



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

JULIANA NEVES SALES

**CONTOS DE FADAS E CINEMA DE ANIMAÇÃO:
O PROCESSO DE PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA INFANTIL "O ROUBO DA
GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ"**

SÃO CRISTÓVÃO

2025

JULIANA NEVES SALES

**CONTOS DE FADAS E CINEMA DE ANIMAÇÃO:
O PROCESSO DE PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA INFANTIL "O ROUBO DA
GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ"**

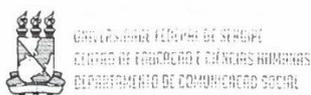
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal de Sergipe, orientado pelo Professor Jean Fábio Borba Cerqueira e coorientado pelo professor Gustavo de Melo França.

SÃO CRISTÓVÃO

2025

JULIANA NEVES SALES

**CONTOS DE FADAS E CINEMA DE ANIMAÇÃO:
O PROCESSO DE PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA INFANTIL "O ROUBO DA
GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ"**



**ATA DA SESSÃO DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE
GRADUAÇÃO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

Título do Trabalho: Contos de Fadas e Cinema de Animação: o Processo de Pré-Produção do Curta Infantil "O Roubo da Gaita Dourada pelo Malvado Carcará"

Aluno(a): Juliana Neves Sales

Data: 16 de abril de 2025

Às 10h do dia 16 de abril de 2025, reuniu-se, no auditório do DCOS, com a finalidade de proceder ao exame do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação de Juliana Neves Sales, a Banca Examinadora composta pelo professor Dr. Jean Fábio Borba Cerqueira (Orientador), Me. Gustavo de Melo França (Coorientador), professora Dra. Germana Gonçalves de Araújo (1ª Examinadora) e o professor Dr. Thiago Paulino da Silva (2ª Examinador). Após a apresentação da aluna e o momento de discussão com a banca, esta se reuniu em separado para avaliação final do trabalho, atribuindo as notas, conforme abaixo:

BANCA EXAMINADORA	NOTA	ASSINATURA
Dr. Jean Fábio Borba Cerqueira	10,0	
Dra. Germana Gonçalves de Araújo	10,0	
Dr. Thiago Paulino da Silva	10,0	
Me. Gustavo de Melo França	10,0	
MÉDIA ARITMÉTICA FINAL	10,0	

Com base na média expressa acima, a aluna foi considerada Aprovada.

São Cristóvão, 16 de abril de 2025.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter chegado até aqui.

Aos meus pais, pelos livros e por todo apoio.

A Tchaikovsky, pela música e pelas memórias.

Ao professor Gustavo, por ter acreditado nesse projeto desde o início.

E à Chérie, por ter sido uma grande companheira.

RESUMO

O presente trabalho procura investigar, através de uma pesquisa bibliográfica, as relações entre os contos de fadas, a literatura infantil, e o cinema infantil, na intenção de, assim, proporcionar uma base para a pré-produção de um curta-metragem de animação em recorte intitulado "O Roubo da Gaita Dourada pelo Malvado Carcará", que será, então, apresentada na forma de um memorial descritivo. Em primeira instância, serão abordados os aspectos teóricos utilizados para fundamentar a pesquisa, passando pela relação entre a literatura infantil e a construção da infância moderna, o uso dos contos de fadas e da literatura infantil como ferramenta pedagógica e a sua influência no cinema infantil, a associação comum entre animação e conteúdo para crianças, e, além disso, a chegada dos contos de fadas ao cinema e as diferentes formas de se representar essas histórias. Em seguida, serão descritos os aspectos técnicos da fase de pré-produção do curta, incluindo a construção do roteiro e o desenvolvimento visual. A narrativa em questão, construída a partir de um modelo proposto pelo folclorista Vladimir Propp, segue diversas convenções presentes em contos de fadas, e retrata a jornada de uma menina, que acompanhada de seu gato, viaja por uma ilha mágica, com o objetivo de reaver sua gaita, que foi roubada por um carcará. Lá, eles encontrarão diversos personagens, incluindo um ratinho covarde, que os ajudará em sua busca.

Palavras-chave: contos de fadas, cinema infantil, animação, literatura infantil.

ABSTRACT

This work aims to investigate, by means of a bibliographic research, the relationship between fairy tales, children's literature, and children's cinema, with the intention of providing a foundation for the pre-production of an animated short film titled "O Roubo da Gaita Dourada pelo Malvado Carcará", which will be then presented through a descriptive memorial. Firstly, the theoretical foundation used to support the research will be addressed, covering the relationship between children's literature and the construction of modern childhood, the use of fairy tales and children's literature as pedagogical tools and their influence on children's cinema, the association commonly made between animation and content made for children, and furthermore, the arrival of fairy tales in cinema and the different ways of representing these stories on screen. Afterward, the technical aspects of the pre-production phase of the short film will be addressed, including the writing process of the script and its visual development. The narrative, which is based on a model proposed by the folklorist Vladimir Propp, follows several conventions found in fairy tales and portrays the journey of a girl, who, accompanied by her cat, travels across a magical island to retrieve her harmonica, which was stolen by a carcará. Along the way, they will encounter many characters, including a cowardly mouse who will help them in their quest.

Keywords: fairytales, children's cinema, animation, children's literature.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cena de “Jonjoca, o Dragãozinho Manso”	15
Figura 2 - Página dupla de “Chapeuzinho Amarelo”	20
Figura 3 - “Mamãe Gansa Lendo Contos de Fadas”	23
Figura 4 - Zootrópio	30
Figura 5 - “A Lenda da Serpente Branca”	33
Figura 6 - Cena de “ <i>Beware - the Nerves!</i> ”	35
Figura 7 - Folha de acetato para o filme “Branca de Neve e os Sete Anões”	36
Figura 8 - <i>Making of</i> da animação em <i>stop-motion</i> “Wallace & Gromit: Avengança”	37
Figura 9 - Uso de silhuetas em recorte em “As aventuras do Príncipe Achmed”	37
Figura 10 - Cena de “ <i>Waking Life</i> ”	38
Figura 11 - Uso de pintura sobre vidro na produção de “ <i>Mob Psycho 100</i> ”	38
Figura 12 - Modelos não renderizados de “ <i>Toy Story</i> ”	39
Figura 13 - Colorista pintando um fotograma para o filme Pinóquio	41
Figura 14 - Cena de “ <i>Asparagus</i> ”	43
Figura 15 - Reprodução de 1900 de “A Fada do Repolho”	51
Figura 16 - Ilustração de A Bela e a Fera por Walter Crane	52
Figura 17 - Cena de “ <i>Skazka pro Lunnyy Svet</i> ”	61
Figura 18 - Paleta de cores geral do curta.	62
Figura 19 - Estudo de cores para o curta.	62
Figura 20 - Estudo de cores para o curta.	63
Figura 21 - Estudo de cores para o curta.	63
Figura 22 - “ <i>Lisa i zayats</i> ”	64
Figura 23 - Acordos cromáticos com a cor amarela	64
Figura 24 - <i>Model sheet</i> do Gato.	65
Figura 25 - <i>Model sheet</i> do Rato	65
Figura 26 - <i>Model sheet</i> da Menina	66
Figura 27 - <i>Model sheet</i> da Mãe	67
Figura 28 - Frame de uma cena da Mãe na cozinha	67
Figura 29 - <i>Model sheet</i> do Carcará.....	68
Figura 30 - <i>Model sheet</i> da Serpente.	68
Figura 31 - <i>Model sheet</i> do Papagaio.	69
Figura 32 - <i>Model sheet</i> do Jumento	69
Figura 33 - <i>Model sheet</i> dos filhotes do Carcará	70
Figura 34 - <i>Model sheet</i> do Gigante.	70
Figura 35 - Cena do filme “O Filho da Égua Branca”	71
Figura 36 - Arte conceitual para a personagem da Lua	71
Figura 37 - Página do <i>storyboard</i>	72
Figura 38 - Página do <i>storyboard</i>	74
Figura 39 - Página do <i>storyboard</i>	74
Figura 40 - Edição do <i>animatic</i>	75
Figura 41 - Profundidade de campo proporcionada pela sobreposição de camadas	75
Figura 42 - Oficina de animação	76

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
Cinema infantil	11
Origens do cinema infantil	13
1. INFÂNCIA E LITERATURA INFANTIL	18
1.1 Origens da literatura infantil e sua função utilitário-pedagógica	21
2. CINEMA DE ANIMAÇÃO	30
2.1 Mulheres na animação	40
3. CONTOS DE FADAS, DA LITERATURA AO CINEMA	45
3.1 Classificações e a análise formalista dos contos de fadas	47
3.2 Contos de fadas no cinema	50
4. “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”: A PRODUÇÃO DO CURTA	57
4.1 Premissa e roteiro	57
4.2 Identidade visual	60
4.2.1 Criação de mundo	61
4.2.2 Design de personagens	64
4.3 Storyboard e animatic	72
4.4 Produção do teaser	75
CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
REFERÊNCIAS	80
APÊNDICE A - ROTEIRO DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”	87
APÊNDICE B - STORYBOARD DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”	87
APÊNDICE C - ANIMATIC DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”	87
APÊNDICE D - TEASER DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”	87

INTRODUÇÃO

O conto de fadas está entre os mais resilientes dos gêneros literários, como se pode notar pela sua relevância cultural mantida desde os tempos da narração exclusivamente oral até o nosso contexto atual, sendo capaz de prevalecer em nossas vidas ao redor do globo, a despeito das diversas diferenças geográficas, históricas e culturais. Embora não tenha sido concebido originalmente como um conteúdo voltado para o público infantil, ele é hoje um dos maiores símbolos relacionados ao imaginário infantil. Esse fenômeno pode ser parcialmente atribuído à relação intrínseca entre o nascimento da infância moderna, em meados do século XVII, e o estabelecimento dos contos de fadas como um gênero literário, que não tardou a ser entendido como uma efetiva ferramenta pedagógica. Embora muito tempo tenha se passado desde então, o contato com histórias continua a ser uma experiência bastante enriquecedora durante a fase de formação da criança, como observado pelo psicólogo infantil Bruno Bettelheim:

É bem verdade que, num nível manifesto, os contos de fadas pouco ensinam sobre as condições específicas da vida na moderna sociedade de massa; eles foram inventados muito antes do seu surgimento. No entanto, por meio deles pode-se aprender mais sobre os problemas íntimos dos seres humanos e sobre as soluções corretas para suas dificuldades em qualquer sociedade do que com qualquer outro tipo de história compreensível para uma criança (BETTELHEIM, 2024, p.11-12).

De modo similar à forma em que o nosso entendimento de infância sofre variações a depender do contexto histórico, os contos de fadas têm se mostrado capazes de se metamorfosear e aderir a diferentes manifestações culturais, tendo um espaço hoje não apenas na literatura, mas em diversas mídias, incluindo o cinema infantil, que desde suas origens bebe da fonte de obras escritas para crianças.

É do reconhecimento dessa relação intrínseca entre os contos de fada e o cinema infantil, além da notória escassez de obras do gênero no acervo do curso de Cinema e Audiovisual da UFS, que surge a ideia para o presente trabalho, que, a princípio, consistia no desenvolvimento de um curta-metragem infantil de animação de contos de fadas, que tem como alvo o público infantil, a partir do uso de temas e convenções comuns às narrativas desse gênero. Trata-se, por conseguinte, da história de uma menina solitária que, após ter sua gaita roubada por um carcará, embarca em uma pequena jornada por uma ilha encantada com seu gato para reaver o objeto. Lá, ambos terão de lidar com diversos personagens, incluindo um ratinho medroso que os ajudará em sua busca. Consiste, então, em uma narrativa que enfatiza o crescimento individual a partir da amizade e do trabalho em grupo, tendo em vista que o trio central precisará aprender a contar uns com os outros para atingir seu objetivo.

A escolha da animação como mídia se dá tanto pelo aspecto lúdico proporcionado por ela quanto pela praticidade, tendo em vista que, em se tratando de uma história com elementos fantásticos, ela garante mais liberdade artística do que um *live action*, por não precisar se reter a uma noção convencional de realidade (NOGUEIRA, 2010, p.59). Porém, tendo em mente que se trata um projeto majoritariamente desenvolvido por uma única pessoa, sendo o compositor da trilha, Jean Fidelis, o único outro componente da equipe além de mim, foi decidido que esse trabalho tomaria a forma de um memorial descritivo da fase de pré-produção do curta, cujos detalhes serão destrinchados no quarto capítulo. Desse modo, espera-se que, no futuro, seja possível inscrever esse projeto em um edital, para que ele seja desenvolvido com uma equipe maior e um tempo de produção mais adequado.

Ademais, para que fossem abordadas as temáticas relevantes para esse trabalho, além dos aspectos referentes à produção, dediquei os três primeiros capítulos à abordagem dos aspectos teóricos relacionados à construção da infância moderna e a relação entre literatura infantil, cinema infantil e cinema de animação. Além disso, como parte do processo de pesquisa, foram assistidos diversos filmes que de alguma forma poderiam ser relevantes para os temas discutidos ou servir de inspiração para o curta-metragem em produção - até o momento intitulado "O Roubo da Gaita Dourada pelo Malvado Carcará" -, variando entre filmes infantis, filmes de contos de fadas e animações soviéticas em geral, diversos dos quais serão aqui mencionados.

Nesse sentido, o primeiro passo no desenvolvimento deste trabalho resumiu-se na elaboração de um embasamento teórico a partir da leitura de obras e autores que pudessem vir a servir de repertório para o presente projeto. Ainda na introdução, será apresentada a definição de adaptação conforme proposta no "*Routledge Encyclopedia of Translation Studies*" (2011), editado por Mona Baker e Gabriela Saldanha, para que posteriormente seja apresentada a definição de cinema infantil, como apresentada por João Melo Batista, com base nas ideias dos escritores e pesquisadores de mídias infantis Cary Bazalgette e Terry Staples.

No primeiro capítulo, por conseguinte, será feita uma breve reflexão acerca da posição da literatura infantil como um gênero, com base nas visões apresentadas pela doutora em teoria literária e tradutora Lígia Cademartori, as doutoras em comunicação e semiótica Maria José Palo e Maria Rosa D. de Oliveira, e o crítico literário e professor emérito de literatura infantil Peter Hunt. Como suporte nas discussões acerca da definição e historiografia dos gêneros literários, será mencionada a doutora em teoria literária Angélica Soares. Somado a isso, as

professoras e ensaístas Marisa Lajolo e Regina Zilberman, foram um grande suporte para a contextualização da literatura infantil no Brasil, assim como o escritor e cineasta João Batista Melo, que, por sua vez, foi uma das referências mais recorrentes ao longo do texto, devido à linha temporal apresentada em sua obra “Lanterna Mágica: Infância e Cinema Infantil” (2011), que articula temas desde o surgimento da infância moderna até a situação do cinema de animação no Brasil contemporâneo.

No segundo capítulo, serão abordados alguns recortes da história da animação e suas técnicas, com base nas definições e pesquisas do professor Luís Nogueira e da historiadora Maureen Furniss; juntamente com menções ao professor de estudos de animação e diretor Paul Wells na seção que aborda a participação de mulheres no cinema de animação. Ademais, o professor Gustavo França também será citado no que concerne ao surgimento da grade televisiva infantil nos Estados Unidos e na consolidação de diferentes demografias na TV japonesa na década de 1960. No capítulo em questão, há também uma breve contextualização do papel das mulheres como criadoras dentro da indústria da animação, e a sua presença marcante no cenário do cinema de animação independente devido à dificuldade que estas encontram ao tentar se sobressair em grandes estúdios.

No terceiro capítulo, haverá a introdução do sistema de categorização apresentado pelo folclorista Vladimir Propp, em conjunto com a contextualização do estruturalismo russo providenciada pela professora, pesquisadora e crítica literária Nelly Novaes Coelho. No mais, será mencionado também Kristian Moen, doutor em estudos de animação e história do cinema, no que estiver relacionado à influência dos contos de fadas no primeiro cinema e a construção de um imaginário homogeneizado nos Estados Unidos; o psicólogo infantil Bruno Bettelheim, no que for relacionado aos efeitos psicológicos do contato com os contos de fadas durante a infância; e por fim, o professor e tradutor Jack Zipes, por sua extensa pesquisa, que abrange a influência e a evolução dos contos de fadas na literatura e no cinema, a nível global.

O quarto e último capítulo, como mencionado previamente, se trata do memorial descritivo, que aborda detalhes da pré-produção do filme "O Roubo da Gaita Dourada pelo Malvado

Carcará, desde a escrita do roteiro e a construção do *storyboard*¹ e da identidade visual, até a produção do *animatic*²sonorizado.

Por fim, é preciso lembrar que o projeto visa a produção de um filme infantil, que, assim como a animação, e em especial no contexto nacional, se trata de um tipo de cinema que se encontra à margem do que se considera como essencial no imaginário popular quanto a sétima arte, sendo frequentemente tratado como um tipo de produção “menor” devido ao público que busca alcançar. Portanto, apresentarei a seguir a definição utilizada como parâmetro para essa pesquisa, à guisa de contextualizar o leitor quanto ao significado de cinema infantil como gênero para o presente trabalho, e buscarei também esclarecer a sua relação intrínseca com a literatura infantil em sua concepção.

Cinema infantil

O termo adaptação, como definido pelo “*Routledge Encyclopedia of Translation Studies*” pode ser entendido como uma referência a um conjunto de intervenções impostas sobre um material base, de modo a originar um novo produto que, embora seja reconhecido como derivativo de sua fonte original, não pode ser compreendido simplesmente como uma tradução (BAKER; SALDANHA, 2011, p.05).

Uma tradução, por sua vez, é, por definição, uma forma de adaptação, na qual o agente em questão deve escolher entre preservar peculiaridades da língua de origem do autor, ou adequar o texto ao idioma receptor a partir de equivalências linguísticas, criando uma sensação de fluência, porém a custo da perda de idiosincrasias do texto original. Esse fenômeno pode ser enquadrado no que se chama de “adaptação local”, que embarca problemas que surgem a partir de um texto original e são delimitados a partes específicas dele. A contraparte disso é conhecida

¹O *storyboard* pode ser entendido [...] como a representação visual da narrativa, exibindo uma sucessão de imagens, de modo a proporcionar uma pré-visualização da animação. Sua criação é resultado de um processo de decupagem do roteiro e permite visualizar melhor a história por meio de uma perspectiva ilustrada sequencial e não apenas por meio de palavras escritas, como acontece no roteiro (NESTERIUK, 2011, p.219).

² [...] o *animatic* consiste em uma espécie de versão audiovisual do *storyboard*. Cada quadro desenhado permanece exibido pelo tempo predeterminado de sua duração em tela cheia até ser substituído pelo desenho seguinte e assim por diante. Apesar de apresentar uma sequência de imagens ligeiramente diferente uma das outras, o *animatic* ainda não possui o acabamento e a fluidez de movimento de uma animação finalizada. De toda forma, permite uma visualização mais dinâmica dos planos, já acompanhada do áudio da animação devidamente sincronizado (NESTERIUK, 2011, p. 233).

como “adaptação global”, que enquadra fatores que vão para além da obra de origem e implica uma revisão mais complexa.

[...] a adaptação global constitui uma estratégia geral que tem como objetivo reconstruir o propósito, função ou impacto do texto de origem. A intervenção do tradutor é sistemática e ele ou ela pode sacrificar elementos formais e até semânticos com o propósito de reproduzir a função da obra original.³ (BAKER; SALDANHA, 2011, p.05, tradução própria).

Além do elemento textual, uma tradução deve levar em conta também o receptor da mensagem e o contexto histórico-social no qual ele está inserido. Nesse sentido, fatores intrínsecos ao texto original estarão sujeitos a mudanças, como o gênero e público-alvo, a depender do propósito do tradutor. Em se tratando da adaptação de uma obra literária para o cinema, deve-se considerar que estamos discutindo duas mídias que estabelecem relações distintas com seus respectivos públicos, a exemplo do convite à construção de um mundo imaginário no caso do leitor, em contraste com os múltiplos aspectos sensoriais proporcionados pelo audiovisual.

Embora a literatura infantil tenha sido grande influência para o cinema infantil - a se notar pela presença de diversos fatores em comum em ambas as mídias, como contato com o maravilhoso, e as histórias de aventura e amadurecimento - a adaptação dessas obras se demonstra particularmente desafiadora, visto que, diferente de gêneros literários como o suspense e o drama, que podem ser transpostos para o cinema dentro de categorias similares, conservando boa parte de suas principais características narrativas e estilísticas, o cinema infantil possui em sua definição um elemento restritivo se comparado à sua contraparte literária: para uma comunicação mais efetiva com o público-alvo, o protagonista da obra deve ser uma criança (BAZALGETTE; STAPLES apud MELO, 2011, p.55). Isso porque, além da necessidade de certa cautela para se decidir quais abordagens são apropriadas para um público infantil e do respeito pelo seu grau de assimilação, é importante lembrar que, na literatura, a ocasião de o eu-lírico/narrador ter uma idade diferente do leitor pode ser remediada pelo fato de que ele é capaz de certa agência na construção do mundo apresentado por meio da projeção de imagens mentais durante leitura, processo que não pode ser replicado ao se assistir a um filme (MELO, 2011, p.71-73).

³ No original: [...] *global adaptation constitutes a general strategy which aims to reconstruct the purpose, function or impact of the source text. The intervention of the translator is systematic and he or she may sacrifice formal elements and even semantic meaning in order to reproduce the function of the original* (BAKER; SALDANHA, 2011, p.05).

O cinema é uma arte recente, o que se torna ainda mais evidente quando o comparamos à literatura, que teve em sua vantagem séculos de estudos no que concerne à sua forma, gêneros, e usos pedagógicos antes mesmo da invenção do cinematógrafo. Logo, apesar dos esforços dentro do campo do audiovisual em relação à definição e categorização de diferentes obras, é preciso reconhecer que há ainda um longo caminho a ser percorrido, ainda mais se considerarmos que nos encontramos em um contexto em que os estudos sobre cinema têm dificuldade de acompanhar o veloz ritmo da produção de obras audiovisuais se comparado às artes antigas, cuja transição entre estilos podia levar décadas para ocorrer.

Isso se agrava quando nos referimos ao cinema infantil, em especial dentro do cenário brasileiro, que ainda carece de um campo de pesquisas significativo voltado para esse gênero. Portanto, aqui, ao me referir a cinema infantil, o farei a partir da definição providenciada por João Batista Melo, com base na obra de Carry Bazalgette e Terry Staples: uma obra destinada ao público que se encontra na faixa de idade que se conceitua como infância⁴ - dentro de seu contexto específico-, e tratam de temas pertinentes às crianças a partir de um ponto de vista principal ou inteiramente infantil, garantindo que ela seja não apenas a espectadora, mas também receptora das mensagens transmitidas pela obra (BAZALGETTE; STAPLES apud MELO, 2011, p.55).

Origens do cinema infantil

A priori, o objetivo das produções cinematográficas estava centrado no desenvolvimento da própria tecnologia e na realização de espetáculos a partir do uso de artifícios, deixando o conteúdo em segundo plano. Esse interesse pelo espetáculo resultou em diversas narrativas que se utilizavam de elementos fantásticos, e por isso, desde o princípio, histórias infantis foram grandes fontes de inspiração para produções cinematográficas, como se pode observar em adaptações de contos de fadas como “Baile Até à Meia-Noite” (1899), uma adaptação do conto de Cinderela dirigida por Georges Méliès, e a primeira adaptação de “Alice no País das Maravilhas”, lançada já em 1903. É preciso lembrar, no entanto, que até então não havia filmes endereçados a um público infantil, pois acreditava-se que não compensava produzir conteúdos voltados para audiências muito específicas.

⁴ No Brasil, considera-se como infância o período desde o nascimento até os 12 anos de idade, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL,1990).

O mais próximo disso eram os filmes familiares, produções que poderiam ser assistidas por pessoas de todas as idades. Essa tradição persiste até, pois as crianças ainda necessitam de um acompanhante adulto para acessar as salas de cinema. Além disso, uma vez que, ao atingir um público mais amplo, a venda de produtos licenciados se torna mais viável. Esse fenômeno, que nasce no mercado norte-americano como uma estratégia de otimizar os lucros durante a Grande Depressão, apenas se intensifica à medida em que os interesses de ambas as demografias se reaproximam com o passar do tempo, visto que, devido ao advento das novas tecnologias e do acesso à internet, crianças e adultos passam a consumir mídias cada vez mais parecidas (MELO, 2011, p.31). O filme familiar, além de garantir maior retorno financeiro, também se torna mais comerciável para outros países, tendo em vista que filmes infantis tradicionalmente dependem de subsídio público para serem feitos e costumam permanecer restritos em seu território de produção (MELO, 2011, p.73).

Embora fossem raramente lembradas, as crianças sempre estiveram presentes no público, o que incentivou a criação de sessões especiais para plateias infantis nos Estados Unidos e na Inglaterra. A motivação, entretanto, era de cunho financeiro, visto que as exhibições ocorriam em horários pouco frequentados por adultos e, simultaneamente, ajudavam a reduzir a presença de crianças - que pagavam ingressos de menor valor - em horários noturnos, liberando espaço para aqueles que pagavam o valor integral. No fim, foi justamente a disseminação de sessões infantis o que fez com que produtores percebessem que havia uma audiência grande o suficiente para justificar a produção de filmes de temáticas específicas (MELO, 2011, p.57). É também a partir do cinema sonoro que se começa a pensar de fato em um cinema voltado para o público infantil, visto que muitas narrativas passaram a ser consideradas impróprias para crianças, seja pela grande quantidade de diálogos ou por suas temáticas adultas, produzindo, assim, uma primeira segmentação demográfica de público. Naturalmente, era comum que filmes infantis reproduzissem elementos tradicionais às narrativas literárias que interessavam a esse público, retratando histórias de aventura e fantasia, e frequentemente sendo adaptações diretas de livros clássicas, como é o caso de “A Princesinha” (1939), “A Ilha do Tesouro” (1950) e diversas animações dos estúdios Disney, como “Alice no País das Maravilhas” (1951) e “Peter Pan” (1953).

Assim como aconteceu com a literatura, o cinema infantil chegou ao Brasil como uma mera ferramenta pedagógica, se resumindo em pequenos filmes de caráter didático e científico, geralmente exibidos em escolas, que raramente ofereciam qualquer tipo de atrativo para o

público em questão, em se tratando de linguagem ou temas. Essencialmente, se tratavam de obras instrutivas para o povo, e não filmes para crianças. Além disso, não existia qualquer tipo de incentivo para que elas frequentarem os cinemas locais, já que a decretação do código de Menores exigia que crianças de 14 anos estivessem sempre acompanhadas e proibia a entrada de crianças com menos de cinco anos durante as sessões, além de proibir a permanência de menores de idade a partir das 20h (MELO, 2011, p.87-90).

De acordo com João Batista Melo, pode-se considerar como o primeiro filme infantil brasileiro a obra “Jonjoca, o Dragãozinho Manso” (1946), uma animação de 25 minutos realizada por Humberto Mauro através do Instituto Nacional de Cinema Educativo (Ince), que apesar de suas limitações técnicas, se diferencia de seus predecessores ao não possui um caráter instrutivo, priorizando, então, o entretenimento das crianças. Apesar de diversas outras obras terem sido produzidas desde então, é evidente que o público infantil nunca foi uma prioridade dentro do cinema nacional. Na cronologia de filmes infantis e familiares apresentada no apêndice de “A Lanterna Mágica” (2011), João Batista Melo lista 98 longas-metragens produzidos entre 1952 e 2010, apresentando uma média de lançamento inferior a dois filmes por ano até então. Vale notar que os filmes de fato infantis constituem a minoria desses títulos e menor ainda é a presença de animações para esse público (MELO, 2011, p.189-195), embora, desde então, tenhamos sido apresentados a algumas obras como “O Menino e o Mundo” (2013), “As Aventuras do Avião Vermelho” (2014), e, mais recentemente, “Teca e Tuti: Uma Noite na Biblioteca” (2023).

Figura 1 - Cena de “Jonjoca, o Dragãozinho Manso” (1946).



Fonte: Captura de tela da animação.

Tendo em vista o desinteresse generalizado por esse nicho do audiovisual, não é surpreendente que o acervo de produções realizadas dentro do curso de Cinema e Audiovisual da UFS careça não apenas de obras de animação, mas também de obras infantis como um todo, até então contando com apenas duas produções em quinze anos de curso, os curtas “Clandestino” (2017), que mistura técnicas de animação e *live action* e “Procura-se: Um Pato e um Gato” (2024), feito inteiramente em animação tradicional⁵. Dessa forma, deixa-se de abranger diferentes núcleos do audiovisual e perde-se também a oportunidade de participação em festivais de filmes infantis e familiares e de animação, como o Festival Internacional de Cinema Infantil (FICI) e o Animage, o festival internacional de animação de Pernambuco. Quando esse tipo de obra é realizada, não é incomum que se demonstre o interesse em destiná-las para um público mais velho, em uma tentativa de subversão do rótulo comumente atribuído à animação de uma mídia para crianças.

O baixo status que os estudos de animação possuem nas universidades se deve em grande parte à crença de muitos de que a animação não é uma forma de arte “legítima”, uma vez que é muito popular, muito comercializada ou muito associada ao público jovem para ser levada a sério pelos estudiosos (FURNISS, 2014, p. 3, tradução própria).⁶

Embora tenham surgido dentro do cinema sem um público específico em mente, a relação comumente feita entre animações e o público infantil na atualidade é amplamente influenciada pelo modelo televisivo norte-americano estabelecido na década de 1960, que, segundo Paul Wells, direcionava essas obras de forma quase exclusiva para essa audiência (WELLS apud FRANÇA, 2023, p.14). Antes dessa divisão ocorrer, as animações transmitidas eram assistidas por um público mais variado, tal como acontecia no cinema. Porém, isso muda após a Segunda Guerra Mundial, devido ao rígido sistema de censura em vigência, baseado em um conjunto de valores que opunha qualquer tipo de subversão à moral e ao ideal do modelo de vida norte-americano, fortalecido pelo Macarthismo e o medo da ameaça comunista, o que fez com que muitas obras produzidas anteriormente à década 1950 não pudessem ser transmitidas integralmente. (KARNAL et al. apud. FRANÇA, 2023, p.14).

⁵ Também conhecida como animação 2D, consiste em uma técnica que se utiliza de desenhos, feitos à mão ou digitalmente, que, postos em sequência, criam a ilusão de movimento. É dessa técnica que vem a designação “desenho animado”.

⁶ No original: “*The denigrated status of Animation Studies in the university is largely due to the belief held in many that animation is not a ‘real’ art form because it is too popular, too commercialised, or too closely associated with ‘fandom’ or youth audiences to be taken seriously by scholars*” (FURNISS, 2014, p. 3).

Por conseguinte, convencionou-se a transmissão do bloco de desenhos animados nas manhãs de sábado, em especial por razões comerciais, já que se tratava de uma faixa de horário mais barata para anunciantes de produtos destinados ao público infantil, como brinquedos. É a partir do afastamento do público adulto no contexto dos estados-unidos, portanto, que se cria o estigma cultural que compreende a animação como uma mídia exclusivamente para crianças (MITTELL apud FRANÇA, 2023, p.15).

1. INFÂNCIA E LITERATURA INFANTIL

Mesmo nos primórdios da nossa existência, o ser humano já expressava o desejo de contar histórias, como se nota através das pinturas rupestres, desenhos feitos nas paredes de cavernas que consistem em registros de caçadas, costumes diários e rituais. Mais tarde, após a invenção dos sistemas de escrita, e com a disseminação de obras literárias na Antiguidade greco-romana, surge a tendência de se reunir diferentes textos em uma classificação com base nas semelhanças estruturais e conteudísticas nelas presentes, associando cada obra a um grupo ou classe que eventualmente daria origem a uma nova modalidade literária (SOARES, 2007, p.07).

É apenas no século XVIII, porém, que a proliferação de gêneros literários começa a ocorrer de modo significativo, como uma estratégia para atingir a públicos diversos, visto que o aperfeiçoamento da tipografia viabilizou a expansão da produção de livros, agora compreendidos a partir de uma ótica mercadológica. É este, também, o período em que a literatura infantil se estabelece como gênero, visto que, com a instituição da escolarização compulsória, as crianças, que até então atuavam como membros ativos de suas comunidades como qualquer outro indivíduo, passam a ser compreendidas como parte de uma demografia vulnerável, distinta do mundo adulto.

Embora a caracterização dos gêneros literários varie em suas exigências, podendo constituir desde apenas um conjunto de traços em comum até características consideradas obrigatórias para a classificação de uma obra em um conjunto específico (SOARES, 2007, p.07), a literatura infantil se diferencia fundamentalmente por ser definida não por sua forma, mas pelo público a quem é destinada. É esse fator, além de sua concepção dentro de um pensamento mercadológico, que visava primariamente uma função pedagógica, o responsável por estabelecer uma relação de desconfiança da crítica diante da literatura infantil (LAJOLO, ZILBERMAN, 2022, p.26-30).

Nesse sentido, Peter Hunt, que julga a literatura infantil como estritamente funcional, aponta que o seu fator de distinção em relação a outros gêneros está na expectativa do leitor implícito, na premonição do tipo de público que será atingido pela obra. Assim, um leitor em formação terá suas possibilidades de interpretação limitadas devido às poucas referências que possui em decorrência de sua idade, e poderá, portanto, ser subjugado pela intenção do autor de uma obra (HUNT, 2010, p.80). Isso, segundo ele, aponta uma problemática inerente a esse gênero, a implicância de uma falta de correspondência, além de uma assimetria de poder, na relação entre

autor e leitor, visto que o transmissor da mensagem se dirige a um público socialmente vulnerável, que está sujeito a ter suas expectativas e visões de mundo influenciadas de forma significativa nesse processo de formação.

Uma visão mais positiva é oferecida pela professora Lígia Cademartori. Embora não exclua a possibilidade de alienação do público, devido à distância natural entre autor e público, ela enfatiza o poder emancipatório da literatura infantil. Sendo o processo de maturação do ser humano marcado pela construção de padrões de interpretação, a literatura teria, portanto, a função de apresentar à criança diferentes modelos de pensamento, estimulando o desenvolvimento de seu senso crítico a partir do confronto com pontos de vista diversificados, subvertendo seus conceitos pré-estabelecidos e propondo novas interpretações da realidade a partir da proposição de novos códigos.

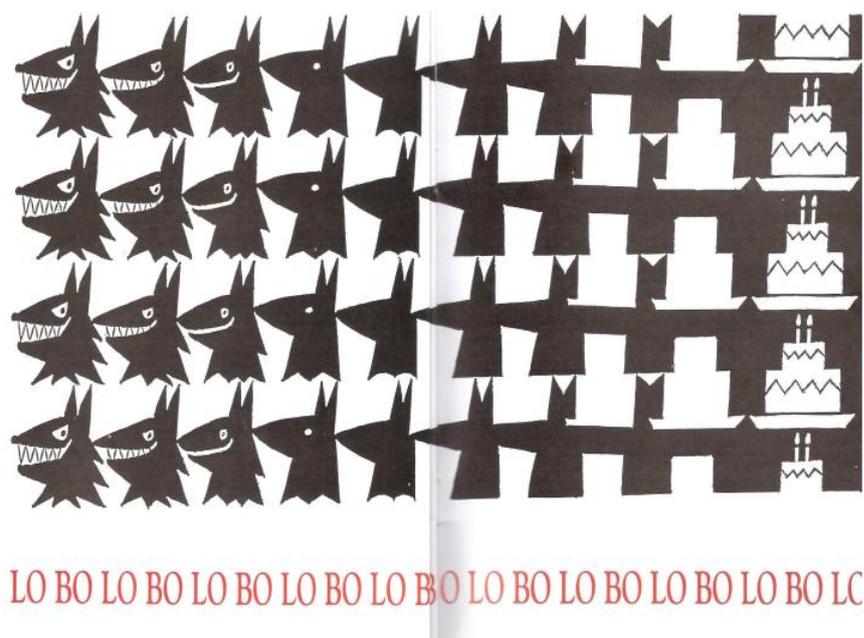
Se a dependência infantil e a ausência de um padrão inato de comportamento são questões que se interpenetram, configurando a posição da criança na relação com o adulto, a literatura surge como um meio de superação da dependência e da carência por possibilitar a reformulação conceitos e a autonomia do pensamento (CADEMARTORI, 2010, p.23).

Vale notar, além disso, que a especificidade de um público não desqualifica a literatura infantil de qualquer mérito artístico, tendo em vista que todo gênero, em algum nível, se dirige a um público pré-determinado. De qualquer modo, pensar a literatura infantil a partir de princípios estilísticos seria arriscado devido ao fato de que ela abarca uma dimensão artística e poética que pode ser encontrada por toda a literatura e direcionada a diferentes públicos (PALO, OLIVEIRA, 2006, p.10). Entretanto, isso não significa que ela não disponha de códigos, estilos e necessidades específicos, visto que o livro infantil deve respeitar as competências do leitor para além do fator textual e linguístico, considerando também a diagramação, a presença e o estilo de ilustrações, a quantidade de páginas e tantos outros aspectos, mas sempre buscando desafiar o leitor dentro dessas possibilidades.

A nível textual, essas obras são frequentemente pautadas no resgate da oralidade na escritura, bebendo da fonte originária do ato de narrar, e buscam se apropriar de uma linguagem que possui uma qualidade muito mais ilustrativa do que o que pode ser encontrado em livros para adultos, chegando a tal ponto em que as próprias palavras podem se tornar objetos da narrativa, em uma abordagem quase concretista, ao passo em que as ilustrações trabalham em conjunto com o texto para transmitir a história que se deseja contar, como se pode ver no caso de “Chapeuzinho Amarelo” (1970), no qual o conflito da trama é resolvido com uma simples

inversão silábica quando o *lobo* se torna um *bolo* (PALO, OLIVEIRA, 2006, p.37). Nesse sentido, não é raro que sejam as ilustrações o elemento principal em livros para crianças em idade pré-escolar, visto que histórias apresentadas a partir de sequências de imagens estimulam a interpretação de signos visuais a partir do reconhecimento de situações do cotidiano, além de ajudar a criança a estabelecer relações de espaço e tempo, a partir das mudanças na disposição dos elementos representados em cada figura (CADEMARTORI, 2010, p.54).

Figura 2 - Página dupla de “Chapeuzinho Amarelo” (1970).



Fonte: Digitalização do acervo da Prefeitura de Itaú de Minas.

Se autores de livros infantis se deparam com obstáculos que vão desde pressões externas para a propagação de valores de certos grupos até a escolha de uma abordagem adequada para seu público, isso não os impede de criar obras memoráveis, se utilizando de métodos criativos para levar diversos temas relevantes ao encontro da criança a partir do uso do lúdico e do maravilhoso - um exemplo seria o livro “O Rei Que Não Sabia de Nada” (1980), de Ruth Rocha, cujo tema central está relacionado aos perigos da ignorância, e à dinâmica de poder entre líder e nação. Dessa forma, a literatura infantil é capaz de sintetizar a uma interpretação do mundo e transmiti-la através do imaginário, sem se prender às fronteiras do realismo. Afinal, é preciso lembrar que a criança está em constante descoberta, e a partir do fantástico pode-se traduzir uma realidade que, para ela, é cheia de novidades. O uso de simbologias que um adulto procuraria decifrar é, por sua vez, facilmente assimilado pelo receptor infantil, que, a cada leitura, tem seu imaginário estimulado a partir da subversão do ponto de vista com o qual fora

confrontado anteriormente, ao passo que em que é apresentado a novos conceitos e padrões de interpretação.

Para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Contudo, para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar em harmonia com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. Resumindo, relacionar-se simultaneamente com todos os aspectos de sua personalidade - e isso sem nunca menosprezar a seriedade de suas dificuldades, mas, ao contrário, dando-lhe total crédito, e, a um só tempo, promovendo a confiança da criança em si mesma e em seu futuro (BETTELHEIM, 2024 p.05).

Vale ressaltar, porém, que, por ser definida por seu público, a literatura infantil pode ser inconstante em sua definição. Tendo sido criada com objetivos primariamente pedagógicos, ela surgiu praticamente ao mesmo tempo da própria noção de infância moderna, e vem sofrendo mudanças desde então, conforme as atitudes sociais em relação às crianças são moldadas pelo contexto em questão. Logo, a classificação de uma obra dependerá do juízo vigente do que se considera apropriado ou não para uma criança.

1.1 Origens da literatura infantil e sua função utilitário-pedagógica

Na história ocidental, o que hoje se conhece por literatura infantil se trata de um fenômeno relativamente recente, tendo surgido na transição entre os séculos XVII e XVIII, quando a consolidação da burguesia e o advento da Primeira Revolução Industrial, bem como o aperfeiçoamento da tipografia, possibilitaram a configuração de um novo modelo de produção e distribuição de livros, garantindo que mais pessoas tivessem acesso a eles. A partir disso, observa-se o surgimento de novos gêneros, como o drama e o romance, que se distanciaram dos temas tradicionais relacionados aos mitos e às classes aristocráticas a fim de retratar temas pertinentes à burguesia.

É, portanto, a partir da instituição de um modelo econômico liberal e da valorização da propriedade privada que é criada a concepção de uma vida familiar constituída pelos laços afetivos entre pais e filhos: a família nuclear. Desse modo, a literatura infantil é também consequência da criação de uma infância moderna, na qual as crianças são afastadas da vida pública, e deixam de ser compreendidas apenas como trabalhadores em potencial; se tornando, assim, uma classe diferente dos adultos.

A preservação da infância impõe-se como pressuposto e meta de vida; porém, como sua efetivação apenas pode se dar no espaço restrito, mas eficiente, da família, esta

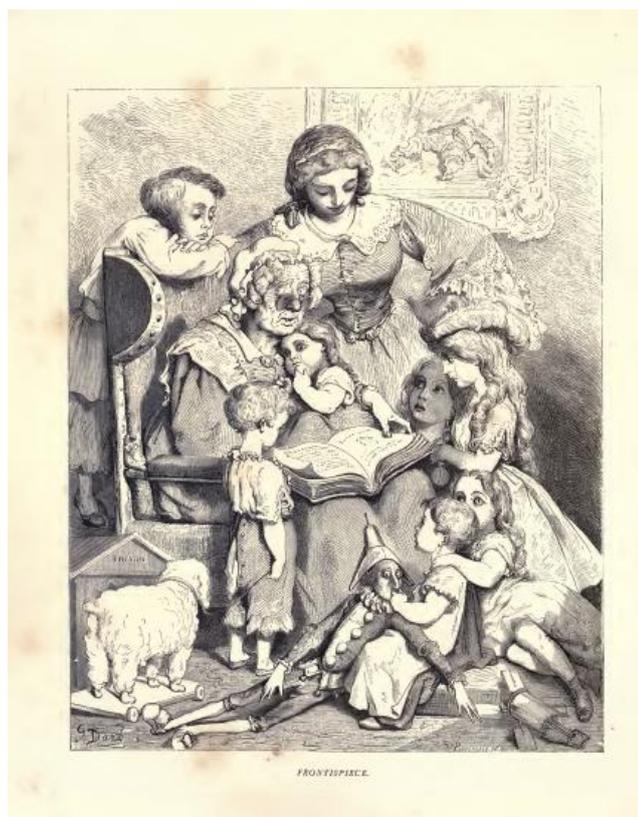
passa a gozar até então de inusitado prestígio social (LAJOLO, ZILBERMAN, 2022, p.36).

Com o desenvolvimento de estudos acerca da psicologia infantil a partir do século XVIII, houve uma crescente preocupação com a educação das crianças, resultando em leis que as retirassem das fábricas para que fossem escolarizadas, e, no caso das classes mais abastadas, havia também uma ênfase na disseminação de uma cultura voltada para as boas maneiras e o refinamento. Assim, buscou-se desenvolver uma literatura voltada para esse público que não apenas os preparasse para os desafios do mundo adulto, mas que também reforçasse os novos valores vigentes.

Até esse período, a manifestação mais próxima do que hoje se considera literatura infantil consistia na transcrição clandestina de contos originalmente transmitidos de forma oral, normalmente histórias de cunho satírico que retratavam de maneira leve situações do cotidiano, não apenas a fim de trazer elementos de fantasia à dura realidade da época, mas ativamente a utilizando como uma forma de velar as críticas às autoridades presentes nessas narrativas (CADEMARTORI apud SILVA; BARROS; NASCIMENTO, 2012, p.03). Além disso, havia obras como a coletânea de fábulas reunidas e editadas por Jean de La Fontaine, publicadas entre 1668 e 1694, que fizeram dele o primeiro autor a reunir narrativas orais em um livro, as adaptando às sensibilidades de um público específico - nesse caso, os franceses. Entretanto, em nenhum desses casos se tratava de obras escritas com o público infantil em mente.

Embora tenham sido publicados livros voltados para crianças em meados do século XVII, geralmente com intenções pedagógicas, como “O Mundo Invisível em Gravuras” (1658), do autor checo John Amos Comenius, hoje considerado o primeiro livro infantil com ilustrações; formalmente, considera-se Charles Perrault o marco inicial da literatura infantil, devido à obra “Contos da Mamãe Gansa” (1691-1697) (MELO, 2011, p.50), escrita em homenagem ao delfim da França, na época ainda menor de idade. Nela, diversos contos folclóricos foram compilados e editados com a intenção de mitigar os elementos demasiado violentos e sexuais presentes nos relatos originais; além disso, ao final de cada história constava uma pequena lição de moral em versos. Não obstante, seu objetivo principal, era meramente agradar a burguesia a partir da divulgação dos ideais da corte, que refletiam aqueles da Contrarreforma, valorizando, portanto, o pudor e a cristianização. Essa moralização, no entanto, contradizia os próprios interesses da camada popular, que deu origem a essas histórias, reforçando as tensões de interesses entre as classes da época.

Figura 3 - “Mamãe Gansa Lendo Contos de Fadas” (1866). Ilustração por Gustave Doré.



Fonte: Fairy Realm. A Collection of the Favourite Old Tales. Illustrated by the Pencil of Gustave Doré, 1866. Digitalização pelo acervo da Universidade da Califórnia.

A princípio, Perrault atribui a autoria da obra a seu filho, visto que, para um membro da academia, não havia mérito em publicar uma obra direcionada a público “sem status” (LAJOLO, ZILBERMAN, 2022, p.34). Porém, o sucesso dos “Contos da Mamãe Gansa” não apenas lhe trouxe prestígio social e uma posição como marco na história da literatura, como também foi responsável pela popularização dos contos de fadas nesse meio. Desse modo, é apenas na terceira versão de seus contos que Perrault se dirigirá a um público explicitamente infantil (MELO, 2011, p.50).

É na Inglaterra, entretanto, que a disseminação da literatura infantil verá mais sucesso, tendo em vista que o país era uma potência econômica com grandes possibilidades de exportação, o que possibilitou o estabelecimento de uma lógica comercial que viabilizasse o consumo desse tipo de obra. Com a instituição da família nuclear e a possibilidade de uma vida doméstica, observou-se uma melhoria na qualidade de vida das crianças, que passaram a ser essencialmente símbolos da modernidade. Isso, porém, as colocava em uma relação de dependência para com os adultos, e o ensino compulsório tornou-se necessário não apenas para que a escola atuasse como um intermediário entre elas e o mundo adulto, mas também porque ele possibilitaria o

estabelecimento da ordem social ao enxugar o mercado de trabalho, que havia se tornado supersaturado durante o êxodo rural que seguiu a queda do sistema feudalista, provocando o aumento do desemprego e da criminalidade (LAJOLO, ZILBERMAN, 2022, p.35).

Apesar da preferência por livros voltados à educação, a publicação de obras de aventura como “Robinson Crusoé” (1719) e “As Viagens de Gulliver” (1726) proporcionaram um vislumbre para o que viria a ser estabelecido como literatura infantojuvenil - apresentando, também, características que mais tarde seriam repetidas no cinema infantil. Embora não tenham sido escritas diretamente para crianças, a sua popularidade entre os jovens ajudou a solidificar algumas das características que se repetiriam em futuras obras do gênero. Assim, transição dos séculos XIX e XX, foi um período que ajudou a solidificar a posição da literatura infantil e infantojuvenil no imaginário popular, com o retorno aos contos de fadas com os Irmãos Grimm, que explicitamente escreviam para um público mais jovem, e Hans Christian Andersen, que se utilizava de elementos folclore para criar obras de autoria própria, além da publicação de livros como “Alice no país das Maravilhas” (1865), “As Aventuras de Tom Sawyer” (1876), “Heidi” (1880), “Peter Pan” (1911) e “O Jardim Secreto” (1911). Mesmo que diversificados em suas abordagens, eles já sugeriram quais temáticas seriam de maior agrado do público infantil, como a presença do fantástico, aventuras lideradas por jovens destemidos, a busca pelo desconhecido e, por vezes, a exposição do cotidiano, sem recorrer a elementos fantásticos - temática mais comum, embora não restrita, a obras descritas por mulheres.⁷

Apesar da diversificação de facetas dentro da literatura infantil, o seu propósito original como instrumento pedagógico, em especial dentro das escolas, também deu ao gênero uma fama de possuir obras que careciam de sensibilidades artísticas e estéticas.

O caráter formador da literatura infantil vinculou-a, desde sua origem, a objetivos pedagógicos. Ora, isto cria uma tensão entre o saber sobre o mundo da literatura (que diz "o mundo é assim") e o ideal da pedagogia (que diz "o mundo deveria ser assim") (CADEMARTORI, 2010, p.23).

Desse modo, não é surpreendente que a literatura infantil tenha assumido primariamente uma função utilitário-pedagógica, que propõe ensinar para as crianças um panorama das verdades sociais do mundo adulto a partir da expectativa de uma recepção passiva, da negação da

⁷ A exemplo de obras como “Pollyanna” (1913) e “Pollyanna Moça” (1915), de Eleanor H. Porter, “Anne de Green Gables” (1908) e suas continuações, escritas por L. M. Montgomery, e os já citados “Heidi” (1881), escrito por Johanna Spyri, e “O Jardim Secreto” (1911), de Frances Hodgson Burnett, também autora de “A Princesinha” (1905).

natureza sensível da criança em favor de um modelo consumista e imediatista, bem como de uma interpretação ontológica da literatura, na qual o narrador é detentor de uma verdade universal. Nesse sentido, a presença de uma figura intermediária - o professor ou adulto responsável - pode tanto gerar efeitos positivos, ampliando os horizontes do leitor, como negativos, limitando sua visão; a começar pela escolha do livro e, posteriormente, pelo poder de controlar a interpretação na narrativa. Entretanto, Palo e Oliveira apresentam uma visão mais otimista do processo pedagógico, afirmando que ele não é inerentemente restritivo, visto que a própria estrutura poética da literatura infantil, que se utiliza de símbolos e abstrações diversas, permite um diálogo entre obra, leitor e mediador, que resultará na reformulação constante da narrativa a partir da troca de informações, onde a criança, rejeitando a tradição de receptor passivo, pode redescobrir e ressignificar a história a cada nova leitura; um exercício dialético particularmente importante durante a formativa devido à carência de padrões interpretativos (CADEMARTORI, 2010, p.19).

Não obstante, não se deve subestimar o valor artístico da literatura infantil, visto que ela opera a partir de códigos diferentes da literatura voltada para adultos, assumindo o poder de assimilação de seu leitor. Isso porque, a criança, por ter um pensamento mais concretista, é capaz de assimilar simbolismos e fazer associações entre palavra e matéria, o que resulta na frequente aparição de analogias e personificações dentro da literatura infantil - a figura do Lobo Mau, por exemplo, sendo uma frequente representação do mal ou do medo. Esse processo não só permite que diferentes crianças possam ter interpretações diversas de um mesmo texto, como também abre margem para que o leitor possa fazer novas assimilações no ato da releitura (PALO, OLIVEIRA, 2006, p.09). Portanto, uma obra literária que desafia seu destinatário pode incentivar o exercício de um papel ativo, tornando-o um agente na construção de significado da narrativa.

A literatura, por sua vez, propicia a reorganização das percepções do mundo e, desse modo, possibilita uma nova ordenação das experiências existenciais da criança. A convivência com textos literários provoca a formação de novos padrões e o desenvolvimento do senso crítico (CADEMARTORI, 2010, p.18-19).

É também justamente essa ausência de padrões definidos que sugere que a literatura infantil não necessariamente precisa assumir um caráter moralizante em suas narrativas, visto que uma abordagem excessivamente didática é contrária à sua natureza de ressignificar aquilo que foi lido. É a partir do lançamento de obras como “As Aventuras de Tom Sawyer” (1876), de Mark Twain, e “As aventuras de Alice no País das Maravilhas” (1865), de Lewis Carroll, que se

começa a observar o surgimento de protagonistas infantis multifacetados, que não estão atrelados a códigos morais estritos (CADEMARTORI, 2010, p.24). Tom Sawyer é essencialmente mais humano por seus defeitos e sua capacidade de contornar diversas situações com o uso da esperteza, enquanto Alice, ao se deixar levar por sua curiosidade, se depara com diversos tipos de situações dentro de uma narrativa ambígua e absurda, e responde a elas de maneiras distintas. Em suma, apesar de consistir em uma poderosa ferramenta pedagógica que em muito auxilia no desenvolvimento crítico da criança, às vezes, é justamente a partir da criação de uma narrativa sem fortes intenções moralizantes, ou da representação do comportamento da criança como ela é, que se cria um livro de fato estimulante para esse público.

Apesar de ter seus equivalentes nacionais nesse sentido, a ver pelo exemplo das histórias do Menino Maluquinho, de Ziraldo, cuja marca de distinção se encontra na sua propensão para travessuras, a literatura infantil no Brasil sempre esteve bastante associada a interesses pedagógicos. Tendo chegado ao país de forma tardia, às vésperas do século XX, e, portanto, em torno do período da Proclamação da República, a literatura infantil carregava um simbolismo similar àquele testemunhado durante sua ascensão no continente europeu - era o reflexo de uma nação em processo de modernização (LAJOLO, ZILBERMAN, 2022, p.49.) Porém, devido ao massacre sofrido pelas populações indígenas e a consequente mitigação ou perda de muitas de suas manifestações culturais, que eram, tradicionalmente, orais, o Brasil se viu dependente a importação de materiais pedagógicos do exterior, cujo processo de adaptação abarcava somente a manipulação da língua, mantendo os ideais elitistas pré-fabricados na Europa e suprimindo a construção de um imaginário essencialmente brasileiro (CADEMARTORI, 2010, p. 44-45).

Assim, é apenas no final do século XIX que chegam em terras nacionais adaptações de obras relacionadas ao imaginário infantil, dentre elas “Contos Seletos das Mil e Uma Noites” (1882) e “Robinson Crusóé” (1885), traduzidas por Carlos Jansen, além de coletâneas de clássicos dos irmãos Grimm e Charles Perrault, como “Os Contos da Carochinha” (1984), traduzidas por Figueiredo Pimentel e editadas pela Livraria Quaresma. Antes disso, essas histórias chegavam ao país na forma adaptações que procuravam propagar uma boa imagem monarquia, o que já se nota pelos seus títulos, a exemplo da “Coleção de Fábulas Imitadas de Esopo e La Fontaine Dedicada à Sua Majestade o Imperador D. Pedro II e Oferecida à Mocidade das Escolas” (1852), lançada por Justiniano José da Rocha.

Desse modo, é possível afirmar que a literatura infantil nacional é de fato inaugurada apenas em 1886, quando Adelina Lopes Vieira acrescenta obras de autoria própria à coletânea presente no livro “Contos Infantis”, publicada em parceria com Júlia Lopes de Almeida em, marcando, também a entrada das mulheres no cenário da literatura infantil no país. Assim, são abertas as portas para uma onda de publicações voltadas para crianças, seja na forma de antologias folclóricas, narrativas curtas, romances, livros de poesias e até mesmo coletâneas de provérbios e cantigas infantis, porém, é apenas quase duas décadas depois, em 1921, que surge o primeiro exemplar de destaque escrito por um autor brasileiro; sendo esse “A menina de Narizinho Arrebitado”, de Monteiro Lobato. É apenas então que se começa a pensar em um caráter emancipatório na literatura infantil, a partir do estabelecimento de uma relação mais próxima entre essas obras e a realidade nacional. Além disso, diferentemente de seus predecessores, Lobato se caracteriza como um autor que valoriza a inteligência e a esperteza de seus personagens infantis em detrimento de uma moral absoluta, dialogando com a relativização do papel ideológico da criança enquanto leitora (CADEMARTORI, 2010, p.52).

Mais tarde, na transição entre as décadas de 1960 e 1970, a literatura infantil nacional alcança um novo patamar de relevância ao passo em que grandes nomes como Lygia Bojunga, Ruth Rocha e Ziraldo começam a publicar suas primeiras obras. Isso, porém, coincide com a tentativa infrutífera de dirimir os índices de adultos analfabetos a partir da criação do Mobral (Movimento Brasileiro de Alfabetização), durante o governo de Médici, visto que esse era um dos fatores que mais contribuía com atraso do desenvolvimento do país - e também algo que vinha se agravando durante o regime militar. Esse desejo pela fuga do *status* de nação subdesenvolvida resultou no encorajamento ao ingresso no ensino superior. Por isso, nessa época, houve o aprimoramento dos ensinos secundário e médio, e a popularização de cursos de ensino particular, o que, em conjunto com a facilitação do vestibular em 1969, resultou no ingresso de mais pessoas nas universidades.

Não demorou, porém, para que se percebesse que apenas a alfabetização tardia e a facilitação do acesso ao ensino superior seriam insuficientes para aumentar os níveis de educação do país - era preciso estabelecer uma boa base de ensino. Foram, então, criadas iniciativas junto ao Estado para que a literatura infantil se tornasse pauta de relevância no que concerne a investimentos relacionados à educação brasileira. A literatura infantil passa, então, a ganhar seu espaço na crítica literária e jornalística acadêmica; organizações voltadas para a leitura passam a integrá-la como parte do currículo e ela passa a ser objeto de pesquisa de cursos de pós-

graduação. Surgem, também, programas que contribuem com a distribuição de livros às salas de aula, como o Programa Salas de Leitura, organizado pelo Ministério da Educação em parceria com o PLIDEF (Programa do Livro Didático para o Ensino Fundamental).

Apesar desses novos esforços, João Batista Melo observa que é possível que essa reforma possa ter sido, contraintuitivamente, responsável pelo crescente desinteresse dos brasileiros pelo hábito da leitura, visto que, apesar de facilitar o acesso a livros, o crescimento da demanda por livros infantis contribuiu para o estabelecimento de uma indústria em cima dessas produções, que vê no público infantil apenas consumidores em potencial, resultando em livros que são pensados como meros produtos (MELO, 2011, p.122).

Ao lado de edições cuidadosas, tanto do ponto de vista gráfico quanto da estética literária, há o impresso que, destinado ao público infantil, não tem, contudo, compromisso com os traços e afirmam a literatura infantil como um gênero literário. Portanto, nem tudo que circula como livro destinado à criança é, de fato, literatura infantil. Há, no mercado, muita gratuidade e produções que não vão além do lugar-comum estético e ideológico. (CADEMARTORI, 2010, p.18)

Além de seguir uma lógica de mercado, a literatura infantil nacional por muito tempo foi utilizada primariamente como uma ferramenta de auxílio para o domínio linguístico, na esperança viabilizar o desenvolvimento do país através da mediação dos danos causados pela estruturação tardia do sistema educacional nacional, exacerbados, ainda, pela grande desigualdade de distribuição de renda no país. Nesse sentido, prioriza-se o conteúdo de qualidade paradidática, voltado para a formação do intelecto para fins pedagógicos, mas com pouca preocupação com o desenvolvimento do senso crítico de seus leitores.

Tudo isso, como afirma Melo, culminou em uma sociedade que “não tem a leitura como elemento decisivo de formação cultural” (MELO, 2011, p.124), o que, por sua vez, acaba por impactar, também, a produção de filmes infantis no Brasil. Isso porque, desde seus primórdios, a literatura infantil tem sido uma das principais fontes criativas para o desenvolvimento de filmes para crianças. Nesse caso, se tratando de uma nação que não demonstra interesse pelo seu cânone literário, não é vantajosa a produção de adaptações cinematográficas em termos de atração de público.

Mesmo os filmes baseados em roteiros originais pagaram e ainda pagam um tributo à tradição dessa literatura. Com raras exceções, são os mesmos recursos, as mesmas abordagens, os mesmos climas e efeitos, que se repetem, renovados ou não, diluídos ou não. Assim, poderíamos afirmar que se a literatura infantil nasceu da narrativa oral, o cinema infantil nasceu da literatura infantil (MELO, 2011, p.52).

Vale notar, porém, que ambas as mídias, apesar de operarem de formas distintas - a literatura, através do estímulo à imaginação, e o cinema, por meio de recursos multissensoriais - são capazes de dialogar com o público a partir da apresentação de narrativas imersivas e criativas, que procuram engajar o leitor ou espectador em suas leituras pessoais ao invés de tratá-lo como mero agente passivo. Entretanto, é preciso reconhecer que, justamente pelas diferenças existentes entre os atos de ler e de assistir, que um filme infantil precisa seguir um conjunto de princípios para ser considerado como tal, não podendo, portanto, ter sua definição reduzida à transposição de uma história infantil da literatura para o cinema, como será abordado no capítulo a seguir.

2. CINEMA DE ANIMAÇÃO

A palavra “animação” deriva do latim *anima*, que em diferentes contextos pode significar “vida” ou “alma”. Logo, animar, essencialmente, implicaria o ato de trazer algo à vida. No contexto do cinema de animação, esse termo está relacionado a um conjunto de práticas utilizadas para criar a ilusão cinética de movimento a partir de uma sequência de fotogramas. Ao dizer que “a animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados”, Normal McLaren enfatiza que a manipulação das imagens e as pequenas diferenças que existem entre elas são o cerne do fazer animação (MCLAREN apud NOGUEIRA, 2010, p.59).

Embora a tentativa de representar movimento possa ser percebida desde as pinturas rupestres do período ágrafo até em movimentos artísticos do século XX e além, é apenas a partir do surgimento e aperfeiçoamento de dispositivos ópticos como a lanterna mágica e o zootrópio que o ser humano consegue transmitir a ideia de uma ação em sua completude.

Figura 4 - Zootrópio.



Fonte: (FURNISS, 2016).

É apenas na segunda metade da década de 1910, porém, que artistas como Émile Cohl e Winsor McCay começam a experimentar com técnicas de animação dentro do cinema, criando pequenos filmes com narrativas um pouco mais complexas do que os dispositivos que precederam o cinema eram capazes de oferecer, embora o fenômeno de “desenhos que se mexem” fossem frequentemente o ponto principal dessas obras, reproduzindo a máxima do espetáculo como um fim em si mesmo já tão comum no primeiro cinema. É, então, a partir de

obras como “*How a Mosquito Operates*” (1912) e “*Gertie, o Dinossauro*” (1914) que Winsor McCay começa a imbuir seus personagens de idiossincrasias comportamentais que expressam emoções e intenções mais complexas, dando a eles personalidades distintas facilmente compreendidas pelo expectador. Esses experimentos com a manipulação da forma e do movimento influenciaram de forma significativa o modo de se animar personagens dali em diante, tornando-os em figuras multidimensionais, dotadas de uma vida interior (FURNISS, 2016, p.43).

A crescente popularização da arte moderna após a Primeira Guerra Mundial abriu fronteiras para experimentações não apenas na área do design e da ilustração, mas também na animação, gerando trabalhos cada vez mais complexos e visualmente distintos; é, também, o período em que animações mais longas passam a ser produzidas. Considera-se como o primeiro longa-metragem a obra “*El Apóstol*”, de 1917 (FURNISS, 2016, p.49), uma sátira do governo argentino vigente feita em animação em recorte, que, infelizmente, é considerada um filme perdido. Vinte anos depois, em 1937, são lançados “*Le Roman de Renard*” e “*Die Sieben Raben*”, respectivamente um longa e um média-metragem, ambos feitos em *stop-motion*⁸. Embora ambas as obras sejam impressionantes até hoje não apenas pela riqueza de detalhes e pela complexidade da movimentação dos personagens, em especial a sincronização das vozes com os movimentos boca em um período em que o som era ainda relativamente recente, não se pode negar que o maior fenômeno cultural realizado nesse ano foi “*Branca de Neve e os Sete Anões*”, não apenas o primeiro longa metragem da Walt Disney Company, mas também o primeiro a ser animado em cores. O sucesso da obra foi tamanho que não apenas trouxe às graças um estúdio que estava à beira da falência, mas também possibilitou que a partir dali fosse construído um legado que por muito tempo praticamente tornou o nome Disney um sinônimo de animação.

Um diferencial presente nas obras do estúdio estava no uso da fisicalidade, na atenção aos movimentos e expressões dos personagens, e na tradução de emoções e estados de espíritos a partir de códigos visuais claros, de modo que mesmo, sem o uso da comunicação verbal, o público pudesse facilmente compreender as emoções e pensamentos de um personagem. Essa expressividade dos personagens funcionava especialmente dentro do gênero da comédia, que era particularmente rentável entre as décadas de 1930 e 1950, como se pode notar, por exemplo,

⁸ Técnica de animação que se utiliza de materiais e objetos físicos, cuja ilusão de movimento é criada a partir de uma sequência de imagens estáticas.

pela popularidade das *screwball comedies* na época. Não é à toa, portanto, que algumas décadas depois Frank Thomas e Ollie Johnston, dois animadores veteranos dos estúdios Disney, destrinchariam, eventualmente, os chamados 12 princípios da animação no livro “*The Illusion of Life: Disney Animation*” (1981), um guia artístico que reúne técnicas utilizadas na criação de animações dinâmicas e expressivas, algumas das quais já estavam presentes mesmo nas obras de Winsor McCay.

Apesar do interesse que outros países demonstravam por essa mídia, era notável a popularidade da estética norte-americana, amplamente influenciada pelas obras produzidas por Walt Disney, em especial com a dominação dos Estados Unidos dentro da esfera das animações após a Segunda Guerra Mundial, quando a reabertura do mercado europeu possibilita que um público ainda maior tenha acesso a essas produções.

A animação norte-americana tinha sido desenvolvida em grande parte seguindo um modelo de mercado capitalista, no qual os filmes são financiados a partir de uma competição dentro do mercado comercial, mas em alguns países eram oferecidos financiamentos do governo para que produções fossem iniciadas. Governos que incentivaram a produção de filmes em geral, e animações em particular, estavam geralmente cientes do potencial do cinema, econômica e culturalmente, de contrariar a difusão ou imperialismo dos valores americanos (FURNISS, 2016, p.164)⁹

Após a guerra, da mesma forma que os Estados Unidos temiam que as fronteiras americanas fossem invadidas por ideologias comunistas, outras nações se mostraram descontentes com a infiltração da propaganda norte-americana em suas culturas, inclusive na esfera da animação. Desse modo, alguns países decidiram reagir a partir do incentivo da própria produção nacional, como é o caso da Itália, com o lançamento de seu primeiro longa-metragem animado, “A Rosa de Bagdá”, em 1949 (FURNISS, 2016, p.164).

No Japão, por sua vez, a influência do estilo americano pode ser vista em algumas das primeiras animações produzidas no pós-guerra. Na época, a produção de conteúdo para a TV, juntamente com a implementação de um novo sistema educacional, foi uma ferramenta essencial para a reconstrução do imaginário social da época, a partir da transmissão de programas norte-americanos que ajudaram a moldar um novo ideal de prosperidade na sociedade japonesa no

⁹ No original: *American animation had developed largely according to a capitalist business model, in which films are financed through competition in a commercial marketplace, but in some countries, government funding was offered to initiate production. Governments That supported the production of cinema in general and animation in particular were generally aware of the potential of the cinema, both economically and culturally, to counter the pervasiveness, or imperialism, of American values* (FURNISS, 2016, p.164).

período de transição entre as décadas de 1950 e 1960 (IGARASHI apud FRANÇA, 2020, p.105.)

Com a consolidação do mercado televisivo, a transmissão de desenhos animados ganha popularidade ao seguir o padrão de narrativas serializadas, refletindo a já consolidada popularidade das obras de *mangá*, que seguiam uma lógica de lançamento similar, além de uma estética semelhante (FRANÇA, 2020, P.106). Porém, também já se podiam observar os esforços para o estabelecimento de um mercado voltado para o cinema, como se pode ver pela fundação de um dos estúdios mais importantes do Japão, a Toei Doga (Toei Animation Company), cuja origem já podia ser traçada desde meados da década de 1940, mas que só foi formalmente estabelecido após ser adquirido pelo estúdio Toei Company, anteriormente voltado para produções em *live action* (FURNISS, 2016, p.169).

As primeiras produções para cinema da Toei Doga eram feitas em *cel animation*, e embora fosse tecnicamente e esteticamente inspiradas nas obras dos estúdios Disney, como se pode observar em “A Lenda da Serpente Branca” (1958) e “*Shounen Sarutobi Sasuke*” (1959), se tratavam de projetos ambiciosos, que, ao invés de meramente imitar o estilo importado, se apropriaram dele para criar algo novo, que conversava com a cultura e o mercado local, sendo um presságio, da potência que o Japão viria a se tornar nas décadas seguintes dentro do universo das animações.

Figura 5 - “A Lenda da Serpente Branca”. Direção de Taiji Yabushita.



Fonte: (Festival de Cannes, 2019).

Bastante prolífica era também a União Soviética, que seguia lógicas estilísticas e mercadológicas distintas dos Estados Unidos. Durante a guerra, o cinema soviético tinha um cunho fortemente nacionalista, e geralmente retratavam aspectos da história de seus respectivos países, ou exploravam seu folclore. O estilo vigente, chamado de Realismo Socialista, era incentivado pelo governo por se enquadrar com os ideais socialistas que visavam o orgulho da identidade nacional, valorizando atributos como bravura e patriotismo, elevando a figura do proletário ao patamar de herói nacional. Desse modo, o cinema era visto como uma maneira de “educar” as massas, e, portanto, a produção de filmes, incluindo animações, era estimulada pelo governo stalinista.

O maior estúdio de animação da URSS era o *Sojuzmultfilm*, sediado em Moscou, onde foram produzidas inúmeras animações em *cel animation* e *stop-motion* até o colapso da União Soviética no início da década de 1990. Entre eles, estavam diversos filmes infantis como a trilogia de curtas do “*Vinni Pukh (Winnie-the-Pooh)*”, dirigida por Fyodor Khitruk e lançada entre 1969 e 1972, e adaptações de contos de fadas, como é o caso de “*A Rainha da Neve*” (1957), baseada na obra de Hans Christian Andersen.

Durante o período soviético, os animadores da *Sojuzmultfilm* eram pagos pelo governo assim como qualquer outro trabalhador, e não importava se os filmes eram comercialmente viáveis ou não. Como resultado, artistas tinham a liberdade para desenvolver suas ideias sem ter de ceder às restrições do mercado, embora eles ainda estivessem sujeitos à censura. Adaptações de histórias tradicionais eram comuns porque tinham a tendência de serem aprovadas com maior facilidade. (FURNISS, 2016, p.173)¹⁰

Estilisticamente, animações soviéticas também eram mutuamente influenciadas pelo estilo da chamada “escola de Zagreb”, termo utilizado para se referir ao estilo comum às obras da Zagreb Film, estúdio que na década de 1950 ficou conhecido pelo estilo gráfico de suas animações, frequentemente limitado e influenciado por movimentos de arte modernos, geralmente marcado pelo uso de formas geométricas simples e *layouts* estilizados, e pela abordagem de temas voltados para um público mais velho. Na época, Zagreb, hoje capital da Croácia, era parte da Iugoslávia, que, a despeito de sua localização geográfica, não adere totalmente aos princípios comunistas, sendo relativamente liberal se comparada aos países da União Soviética, principalmente após se emancipar dela no fim da década de 1940 (FURNISS, 2016, p.176). Por

¹⁰ No original: *During the Soviet era, Soyuzmultfilm animators were paid by the government in the same way as any other workers, and it did not matter if their films were commercially viable or not. As a result, artists were free to develop their ideas outside the constraints of the marketplace, although they were still beholden to the censor. Adaptations of traditional stories were common because these tended to gain approval more easily* (FURNISS, 2016, p.173).

isso, diferente das produções de URSS, suas animações lidavam com temas mais universais, como a industrialização, a alienação do homem moderno, e a crescente preocupação da questão ambiental.

Figura 6 - Cena de “Beware - the Nerves!” (1975). Direção de Evgeniy Sivokon.



Fonte: Captura de tela da animação.

Desse modo, pode-se observar que a animação pode ser abordada e apropriada das mais variadas formas em diferentes contextos. Segundo Luís Nogueira, a extensa variedade de técnicas é um dos fatores que garantiu a vitalidade da animação dentro do cinema em nível mundial, visto que isso abre espaço para constante experimentação e renovação dentro dessa mídia (NOGUEIRA, 2010, p.59). Apesar de grande parte das animações atualmente serem produzidas a partir de meios digitais, por muito tempo a técnica mais conhecida, em partes por ser o modo de produção mais comum dos estúdios Disney, foi a da animação 2D ou animação tradicional, que consiste basicamente em uma sequência de fotogramas que contém desenhos ou pinturas, cada um apresentando uma pequena variação, a fim de gerar a ilusão de movimento. Embora, na atualidade, a maioria dessas obras seja feita digitalmente, por questões de praticidade, por muito tempo foi comum o uso do método conhecido como *cel animation*, no qual cada *frame* é pintado em uma folha transparente de nitrato de celuloide - acetato - disposta sobre o cenário.

Figura 7 - Frente e verso de uma folha de acetato para o filme “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937).



Fonte: (The Metropolitan Museum of Art, 2022).

Por sua vez, o *stop-motion*, como explica Furniss, enquadra um conjunto de técnicas que constroem a ilusão de movimento a partir de uma sequência de imagens em que um mesmo objeto ou material é reutilizado diversas vezes, sendo manualmente reposicionado no intervalo entre cada quadro. Os objetos em questão podem ser das mais diferentes naturezas e não necessariamente se restringem apenas a bonecos, podendo se tratar de objetos comuns, como latas, móveis, até mesmo materiais orgânicos, como areia (FURNISS, 2016, p. 184). Dentro do *stop-motion* podem ser apontadas diferentes subcategorias, cada uma com uma técnica em particular, mas ainda seguindo o princípio da manipulação de objetos, como é o caso do *pixilation*¹¹ e a animação em recorte (*cut out*), cuja maior diferença do *stop-motion* tradicional consiste na disposição horizontal dos objetos e da câmera, já que, nesse caso, os objetos em questão são planos, não tridimensionais.

¹¹ Animação criada a partir da captura de pessoas ou objetos reais, em uma sequência de quadros.

Figura 8 - *Making of* da animação em *stop-motion* “Wallace & Gromit: Avengança” (2024).
Direção de Nick Park e Merlin Crossingham.



Fonte: (Behind The Scenes On ‘Wallace & Gromit: Vengeance Most Fowl’. Deadline, 2024).

Figura 9 - Uso de silhuetas em recorte em “As aventuras do Príncipe Achmed” (1926).
Direção de Lotte Reiniger.



Fonte: (A New History of Animation. FURNISS, 2016, p.75).

Outra técnica digna de nota é a rotoscopia na qual cada fotograma consiste em um desenho baseado em uma imagem real capturada previamente. Embora não raramente seja utilizada como um complemento para a *cel animation*, por garantir movimentos ou proporções mais realistas no resultado final, é também utilizada como técnica principal em diversas obras, a exemplo dos longa-metragens “*Waking Life*” (2001) e “*Apollo 10 e Meio: Aventura na Era Espacial*” (2022), dirigidos por Richard Linklater. Vale mencionar ainda a pintura sobre vidro (*paint-on-glass animation*), na qual são utilizadas tintas de secagem lenta para se manipular

pinturas sobre uma base de vidro, utilizada em filmes como “O Velho e o Mar” (1999), de Dmitri Petrov, e “*L'Homme Sans Ombre*” (2004) de Georges Schwizgebel.

Figura 10 - Cena de “Waking Life”.



Fonte: Captura de tela da animação.

Figura 11 - Uso de pintura sobre vidro na produção da sequência de créditos da primeira temporada de “*Mob Psycho 100*”.

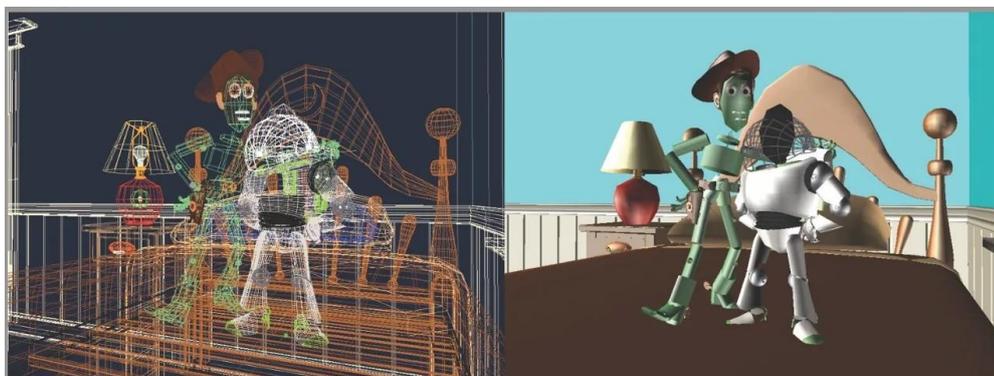


Fonte: (Crunchyroll, 2016.)

A animação 3D, por sua vez, se refere a obras cuja produção digital amplia as possibilidades de manipulação de profundidade de campo. Até a primeira metade dos anos 90, efeitos em CGI eram utilizados primeiramente como um suporte para efeitos especiais em produções *live action*, e não raramente apresentavam dificuldades em questão de custos, velocidade e compatibilidade entre sistemas. O início da produção de animações em 3D, em especial pelos estúdios Pixar, com destaque para as produções lideradas por John Lasseter, foi, portanto, um importante marco na história do desenvolvimento da tecnologia e da estética 3D, visto que eles apresentavam diferentes oportunidades de estudo e experimentação com texturas e simulações

físicas, gerando resultados mais complexos e realistas com o passar dos anos, passando por métodos como a captura de movimento, tão utilizada atualmente (FURNISS, 2016, p.365-375). Nesse sentido, o desenvolvimento de obras produzidas digitalmente, tanto dentro do cinema quanto fora, como é o caso de jogos eletrônicos, por exemplo, ajudaram a moldar não apenas o universo das animações, mas da tecnologia e da nossa cultura como a conhecemos hoje.

Figura 12 - Modelos não renderizados de “*Toy Story*” (1995). Direção de John Lasseter.



Fonte: (Before and Afters, 2025.)

Embora muitos avanços tenham ocorrido no mundo da animação no que se refere a técnicas e modos de produção, o mesmo, infelizmente, não pode ser dito quanto à participação feminina em suas produções, em especial no tocante a posições de destaque em grandes estúdios. Apesar de terem sempre existido nesses espaços, às vezes ao ponto de conseguir atingir certa importância nos círculos em que atuavam, é comum que seus nomes sejam esquecidos quando as figuras que encabeçam esses projetos, ocupando cargos de liderança, sejam em sua maioria homens.

Como uma mulher que cresceu assistindo animações da Disney e que até hoje considera muitos desses clássicos como grandes fonte de inspiração, julgo importante ressaltar que a maioria dessas obras se tratam de projetos liderados e produzidos majoritariamente por homens, mesmo que muitas delas sejam direcionadas para um público predominantemente feminino, desde as obras de romance e contos de fadas do pós-guerra até os lançamentos mais recentes, que vêm reformulando seus padrões narrativos na intenção de apelar para as sensibilidades dos públicos contemporâneos - incluindo no que se refere à representação de personagens femininas. Desse modo, é importante reforçar que a participação feminina frequentemente opera às margens de grandes produtoras e floresce em produções independentes com equipes reduzidas, que, a despeito de não receberem a mesma atenção do grande público quando comparadas àquelas de

estúdio de prestígio, são capazes de estabelecer uma identidade bastante autoral em suas obras, como será elaborado no subtópico a seguir.

2.1 Mulheres na animação

Embora o cinema tenha sido por décadas vinculado de forma quase exclusiva ao universo masculino, é preciso lembrar que, em seu período inicial, quando não era ainda compreendido como uma arte, tampouco como uma atividade rentável, não era incomum que projetos contassem com presença de mulheres em diversas áreas de produção, incluindo a direção. O curta “A Fada do Repolho” (cuja versão original de, 1896, foi perdida, contando, então, com duas regravações, uma lançada em 1900 e outra versão mais longa lançada em 1902), por exemplo, foi escrito, dirigido e produzido por Alice Guy-Blaché, e, além de ser considerado uma das primeiras obras ficcionais do cinema, apresentou inovações técnicas e estéticas relevantes para a época, como a criação de cenários e o uso efeitos especiais. No entanto, a chegada da nova era do cinema e a sua elevação ao *status* de arte e linguagem elevada atraiu a atenção de figuras masculinas, que passaram a dominar o cenário de produção, provocando a perda de espaço das mulheres em áreas de destaque dentro da indústria.

Essa dominação pode ser apontada também dentro do cinema de animação, onde por muito tempo a atuação masculina foi valorizada em detrimento do trabalho das mulheres que também atuavam nesse campo. Nos estúdios Disney, a elas eram delegados trabalhos nos departamentos de coloração (*ink and paint*) onde eram encarregadas de traçar e limpar as artes dos animadores, além de pintar cada fotograma individual, trabalho pelo qual recebiam salários pífios e punham em risco sua saúde devido aos componentes tóxicos das tintas para celuloide - a única função que tinham permissão de exercer a princípio (THOMPSON, 2014, p.01).

Embora algumas mulheres tenham conseguido certo destaque na indústria norte-americana, a exemplo de Retta Scott e Mary Blair¹² na já mencionada Walt Disney Company, é notável que o campo da animação por muito tempo foi predominantemente masculino. Na produção de diversos filmes, como “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937), o primeiro longa do estúdio,

¹² Retta Scott foi uma das primeiras animadoras do sexo feminino contratada pela Walt Disney Company, e a primeira mulher a ser creditada como animadora em uma produção de Hollywood, por seu trabalho em “Bambi” (1942) (HOLT, 2019, p.152). Mary Blair foi uma *designer* e diretora de arte que contribuiu com as artes conceituais de vários filmes do estúdio, como “Cinderela” (1950), “Alice no País das Maravilhas” (1951) e “A Bela Adormecida” (1959).

que exigiu jornadas de trabalho exaustivas em condições precárias, elas sequer eram creditadas por seu trabalho.

Figura 13 - Colorista pintando um fotograma para o filme Pinóquio (1940).



Fonte: (Vanity Fair, 2010).

A predominância de homens na produção de obras audiovisuais, e em especial na animação, resulta também em uma maioria de histórias com protagonistas masculinos, enquanto mulheres não raramente são representadas como símbolos de conquista, ou como figuras sem agência. Mais grave, como aponta Paul Wells no livro *“Understanding Animation”*, é a construção de narrativas consideradas “universais”, que, em teoria, deveriam embarcar também os interesses da população feminina, mas que, por serem contadas a partir de uma ótica limitada, terminam por colocar o homem na posição simbólica de representante da humanidade (WELLS, 1998, p.196).

Isso se dá em partes, porque, embora não houvesse uma forte distinção de público a princípio, as obras de animação para TV eram comumente pensadas para o público masculino, pensamento que, nos Estados Unidos, era reforçado pelo entendimento de que meninas assistiriam programas voltados para garotos, enquanto o contrário não aconteceria (ALLISON apud FRANÇA, 2020, p.107). Assim, a produção de programas de TV voltado para um público feminino começa de forma tardia, e é apenas no ano de 1966 que estreia a primeira série animada televisiva protagonizada por uma personagem feminina, *“Mahoutsukai Sally”*,

animação japonesa produzida pela Toei, baseada no mangá homônimo de Mitsuteru Yokoyama (FRANÇA, 2020, p.106).

Todavia, enquanto no Japão, isso representou o início de uma segmentação de obras destinadas para meninas (CLEMENTS apud FRANÇA, 2020, p.106), em partes pela clara distinção do universo masculino e feminino feito na sociedade japonesa da época, além do frequente adaptação de obras em *mangá*, que possuem uma grande variedade de material voltado para o público feminino, nos Estados Unidos essas mudanças ocorreram de forma mais lenta, como se pode observar no primeiro programa de TV de animação norte-americano pensado para o público feminino, “Os Apuros de Penélope Chamosa”, cuja estreia ocorreu em 1969, que, apesar de possuir uma protagonista do sexo feminino, tem um elenco quase inteiramente composto por homens (FRANÇA, 2020, p.107).

Essa discrepância é exacerbada quando comparada ao modelo de produção de outros países, visto que, em um mercado altamente incentivado pelo pensamento do retorno monetário, os interesses do público masculino tendem a perseverar dentro da indústria; no contexto da União Soviética, por exemplo, não era raro encontrar mulheres trabalhando em diversas etapas de produção do processo de animação, incluindo na direção, vide as irmãs Brumberg, duas figuras prolíficas no pódio dos pioneiros da animação russa. Esses interesses, porém, afetam não apenas a participação feminina em grande escala, mas também a diversidade estética dos filmes produzidos, visto que, na busca por bons resultados financeiros, a experimentação estilística normalmente representa um risco maior pela possibilidade de desagradar audiências.

Apesar de ser justa a sugestão de que homens têm sido figuras predominantes na criação de filmes de animação, bem como o objeto de muitos deles, são, ironicamente, cineastas mulheres aquelas a reconhecerem a animação como um meio no qual elas podem trabalhar e alcançar resultados que não são possíveis em nenhum outro tipo de filme (WELLS, 1998, p.198).¹³

Desde as silhuetas em recorte de Lotte Reiniger e as abstrações expressionistas de Mary Ellen Bute até a crescente de obras produzidas por mulheres desde a década de 1970, a partir da qual começaram a ser produzidos filmes de cunho mais político e com maior ênfase na experiências femininas - as relações de mulheres consigo mesmas, com seus corpos, e o mundo ao seu redor -, como se pode observar nas obras de Suzan Pitt, nota-se uma exploração de elementos da

¹³ Though it is fair to suggest that men have been predominant in the creation of animated films, and the subject of many of them, it is ironically, women filmmakers who have recognised animation as a form in which they can work and achieve significant ends that are not available in any other film form (WELLS, 1998, p.198).

linguagem visual que vão além da estética *mainstream* convencional. Há brincadeiras com silhuetas e formas, narrativas indiretas, e uma preferência pela expressão emocional a partir do uso de imagens e da gestualidade (WELLS, 1998, p.188-201).

Figura 14 - Cena de “*Asparagus*” (1979). Direção de Suzan Pitt.



Fonte: (Prime Video, 2025).

Essa presença maior das mulheres no universo da animação e do cinema em geral vem crescendo em especial devido aos avanços do movimento feminista, a maior preocupação com a integração das mulheres na produção audiovisual, e a maior possibilidade de criação de conteúdo devido às novas tecnologias e o advento da internet. Entretanto, essas mudanças ainda ocorrem de forma lenta e gradual quando se trata de grandes estúdios. Nesse sentido, Linda Simensky, ex-diretora de programação da Cartoon Network, revelou em uma publicação para a *Animation World Magazine* em 1996 que a presença notável de mulheres no cinema de animação independente pode ser devido à maior possibilidade de experimentação e liberdade de expressão, em razão da ruptura com a hierarquia tradicional do cinema *mainstream*.

Todavia, a dificuldade de se trabalhar nesse tipo de mercado pode ser apontada pela discrepância no número de filmes dirigidos por mulheres em grandes estúdios. Tanto a Pixar quanto a Disney quando só vieram a ter seus primeiros longa-metragens animados dirigidos por mulheres respectivamente nos anos de 2012, com “*Valente*”, e 2013, com “*Frozen - Uma Aventura Congelante*”, ambos coproduzidos por homens. A Dreamworks, por sua vez, teve alguns filmes codirigidos por mulheres antes de 2010, como “*O Príncipe do Egito*” (1998) e “*Shrek*” (2001), mas o primeiro com apenas uma diretora foi “*Kung Fu Panda 2*”, dirigido por Jennifer Yuh Nelson e lançado em 2011. Apesar disso, nota-se que esses estúdios já demonstram uma maior preocupação com a presença de personagens femininas que não só

sejam protagonistas de suas histórias, mas que também não estejam atreladas a um par romântico, como é o caso de Merida - a primeira protagonista feminina dos estúdios Pixar - e as novas heroínas dos estúdios Disney desde o lançamento de “Moana - Um Mar de Aventuras”, em 2016.

Essas mudanças também são bastante perceptíveis nas novas abordagens de animações de contos de fadas. Por muito tempo, essas histórias foram uma das grandes fontes de inspiração para os estúdios Disney e a animação norte-americana em geral, principalmente entre as décadas de 1930 e 1950 e, mais tarde, na década de 1990, com a chamada “Renascença da Disney”¹⁴, cujo sucesso levou à produção de obras para além do estúdio, como “A Princesa Encantada” (1994) e “A Polegarzinha” (1994). Embora as personagens femininas dessa nova leva de filmes já se mostrassem bastante distintas das heroínas clássicas de Walt Disney, é notável que ainda exista um interesse em continuar adaptando essas histórias de modo que elas estejam de acordo com sensibilidades do público contemporâneo, como se vê pelo sucesso de “Frozen - Uma Aventura Congelante” (2013), que subverte a ideia do amor verdadeiro para um contexto fraternal. Isso, no entanto, não é um fenômeno recente, e é apenas mais um exemplo das diferentes facetas que os contos de fadas têm adotado ao longo dos anos dentro do cinema.

¹⁴ Período em que foi produzida uma sequência de filmes de animação que alcançaram tanto sucesso crítico quanto comercial. Geralmente são considerados partes da “Renascença” as obras lançadas entre “A Pequena Sereia” (1989) e “Tarzan” (1999).

3. CONTOS DE FADAS, DA LITERATURA AO CINEMA

As narrativas são e sempre foram uma parte essencial da cultura humana, não apenas como forma de entretenimento, mas pela necessidade intrínseca que temos de procurar explicar o inexplicável. Na Antiguidade, usavam-se os mitos para explicar fenômenos naturais, o surgimento do homem e dos animais e os seus comportamentos; na Idade Moderna, as fábulas e as narrativas folclóricas capturavam a essência das novas divisões sociais, criavam situações e dilemas morais a partir do uso de arquétipos comuns à seus contextos específicos e reforçavam valores vigentes em suas respectivas sociedades; na Era da Informação, onde se aparenta ter a resposta para todas as questões possíveis com uma rápida busca na *Internet*, utilizamos as narrativas de magia tanto como uma forma de escapismo, como uma ferramenta para entender o que está no centro da essência do ser humano. É a partir do fantástico e do onírico que descobrimos as formas ocultas em nós mesmos (COELHO, 2012, p.23).

Os contos de fadas, particularmente, têm marcado presença na história humana mesmo antes de serem associados à literatura, sendo, até então, denominados “contos mágicos”, já que sua classificação formal só surgiria após a criação da imprensa e o estabelecimento de gêneros literários com base em termos de público-alvo e suas formas de produção e distribuição (ZIPES, 1997, p.66). Antes da convenção do registro escrito, histórias eram normalmente transmitidas de forma oral, sem distinção de público, visto que não havia uma separação clara entre o mundo infantil e o adulto, e preservadas por meio da memória coletiva de geração em geração, sendo transformadas não só a depender da cultura, assimilando elementos e experiências comuns entre os indivíduos presentes, mas também do orador, que adaptava sua história de acordo com a situação e o público ao qual se dirigia. Na Idade Média, período dominado pela igreja, as superstições permeavam a cultura popular em conjunto com os contos folclóricos: narrativas fantásticas ou humorísticas endereçadas ao público adulto que buscavam explicar as mecânicas do mundo a partir do fantástico, seja como forma de consolo e fuga da realidade, manifestação artística, reflexo dos rituais cotidianos, ou representação catártica de soluções para problemas que seriam possíveis apenas através da magia.

Desse modo, os contos de fadas encontram seu lugar na literatura quase simultaneamente à literatura infantil. Antes de Charles Perrault, no século XIV, obras como os “Contos da Cantuária”, de Geoffrey Chaucer, e o “Decamerão” de Boccaccio, já experimentavam com a reunião de contos e pequenas novelas fantásticas em volumes únicos, e um pouco mais tarde, entre os séculos XVI e XVII, autores italianos como Gianfrancesco Straparola e Giambattista

Basile lançaram, respectivamente, as obras “As Noites Agradáveis” e “O Pentamerão”, onde já se notavam vestígios do que viria a se tornar a literatura de contos de fadas - à época ainda conhecidos simplesmente como contos de magia ou contos folclóricos ao coletar e reunir diversas histórias, incluindo algumas das versões literárias mais antigas de que se tem conhecimento de histórias como “O gato de Botas” - intitulada “*Costantino Fortunato*” na obra de Straparola. Diferentemente da obra de Perrault, o objetivo desses trabalhos estava centrado meramente na reunião de narrativas populares da época, e não tinha motivações pedagógicas; logo buscava-se preservar os temas originais dos contos orais, originalmente dirigidos a um público mais velho.

Em questões de princípio - e a despeito das diferentes temáticas -, esses trabalhos podem ser considerados relativamente semelhantes a obras da Antiguidade Clássica como “As Metamorfoses” (8. d.C.), de Ovídio, e “O asno de Ouro” (século II d.C), de Apuleio, ou até mesmo “As Mil e Uma Noites”, possivelmente completada em meados do século XV (COELHO, 2012, p.40), por serem compostas pela reunião de mitos de criação e narrativas que enfatizam aspectos da natureza humana a partir da repetição de temas e motivos diversos, embora sem necessariamente carregar consigo os aspectos moralizantes de fábulas, apólogos e parábolas. Entretanto, as obras que surgem a partir do século XVII não necessariamente estavam conectadas dentro de uma narrativa principal, mas permitiam que cada conto tivesse um fim em si mesmo, e é, então, com a popularidade dos “Contos da Mamãe Gansa”, de Perrault, publicado na década final do século XVII, que se inicia uma leva de trabalhos de temáticas semelhantes, incluindo a primeira tradução de “As Mil e Uma Noites” para o francês, por Antoine Galland, trazendo um novo nível de popularidade para os contos orientais, e os trabalhos da baronesa Maria D’Aulnoy, voltados para um público adulto, intitulados “Contos de Fadas” (1696/1699), que deram nome ao novo gênero literário (*conte de fée*, em francês) (MELO, 2001). No século seguinte, essas histórias relevantes à medida em que novos autores como os Irmãos Grimm, Hans Christian Andersen e Madame Leprince de Beaumont continuavam sua tradição, frequentemente com o público infantil em mente, e até mesmo, como no caso dos dois últimos citados, lançando obras originais, ainda que buscando inspiração no folclore e na tradição oral.

Embora a disseminação dos contos de fadas na literatura esteja relacionada à necessidade de um conteúdo voltado para a educação das crianças, vide a prática de alguns autores de adicionar lições de moral ao final das histórias, essas adaptações, a princípio, ocorreram para que eles

pudessem circular por entre as elites, de modo a transmitir os valores vigentes da corte francesa. Por conseguinte, muitas dessas histórias perderam as características dos relatos originais, e o próprio processo de escrita ia contra o princípio mutável da transmissão oral, padronizando narrativas essencialmente metamórficas e corrompendo o seu apelo popular. Porém, vale notar que, apesar das censuras e modificações feitas ao longo dos anos, é comum que certas versões dessas histórias ainda proporcionem à criança acesso a temas maduros de forma direta, tendo em vista que diversas narrativas representam personagens em situações de angústia, como a morte de pessoas queridas, o medo do envelhecimento, dilemas existenciais naturais ao ser humano, que precisam ser apresentados a um público jovem para que sejam reconhecidos como parte essencial da vida.

[...] em um nível manifesto, os contos de fadas ensinam pouco sobre as condições específicas da vida na moderna sociedade de massa; estes contos foram inventados muito antes que ela existisse. Mas através deles pode-se aprender mais sobre os problemas interiores dos seres humanos, e sobre as soluções corretas para seus predicamentos em quaisquer sociedades, do que com qualquer outro tipo de história dentro de uma compreensão infantil (BETTELHEIM, 2024, p.10)

No fim, o tempo há de afetar qualquer narrativa existente; assim como os próprios mitos gregos já se distanciavam de suas raízes quando transpostos para as obras de Ovídio, e mais tarde, quando adaptados para o latim, não se poderia esperar menos de um gênero que, em seu cerne, se beneficia de sua natureza mutável, sendo até hoje influenciado pela TV, pelo cinema, a literatura, o teatro, a poesia, a música, a dança, HQs, e todo o tipo de mídia imaginável. Desde que usada de forma inteligente, com clara intenção e com respeito pelo público em questão, o distanciamento da obra de sua fonte original não necessariamente diminui o seu mérito como narrativa.

3.1 Classificações e a análise formalista dos contos de fadas

De acordo com Nelly Novaes Coelho, o que hoje se considera como conto de fadas pode - embora raramente o seja - ser separado em duas categorias principais: a primeira, abarca os de fato “contos de fadas”, histórias comumente centradas na resolução de um problema de origem espiritual, ético ou existencial, e pautadas na busca pela realização interior, geralmente por intermédio do romance. Esses contos também dão maior ênfase na relação com a natureza e o sobrenatural, e geralmente derivam do imaginário celta ou de mitos clássicos (Ex: “A Bela e a Fera”, “A Bela Adormecida”, e “Leste do Sol, Oeste da Lua”). Por sua vez, os “contos maravilhosos”, estão mais associados a questões materiais e sociais, e, logo, retratam a busca por riquezas e o desejo pela ascensão socioeconômica, conquista de poder e satisfações

imediatas. Frequentemente, se tratam de narrativas com raízes orientais (Ex: “O Gato de Botas”, “João e o pé de Feijão”, “Aladim e a Lâmpada Maravilhosa” e várias outras histórias presentes em “As Mil e Uma Noites”). Alguns contos podem, ainda, ser classificados como “contos de exemplo”, no caso de histórias que misturam problemáticas sociais e existenciais e tem a função clara de ser uma lição de moral, como é o caso de “Chapeuzinho Vermelho”, “Cachinhos Dourados” e “Os Sete Cabritinhos” (COELHO, 2012, p.85).

Independentemente de sua origem, essas histórias carregam consigo características recorrentes, como a presença de talismãs, metamorfoses, agência da força do destino, repetição de números simbólicos, reforço de valores éticos-ideológicos, etc., e devido ao seu grande número de variantes, não é surpreendente, que, em algum momento, estudiosos tentariam apontar os componentes básicos dessas histórias em busca de propor uma espécie de “análise formalista” dos contos de fadas. O Formalismo Russo, embora não voltado para esse gênero em específico, surge pouco depois do ano de 1910, quando grupos de jovens universitários nas cidades de Moscou e São Petersburgo fundam pequenos círculos linguísticos com o objetivo de desenvolver os estudos de Linguística e Poética, centrados em componentes de estrutura narrativa, ao invés do conteúdo ou ideologias presentes nos textos.

No campo do folclore, a primeira obra notória foi uma publicação pelos pesquisadores Bolte e Polivka, intitulada “Notas Sobre Os Contos dos Irmãos Grimm”, publicada em três volumes entre 1913 e 1918, que consistia na análise de variantes de contos recolhidas em diversas partes do globo (COELHO, 2012, p.115). Porém, é o trabalho do etnólogo e folclorista Vladimir Propp o mais relevante para essa pesquisa, por sua metodologia de estudo, que se diferenciava dos métodos comparativos utilizados por seus predecessores. No livro “Morfologia do Conto Maravilhoso”, publicado pela primeira vez em 1928, ele se utiliza de um acervo de 449 histórias reunidos por Antti Aarne na tentativa de definir o que os classificaria como contos maravilhosos, e, diferentemente de outros estudiosos, que usam diferentes tipos de personagens como elemento de comparação, Propp foca nas ações realizadas por eles, as definindo como “funções” que levam a determinados tipos de evento dentro de uma narrativa. Essas funções, segundo ele, são divididas em duas categorias: constantes e variáveis.

Nesse sentido, as funções constantes são definidas por uma letra ou símbolo, seguido de uma definição simples, e descrevem de forma genérica um evento que ocorre na narrativa. As funções variáveis, por sua vez, especificam qual caminho será tomado para que essa ação venha

a ser realizada. Independentemente da escolha, todas as variáveis levam, essencialmente, a um mesmo resultado. A título de exemplo, tem-se a seguinte situação:

Função invariável (F): O herói adquire uma ferramenta ou meio mágico - descrição: *Fornecimento*.

- 1) O objeto é transmitido diretamente - variável F¹.
- 2) Indica-se o objeto - variável F².
- 3) O objeto é fabricado - variável F³.
- 4) O objeto é vendido e comprado - variável F⁴.
- 5) O objeto cai por acaso nas mãos do herói - variável F⁵ [...].¹⁵

Nessa linha de pensamento, Propp estabeleceu 31 funções constantes (também chamadas "invariáveis") dentro de seu sistema, que, embora não apareçam todas juntas em cada conto, costumam seguir a ordem proposta por ele. Nelly Novaes Coelho, no livro "O Conto de Fadas: Símbolos Mitos e Arquétipos", condensa essa estrutura em seis funções, sendo estas, respectivamente: uma situação de crise ou mudança; aspiração, desígnio ou desobediência; viagem; desafio ou obstáculo; mediação; e, por fim, conquista (COELHO, 2012, p. 119).

A princípio, Propp criou esse sistema de classificação, mais rigoroso e menos deliberado do que outros estudiosos, porque acreditava que a partir da compreensão das propriedades estruturais dos contos maravilhosos seria possível estudá-las tal como uma ciência exata. Porém, em sua própria obra ele reconhece que essas histórias estão sujeitas a modificações com o passar do tempo, e, portanto, sua classificação se dificulta à medida em que os contos sofrem influências ao entrar em contato com outras religiões e nacionalidades e também ao serem editadas e adaptadas para a literatura.

A vida real cria sempre figuras novas, brilhantes, coloridas, que se sobrepõem aos personagens imaginários; o conto sofre a influência da realidade histórica contemporânea, do *epos* dos povos vizinhos, e também da literatura e da religião, tanto dos dogmas cristãos como das crenças populares locais. O conto guarda em seu seio traços do paganismo mais antigo, dos costumes e ritos da Antigüidade. Pouco a pouco, o conto vai sofrendo uma metamorfose, e suas transformações também estão sujeitas a

¹⁵ PROPP, 2001, p.27.

determinadas leis. Todos Estes processos criam uma tal diversidade de formas que seu estudo se torna extremamente difícil [sic.] (PROPP, 2001, p. 49)

Nesse sentido, as adaptações de contos de fadas para o cinema são um caso particular se considerarmos que, como enfatiza Jack Zipes, toda apropriação de uma história envolve algum tipo de tradução e, por consequência, adaptação. Esse processo naturalmente cria uma barreira entre as intenções da fonte original e o público, visto que o espectador sempre terá acesso à história a partir do ponto de vista de um intérprete.

Fidelidade a um texto ou hipertexto dito original é irrelevante, pois, primeiramente, é impossível ser fiel à qualquer fonte ou texto e, ademais, todo o propósito da adaptação está em renovar, recriar e representar uma visão comumente compartilhada a partir de um único ponto de vista. Toda adaptação fílmica de um conto de fadas é uma recriação a ser julgada por seus próprios méritos e, naturalmente, dentro do contexto dos padrões críticos e da posição tomados por artistas, críticos e a audiência dentro de uma certa cultura e período (ZIPES, 2011, p.11, tradução própria)¹⁶

3.2 Contos de fadas no cinema

Entre o seu estabelecimento na literatura e a criação do cinema como mídia, os contos de fadas tiveram de passar pelo teatro, sendo estabelecido como um gênero teatral quase simultaneamente ao melodrama, após a Revolução Francesa. Essas peças, chamadas de *féeries* ou *féerie stories* - derivado do francês *fée* (fada), para fazer referência a algo maravilhoso, fabuloso - geralmente ocorriam nos mesmos teatros e eram entendidas como complementares, sendo exibidas em sequência. Após o peso emocional do melodrama, que enfatizava a oposição da inocência e da vilania, as peças de fada tinham o objetivo de divertir a plateia, a partir de narrativas simples, geralmente envolvendo um romance que apresentava alguma forma de barreira social. Essas histórias apresentavam algum tipo de conflito entre amor e tirania, não raramente de um modo maniqueísta, e frequentemente apresentavam interlúdios bem-humorados protagonizadas por diversos personagens secundários, além de um final feliz (GINISTY apud MOEN, 2013, p. 24). Apesar de todos esses elementos, o maior atrativo dessas narrativas estava na sua capacidade de maravilhar o espectador com um ideal de suntuosidade de materialismo, geralmente deixando de lado a natureza moralista observada na literatura, de modo a enfatizar o espetáculo ali presente através do uso de diferentes cenários

¹⁶ Fidelity to a so-called original text or hypertext is irrelevant because, first, it is impossible to be true to any source or text and, second, the entire purpose of adaptation is to renew, re-create, and re-present a commonly shared view from one's own perspective. Every filmic adaptation of a fairy tale is a re-creation to be judged on its own merits and, of course, within the context of critical standards and position-taking by artists, critics, and audiences in a given culture and period. (ZIPES, 2011, p.11)

deslumbrantes - um contraste com a simplicidade dos melodramas - e pela implementação de cenas de transformação (MARTIN apud MOEN, 2013, p. 24).

Figura 15 - Reprodução de 1900 de “A Fada do Repolho”.



Fonte: Captura de tela do filme.

Tendo em vista a variedade estilística e narrativa dessas histórias, devemos esclarecer que, ao me referir a filmes de contos de fadas, não me restrinjo à obras que procuram reproduzir a história de um conto de fadas pré-existente, mas algo similar à definição providenciada por Jack Zipes no livro *“The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films”* (2011):

Um filme de conto de fadas é qualquer tipo de representação gravada em filme, *videotape* ou em formato digital que utiliza motivos, personagens e tramas geralmente encontradas no gênero oral ou literário dos contos de fadas a fim de recriar um conto já conhecido ou adaptar para o cinema um roteiro original que possui características de um conto de fadas (ZIPES, 2011, p.09).¹⁷

Portanto, um filme de conto de fadas poderia tomar diversas formas, visto que o cineasta pode escolher fazer uma adaptação direta de uma versão conhecida de uma história clássica, escrita por Perrault ou os irmãos Grimm, em uma narrativa original como alguns dos trabalhos de Hans Christian Andersen e E. T. A. Hoffman, ou simplesmente decidir fazer uma fusão de diferentes versões de uma ou várias histórias, basear-se em uma memória de um conto, ou criar uma narrativa completamente nova, utilizando-se de convenções textuais e/ou visuais estabelecidos pelos contos de fadas. Nesse caso, poderia-se considerar o filme *“Baile Até à Meia-Noite”* (1899) de George Méliés como o filme de conto de fadas mais antigo preservado, embora a

¹⁷ No original: *A fairy-tale film is any kind of cinematic representation recorded on film, on videotape, or in digital form that employs motifs, characters, and plots generally found in the oral and literary genre of the fairy tale, to re-create a known tale or to create and realize cinematically an original screenplay with recognizable features of a fairy tale* (ZIPES, 2011, p.09).

versão perdida de 1896 de “A Fada dos Repolhos” de Alice Guy-Blaché já contasse com elementos presentes nessas narrativas.

No primeiro cinema, assim como no teatro, os contos de fadas eram associados a produções de espetáculo, cuja função primordial era o desenvolvimento de técnicas e novas tecnologias que pudessem encantar o espectador, com pouca ênfase na narrativa, em especial no final do século XIX. Nesse sentido, algumas produções chegaram a ser comparadas com as ilustrações intrincadas, tais como os trabalhos de Gustave Doré, Walter Crane ou Arthur Rackham, que, em sua magnificência estética, refletiam o crescimento do mercado literário e as novas tecnologias de impressão, o que, por conseguinte deu às ilustrações um papel central na literatura da época, por vezes, tornando o próprio texto quase subalterno da imagem¹⁸ (LE FIGARO apud MOEN, p.29-30). Essas produções estavam normalmente entre as mais longas e caras da época, mas também entre as mais populares, sendo um dos gêneros mais rentáveis para exibidores franceses, e um dos predecessores para o sucesso dos *shows* de *vaudeville* nos estados Unidos (ABEL apud MOEN, 2013, p.38).

Figura 16 - Ilustração de A Bela e a Fera por Walter Crane (1901).



Fonte: (The Metropolitan Museum of Art, 2024).

¹⁸ Curiosamente, um fenômeno semelhante viria a ocorrer após a Segunda Guerra Mundial, em especial na Inglaterra, porém, desta vez, como uma espécie de manifesto ao mercado editorial da época. O detalhamento exacerbado dos novos livros seria um símbolo da superioridade do trabalho manual e da atemporalidade da arte, em contraste com a despersonalização de publicações em massa, feitas apenas para o rápido consumo (MORRIS apud MOEN, 2013, p. 185).

Embora tivessem, a princípio, pouco ou nenhum interesse com a disseminação de uma moral, a partir da intervenção de Hollywood nos na década de 1930, nos Estados Unidos, essas histórias passaram a ser modificadas de modo que fossem palatáveis para o público moderno, reproduzindo valores norte-americanos (ZIPES, 1997, p.70) em uma espécie de eco da padronização que ocorreu quando os contos de fadas na literatura passaram a ser utilizado como uma ferramenta pedagógica para a burguesia. Esse fenômeno é exacerbado a partir do momento em que as animações de Walt Disney começam a ganhar o apreço do grande público.

De forma semelhante às primeiras produções em *live action*, narrativas fantásticas apresentavam eram boas oportunidades para artistas em busca de aprimorar suas técnicas e desenvolver novas estratégias de animação. Muitas vezes, essas obras se provaram bons exercícios formais que não se preocupam em seguir uma narrativa clássica. Pode-se perceber isso mesmo nas “*Silly Symphonies*”, uma série de pequenas histórias que à sua maneira se tratavam também de exercícios formais, experimentando não apenas com técnicas de animação, mas também com o uso de cores e da profundidade de campo, a partir do desenvolvimento da câmera multiplano¹⁹, a fim de alcançar um realismo estético que viria a ser reproduzido nos futuros longas-metragens do estúdio.

Embora vestígios disso já pudessem ser observados em produções como “Os Três Porquinhos” (1933) e “A Deusa da Primavera” (1934), foi “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937) o fenômeno que cimentou o estilo idealizado por Walt Disney. Nessa obra, ele estabelece uma estética que consegue referenciar a ideia de um passado saudosista, ao mesmo tempo em que dialoga com o contexto de produção da animação em questão, devido ao uso de elementos modernos. Essa é uma das estratégias utilizadas para evitar a alienação do espectador comum, e pode ser observada tanto no aspecto estético - a exemplo do penteado da própria Branca de Neve, que era comum para a época - quando no narrativo, como se nota pela tentativa de manter de certo grau de verossimilhança no uso de elementos mágicos, o que nem sempre acontece em contos de fadas clássicos (MOEN, 2013, p.175).

Essa “atemporalidade”, além de implicar a possibilidade do entrelaçamento entre realidade e fantasia, facilitava a infiltração dessas novas versões das histórias no imaginário coletivo, de certo modo as tornando “oficiais” para grande parte do público. A nível semiótico, esse processo, como observa Kristian Moen, é representado pela clássica cena de um livro sendo

¹⁹ Um dispositivo que amplia a ilusão de profundidade de campo a partir da sobreposição de elementos em diferentes camadas mantidas a certa distância uma da outra.

aberto no início de “Branca de Neve e os Sete Anões”, motivo que se repetiria por décadas em vários longas metragens animados do estúdio - a imagem do livro despersonalizado, massificado; separado da figura humana, e, portanto, distanciado de suas origens folclóricas e orais, essencialmente mutáveis (MOEN, 2013, p.184). Além disso, essas histórias estavam frequentemente atreladas aos valores norte-americanos vigentes, como se pode notar pela ênfase nas vitórias pessoais de seus personagens, na idealização de um perfil feminino virtuoso e inocente, na busca pela posse de bens, e na apresentação de forças antagônicas de modo frequentemente maniqueísta, viabilizando aquilo que pudesse ser interpretado como “anti-americano”. Não é à toa, por exemplo, que uma narrativa como “Cinderela”, cujo foco é a ascensão social de sua protagonista, tenha sido recontada diversas vezes e seja explorada até hoje no contexto do cinema americano, com variáveis níveis de fidelidade às suas contrapartes literárias.

Em grande parte, graças à influência dos estúdios Disney, os contos de fadas se tornaram uma grande fonte de inspiração em animações de todo o mundo. Eles também encontram um espaço entre filmes familiares e infantis, pois permitem que um público mais jovem se identifique com personagens que enfrentam crises que são compreensíveis dentro de seu repertório emocional. Essas histórias não apenas mostram que obstáculos são uma parte natural da vida, mas também refletem as dúvidas e anseios das crianças, ajudando-as a entender como lidar com essas situações de forma confiante, por meio de uma jornada lúdica em um contexto fantástico (BETTELHEIM, 2024, P.12). Porém, é natural que a abordagem escolhida para a transposição dessas narrativas para o cinema mude a depender do contexto. Na Rússia, por exemplo, durante o governo stalinista, histórias advindas do folclore eram comumente utilizadas como base para filmes de animação porque eram entendidas como um meio de promover a cultura local e a identidade nacional, além de serem geralmente acessíveis tanto para crianças quanto para adultos (FURNISS, 2016, p. 173). Além disso, há o caso de alguns filmes tchecos, como “A Pequena Ninfa do Mar” (1976), baseado no conto “A Pequena Sereia”, de Hans Christian Andersen, e “A Bela e a Fera” (1979), por exemplo, que tendem a ser mais fiéis aos contos de origem, e, mesmo no caso de filmes que não são baseados em histórias clássicas, como “A Princesa Terrivelmente Triste” (1968) e “Valerie e a Semana das Maravilhas” (1970) não necessariamente levam consigo um apelo infantil, e costumam ter uma abordagem notoriamente mais surrealista do que outras produções, por vezes incorporando, inclusive, elementos do terror em suas narrativas.

Na França, por sua vez, contos de fadas continuam a ser objeto de escrutínio muito tempo depois das obras de Méliès, como se pode observar pela linguagem poética de Cocteau na sua versão de “A Bela e a Fera” (1946), ou na adaptação de “Pele de Asno” (1970) de Jacques Demy, que mistura uma estética teatral com certo humor anacrônico. Isso também reverbera nas animações de Michel Ocelot, mais conhecido por “Kiriku e a Feiticeira” (1998) e suas duas continuações, mas que possui diversos outros filmes inspirados em contos de fadas. Alguns desses filmes, como “Príncipes e Princesas” (2000) e “*Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante*” (2016), são visualmente inspirados pela técnica em recorte de Lotte Reiniger.

Nos últimos anos, mesmo o cinema dos Estados Unidos tem se distanciado da linguagem frequente utilizada na primeira metade do século XX. Nas animações, isso se torna mais perceptível após o lançamento de “Shrek” (2001), feito como uma resposta à fórmula da Disney, que não apenas deu origem só a uma leva de filmes de cunho satírico, como “Deu a Louca na Chapeuzinho” (2005), mas, além disso, também foi o catalisador para que a própria Disney começasse a se autorreferenciar ironicamente em uma tentativa de uma tentativa de zombar dessa tradição formal.

Outro fenômeno hollywoodiano iniciado nos anos 2000 toma a forma de filmes *live action* que se utilizam dos princípios básicos de certos contos de fadas conhecidos e procuram subvertê-los a partir do uso de um tom satírico ou de uma abordagem sombria, de modo a atrair um público mais velho, como se pode observar em filmes como “Os Irmãos Grimm” (2005) e “Branca de Neve e o Caçador” (2012). Não raramente, essas obras também contam com celebridades no elenco, uma prática que remonta às primeiras décadas do cinema americano. Um exemplo disso é a escolha de Mary Pickford como protagonista de “Cinderella” (1914), seguida posteriormente por Shirley Temple em “A Princesinha” (1939) e “O Pássaro Azul” (1940). No entanto, no passado, essa escolha estava frequentemente associada à tendência de suavizar consideravelmente os temas lúgubres das narrativas, com o objetivo de atrair um público mais amplo.

No fim, observa-se que, assim como os próprios contos orais, as adaptações para o cinema não seguem um conjunto de regras e convenções restrito. Apesar de terem certas características distintas, essas histórias incorporam aspectos de diferentes gêneros narrativos, sendo, assim, capazes de atender às expectativas de diferentes públicos pela sua capacidade de assimilar virtualmente qualquer cultura ou contexto. É, portanto, devido a essa natureza intrinsecamente

mutável que essas histórias conseguiram e continuam a suceder dentro de uma indústria que está em constante atualização.

4. “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”: A PRODUÇÃO DO CURTA

A ideia de produzir um curta-metragem animado já existia desde os primórdios do projeto, sendo o principal catalisador para sua continuidade; afinal, a liberdade artística proporcionada para a animação seria vantajosa para o desenvolvimento de um filme que lida com temas fantásticos, ainda mais se somada ao fato de ela possibilitar a transposição dos limites da forma, o que facilita o uso de uma linguagem lúdica e abstrata, expressa a partir do exagero e do absurdismo. Além disso, um filme animado poderia ser produzido com uma equipe diminuta, sendo eu a diretora, roteirista, animadora e montadora do filme. Portanto, o projeto não contou com apoio financeiro externo, e contou com apenas um membro contratado, o produtor Jean Fidelis, responsável por compor e gravar a trilha musical.

Após a escrita do roteiro, o desenvolvimento do projeto de arte ocorreu de forma simultânea à construção do *storyboard*, o que foi seguido pelo *animatic*, composição da trilha musical, e, por fim, animação. Devido ao curto tempo de produção, foi decidido que o trabalho se deteria ao processo de pré-produção, abrangendo todo o desenvolvimento até a edição do *animatic* sonorizado. Porém, também foi produzido um pequeno *teaser* que essencialmente cumpre a função de um teste prático utilizado para avaliar a viabilidade do uso das técnicas escolhidas e do desenvolvimento do projeto no futuro.

Tendo em mente que o filme seria animado por uma pessoa, a técnica de recorte se provou a opção mais viável para a realização do *teaser*, visto que, uma vez que todas as peças estivessem prontas, elas poderiam ser facilmente manipuladas e reutilizadas, caso uma cena precisasse ser refeita. Porém, percebeu-se que a dinâmica de algumas cenas abre espaço para a exploração de diferentes técnicas, como a animação tradicional e o *stop-motion*, não só como forma de enfatizar certos elementos temáticos da narrativa, mas também de tornar o filme mais lúdico e dinâmico, cumprindo a função de um portfólio que demonstra na prática as possibilidades apresentadas por diferentes técnicas.

4.1 Premissa e roteiro

Diferentes possibilidades foram consideradas durante o processo de pesquisa, desde a possibilidade de uma adaptação ou releitura de um conto clássico, até a criação de uma narrativa original que de algum modo apresentasse elementos de histórias já conhecidas pelo grande público. Essas duas estruturas são apontadas por Jack Zipes como as fórmulas mais utilizadas

na criação de contos de fadas contemporâneos, geralmente como uma maneira de subverter a estrutura clássica e adaptá-las para as sensibilidades contemporâneas, enfatizando as mudanças dos valores sociais de cada época (ZIPES, 2012, p.177-181). Diante disso, Zipes também aponta que não é incomum que essas narrativas frequentemente retratem os conflitos entre a natureza e a modernidade, tendo em vista a relevância das discussões sobre preservação ambiental nas últimas décadas, e valorizem dinâmicas entre grupos de personagens, enfatizando a importância de um forte senso de comunidade em detrimento de conquistas individualistas (ZIPES, 2012, p.185-190).

Tendo isso em vista, desde o princípio havia o desejo de contar uma história que se passasse em um ambiente que apresentasse a natureza como um lugar mágico, em que as barreiras entre fantasia e a realidade são quebradas. Porém, mesmo se tratando de um local de refúgio, era importante inserir elementos que remetesse às situações do mundo real de forma alegórica, seja pelo comportamento de alguns personagens, que carregam estereótipos de figuras frequentemente encontradas no cotidiano, como o Papagaio tagarela, ou no exagero de cenas que remetem a situações que enfrentamos no dia a dia, a exemplo da cena em que a protagonista tenta, sem sucesso, chamar a atenção do Gigante, que não a escuta devido à distância entre os dois.

Embora se trate de uma narrativa sobre crescimento pessoal, a existência de dois companheiros animais não só adiciona a possibilidade de explorar diferentes facetas da protagonista e o seu desenvolvimento interior a partir do progresso dos dois na narrativa, mas também nos dá a oportunidade de testemunhar como eles se desenvolvem como parte de um grupo. O Gato, no início antissocial, relutante e meio rabugento, se torna mais afável e disposto a ajudar seus companheiros, enquanto o Rato, apesar de ser pequeno e covarde, aos poucos passa a tomar mais agência apesar do medo. A Menina, por sua vez, após lidar com tantos personagens durante sua jornada, passa de uma personagem inicialmente reclusa a uma figura disposta a participar de atividades sociais com outras crianças.

O roteiro da obra foi construído a partir do modelo funcional proposto por Vladimir Propp na obra “Morfologia do Conto Maravilhoso” (1928), com algumas modificações e desvios feitos deliberadamente, com a intenção de enfatizar temas ou eventos apresentados na narrativa. Ao todo, foram utilizadas 16 funções, com a repetição do *deslocamento ou viagem* (função G).

Segue a lista de funções utilizadas em ordem, com seus respectivos signos e definições como sugerido pelo autor:²⁰

γ - *Proibição* - A Menina é proibida de tocar.

δ - *Transgressão* - A Menina desobedece a ordem da Mãe.

A - *Dano* - A gaita é roubada pelo Carcará.

B - *Mediação ou momento de conexão* - Nesse caso, se trata da designação B³, na qual a decisão de partir em uma jornada é tomada pelo protagonista, sem interferência de um mediador ou mandante.

C - *Início da reação* - A Menina avista uma canoa e decide ir até a ilha.

\uparrow - *Partida* - A Menina e o Gato atravessam o rio.

D (3x) - *Primeira função do doador* - Nessa função um personagem auxiliar é apresentado, geralmente após o protagonista executar três tarefas ou encontrar três figuras em seu caminho. Porém, há uma quebra da fórmula original, no sentido de que o auxiliar da história, o Rato, é apresentado junto de outro personagem, a Serpente, mas se mantém escondido a princípio, acentuando sua natureza covarde. No fim, se trata de uma versão da função D⁵, na qual o doador pede clemência ao protagonista.

E - *Reação do herói* - A Menina resgata o Rato.

F - *Fornecimento* - Ao invés de um meio mágico, se trata da função F⁹, na qual um personagem se oferece para ajudar o herói. Nesse caso, se trata do próprio auxiliar, o Rato, que os leva até o Gigante.

G - *Deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia* - O Gigante os leva até o ninho do Carcará.

H - *Combate* - A Menina, o Gato e o Rato enfrentam o Carcará.

K - *Reparação de dano ou carência* - A Menina recupera a gaita.

Pr - *Perseguição* - O Carcará persegue a Menina pela mata.

²⁰ PROPP, 2001, p.19-27.

Rs - *Salvamento, resgate* - Um Jabuti oferece refúgio à Menina.

C↑ - *O herói reinicia sua busca* - Dessa vez, a Menina procura pelo Gato e pelo Rato.

G (bis) - *Deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia* - A Menina é conduzida até o Gato e o Rato.

O - *O herói volta ao lar* - Após se despedirem do Rato, a menina e o Gato voltam para casa.

Assim que foram escolhidas as funções e a estrutura básica da narrativa, elas foram destrinchadas na estrutura de um roteiro formal - que pode ser encontrado no Apêndice A, ao final do trabalho -, adicionando mais detalhes a cada cena, já pensando nas suas dinâmicas de funcionamento dentro de um *storyboard*.

4.2 Identidade visual

Tendo em mente a técnica de recorte, era necessário que tanto os personagens quanto os cenários fossem simples o suficiente para que pudessem ser manipulados manualmente e produzidos de forma rápida com materiais relativamente baratos. Além disso, o uso de formas simplificadas também contribui para a compreensão do espectador infantil, possibilitando que ele identifique e se projete nas personagens com maior facilidade. Logo, a principal fonte de inspiração para o estilo gráfico do curta-metragem foram animações soviéticas da segunda metade do século XX, considerando não apenas a variedade estilística que elas apresentam, mas também a forte influência de temas folclóricos retratados nessas obras.

Os trabalhos das animadoras ucranianas Irina Gurvich e Nina Vasilenko em especial foram influências notáveis pelo seu uso de figuras cartunescas construídas a partir de formas básicas, sendo o curta-metragem “*Skazka pro Lunnyy Svet*”, de 1968, uma grande inspiração não apenas para o design da personagem do Gato, mas também para a sequência noturna da história. O padrão estilístico dessas cenas, marcado pelo uso de silhuetas, deriva também da obra de 1975, “*O Ouriço no Nevoeiro*”, dirigida por Yuri Norstein, também feita em recorte.

Figura 17 - Cena de “*Skazka pro Lunnyy Svet*” (1968). Direção de Irina Gurvich.



Fonte: Captura de tela da animação.

4.2.1 Criação de mundo

A escolha de uma ilha como um cenário surgiu de um fascínio construído ainda na minha infância em Teresina, que, sendo a única capital nordestina não localizada no litoral, viu muito de sua identidade ser construída a partir dos rios que lhe banham, o Poti e o Parnaíba, desde fatores econômicos, sociais até à construção de sua própria mitologia. Assim, a ideia de fazer os personagens atravessarem um rio busca enfatizar tanto a divisão entre cidade e natureza, mas entre o mundo natural e o fantástico, um padrão que pode ser observado em narrativas como “Aventuras de Alice no País das Maravilhas” (1865), na qual a protagonista chega em seu destino ao cair na toca de um coelho, e “Peter Pan” (1911), em que Wendy e seus irmãos precisam ser guiados pelo personagem título até a Terra do Nunca. A água, por sua natureza líquida e instável, também é um elemento presente em narrativas que dialogam de alguma forma com o fantástico ou procuram abordar os mistérios da vida, como “O Velho e o Mar”, de Ernest Hemingway (1952). Além disso, a travessia do rio é uma oportunidade para que os protagonistas demonstrem agência desde o começo de sua jornada, visto que ela é uma decisão consciente, e não apenas uma reação à uma força antagonista.

Devido às formas simples que compõem a maioria dos personagens e objetos, o uso do contraste entre cores fortes é essencial para que fique claro o que está acontecendo em tela. Além disso, as cores também são fundamentais para criar uma ruptura visual entre o espaço urbano e a ilha, denotando o aspecto fantástico da natureza dentro do filme. Para as cenas iniciais, que se passam dentro da casa, priorizou-se o uso de cores primárias do sistema RYB - uma exceção sendo o quarto da Menina - de modo que tons secundários, como o verde, sejam mais associados

com a natureza. Após atravessarem o rio, as cores se tornam ainda mais fantasiosas, com o rosa e o roxo se tornando mais predominantes na paisagem, enfatizando a diferença entre esse ambiente e o cenário mais urbano em que a Menina e o Gato vivem.

Figura 18 - Paleta de cores geral do curta.



Fonte: Própria (2025).

Figura 19 - Estudo de cores para o curta.



Fonte: Própria (2025).

Outra forma de explorar o aspecto fantástico da ilha é a partir da vegetação, que apresenta elementos da flora de diferentes partes do Brasil. De início, predominam as plantas rasteiras, cactáceas e árvores de folhagem esparsa, mais comuns na caatinga e no cerrado. Quando o Gigante aparece, as árvores altas são mais semelhantes a araucárias, enfatizando o tamanho do personagem, e dali em diante a vegetação vai gradualmente se tornando mais densa, apresentando características da Mata Atlântica não apenas na flora, como também na fauna.

Figura 20 - Estudo de cores para o curta.



Fonte: Própria (2025).

Figura 21 - Estudo de cores para o curta.



Fonte: Própria (2025).

Por fim, o aspecto decorativo de algumas sequências, seja por meio do enquadramento da vegetação ou pelo uso de molduras, foi inspirado principalmente pelo curta-metragem “*Lisa i zayats*” (1973), dirigido pelo animador russo Yuri Norstein, que também se utiliza da alegoria e de referências ao folclore em algumas de suas narrativas.

Figura 22 - “Lisa i zayats” (1973).



Fonte: Captura de tela da animação.

4.2.2 Design de personagens

O esquema de cores de alguns personagens foi pensado a partir do fenômeno retratado pela autora alemã Eva Heller na obra “A Psicologia das Cores”, na qual demonstra que cada cor é capaz de causar certas reações, e portanto, diferentes acordes cromáticos - conjuntos de cores com variados níveis de distribuição - são capazes de provocar um efeito ou impressão comum a vários indivíduos, sendo assim relacionado a um sentimento, sensação e outros conceitos diversos (p.17 - 19). Logo, as cores foram selecionadas de modo que pudessem refletir a personalidade ou função de um personagem dentro da narrativa, decisão que vai ao encontro da escolha do uso de animais dentro da história, o que não apenas a torna mais dinâmica, mas também acentua a intenção narrativa por trás de cada um.

Figura 23 - Acordos cromáticos com a cor amarela.



Fonte: (“A Psicologia das Cores”. HELLER, 2014, p.30).

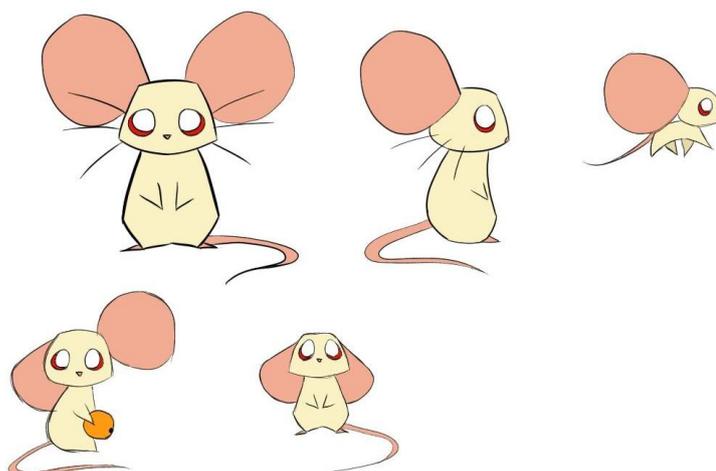
A decisão de optar por um gato e um rato como os principais companheiros da protagonista veio da necessidade de representar diferentes facetas dela; nesse sentido, seria lógico usar dois animais que normalmente são vistos como opostos. Há um contraponto no uso de formas angulares para o Gato, que se tornam ainda mais exageradas quando este está zangado ou assustado, e arredondadas para o Rato, que, por sua vez, tende a se encolher quando acuado. As diferenças entre os dois são também exacerbadas não apenas pelo contraste entre claro e escuro, mas pela paleta de cores escolhida para cada animal. No Gato, predominam tons de azul e verde, associados com o frio e o distante, enquanto o Rato é composto por tons de vermelho, rosa e branco, cores associadas ao afeto e ao amor. Mesmo com tudo o que foi supracitado, o fato de ambos apresentarem respectivamente olhos verdes e vermelhos são uma referência ao fato de que ambos os não são meros opostos, eles se complementam.

Figura 24 - *Model sheet* do Gato.



Fonte: Própria (2025).

Figura 25 - *Model sheet* do Rato.



Fonte: Própria (2025).

A personagem da Menina, por sua vez, é composta a partir de uma mistura de formas arredondadas a triangulares, e tanto o laço em sua cabeça quanto seu penteado são referências aos designs do Gato e do Rato, criando uma conexão visual com ambos. Além de uma cabeça desproporcionalmente grande em relação ao corpo e membros curtos, ela, assim como os personagens já mencionados, exibe um conjunto de características que juntas produzem um efeito nomeado de *baby schema* pelo zoólogo e etólogo austríaco Konrad Lorenz, em referência aos traços que são comuns em bebês, crianças e filhotes de animais - e, portanto, são também associadas à fofura - mas que podem se fazer presentes em adultos, criando a impressão de um rosto juvenil. Essa propriedade, chamada de neotenia, é causada pela junção de características como uma testa larga e arredondada, olhos posicionados mais próximos à parte inferior do crânio, bochechas protuberantes, bem como lábios e um nariz pequeno, e provoca em outros indivíduos o desejo de proteger, devido à associação inconsciente que fazemos com criaturas essencialmente indefesas (BORGI, CIRULLI, 2013, p.1-2).

Nesse caso, esses traços são exacerbados devido à natureza cartunesca que o curta-metragem adota. A ausência de nariz e boca dá mais ênfase aos olhos, um dos principais mecanismos utilizados para transmitir as emoções e intenções dos personagens, em conjunto com seus movimentos, tendo em vista que não há diálogos durante o filme.

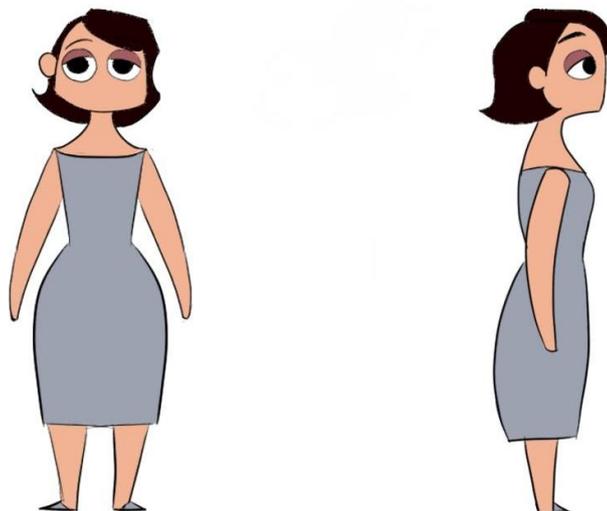
Figura 26 - *Model sheet* da Menina.



Fonte: Própria (2025).

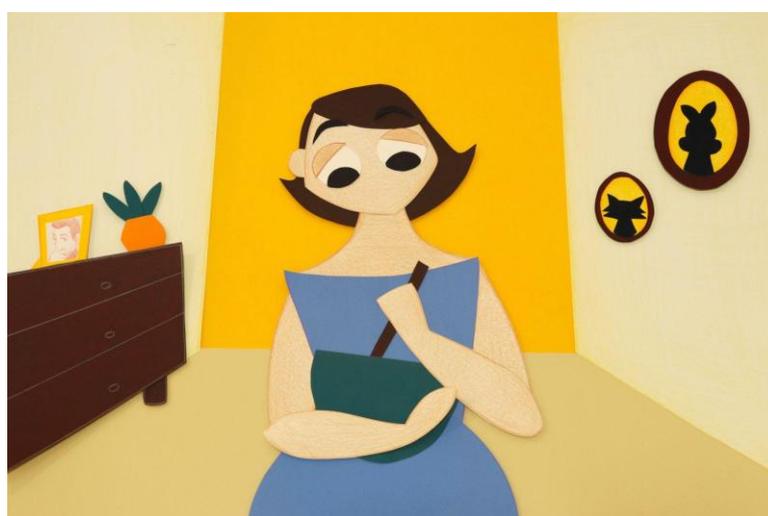
A personagem da Mãe, naturalmente, tem proporções mais similares àquelas de um adulto, com uma cabeça mais angulosa e menor em relação ao restante do corpo, além de membros mais longos. Seu vestido possui um matiz púrpura apresentando baixa saturação sendo, portanto, complementar não só à paleta da Menina, mas também aos tons de amarelo predominantes no cenário da casa.

Figura 27 - *Model sheet* da Mãe.



Fonte: Própria (2025).

Figura 28 - *Frame* de uma cena da Mãe na cozinha.



Fonte: Própria (2025).

O Carcará segue um padrão de cores mais realista do que os outros animais, isso se dá tanto para que a ave em questão seja mais facilmente reconhecida pelo público e pelo fato de que a combinação de preto, o cinza e marrom é comumente associada à ideia de hostilidade ou falta de caráter (HELLER, 2014, p.498 -502), enquanto tons quentes como amarelo e laranja,

frequentemente utilizados para comunicar advertência ou substâncias venenosas, ajudam a transmitir uma sensação de perigo (HELLER, 2014, p.164), o que é exacerbado pelas formas esguias e angulares em sua silhueta.

Figura 29 - *Model sheet* do Carcará.



Fonte: Própria (2025).

Algo semelhante ocorre no *design* da Serpente, que comunica a sua natureza duvidosa a partir da paleta de cores. Embora, nesse caso, o uso de cores chamativas seja mais proeminente, enfatizando a ideia de um animal peçonhento.

Figura 30 - *Model sheet* da Serpente.



Fonte: Própria (2025).

Outro personagem bastante colorido é o Papagaio, que, por sua vez, chama a atenção mais pela combinação de diversos tons quentes e frios do que pela intensidade e saturação de cada cor individual, como no caso supracitado. Aqui, portanto, a escolha das cores procura comunicar a sua extroversão e dinamismo, ao invés de qualquer intenção maligna.

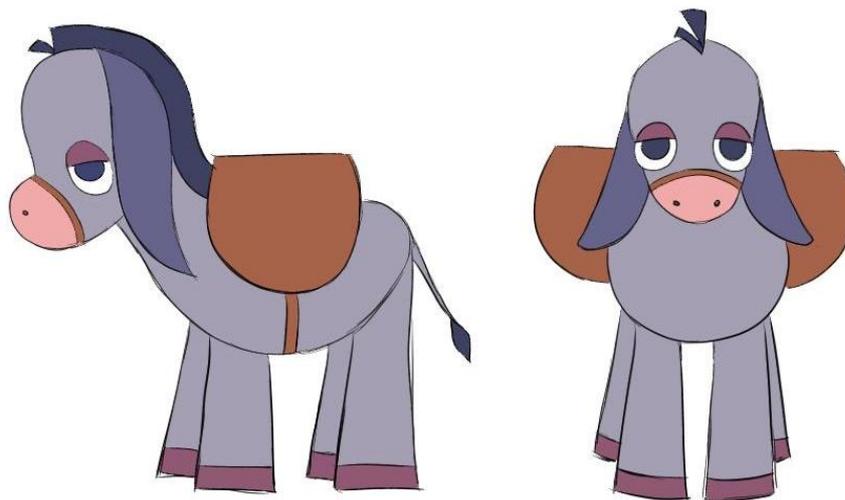
Figura 31 - *Model sheet* do Papagaio.



Fonte: Própria (2025).

O Jumento, sendo uma figura oposta ao Papagaio, tem uma paleta quase monocromática, composta por tons um pouco mais dessaturados de lavanda, na intenção de comunicar visualmente a sua natureza monótona e introvertida.

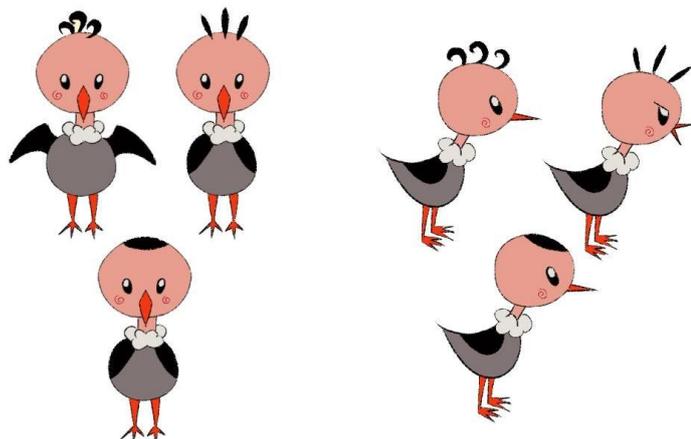
Figura 32 - *Model sheet* do Jumento.



Fonte: Própria (2025).

Os filhotes do Carcará seguem um padrão de cores semelhante ao da mãe, mas também têm em sua paleta a cor rosa, que, em conjunto com os padrões do *baby schema* - a ver pela cabeça grande e arredondada, o corpo pequeno e os olhos próximos à parte inferior do rosto - ajuda a criar um contraste entre as ideias de antagonismo e inocência.

Figura 33 - *Model sheet* dos filhotes do Carcará.



Fonte: Própria (2025).

Por se tratarem de entidades ou personificações de fenômenos naturais, decidi que tanto o Gigante quanto a Lua deveriam ser estilisticamente diferentes dos demais personagens; seguindo, portanto, uma linha mais alegórica. O Gigante, portanto, é uma figura que não apenas vive entre as árvores, mas que pode se camuflar entre elas, apesar de seu tamanho. Diferentemente de outros personagens, ele não apenas apresenta proporções mais realistas, mas também mais detalhes em seu *design*. Isso ocorre não apenas como uma forma de enfatizar o seu caráter fantástico, a partir da quebra de estilos, mas também como forma de compensar a limitação de seus movimentos, já que o rosto é a única parte de seu corpo que será visível na maior parte do tempo - às vezes sequer sendo mostrado por completo dentro do enquadramento, o que enfatiza o seu tamanho em relação às outras figuras em tela.

Figura 34 - *Model sheet* do Gigante.



Fonte: Própria (2025).

A Lua, por sua vez, é uma figura sem uma forma física inteiramente sólida, com uma cabeça que não se conecta ao restante do corpo, feito de simples linhas incandescentes que podem se mover de diferentes formas conforme for exigido pela cena. O *design*, ao mesmo tempo em que remete à imagem de uma figura santificada, foi inspirado no estilo dos personagens de “O Filho da Égua Branca” (1981), animação húngara dirigida por Marcell Jankovics. Devido às dinâmicas de movimento da personagem, a intenção é que a sequência protagonizada por ela seja feita em animação tradicional. Essa mudança de estilo, por sua vez, ajudaria a enfatizar o aspecto transcendental da cena.

Figura 35 - Cena do filme “O Filho da Égua Branca” (1981).



Fonte: Captura de tela da animação.

Figura 36 - Arte conceitual para a personagem da Lua.



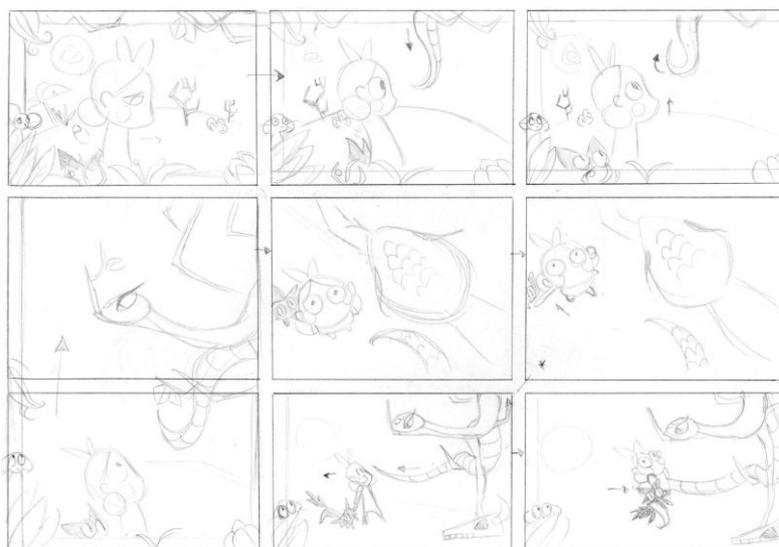
Fonte: Própria (2025).

4.3 Storyboard e animatic

No livro “*Don Bluth’s The Art of Storyboard*”, o animador Don Bluth descreve a produção de um *storyboard* como o processo de transposição do roteiro em uma sequência de desenhos que ajudam o artista a visualizar elementos como iluminação, tom, encenação e continuidade (BLUTH, 2004, p.19). Diferente de produções *live action*, o *storyboard* para animação precisa definir com clareza os movimentos executados pelos personagens, deixando evidente não apenas as ações, mas a velocidade e o dinamismo que elas proporcionam à cena com a maior clareza possível, além de enfatizar o drama e a emoção que devem ser transmitidos ao espectador. Longe de ser um mero guia visual, o *storyboard* é uma ferramenta essencial no processo de animação que prevê não apenas os enquadramentos a serem utilizados, mas também a duração de cada plano e a relação entre uma sequência de cenas durante a montagem.

A produção de um *storyboard* é um processo árduo. Ele é a Gênese, o momento de traduzir o roteiro em imagens. Em toda tradução, algo se perde. A dificuldade está no fato de que os esforços do roteirista, todo o suor e lágrimas derramados para a criação de uma história cheia de deslumbrantes cores e minúcias, agora serão transpostas da forma literária para um desenho. É possível que algo seja perdido no processo? Com certeza! É possível que se algo seja ganho? Esperamos que sim! (BLUTH, 2004, p.14)
21

Figura 37 - Página do *storyboard*.



Fonte: Própria (2025).

²¹ No original: *The process of storyboarding is a complex one. It is the Genesis Moment, the moment of translating the script into visual images. In any translation, something gets lost. The difficulty lies in the fact that the script-writer's efforts, all the sweat and tears spent in crafting the story with all its stunning colors and minutiae, are now going to change from literary form to picture form. Can something be lost in the process? Absolutely! Can something be gained? Hopefully!* (BLUTH, 2004, p.14)

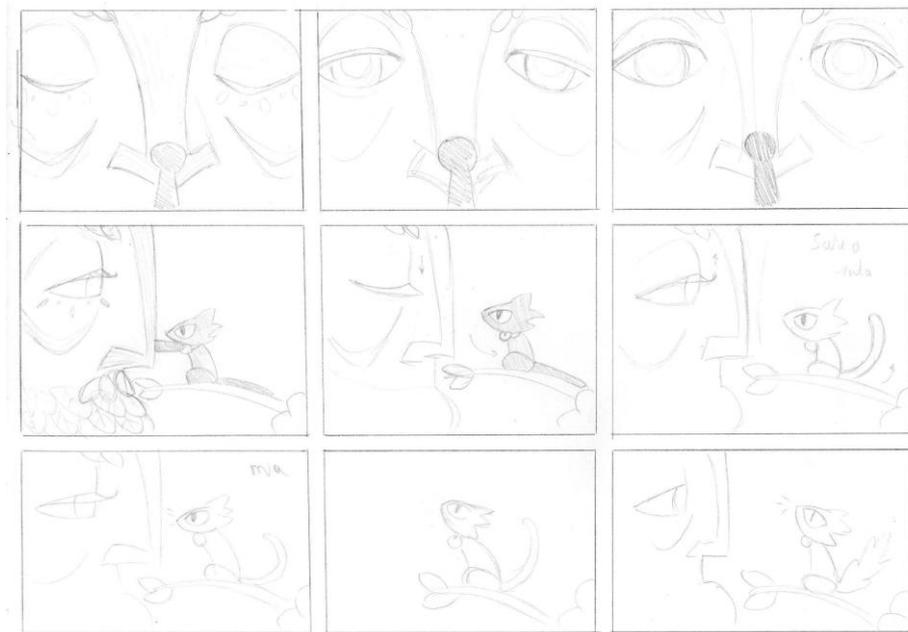
Sérgio Nesteriuk, por sua vez, enfatiza que um *storyboard* bem feito não apenas evita gastos desnecessários, por diminuir o tempo de produção e evitar erros simples durante a animação, mas também facilita a produção de um bom *animatic* (NESTERIUK, 2011, p.165), que, por sua vez, seriam uma versão primitiva da animação feita a partir do *storyboard*. No *animatic*, cada quadro permanece em tela pela duração que ele deverá ter até ser substituído pelo desenho posterior, permitindo uma visualização prévia da dinâmica dos movimentos, já somado à presença da faixa de áudio.

Definidas as ações principais que guiariam a narrativa, o *storyboard* de “O Roubo Da Gaita Dourada Pelo Malvado Carcará” começou a ser produzido, sendo, portanto, o principal definidor do tom e do ritmo das cenas, e da encenação (*mise-en-scène*) do filme a partir dos *layouts*, já que, em diversos casos, as descrições presentes no roteiro eram suficientemente vagas para garantir maior liberdade durante o desenvolvimento do *storyboard*. Essa estratégia se provou eficiente porque, ao desenvolver a história a partir de uma ferramenta que segue diretrizes visuais, eu não tive de me restringir a uma lógica verossímil esperada da palavra escrita ou do cinema com atores.

Ao pensar a história a partir da imagem desenhada, é possível construí-la a partir de enquadramentos, efeitos de câmera, a dinamicidade das poses e da movimentação das figuras em cena, e também se viabiliza o uso dos próprios princípios da animação na narrativa, não apenas como elementos utilizados para provocar humor ou impor mais carisma aos personagens, mas como ferramentas que movem a própria narrativa e se tornam parte de seu universo a partir da manipulação de elementos visuais. É assim que surgem ideias como, por exemplo, a possibilidade de o gato ser capaz de se comunicar ao mudar de forma ou imitar a silhueta de outros personagens.

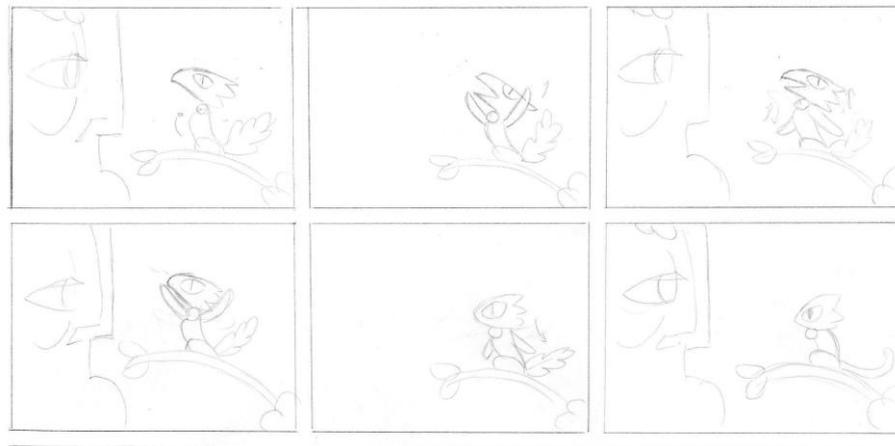
Naturalmente, cenas mais complexas exigiam movimentos mais detalhados, com desenhos que funcionam quase como quadros-chaves, indicando suas principais poses. Os quadros seguem uma orientação horizontal, da esquerda para a direita, exceto quando há algum movimento de câmera, o que é indicado pela presença de setas entre eles.

Figura 38 - Página do *storyboard*.



Fonte: Própria (2025).

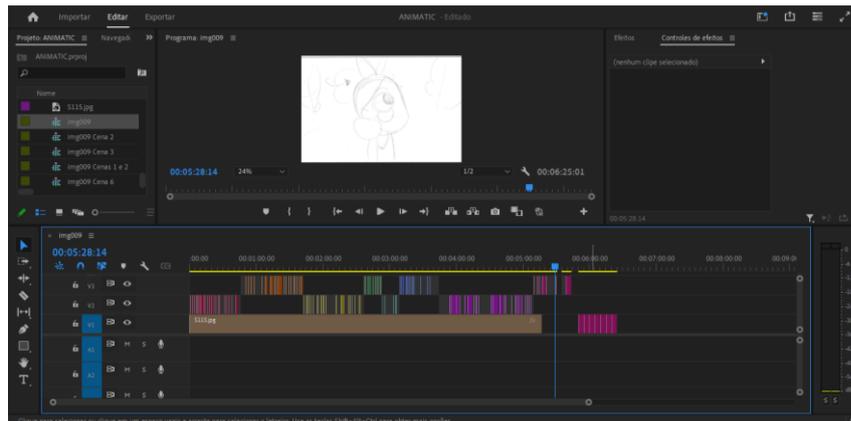
Figura 39 - Página do *storyboard*.



Fonte: Própria (2025).

O resultado foi um *storyboard* de mais de noventa páginas e aproximadamente oitocentos e vinte quadros, que, por conseguinte, foram digitalmente recortados para que fossem editados em sequência, dando origem a um *animatic* de dez minutos. A montagem do *animatic* foi feita com o auxílio do *software* Adobe Premiere, visto que o recurso da linha do tempo possibilita a fácil manipulação da ordem dos frames produzidos, além de possuir ferramentas úteis de edição de imagem, permitindo que alguns enquadramentos fossem corrigidos durante a edição. Após o primeiro corte, alguns quadros foram adicionados com o objetivo de trazer mais clareza para certos movimentos, ou inserir reações de personagens que ajudaram na construção do tom desejado para determinadas cenas.

Figura 40 - Edição do *animatic*.

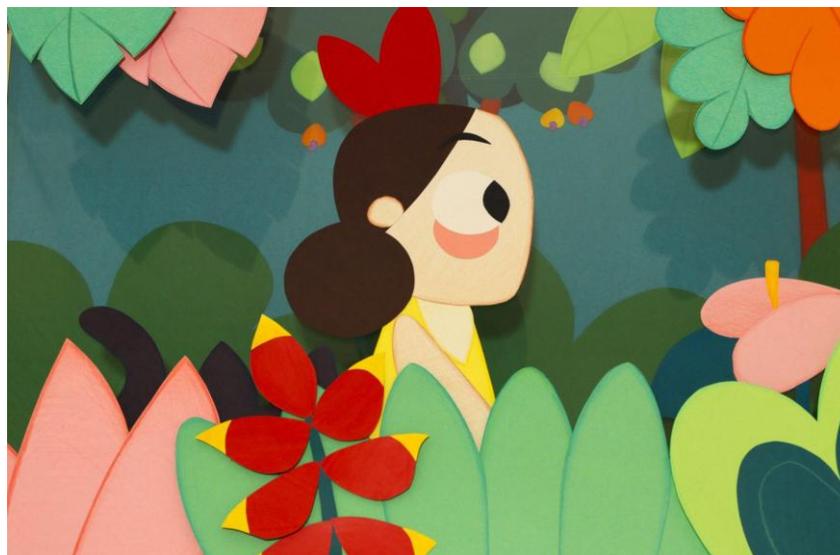


Fonte: Própria (2025).

4.4 Produção do *teaser*

Finalizada a fase de pré-produção, começou a elaboração do *teaser*. As peças utilizadas para a criação dos personagens e dos cenários foram confeccionadas com diferentes tipos de papel colorido e cartolina, com detalhes feitos em tinta acrílica e lápis de cor. Como suporte, são utilizadas duas placas de vidro com dimensões de 60cm x 42cm dispostas no chão, que geram efeitos de sombras quando sobrepostas em cenas que exigem maior profundidade de campo. Até o momento, as fotos foram tiradas com uma câmera Canon SL3, posicionada em um tripé sobre as placas de vidro.

Figura 41 - Profundidade de campo proporcionada pela sobreposição de camadas.



Fonte: Própria (2025)

No dia 20 de fevereiro foi organizada uma oficina de animação em recorte ministrada por mim, sob a supervisão do professor Gustavo de Melo França, na qual os participantes poderiam ter

um vislumbre das principais etapas de produção desse tipo de obra. Devido à indisponibilidade da sala de animação do curso, o evento foi realizado no estúdio de TV do DCOS. Na ocasião, levei algumas peças que já estavam prontas para serem utilizadas, tendo em vista que o principal objetivo do mini-curso era proporcionar uma experiência de execução prática com os materiais disponíveis, uma vez que esse tipo de atividade não ocorre com frequência, pela falta de roteiros para filmes de animação. Embora a sequência trabalhada não tenha sido finalizada durante a oficina e, portanto, foi necessário refazê-la posteriormente para o *teaser*. Se existisse uma sala dedicada para isso, a animação dessa cena poderia ser retomada no dia seguinte, sem a necessidade de desmontar e montar toda a estrutura. Apesar disso, a experiência foi essencial para que eu compreendesse a dinâmica e as medidas que deveria tomar durante o processo de animação em recorte.

Figura 42 - Oficina de animação.



Fonte: Própria (2025)

O *teaser*, portanto, foi produzido em minha residência, em um quarto fechado, devido à necessidade de um ambiente com uma iluminação estável, sem interferência de luz externa, o que possibilitou que eu pudesse animar qualquer hora do dia. As cenas com movimentos mais simples ou com menos peças foram as primeiras a serem animadas, de modo que assim pudesse me acostumar com o processo antes de chegar até as sequências mais complexas.

O principal desafio foi a contagem de *frames* e temporização, visto que a técnica de animação direta, por não ser tão controlada como o método *pose a pose*²², pode facilmente resultar em

²² Técnica na qual são desenhadas as poses principais, também chamadas de *key frames*, e apenas em seguida são feitos os quadros intermediários. Na animação direta, por sua vez, todos os quadros são feitos em sequência, do início ao final.

sequências mais longas do que o esperado. Isso significa que algumas sequências precisaram ser modificadas durante a montagem, já que a trilha musical seguia a cronometragem do *animatic*. Além disso, o uso de um tripé de alumínio e plástico também desacelerou o processo de forma considerável, visto que a instabilidade de um equipamento leve implicava que, em alguns casos, eram necessárias diversas tentativas para que um frame se encontrasse em uma posição suficientemente parecida com a foto tirada anteriormente. Isso se provou ainda mais difícil de contornar em cenas com pouco movimento, visto que a falta de ação em tela torna a instabilidade da câmera mais aparente.

Feita a animação, era necessário montar as cenas e sincronizá-las com a trilha sonora. Desde o princípio já se pensava em um filme sem diálogos, o que apenas se fortaleceu com a influência da estética das animações soviéticas, que se utilizam do exagero gráfico e das liberdades proporcionadas pela animação para transmitir as emoções e intenções dos personagens sem o auxílio da fala, o que também, por conseguinte, implica a não necessidade de um elenco de dublagem profissional, visto que, no máximo, os personagens produzirão sons indistintos. Dessa forma, a trilha musical é uma ferramenta auxiliar essencial para a transmissão das emoções dos personagens e a intenção narrativa de certas cenas.

Pra mim, era importante a presença de música na história, não só em reminiscência ao prevalente uso de som como uma ferramenta narrativa em animações que se utilizam menos de diálogos e texto, mas também por uma relação afetiva com ela como arte e forma de expressão que, assim como a animação e o cinema enquanto arte primordialmente visual, pode se utilizar de outras ferramentas que não a palavra para provocar diferentes sensações e construir narrativas. Essa relação, inclusive, pode ser encontrada não apenas em obras experimentais, como alguns dos curtas de Mary Ellen Bute e Norman McLaren, mas também em desenhos animados norte-americanos clássicos como “*Looney Tunes*” e, principalmente, “*Fantasia*” (1940), que foi uma das obras que despertou o meu interesse por animação e permanece sendo um dos pilares que sustenta esse desejo de me aprofundar nesse campo do audiovisual.

Dessa forma, na intenção de criar uma atmosfera lúdica e fantástica, mas também familiar, foi decidido que a trilha deveria contar com instrumentos de percussão e orquestra, mantendo uma relação com a música local a partir de referências a diferentes ritmos nordestinos. Nesse sentido, o produtor Jean Fidelis foi o responsável pela música, e, em nossas primeiras interações, fez diversas perguntas que abrangiam desde os temas abordados na obra, o gênero em questão e o público-alvo, na intenção de compreender o grau de complexidade técnica apropriado para o

filme. A princípio, enviei a ele o *storyboard* e o roteiro, com algumas especificidades relacionadas ao som presentes em cada cena, e a sua intenção narrativa, e assim que o *animatic* ficou pronto, ele foi enviado também para que as faixas individuais de cada cena pudessem ser gravadas. Para a composição da trilha, ele se inspirou em diferentes gêneros e ritmos nordestinos, como o baião e música de ciranda, para criar músicas que possuíssem identidades distintas, como uma referência à natureza metamórfica da própria ilha, mas que ainda sim mantivessem uma identidade coerente.

Após a adição da faixa de áudio, a última etapa da edição consistiu na correção de cores, que consistiu apenas de algumas correções no nível de exposição e no contraste de algumas cenas, visto que, devido ao fato de haver apenas uma única fonte de luz e o ISO da câmera ter sido mantido em 400 para evitar a granulação excessiva das imagens, algumas cenas ficaram um pouco mais escuras do que o planejado. Assim, foi concluída uma prévia para o filme que virá a ser produzido, possivelmente através da inscrição do projeto em algum edital da cultura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no que foi apresentado, é possível afirmar que os contos de fadas continuarão a perseverar em nossa cultura por muito tempo. A natureza mutável, e, portanto, adaptável dessas histórias garantirá a prevalência de sua tradição não apenas na literatura e no cinema, mas em qualquer outra mídia que se proponha a explorar essas narrativas.

Por sua vez, o cinema infantil, assim como o de animação, ainda têm uma longa jornada a percorrer no cenário brasileiro, a despeito das diferentes facetas que eles apresentam a nível internacional. Contudo, desde que se continue investigando, e mais importante, realizando esses tipos de obra, acredito que chegará um ponto em que ambas terão um papel de destaque dentro do cinema nacional, seja a partir da produção de filmes com roteiros originais ou baseados na literatura infantil local, que, apesar de ser frequentemente precisar se submeter a uma dinâmica de mercado, é muito rica e diversa.

Vale pontuar que a realização de animações é ainda mais desafiadora dentro de um ambiente acadêmico, que nem sempre oferecem espaços adequados para produções desse porte. Devido à indisponibilidade da sala de animação, o projeto precisou ser desenvolvido na minha casa, de forma às vezes improvisada, com equipamentos nem sempre adequados para o trabalho. Portanto, a possibilidade da inscrição do projeto em um edital seria vantajosa por possibilitar não apenas a obtenção de novos materiais e equipamentos mais eficientes, mas também o recrutamento de uma equipe maior, que otimizaria significativamente o ritmo de produção. Com isso, pode-se pensar também em possíveis desmembramentos, como a produção de uma minissérie de histórias antológicas dentro do universo do curta-metragem, com o roteiro atual sendo utilizado como um episódio piloto, ou até mesmo a publicação de um livro infantil derivado da animação.

Por fim, devo observar que esse trabalho foi bastante elucidativo no que concerne tanto ao processo de pré-produção de um projeto de animação quanto à técnica de recorte. Espero, então, que essa pesquisa possa abrir portas para futuros projetos relacionados ao universo da animação ou direcionados ao público infantil dentro da UFS.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990.
- BAKER, Mona; SALDANHA, Gabriela. **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. 2ª edição, Routledge: Nova Iorque, 2011.
- BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. 45ª edição, Editora Paz e Terra: Rio de Janeiro, 2024.
- BORGI, Marta; CIRULLI, Francesca. **Children's Preferences for Infantile Features in Dogs and Cats**. Cabi Digital Library, 2013. Disponível em: <https://www.cabidigitallibrary.org/doi/full/10.1079/hai.2013.0010>
- BLUTH, Don. **The Art of Storyboard**. DH Press: Milwaukee, 2004.
- CADERMATORI, Lígia. **O que é Literatura Infantil**. 6ª edição, Editora Brasiliense: São Paulo, 2010.
- COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas: Símbolos, Mitos, Arquétipos**. 4ª edição, Editora Paulinas: São Paulo, 2012.
- FRANÇA, Gustavo de Melo. A Animação Japonesa e a sua Marca de Distinção no Ocidente. *Diálogo com a Economia Criativa*, v. 8, n. 24, 2023, p. 10-24.
- FRANÇA, Gustavo de Melo. **Os Processos de Hibridismo Cultural na Animação Japonesa: Uma Compreensão Do Campo A Partir do Caso "Little Witch Academia" e o Subgênero de Garotas Mágicas**. 2020. 210 f. Dissertação de mestrado em Comunicação. Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2020.
- FRANÇA, Gustavo de Melo. **O Beijo do Amor Verdadeiro: A Personagem de Animação, a Sua Aparência e a Representação da Sociedade**. 2015. 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso, Graduação em Design, Universidade de Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2015.
- FURNISS, Maureen. **A New History of Animation**. Thames & Hudson: Nova Iorque, 2016.
- FURNISS, Furniss. **Art in Motion: Animation Aesthetics**. John Libbey Publishing: Londres, 2014.

- HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores**. Editora GG: São Paulo, 2014.
- HOLT, Natalia. **The Queens of Animation**. Back Bay Books: Nova Iorque, 2019.
- HUNT, Peter. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. Cosac Naify: São Paulo, 2010.
- LAJOLO, ZILBERMAN. **Literatura Infantil Brasileira: História & Histórias**. Editora Unesp: São Paulo, 2022
- NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo, ANIMATV, 2011.
- NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos**. Livros. LabCom: Covilhã, 2010.
- MELO, João Batista. **Lanterna Mágica: Infância e Cinema Infantil**. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2011.
- MOEN, Kristian. **Film and Fairy Tales: The Birth of Modern Fantasy**. I.B. Tauris: Londres, 2013.
- PALO, Maria José; OLIVEIRA, Maria Rosa D. de. **Literatura Infantil: Voz de Criança**. 4ª edição, Ática: São Paulo, 2006.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Editora CopyMarket.com: Brasília, 2001.
- SILVA, Auricélia Lima da; BARROS, Rosiane Bento; NASCIMENTO, Thiago Alves Moreira. **A Importância dos Contos de Fadas na Educação Infantil**. IV Fórum Internacional de Pedagogia. Parnaíba, PI, 2012. Realize Editora: Campina Grande, 2012.
- SIMENSKY, Linda. **Women in the Animation Industry - Some Thoughts**. Animation World Network, 1996. Disponível em: < <https://www.awn.com/animationworld/women-animation-industry-some-thoughts> >.
- SOARES, Angélica. **Gêneros Literários**. 7ª edição. Ática: São Paulo, 2007.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation: The Illusion of Life**. Disney Editions, 1981.
- THOMPSON, Kirsten. **Quick - Like a Bunny!**. Animation Studies, 2014. Disponível em: < <https://oldjournal.animationstudies.org> >.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Routledge: Nova Iorque, 1998.

ZIPES, Jack. **The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films**. Routledge: Nova Iorque, 2011.

ZIPES, Jack. **Fairy Tales and The Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization**. 2ª edição, Routledge Classics: Nova Iorque, 2012.

ZIPES, Jack. **Happily Ever After: Fairy Tales, Children, and the Culture Industry**. Routledge: Nova Iorque, 1997.

Filmes mencionados:

A BELA Adormecida. Direção de Clyde Geronimi, Eric Larson, Wolfgang Reitherman e Les Clark. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1959.

A BELA e a Fera. Direção de Jean Cocteau. Produção: André Paulvé. França, Luxemburgo, 1946.

A BELA e a Fera. Direção de Juraj Herz, Ota Hofman. Produção: Barrandov Studio. Tchecoslováquia, 1979.

A DEUSA da Primavera. Direção de Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1934.

A FADA do Repolho. Direção de Alice Guy-Blaché. França, 1886.

ALICE no País das Maravilhas. Direção de Cecil M. Hepworth e Percy Stow. Produção: Hepworth. Reino Unido, 1903.

A LENDA da Serpente Branca. Direção de Taiji Yabushita. Produção: Toei Doga. Japão, 1958.

ALICE no País das Maravilhas. Direção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1951.

A ILHA do Tesouro. Direção de Byron Haskin. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1950.

A PEQUENA Ninfa do Mar. Direção de Karel Kachyňa. Produção: Barrandov Studio; Mosfilm. Tchecoslováquia, 1976.

A PEQUENA Sereia. Direção de John Musker e Ron Clements. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1989.

A POLEGARZINHA. Direção: Don Bluth e Gary Goldman. Produção: Don Bluth Entertainment. Estados Unidos, 1994.

APOLLO 10 e Meio: Aventura na Era Espacial”. Direção de Richard Linklater. Produção: Netflix. Estados Unidos, 2022.

A PRINCESA Encantada. Direção de Richard Rich. Produção: Nest Entertainment; Rich Animation Studios. Estados Unidos, 1994.

A PRINCESA Terrivelmente Triste. Direção de Bořivoj Zeman. Produção: Barrandov Studio. Tchecoslováquia, 1968.

A PRINCESINHA. Direção de Walter Lang. Produção: 20th Century Studios. Estados Unidos, 1939.

A RAINHA da Neve. Direção de Lev Atamanov. Produção: Sojuzmultfilm. Rússia, 1957.

A ROSA de Bagdad. Direção de Anton Gino Domeneghini. Produção: IMA Film. Itália, 1949.

AS AVENTURAS do Avião Vermelho. Direção de Frederico Pinto e José Maia. Produção: Okna Produções; Teleimage. Brasil, 2014.

AS AVENTURAS do Príncipe Achmed. Direção de Lotte Reiniger. Produção: Comenius-Film GmbH; Louis Hagen. Alemanha, 1926.

ASPARAGUS. Direção de Suzan Pitt. Produção: Suzan Pitt, The American Film Institute, The National Endowment for the Arts, Deutscher Akademischer Austauschdienst. Estados Unidos, Alemanha, 1979.

BAILE Até à Meia-Noite. Direção de Georges Méliès. Produção: Star Film Company. França, 1899.

BAMBI. Direção de David Hand. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1942.

BEWARE - the Nerves!. Direção de Evgeniy Sivokon. Produção: Kievnauchfilm. Ucrânia, 1975.

BRANCA de Neve e o Caçador. Direção de Rupert Sanders. Produção: Roth Films. Estados Unidos, 2012.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção de David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1937.

CLANDESTINO. Direção de Baruch Blumberg. Produção: Rolimã Filmes; Lamparina Animação. Brasil, 2017.

CINDERELLA. Direção de James Kirkwood. Produção: Famous Players Film Company. Estados Unidos, 1914.

DEU a Louca na Chapeuzinho. Direção de Cory Edwards; Todd Edwards; Tony Leech. Produção: The Weinstein Company; Kanbar Animation; Blue Yonder Films. Estados Unidos, 2005.

DIE SIEBEN Raben. Direção de Ferdinand Diehl. Produção: Diehl Bros. Alemanha, 1937.

EL APÓSTOL. Direção de Quirino Cristiani. Produção: Federico Valle. Argentina, 1917.

FANTASIA. Direção de Joe Grant e Dick Huemer. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1940.

FROZEN - Uma Aventura Congelante. Direção de Jennifer Lee, Chris Buck. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 2013.

GERTIE, o Dinossauro. Direção de Winsor McCay. Produção: Winsor McCay. Estados Unidos, 1914.

HOW a Mosquito Operates. Direção de Winsor McCay. Produção: Winsor McCay, Carl Laemmle. Estados Unidos, 1912.

IVAN Tsarévitch et la Princesse Changeante. Direção de Michel Ocelot. Produção: Canal+; Nord-Ouest Films; Studio O. França, 2016.

JONJOCA, o Dragãozinho Manso. Direção de Humberto Mauro. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo, 1946.

KIRIKU e a Feiticeira. Direção de Michel Ocelot. Produção: Les Armateurs; Trans Europe Film; Studio O; France 3 Cinéma; RTBF; Exposure; Odec Kid Cartoons; Monipoly Productions. França, Bélgica, Luxemburgo, 1998.

KUNG Fu Panda 2. Direção de Jennifer Yuh Nelson. Produção: DreamWorks SKG. Estados Unidos, 2011.

LE ROMAN de Renard. Direção de: Ladislav Starevich e Irène Starevich. Produção: Ladislav Starevich; Universum Film AG (UFA). França, Alemanha, 1937.

L'HOMME sans ombre. Direção de Georges Schwizgebel. Produção: Studio GDS, National Film Board of Canada. Canadá, 2004.

LISA i Zayats. Dirigido por Yuri Norstein. Produção: Sojuzmultfilm. Rússia, 1973.

MOANA - Um Mar de Aventuras. Direção de John Musker e Ron Clements. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 2016.

O FILHO da Égua Branca. Direção de Marcell Jankovics. Produção: Pannonia Film Studio. Hungria, 1981.

O MENINO e o Mundo. Direção de Alê Abreu. Produção: Filme de Papel. Brasil, 2013.

O OURIÇO no Nevoeiro. Dirigido por Yuri Norstein. Produção: Sojuzmultfilm. Rússia, 1975.

O PÁSSARO Azul. Direção de Walter Lang. Produção: 20th Century Studios. Estados Unidos, 1940.

O PRÍNCIPE do Egito. Direção de Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells. Produção: DreamWorks SKG. Estados Unidos, 1998.

OS IRMÃOS Grimm. Direção de Terry Gilliam. Produção: Summit Entertainment; Atlas Entertainment; Mosaic Media Group; Dimension Films; Metro-Goldwyn-Mayer; Daniel Bobker Productions. Estados Unidos, **República Tcheca**, 2005.

OS TRÊS Porquinhos. Direção de Burton Gillett. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1933.

O VELHO e o Mar. Direção de Dmitri Petrov. Produção: Panorama Studio; Bernard Lajoie; Tatsuo Shimamura. Rússia, Japão, Canadá 1999.

PELE de Asno. Direção de Jacques Demy. Produção: Mag Bodard. França, 1970.

PETER Pan. Direção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1953.

PRÍNCIPES e Princesas. Direção de Michel Ocelot. Produção: La Fabrique; Les Armateurs; Studio O; Productions; Miramax. França, 2000.

PROCURA-SE: Um Pato e um Gato. Direção de Igor Coutinho e Letícia Belfort. Produção: Igor Coutinho. Brasil, 2024.

SHOUNEN Sarutobi Sasuke. Direção de Akira Daikubara e Taiji Yabushita. Produção: Toei Doga. Japão, 1959.

SHREK. Direção de Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção: DreamWorks SKG. Estados Unidos, 2001.

SKAZKA *pro Lunnyy Svet*". Direção de Irina Gurvich. Produção: Kievnauchfilm. Rússia, 1968.

TARZAN. Direção de Kevin Lima e Chris Buck. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1999.

TECA e Tuti: Uma Noite na Biblioteca. Direção de Eduardo Perdido e Diego M. Doimo. Produção: Rocambole Produções. Brasil, 2023.

VALENTE. Direção de Brenda Chapman e Mark Andrews. Produção: Pixar, Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 2012.

VALERIE e a Semana das Maravilhas. Direção de Jaromil Jireš. Produção: Barrandov Studio. Tchecoslováquia, 1970.

VINNI Pukh. Direção de Fyodor Khitruk. Produção: Sojusmultfilm. Rússia, 1969.

VINNI *Pukh Idyot v Gosti*. Direção de Fyodor Khitruk. Produção: Sojuzmultfilm. Rússia, 1971.

VINNI *Pukh i Den Zabot*. Direção de Fyodor Khitruk. Produção: Sojuzmultfilm. Rússia, 1972.

WAKING Life. Direção de Richard Linklater. Produção: Independent Film Channel Productions; Thousand Words. Estados Unidos, 2001.

APÊNDICE A - ROTEIRO DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”

O roteiro pode ser visualizado na íntegra no seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/1wQXHW4ytloqbL4DgwwSAqUvady9k-z8N?usp=drive_link

APÊNDICE B - *STORYBOARD* DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”

O *storyboard* pode ser visualizado na íntegra no seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/1HOuH1XoEPxxWk4Wm5VFgG62xvzJdT_4h?usp=drive_link

APÊNDICE C - *ANIMATIC* DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”

O *animatic* pode ser visualizado na íntegra no seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/1oFM2ZXPLM1zNpA2b5HQLGhovxLJr6l_j?usp=drive_link

APÊNDICE D - *TEASER* DE “O ROUBO DA GAITA DOURADA PELO MALVADO CARCARÁ”

O *teaser* pode ser visualizado na íntegra no seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/1tMYMQloA2TtlpjP335wHC4vFbfqTLrfz?usp=drive_link