem alguns pontos-chave para retratar adequadamente as reações emocionais de uma personagem:

1. **O estado emocional da personagem tem que ser claramente definido.** O animador tem que saber esse estado em cada momento da animação, para que o espectador seja capaz de identificá-lo.
2. **O processo de pensamento revela o sentimento da personagem.** A técnica da Disney afirma que a ação mostra o processo de pensamento, os espectadores precisam ver emoções no que a personagem faz, já que seu pensamento é influenciado por seu estado emocional.
3. **A direção de câmera ajuda acentuar a emoção.** O corte ou a aproximação ajudam na hora de definir o que a personagem está sentindo.
4. **Use o tempo sabiamente para estabelecer a emoção, para convertê-la para os espectadores e para deixá-los saborear a situação.** É comum que as pessoas, algumas vezes, não compreendam um estado emocional (e outras situações) imediatamente. Assim, o estabelecimento da credibilidade dos personagens depende do uso apropriado de uma variedade de mecanismos para transmitir emoções (THOMAS; JOHNSTON, 1987).

O *Design*, a estrutura da narrativa, a movimentação dos personagens, a trilha sonora, o storyboard, entre outras técnicas, são elementos que formam o filme de animação e que têm uma grande importância, mas, segundo Taylor (1996), o que determina a qualidade real da animação é um padrão lógico de narrativa. A representação pictórica em si não é suficiente – é preciso uma lógica subjacente, a mensagem que se quer transmitir deve estar presente em todo o processo de animação.

Ao contrário de outras formas de arte, esta não produz um objeto completo. A junção de todos os elementos forma o produto final. E a qualidade deste produto final tem pouca relação com a qualidade da imagem ou dos desenhos - a arte da animação está na performance (TAYLOR, 1996).

A história da animação remonta a tempos antigos. O Faraó Egípcio Ramsés, em 1600 a.c., construiu um templo para a deusa Ísis, deusa protetora da natureza. No templo, havia 110 colunas. Em cada coluna, havia um desenho da deusa, que mudava de posição progressivamente. Os gregos antigos, algumas vezes, decoravam seus vasos de cerâmica com sucessões de imagens em movimento. Ao se girar o vaso, criava-se uma sensação de movimento da imagem (WILLIAMS, 2002).

Ainda segundo o autor, a primeira tentativa de projeção de desenhos em uma parede foi feita em 1640, por Athanasius Kircher, em sua obra denominada *Magic Lantern*. O aparato era constituído de vários pedaços de vidro que, quando projetados na parede e movidos pelas cordas que tinham essa finalidade, davam movimento aos desenhos feitos nos vidros. Uma dessas imagens mostrava a cabeça de um homem dormindo e um rato: o homem abria e fechava a boca e, quando a sua boca estava aberta, o rato corria para dentro dela. Apesar de a fotografia ter sido descoberta no começo da década de 1830, a maioria dos dispositivos inventados para dar uma impressão de movimento foram feitos usando-se desenhos, não fotos. Alguns desses dispositivos são usados até hoje, até mesmo como brinquedos.

Em 1868, uma novidade criada chamada “the flipper book” apareceu em âmbito internacional e permanece até hoje um dispositivo popular. A mais simples ilusão de movimento, que consiste de um bloco de desenhos com folhas ligadas pela beira como se formassem um livro. Passar as folhas rapidamente dá a impressão de que as imagens estão se movimentando (WILLIAMS, 2002). Essa invenção é, até hoje, muito utilizada e representa uma maneira simples de entender como funciona a animação.

Ainda segundo o autor, a primeira combinação de fotografia e desenhos se deu em 1896, com Thomas Edison e o cartunista James Stuart Blackton. Edison fotografou os desenhos de Blackton e, em 1906, lançaram publicamente *Humorous Phases of Funny Faces*, que foi sucesso instantâneo.

Em 1911 foi lançada a animação *Little Nemo in Slumberland*, realizada por Winsor McCay. Foram necessários 4.000 desenhos para fazer a personagem se movimentar pelo telão do Teatro Hammerstein, em Nova York. Assim como o primeiro, seu segundo curta metragem, *How a Mosquito Operates*, foi bem recebido pelo público. Mas seu sucesso se deu em *Gertie the Dinosaur*, onde o próprio McCay atuava em frente ao animal projetado, oferecendo uma Maçã à personagem. A interação homem-desenho foi tão real que o público se identificou com a personagem, *Gertie* (WILLIAMS, 2002).

The Sinking of the Lusitania, também produzido por McCay em 1918, foi uma propaganda de Guerra expressando indignação à catástrofe. Foram dois anos de trabalho e 25.000 desenhos para realizá-lo (WILLIAMS, 2002).

Ainda segundo Williams (2002), o Gato Félix, nos anos 20, era tão popular quando Charlie Chaplin. Criativo e inovador, o *cartoon* utilizava a câmera de um jeito pouco convencional. O mais importante - a personagem tinha uma **personalidade estabelecida** e identificada pelo público, que interagia com ele. “Os desenhos do Gato Félix levavam diretamente para à chegada de Walt Disney, e, em 1928, Mickey Mouse deslançou em sua estréia em *Steamboat Willie* – o primeiro *cartoon* com som sincronizado” (WILLIAMS, 2002, p. 17). Fazer com o que o público se identifique com a

personagem é uma técnica que tem se mostrado muito eficaz e, por isso mesmo, tem sido amplamente utilizada por grandes corporações, como a Disney.

Forgacs (1992) explica o caminho que a *Disney Corporation* percorreu até se estabelecer e assumir o papel que tem hoje na vida de crianças do mundo todo. Hoje é bem claro o tipo de público que a Disney quer alcançar, mas, segundo o autor, não foi sempre assim. O público-alvo do estúdio se modificou, adaptando-se a cada situação, ao longo do tempo. No começo da Disney, por volta dos anos 20, os curtas-metragens produzidos não eram direcionados ao público adulto ou jovem, pois essa separação não existia na época – eles eram direcionados ao público em geral, que, claro, incluía algumas crianças. Muitos recursos utilizados nessa época foram retirados dos filmes mudos e faziam bastante sucesso entre os adultos.

Focar a produção em poucas personagens foi uma das estratégias iniciais da Disney, como o caso do Mickey Mouse, ícone conhecido mundialmente. Na década de 30, E. M. Forester escreveu “Hoje em dia, Mickey é o Deus de todo o mundo. Tanto que até os membros da *Film Society* paravam de se detestar quando o personagem aparecia” (FORGACS, 1992, p. 363). Essas personagens divulgadas pela Disney foram construídas no imaginário de crianças por quase todo o mundo desde aquela época.

O realismo tridimensional dos personagens da Disney e suas proporções bem estudadas e estruturadas foram desafiadas com o aparecimento de outros personagens, criados por outros estúdios (MGM, Warner Bros) e que apresentavam humor mais irreverente, irônico e desenhos menos meticulosos e mais voláteis.

O que se nota, ainda, na evolução dos *cartoons* Disney é o que o autor chama de infantilização das personagens. Cada vez mais os personagens adquiriam características de bebês. Como exemplo, os olhos redondos das princesas e o formato do corpo dos sete anões. O animador final de *Bambi* explicou como ele, deliberadamente, transpôs o formato da cabeça de um bebê para os seus desenhos de um cervo – aumentando a sua testa e diminuindo sua mandíbula porque, segundo ele, “Ver algo fofo assim desperta um sentimento de ternura semelhante ao que se tem por um bebê” (FORGACS, 1992, p.364, tradução nossa). Isso talvez tenha sido uma tentativa de ganhar a afeição instantânea do público para o personagem/herói principal – uma alteração muito subjetiva, que tem repercussões extensas.

Ainda segundo Forgacs (1992), o sucesso atual da Disney se deu pela habilidade da Corporação em lidar com os *relays* de passado e presente, adulto, adolescente e criança. Na década de 50, depois de já ter formado um leque grande de personagens conhecidos e adorados pelo público, a empresa começou um projeto de relançamento dos seus longas-metragens, em um ciclo de sete anos. Evocava, assim, sentimentos de nostalgia provocados pelos “clássicos” da animação e de proteção parental, como, por exemplo, os *Disney babies*. As crianças são o alvo maior, mas, de uma certa forma, indiretamente, adultos também estão no foco – são eles que gastam o dinheiro, são os provedores. Assim, a divulgação, seja dos filmes, parques temáticos ou bens de consumo, tem como alvo não adultos ou crianças, mas um conceito bem mais subjetivo e abrangente: a unidade familiar (FORGACS, 1992). De acordo com Best e Lowney (2009) esta se tornou uma estratégia bastante lucrativa. A marca da Disney foi atrelada ao conceito de “adequado para crianças”, ou seja, um entretenimento “para toda a família”.

E, além de ser “para toda a família”, a “Magia da Disney” também está em todo lugar. A Walt Disney já virou herança cultural do homem contemporâneo ocidental, e não há lugar no mundo onde não se saiba quem é Mickey Mouse. Um mundo mágico que liga todas as nações, tão envoltas na luz e na doçura da Disney que “a marca registrada se torna invisível” (DORFMAN; MATTELART, 1991, p.28, tradução nossa).

Essa estratégia revelou-se eficaz para estabelecer laços afetivos entre a personagem e seu público alvo, ocultando a marca e colocando-a atrás de um conceito forte e atraente.

Muitos quadrinhos da Disney apresentam mensagens incentivando e endossando o imperialismo e o capitalismo, além de apresentarem estereótipos tanto de raça (não no sentido de etnia, mas histórica e culturalmente construído), como de gênero na suas representações rasas da história da América (BEST; LOWNEY, 2009).

Apesar de Walt Disney ter sido, sem dúvidas, um homem revolucionário e brilhante, o sucesso da sua empresa não se deu apenas pelos seus feitos. O pano de fundo histórico-político-social em que se encontrava foi imprescindível para fazer da Disney o que hoje ela é. O crescimento nos anos 30 da indústria de bens de consumo, a expansão da publicação de *comics*, o crescimento do conservadorismo na sociedade americana e a atenção do público voltada para as morais foram essenciais para que a Disney se estabelecesse. O terceiro item, em especial, que entrou no mundo audiovisual na forma do *Hays Production Code*, colocou a marca em uma posição de exemplo, já que seu conteúdo não possuía censura – era considerado “para toda a família” (FORGACS, 1992).

Stephen Vaughn (1990, p. 39) afirma que:

Poucas tecnologias afetaram a sociedade e a comunicação tão profundamente quanto o cinema. Um meio muito mais abrangente que o palco. Filmes levam ideias anteriormente restritas a grupos relativamente pequenos de leitores e frequentadores urbanos de teatro a virtualmente todo o mundo, pela simples projeção em telas em qualquer lugar, da grande metrópole à pequena cidade.

O poder de alcance que o filme tem e a facilidade de transmitir ideais divergentes dos que constituem bases tradicionais da sociedade, tais como a Família e a Igreja, colocaram esses grupos em alerta e em busca de uma solução. Debates acerca do conteúdo e do possível controle desse novo meio de comunicação existiam desde o cinema mudo, e foram intensificados depois do advento do som dentro dos filmes. Para muitos, era o surgimento de uma oportunidade de mudança nas estruturas sociais de

poder nos anos 20, mas, para aqueles que detinham esse poder, uma ameaça. Como resultado dos esforços para regular os filmes, foi elaborado o *Motion Picture Production Code*, o que não era nada mais que uma tentativa de vincular os filmes à moral Judaico-Cristã (VAUGHN, 1990).

Naquela época, o acesso ao cinema pelas massas criou na população tanto entusiasmo quanto alarme. Muitos atribuíam a esse meio de comunicação possibilidades ilimitadas no serviço à humanidade. Para estes, sonhos de um mundo melhor e mensagens de boa vontade poderiam ser passadas internacionalmente por intermédio dos filmes, que ofereciam nova possibilidade de compartilhamento de literatura, cultura, ou das últimas técnicas desenvolvidas pela medicina, entre diferentes países. Porém, para outros, representava a corrupção da sociedade e dos bons valores (VAUGHN, 1990).

Ainda segundo Vauhn (1990), a Igreja, outras entidades religiosas, organizações civis conservadoras e autoridades locais tentaram e tentam, ainda hoje, e muitas vezes com sucesso, censurar filmes que lidam com uma gama vasta de assuntos controversos, tais como: violência, suicídio, aborto, alcoolismo, controle de natalidade, representação de grupos étnicos, sexualidade e relações inter-raciais.

Os jovens constituíam uma das maiores preocupações dos críticos daquela época. Eles pareciam ser os mais vulneráveis ao poder de sedução da imagem em movimento. A sociedade estava preocupada com questões como a corrupção dos jovens e o roubo da sua inocência. Católicos faziam objeções ferrenhas aos filmes, à forma como influenciavam a conduta humana e como ameaçavam os princípios basilares da Família e da Civilização (VAUGHN, 1990). A arte do cinema era (e ainda é, só que de uma forma mais mascarada) muito restringida por influências da Igreja.

A controvérsia sobre se os filmes deviam ser atrelados a um padrão de moralidade, independentemente do gosto do público, crescia. Porém, a influência da Igreja Católica sobre a sociedade da época era significativa e, no início dos anos 30, foi adotado o *Motion Picture Production Code*, documento que submetia o cinema a dez

mandamentos e impunha censura prévia a todos os roteiros de filme. Durante o tempo em que o código estava em voga, a sociedade passou por muitas mudanças, assim como o próprio meio de comunicação que o código visava regular. Em 1965, o código foi alterado substancialmente e passou a ser visto pela maior parte da população mais como um documento de instruções do que de leis (VAUGHN, 1990). Mas, mesmo tendo se “libertado” das amarras do *Motion Picture Production Code*, os efeitos ainda estão visivelmente presentes, tanto no cinema, como na animação, notadamente no conteúdo produzido pela Disney.

A animação, por ser uma arte relativamente nova, não atingiu ainda um nível técnico em que possa transitar livremente através do espectro da expressão visual. Mas esse futuro não está distante e, ainda segundo o autor, a arte atinge esse patamar ainda nesta década. Pouco explorada mas repleta de oportunidades criativas, a animação, assim como aconteceu com a pintura, precisa sobrepor a barreira da representação fiel da realidade para, assim, conseguir expressar sua liberdade plástica plena (LUCENA JÚNIOR, 2001). Superada essa barreira, os artistas podem, finalmente, fazer uso da amplitude do potencial dessa forma de arte.

“A arte se fundamenta na técnica. A operação da arte é a operação da técnica. Mas a arte também opera uma linguagem – que é lícito pensar deva ter surgido com os instrumentos” (LUCENA JÚNIOR, 2001, p. 2). A expressão da arte está intimamente ligada à técnica – sem esta última a mensagem pode não ser passada de modo a ser entendida -, uma necessita da outra. O simbolismo envolve a expressão da arte, enquanto a técnica diz respeito a transformações externas. Mas, para que a junção desses dois elementos seja completa e a mensagem intencionada seja transmitida, é necessário o emprego de uma linguagem.

Interpõe-se entre a técnica e a arte uma linguagem para que a técnica possa viabilizar a expressão artística. Os componentes dessa linguagem são a matéria-prima de toda informação visual, compreendendo o alfabeto básico apenas 5 elementos: linha, superfície, volume, luz e cor (LUCENA JÚNIOR, 2001, p. 18).

A manipulação consciente desses elementos é o que define uma obra. Ao comparar a descrição de Richard Williams com as técnicas atuais, percebemos o processo por que passaram para chegar onde estão. A produção de um filme de animação estava atrelada a um processo artesanal árduo e demorado, que envolvia várias etapas, o que acabava por limitar essa o potencial expressivo dessa arte. A computação gráfica e a fotografia significaram o renascimento da arte da animação – técnicas que superaram os entraves causados pela animação criada desenho por desenho, mas sem perder o controle dos elementos visuais obtidos pelo desenho e pintura.

O Stop Motion se vale da técnica da animação quadro a quadro e, para usar seus recursos para passar a mensagem desejada de modo pleno ao espectador, é necessário um entendimento amplo tanto da técnica que se utiliza, como do assunto que se quer abordar. Vistos os contextos de Stop Motion e Animação que baseiam este trabalho, trataremos, no próximo tópico, da relação entre Animação e o “mito do amor romântico”.

2.3 O mito do amor romântico e a animação

O que pode ser entendido como amor? Poetas, escritores, filósofos, sociólogos, cientistas do mundo inteiro, desde a antiguidade, têm tentando definir, dissecar e compreender as nuances e as relações simbólicas que envolvem esse tema. Por muito tempo foi estudado, definido e redefinido, mas a entrada desse tema no universo científico é considerada tardia. Até 1968 não é encontrado nenhum registro de estudo científico sobre o que é conhecido hoje como Psicologia do Amor (NEVES, 2007).

Mesmo relativamente novo no âmbito da ciência, é um tema bastante discutido. Cada vez mais o fator individual que era atribuído ao amor é afastado das discussões acadêmicas e o social ganha força.

Essa é uma área que tem exigido pesquisas que expliquem qual a influência que variáveis raciais, étnicas, sociais, históricas, de gênero , entre outras, têm na formação do que a autora chama de **diferentes tipologias de amor** (NEVES, 2007, p. 610).

Desse modo, vários autores defendem que o amor deve ser analisado sob pontos de vista histórico, cultural e social, e não apenas individuais – nessa perspectiva, o tema sai da esfera privada e instala-se na esfera pública. Esse aspecto se mostra deveras importante no combate a problemas como a violência doméstica – não se trata de disfunção pessoal, individual e familiar, como tratada hegemonicamente - mas social e de todos (NEVES, 2007).

O amor nada mais é que uma construção social, definida e interpretada de diferentes maneiras e por diferentes povos, que varia conforme cultura, história e características socioeconômicas. “Nesse sentido, para além de ser um conceito multidimensional, o amor é também um produto social e discursivo” (NEVES, 2007, p.612). Ainda segundo a autora, por consequência, todo o material produzido sobre amor (filmes, vídeos, histórias) é resultado de matrizes culturais específicas, ou seja, carregam valores e carga cultural da época e do local onde estavam inseridos, tendo, assim, uma função social reguladora. Todo esse universo de subjetividades opera com regras sociais que indicam não só o caminho que a relação de amor deve seguir, como também em quais relações devemos persistir.

Antunes pondera que diferentes autores indicam o amor como um sentimento feminino, na maioria das vezes (NEVES, 2007). À mulher cabe o emocional, o amor expressivo e as preocupações amorosas. Apesar de o ideal do amor romântico também pertencer ao homem, a influência desse conceito é muito maior no sexo feminino – aliás, esse é o comportamento esperado. A sociedade espera que mulheres amem com devoção, se entreguem, sejam românticas e passivas, ao passo que homens são encorajados e ensinados a serem ativos e pouco expressivos emocionalmente. Giddens (2001), afirma que alguém definiu o amor como “[...] uma conspiração engendrada pelos homens contra as mulheres para lhes encher a cabeça com sonhos tontos e impossíveis” (GIDDENS, 2001 apud NEVES, 2007, p.613). A autora levanta

ainda um ponto interessante quando afirma que os fatores que envolvem as opções masculinas e os que envolvem as opções femininas são diferentes, pois estão, ambos, atrelados à situação histórica em que a obra foi elaborada. Cita também definições como “amor confluyente” e “relação pura”, criadas para confrontar o mito do amor romântico, dando lugar a relações de respeito e igualdade entre os sexos. A dominação masculina está inserida histórica e socialmente na maneira como a sociedade se estrutura, fator que corrobora para um amor desequilibrado entre homens e mulheres (NEVES, 2007). Essa relação de desigualdade, de dominador (homem) e dominado (mulher), está enraizada a cultura ocidental e mudá-la implica um processo longo e trabalhoso.

R. Howard Bloch (1991) afirma que todo trabalho que aborde a questão das diferenças de gênero não deve apenas apontar os responsáveis pelo que o autor chama de “anti-feminismo”, mas também mostrar que esse discurso é contraditório, desmascarando, assim, suas incongruências. Este trabalho foca sua análise sobre o mito do amor romântico em contos de fadas específicos: os produzidos pela Walt Disney Corporation. Neal A. Lester (2010), em seu curso de Literatura Afro-Americana, pediu aos participantes que fechassem os olhos e visualizassem a personagem Cinderela. Após reabrirem os olhos, quase todos descreviam a personagem do longa-metragem da Disney de 1950.

A hegemonia da Disney sobre o imaginário da sociedade no que diz respeito aos contos de fadas é bastante visível. Por isso, são analisados neste Trabalho de Conclusão de Curso os contos de fadas da Disney, empresa que modifica e adapta versões originais de diferentes contos de fada.

Özgenalp (2005) em seu artigo denominado *Little Mermaids swimming in the patriarchal seas*, afirma que os contos de fadas são escritos para serem aproveitados tanto por crianças quanto por adultos, e essa característica específica que torna tão importante esse estilo de literatura atualmente. Contos de fadas apresentam uma estrutura básica e têm mudadas apenas algumas de suas características, de acordo com a época em que foram produzidos. Por isso são primitivos e, ao mesmo tempo,

atuais. Sociedades patriarcais, em especial, tendem a usar essa característica dos contos de fadas como ferramenta de manipulação. Segundo Özgenalp (p.2):

A evolução sexual ou existencial por que a criança passa se apresenta a ela como uma metamorfose milagrosa. Contos de fadas usam um mundo de milagres, escondendo suas propriedades por trás de suas próprias máscaras. Esse processo se passa tanto sofrida como milagrosamente para a criança, que é um candidato para adulto; afastada de sua família e que tenta se virar sozinha para descobrir quem ela realmente é (ÖZGENALP, p.2).

Com o objetivo de entender como sociedades patriarcais utilizam contos de fadas para manipular as crianças que estão “descobrimdo a sua sexualidade”, Özgenalp (2005) faz uma análise comparativa do conto de fadas original “A Pequena Sereia” e sua versão produzida pela Disney. Numa descrição breve de como esse conto de fadas específico afetou sua vida, a autora alega que, com a maturidade, começou a perceber que todos os contos de fadas têm a intenção de fornecer à sociedade lições morais e normas, inseridas na vida da sociedade desde a fase infantil.

As crianças “encontram” o conto de fadas assim que começam a entender a linguagem falada, que ocorre entre um e dois anos. E o que é que se ensina às crianças nesse tipo de literatura? Para o autor, homens são ensinados a serem provedores “*hyper-masculine*”, mulheres a serem figuras maternas dependentes e meninas, a se comportarem como objetos frágeis, e que devem ser salvas (HASTUR, 2002)

Pode-se dizer que contos de fadas refletem o tempo em que foram escritos e têm, em todo o seu conteúdo, lições de como devemos agir de acordo com o nosso gênero biológico e como tratar aqueles de gênero biológico oposto. Como produtos do seu tempo, são evitados de preconceitos existentes no contexto socioeconômico e cultural em que foram criados. Muitos são misógenos, mas também não é difícil encontrar contos de fadas até misândricos. (HASTUR, 2002)

Em vez de ensinarem lições de respeito às diferenças, contos de fadas ensinam como a criança deve se comportar na sociedade em que está inserida, qual o seu papel na relação homem/mulher – meninos devem crescer para serem príncipes encantados e meninas devem aprender que sua vida será cuidar do homem da casa –, além de como se encaixar no papel predefinido pela sociedade, oprimindo os que não conseguem se encaixar nos estereótipos - “Pesquisas históricas sobre contos de fadas têm mostrado como a sua produção depende do sistema de valores da cultura que se apropria dele“ (ZIPES, 1979; BOTTIGHEIMER, 1987 apud WESTLAND, 1993, p. 2). Histórias mais antigas carregam carga cultural do sistema da época em que foram escritas, assim como as produzidas atualmente trazem valores culturais em voga no momento. Mesmo que tenham mesmo fio condutor e narrativa, apresentam cargas culturais diferentes, variando de acordo com o conjunto de subjetividades vigentes na sociedade em que foram elaboradas.

Grande parte dos personagens principais é constituída por mulheres - é como se o sistema patriarcal quisesse educá-las com os valores estruturais da sociedade, colocando a mulher no papel de vida que deve assumir socialmente. Não apenas em contos de fadas, como também na mitologia – são maneiras de controlar a atitude feminina, mostrando como as mulheres devem se comportar perante o mundo em que vivem, sempre à sombra dos homens que estão ao seu lado (ÖZGENALP, 2005).

Não são somente as mulheres que têm o seu papel predefinido e especificado nos contos de fadas - os homens também. Como exemplo, a autora cita o longa-metragem *A Bela e Fera, no qual* a personagem masculina principal tem que fazer de tudo para conquistar a atenção da mulher, apesar da sua aparência e crueldade.

Porém, no fim da animação, a Fera se mostra um príncipe belo e solidário, homem perfeito que estava sob o efeito de uma maldição. A Bela e a Fera oferece um final feliz à personagem masculina principal (ÖZGENALP, 2005). O papel da mulher também é bastante específico – ela tem que aguentar as brutalidades e grosserias de uma fera, para no fim obter um bom casamento com um príncipe.

Em sua análise do conto *A Pequena Sereia*, Özgenalp (2005) compara o conto original, escrito por Hans Christien Andersen, com a versão da Disney de 1989. Apesar de muitos dos valores intrínsecos no conto escrito por Hans Christien Andersen ainda estarem presentes na releitura da Disney - para a mulher ser aceita, por exemplo, ela precisa ser boa, bonita, e fiel ao seu homem –, outros foram modificados para se adequarem à época. O ideal de corpo dos anos 90 era o de mulheres magras, operadas, milimetricamente moldadas no corpo perfeito, um ideal muito difícil de ser alcançado – Britney Spears, Christina Aguilera e Ally McBeal são exemplos da época citados pela autora. Essas “personagens” mostram que a mulher é bem sucedida quando dirige o seu homem:

Elas não se importam em se colocarem como ‘objeto de desejo’ para dirigirem seus homens. Na época que o conto de fada foi escrito, a tarefa das meninas era ser uma boa dona de casa, cuidando de seus filhos e fazendo seu marido feliz. Nos anos 90, a tarefa das mulheres muda para ser bonita porque, desse modo, elas podem adquirir poder para dirigir seus homens. Ser bonita, em todos os aspectos, é encarado como uma benção (ÖZGENALP, 2005, p.5).

O sofrimento da Pequena Sereia, ao perder sua cauda para conquistar seu príncipe, se torna realidade para muitas mulheres atualmente, que buscam cirurgia plástica para aplacar sua ansiedade com relação à imagem desejada. A Pequena Sereia apresenta um diferencial em relação a outros contos de fadas: a menina demonstra natureza mais rebelde. Tanto Branca de Neve, quanto Cinderela e Bela Adormecida esperam seus príncipes enquanto limpam e arrumam a casa – e um príncipe que nunca viram ou conheceram. Nesse aspecto, a Pequena Sereia se difere, um pouco, das outras personagens. Seu príncipe encantado não é um total desconhecido, que ela espera durante tempo indeterminado. Esses aspectos ilustram

como os contos de fadas se transformam para se adequarem à moral e à ética da sociedade em que foram produzidos. (ÖZGENALP, 2005)

Avaliando o papel principal masculino, percebe-se que o Príncipe Eric também é um estereótipo. A personagem ensina os homens que, para conseguir o que se quer, deve-se ser corajoso, forte e dominador de sua mulher. Por isso, quem abre mão da sua terra natal e troca sua cauda (o elemento icônico da Sereia, ligado à sua própria identidade) por pernas é a personagem feminino, não o príncipe. À mulher cabe, para alcançar o objetivo principal de obter um marido, ser bonita, submissa, acanhada e charmosa. Assim, o filme é repleto de simbolismos. Como no livro, a versão da Disney representa o fundo do mar, onde mora uma comunidade de sereias, como um lugar rico, liderado por um rei e uma rainha. Sinais de nobreza estão presentes em toda a animação (ÖZGENALP, 2005).

Úrsula é a personagem-bruxa que rouba a voz de Ariel e lhe dá em troca um par de pernas. Uma mulher usando planos elaborados para obter poder: sempre que maturidade e sabedoria, de alguma forma, aparecem como características de uma mulher, essa personagem feminina é apresentada como diabólica. Outro simbolismo forte desse conto é o fato de que Ariel, para conquistar seu príncipe, precisa abrir mão de sua voz – sua liberdade de expressão, seu direito de falar e, portanto, emitir opiniões e protestar. Ela renuncia à voz e à cauda, o elemento que faz dela quem ela é: uma Sereia. Ainda segundo a autora, Sandra M. Gilbert e Susan Gubar definem esse comportamento como *“inanimate objet d’art”*, que caracteriza a renúncia da mulher do que a faz ser única para se tornar objeto de desejo do homem (GILBERT E GUBAR, 1979 apud ÖZGENALP, 2005).

Para se tornar objeto de desejo do seu príncipe encantado, a Pequena Sereia foi obrigada a abrir mão de sua cauda, não importando o quão traumático e doloroso fosse isso para ela. Para ser aceita pela sociedade e pelo homem que amava, Ariel teve que abdicar a sua identidade (ÖZGENALP, 2005). Esse tipo de controle social exercido sobre as mulheres é difícil de ser detectado e combatido, por trabalhar valores morais em cada uma, desde a infância.

Nos primeiros contos de fadas, é difícil se lembrar dos papéis representados pelos príncipes encantados. São personagens sem nenhuma complexidade e sem presença significativa, como se existissem apenas para moldar o papel da personagem feminina. Possuem, sem dúvida, características em comum, já citadas, mas pouco exploradas. Porém, é nítido o processo de mudança por que o papel masculino vem passando. Ken Gilliam e Shannon R. Wooden (2008) afirmam que a principal personagem masculina das animações atuais assume um papel menos *macho* e apresenta emoções e atitudes atribuídas ao gênero feminino – ela, a personagem, sofreu um processo de transformação. Os autores citam como exemplo animações como *Toy Story* e *Cars*, onde os protagonistas sofrem uma transformação, partindo de um posição de **macho alfa** para uma postura mais gentil, compreensiva e menos agressiva. Não só os filmes de animação têm apresentado essas transformações masculinas, como muitos deles têm suas histórias construídas em torno de tais transformações.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se, tendo como base toda a bibliografia tratada neste trabalho de conclusão de curso, que os papéis de gênero estão bem definidos nos contos de fadas. Apesar de bem definidos, não estão completamente à mostra – se escondem por trás de suas máscaras, como apontou ÖZGENALP (2005). Sem saber que estamos sendo **moldados** no estereótipo da princesa e do príncipe, nos alimentamos e a nossas crianças com histórias que reforçam papéis de gênero desiguais e restritivos. Mulheres nutrem o desejo eterno de serem salvas, porque isso foi o que, desde pequenas, foram ensinadas pela sociedade ocidental patriarcal na qual estão inseridas, por intermédio de ferramentas poderosas como contos de fadas – presentes na vida das pessoas desde crianças. Por outro lado, homens devem corresponder a expectativas sociais que envolvem força, coragem, pouca emotividade e provimento de alimentação e moradia, entre outras condições materiais de sobrevivência.

E, esses estereótipos, por serem por tanto tempo construídos no imaginário da sociedade ocidental, são difíceis de serem enxergados e combatidos. E é por isso que esse trabalho de conclusão de curso se valeu da arte – que, por característica, oferece potencial de mudança de realidade e de incentivo à reflexão. Especificamente da técnica do *Stop Motion* que, por ser uma técnica que usa apenas fotografias, possui uma estética diferenciada e com possibilidades bem interessantes.

As relações amorosas são essenciais para a vida de qualquer ser humano. Mas, como foi dito por Neves (2007), os estereótipos de gênero perpetuados ao longo dos séculos têm formulado relações desiguais entre homens e mulheres.

Tais modelos de comportamento estão inseridos, sub-repticiamente, em contos de fadas da Disney, assistidos por crianças e adultos do mundo inteiro. Papeis sociais pré-estabelecidos que devem ser seguidos, construídos para serem socialmente esperados. Milhares de pessoas que não se encaixam neles sofrem a violenta influências de uma das ferramentas sociais mais antigas de controle e manutenção do *status quo*: o preconceito.

Vale destacar alguns aspectos importantes durante o desenvolvimento do trabalho: a. A fundamentação teórica revelou-se consistente para embasar o roteiro e a elaboração do trabalho; b. Algumas restrições de cenário e recursos propiciaram soluções criativas; c. A falta de conhecimento prévio da técnica, como era de se esperar, acabou por prolongar o tempo de desenvolvimento do produto; d. Uma avaliação superficial, que incluiu pequeno grupo de pessoas, mostrou boa receptividade e exercício de visão crítica, além de ter provocado risos, o que indica perspectiva bem-humorada, como pretendido. Um trabalho futuro poderia realizar uma avaliação mais ampla, com a participação de um número maior de pessoas, o que contribuiria para desvelar outras dimensões do produto.

Referências

BEST, Joel; LOWNEY, Kathleen S. The disadvantage of a good reputation: Disney as a target for social problems claims. *The sociological quarterly*, Berkeley, v. 50, n. 3, p. 431-449, jul. 2009.

BLOCH, R. Howard. *Medieval Misogyny and the Invention of Western Romantic Love*. United States: University of Chicago Press, 1991.

COLLINS, Jill; HUSSEY, Roger. *Pesquisa em administração*. 2. ed. E. Bookman, São Paulo, 2005.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *How to read donald duck*. Hungary: IG Editions, 1991. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/33788991/How-to-Read-Donald>>. Acesso em: 21 abr. 2012.

FORGACS, David. Disney animation and the business of childhood. *Screen*, Oxford, v. 33, n. 4, p.361-374, dez. 1992.

GILLIAM, Ken; WOODEN, Shannon R. Post Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar. *Journal of Popular Film and Television*, v. 36, n. 1, p. 2-8, Mar. 2008.

HASTUR. Wide awake in dreamland: Fairy tales, feminism, and patriarchy. Disponível em: <http://www.teemings.net/series_1/issue04/dreamland.html>. Acesso em: 17 out. 2011

LESTER, Neal. Disney's the princess and the frog: The pride, the pressure, and the politics of being a first. *The Journal of American Culture*, v. 33, n. 4, p. 294-308, dez. 2010.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação*. São Paulo: Senac, 2005.

MACHADO, Daniela. Aprendendo metodologia sob o olhar de uma principiante em pesquisa. *Revista Rastros*, São Leopoldo, v. 8, n. 8, p. 96-107, out. 2007.

NEVES, Ana S. As mulheres e os discursos genderizados sobre o amor: a caminho do "amor confluyente" ou o retorno ao mito do "amor romântico"? *Revista estudos feministas*, Florianópolis, v. 15, n. 3, p. 609-627, set./dez. 2007.

ÖZGENALP, Nur. Little mermaids swimming in the patriarchal seas. Disponível em: <<http://www.inter-disciplinary.net/ati/Monsters/M2/Ozgenalp%20paper.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2011.

PITI, Theresa. Stop Motion gains speed: Old-school animations makes a comeback in backlash to CG's success. *Adweek*, New York, v. 47, n. 13, p. 22-23, mar. 2006.

SCHNEIDER, Carla. Visualidade pós moderna no cinema de animação. *ORSON Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL*, v. 1, n. 1, p. 151-161, 2011. Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/primeiro_olhar/150-161.pdf> Acesso em: 8 dez. 2011.

SHAW, Susannah. *Stop motion: Craft skills for model animation*. Oxford: Focal Press, 2004.

TARÍN, Francisco. *El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada*. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/tarin-francisco-espectador-pantalla.pdf>>. Acesso em: 5 set. 2011.

TAYLOR, Richard. *The encycolpedia of animation techniques*. Philadelphia: Running Press, 1996.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Abbeville Press, 1987.

VAUGHN, Stephen. Morality and Entertainment: The Origins of the Motion Picture Production Code. *The Journal of American History*, v. 77, n. 1, p. 39-65, jun. 1990.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. New York: Routledge, 1998.

WESTLAND, Ella. Cinderella in the Classroom. Children's Responses to Gender Roles in Fairy-tales. *Gender and Education*, v. 5, n. 3, 1993.

WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/5445343/the-animators-survival-kit-richard-williams>>. Acesso em: 7 nov. 2011

Apêndice

Roteiro do Stop Motion produzido

ATÉ QUE A MORTE OS SEPARE

Um roteiro
de
Clara Angeleas

ATÉ QUE A MORTE OS SEPARE

1. KOMBI PINTADA PELO PROJETO “CORPOS INFORMÁTICOS” DO DEPARTAMENTO DE ARTES DA UNB – INÍCIO DE TARDE – INÍCIO DA MÚSICA

A atriz sentada em um banco lê um livro enquanto um macaco se movimenta pelo cano da cortina até ficar de frente para a personagem. A menina se abaixa para pegar uma banana e, em seguida, alimenta-o com ela.

CORTA PARA:

2. CAIXA DE CORREIO

o dispositivo vermelho da caixa de correio levanta, avisando que tem carta.

CORTA PARA:

3. KOMBI

Ela se levanta, curiosa, se agacha para pegar a carta, volta para o lugar onde estava e abre-a.

CORTA PARA:

4. PAPEL COM UMA FOTO NO MEIO

um homem atua, através das fotos, o que as palavras da carta dizem (não se preocupe, princesa! Vou resgatá-la e matar o monstro que te guarda. E assim viveremos felizes para sempre.)

CORTA PARA:

5. KOMBI (volta para cena inicial) – INICIO DE TARDE

Aparece uma galinha em close. A câmera vai abrindo e revelando a princesa sentada e uma galinha a seu lado, assustada. Ela, então, se levanta e sai de cena.

Após alguns segundos, retorna com uma vela de garrafa, coloca-a dentro da Kombi e sai de cena novamente.

Volta após mais alguns segundos com um vaso de flores, coloca-o também dentro da Kombi e, mais uma vez, sai de cena.

Mais alguns segundos se passam e ela volta para cena carregando uma cesta de maçãs, entra na Kombi e fecha as cortinas – COMEÇA A ESCURECER – FIM DE TARDE

CORTA PARA:

A câmera dá um close no príncipe espiando por trás da Kombi.

CORTA PARA:

Ele desvia da galinha, que se move freneticamente, e segue em direção a Kombi.

CORTA PARA:

O príncipe abre as cortinas e se depara com a princesa deitada no banco, de pernas bem juntas, olhos fechados, segurando um buque e com uma maçã na boca. Ao seu lado estão a cesta e as velas, acesas.

O príncipe a olha por alguns instantes e a cutuca. Nenhuma resposta. Ele então pega seu braço e solta. O braço cai, inerte.

O príncipe olha para o lado com uma expressão de desentendimento e conformidade, pega a maçã que está na boca da princesa e sai comendo-a.

A princesa levanta e espia por fora da Kombi e, quando vê que o príncipe já se foi, faz uma expressão de alívio (desliza as costas da mão na testa e assovia).

FIM DA MÚSICA