

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI**

Campus Universitário Poeta Torquato Neto

**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS**

**COORDENAÇÃO DO MESTRADO ACADÊMICO EM LETRAS**

**Área de Concentração: Literatura, Memória e Cultura**

**ANA CAROLINA FERREIRA SOARES**

**DE LEWIS CARROLL À DISNEY: ADAPTAÇÃO E IDEOLOGIA EM *ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS* (1951)**

Linha de Pesquisa: **Literatura e Outros Sistemas Semióticos**

Orientador: Profº Dr. José Wanderson  
Lima Torres

**TERESINA-PI  
2021**

ANA CAROLINA FERREIRA SOARES

**DE LEWIS CARROLL À DISNEY: ADAPTAÇÃO E IDEOLOGIA EM *ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS* (1951)**

Dissertação apresentada ao Mestrado Acadêmico em Letras da Universidade Estadual do Piauí – UESPI. Área de concentração: Literatura, memória e cultura; Linha de pesquisa: Literatura e Outros Sistemas Semióticos

Orientador:  
Prof. Drº. José Wanderson Lima Torres.

TERESINA

2021

S6761 Soares, Ana Carolina Ferreira.

De Lewis Carroll à Disney: adaptação e ideologia em *Alice no País das Maravilhas* (1951) / Ana Carolina Ferreira Soares. – 2021.  
90 f.: il.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Piauí – UESPI, Programa de Mestrado Acadêmico em Letras, Teresina – PI, 2021.

“Orientador: Prof. Dr. José Wanderson Lima Torres.”

1. *Alice no País das Maravilhas*. 2. Adaptação. 3. Animação.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
COORDENAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS



TERMO DE APROVAÇÃO

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS, DE LEWIS CARROLL, ADAPTADO PARA O CINEMA DE ANIMAÇÃO PELA DISNEY.

ANA CAROLINA FERREIRA SOARES

Esta dissertação foi defendida às 14hs, do dia 09 de Julho de 2021, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Piauí. A candidata apresentou o trabalho para a Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após a deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADA.

*José Wanderson Lima Torres*

Professor Dr. José Wanderson Lima Torres – UESPI  
Orientador

*Maria Eliane Souza da Silva*

Professora Dra. Maria Eliane Souza da Silva – UFRN  
Membro externo

*Diógenes Buenos Aires de Carvalho*

Professor Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho – UESPI  
Membro interno

*Douglas Rodrigues de Sousa*

Professora Dra. Douglas Rodrigues de Sousa – UEMA  
Suplente

Visto da Coordenação:

*Bárbara Olímpia Ramos de Melo*

Dra. Bárbara Olímpia Ramos de Melo (Matrícula: 147.688-2)  
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Letras da UESPI

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, por tudo.

A minha mãe, Erenilda, que sempre lutou e sonhou os meus sonhos; a meu padrasto Antonio e a minha irmã Ruth Helly por todo o apoio.

A meus amigos que sempre me apoiaram em especial Samara Costa e Antonio Carlos.

À sra. Silene e ao sr. Pindahyra (*in memorian*), que me receberam em seu lar durante meus dias de estudo, pessoas a quem serei eternamente grata.

A todos os colegas da turma 9 do Mestrado Acadêmico em Letras, em especial a dois grandes amigos que foram essenciais durante minha caminhada acadêmica: Wagner e Láryos.

À querida professora Dra. Renata Cristina da Cunha, que tanto me incentivou e apoiou em minha jornada acadêmica.

A todos os professores do mestrado, em especial ao professor e orientador José Wanderson Lima Torres, que soube conduzir com tanta sabedoria nossas orientações e tornou-se alguém a quem tenho grande admiração.

Aos professores que aceitaram participar de minha banca professora, professora Dra. Maria Eliane Sousa da Silva e professor Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho.

À UESPI pela concessão da bolsa.

## RESUMO

*Alice no país das maravilhas* é um romance escrito em 1865, por Lewis Carroll, que aborda a história de Alice, uma menina de sete anos de idade e suas aventuras em um lugar chamado País das Maravilhas. Em 1951, a produtora Disney adaptou a obra para o cinema de animação sob a direção de Hamilton Luske, Wilfred Jackson e Clyde Geronomi. As obras aqui apresentadas nos permitem discutir sobre adaptação cinematográfica, cinema de animação, aspectos narrativos e ideológicos. Assim, nosso objetivo geral é analisar como ocorre o diálogo entre a obra *Alice no país das maravilhas* de Lewis Carroll e a adaptação para a animação de 1951, produzida pela Disney. E os objetivos específicos são: discutir sobre os conceitos de adaptação e animação; discorrer sobre a obra *Alice no país das maravilhas* e sua adaptação cinematográfica; e analisar os aspectos narrativos e ideológicos da obra e da adaptação produzida pela Disney. Utilizamos como apporte teórico sobre adaptação e animação autores como Hutcheon (2006), Lucena Júnior (2011), Crafton (1993), Nogueira (2010), dentre outros. Observamos ainda temas como ideologia e a influência das concepções ideológicas da produtora Disney baseados em Chauí (2013) e Solomon (1989). O presente trabalho foi desenvolvido por meio de uma pesquisa qualitativa, valendo-se do método crítico-analítico e comparativo. Para a análise, optamos por comparar os aspectos narrativos existentes nas obras objeto deste estudo, levando em consideração os processos as transformações pressupostas no ato da adaptação, bem como aspectos ideológicos que subjazem às duas narrativas.

**Palavras-chave:** *Alice no País das Maravilhas*. Adaptação. Animação. Ideologia. Disney.

## ABSTRACT

*Alice in Wonderland* is a novel written in 1865 by Lewis Carroll, which covers the story of Alice, a seven-year-old girl and her adventures in a place called Wonderland. In 1951, Disney adapted the work for animated film under the direction of Hamilton Luske, Wilfred Jackson and Clyde Geronomi. The works presented here allow us to discuss about film adaptation, animated cinema, narrative and ideological aspects. Thus, our overall goal is to analyze how the dialogue between Lewis Carroll's *Alice in Wonderland* and the adaptation for the 1951 Disney animation takes place. And the specific objectives are: to discuss the concepts of adaptation and animation; talk about *Alice in Wonderland* and its film adaptation; and analyze the narrative and ideological aspects of the work and adaptation produced by Disney. We use as theoretical contribution on adaptation and animation authors such as Hutcheon (2006), Lucena Júnior (2011), Crafton (1993), Nogueira (2010), among others. We also observed themes such as ideology and the influence of the ideological conceptions of the Disney production company based in Chauí (2013) and Solomon (1989). The present work was developed through a qualitative research, using the critical-analytical and comparative method. For the analysis, we chose to compare the narrative aspects existing in the works object of this study, taking into account the processes of gains and losses, as well as ideological aspects that underlie the two narratives.

**Keywords:** *Alice in Wonderland*. adaptation. animation. ideology. Disney.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1: Cena inicial de Alice no país das maravilhas.....	56
Figura 2: Alice conversa com sua irmã e com a gata Dinah.....	59
Figura 3: A transformação da lagarta em borboleta.....	61
Figura 4: O jogo de croqué da rainha.....	62
Figura 5: O julgamento.....	63
Figura 6: O retorno ao mundo real.....	64
Figura 7: Mr. Doorknoob .....	65
Figura 8: Alice identifica o errado e o correto .....	74
Figura 9: Alice encontra-se com Tweedle Dee e Tweedle Doo.....	75
Figura 10: A morsa e o carpinteiro .....	78
Figura 11: A porta do jardim .....	78
Figura 12: A personagem Alice .....	79
Figura 13: A renegação de Alice .....	80

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO: UM MERGULHO NO PAÍS DAS MARAVILHAS.....</b>	<b>10</b>
<b>2. DISNEY E A ANIMAÇÃO .....</b>	<b>18</b>
2.1 O CONCEITO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO .....	18
2.2 DISNEY NO DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO .....	25
2.3 FORMAÇÕES IDEOLÓGICAS DA PRODUTORA DISNEY .....	33
<b>3. DIÁLOGOS POSSÍVEIS ENTRE LITERATURA E CINEMA: REFLEXÕES SOBRE A TEORIA DA ADAPTAÇÃO E ANIMAÇÃO .....</b>	<b>41</b>
3.1 REFLEXÕES SOBRE TEORIA DA ADAPTAÇÃO .....	41
3.2 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA E ANIMAÇÃO .....	47
<b>4. ANÁLISE DA ANIMAÇÃO <i>ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS</i> (1951) ..</b>	<b>54</b>
4.1 CONFRONTANDO NARRATIVAS .....	54
4.2 ASPECTOS IDEOLÓGICOS DAS NARRATIVAS .....	67
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>82</b>
<b>6. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>84</b>

*"I know who I was when I got up this morning, but I think I must have been changed several times since then"*

(Lewis Carroll)

## 1. INTRODUÇÃO: UM MERGULHO NO PAÍS DAS MARAVILHAS

O tema abordado neste trabalho consiste no estudo da relação entre literatura e cinema da animação, a partir da teoria da adaptação, tendo por objeto a obra *Alice no país das maravilhas*, recriada do original homônimo de Lewis Carroll pela Disney 1951. Focaremos, dentro de um estudo analítico e comparativo, os aspectos narrativos e ideológicos na obra de 1951 produzida pela Disney<sup>1</sup>.

A obra *Alice no País das Maravilhas*, publicada em 1865 por Charles Lutwidge Dodgson, mais conhecido pelo pseudônimo de Lewis Carroll, tornou-se uma das mais famosas da Literatura Inglesa. Talvez nem Carroll imaginou a proporção que sua narrativa tomaria, e que esta viria a ser também uma obra atemporal que conquistou várias gerações, sendo adaptada diversas vezes sob diferentes olhares tanto no cinema quanto no teatro. Esta criação conta a história de Alice, uma menina corajosa que cai em uma toca de coelho e chega a um lugar desconhecido, o País das Maravilhas, e ali passa a vivenciar aventuras que tornam a obra complexa e cativante tanto para o público infantil quanto para o adulto.

Esta obra ganhou mais de trinta adaptações para o cinema, sendo a pioneira um filme do cinema mudo lançado em 1903, dirigido por Cecil Hepworth e Percy Stow. Em 1915, registrou-se a segunda adaptação, dirigida por W. W. Young, também no cinema mudo. No ano de 1933, veio a primeira versão do cinema falado da adaptação desta obra, produzida pelos estúdios Paramount; em 1949, foi lançada a versão francesa dirigida por Dallas Bower e, em 1988, a obra foi adaptada por Jan Svankmajer.

Além das versões acima citadas, a obra foi adaptada por vários diretores e em vários países, inclusive na versão anime como *Fishigi no Kuni no Alice* da ilustradora Sakura Kinoshita, em 2007. Porém, de todas as versões, uma das que se tornou mais famosa foi a produção da Disney de 1951, dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, considerada um clássico no cinema de animação.

Dessas muitas adaptações, vamos estudar a animação adaptada pela Disney em 1951, que apesar de ser considerada um clássico, não possui estudos no que

---

<sup>1</sup> Optamos por utilizar o termo Disney para assinatura do filme porque a produtora, àquela época, impunha um roteiro rigoroso de produção que o diretor deveria meramente executar, sem poder impor seu estilo e sua visão de mundo. Como se sabe, essa redução do diretor a mero executor técnico é uma constante em muitas produções do cinema de massa americano (Veja-se, para discussão do assunto, BORDWELL, 2009). Porém, o filme foi dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske.

diz respeito à sua comparação com a obra de Lewis Carroll, mostrando as similaridades e também discrepâncias existentes entre as multimídias. Assim, nosso estudo ganha notória relevância, visto que a partir dele será possível identificar elementos que tornaram a adaptação uma das mais importantes dos estúdios Disney, como aspectos narrativos, padrões culturais e ideológicos inseridos na adaptação.

Após uma busca entre trabalhos de maior destaque que tratam de temáticas relacionadas à teoria da adaptação envolvendo a animação e também o romance de Carroll, destacamos os trabalhos listados a seguir, com a finalidade de identificar como a obra já foi adaptada e verificar o ineditismo de nosso trabalho.

Desse modo, dentre os estudos encontrados destacamos a seguir. *Alice no país dos signos*: uma abordagem peirceana acerca da adaptação disneyficada das personagens de Carroll, de autoria de Paulo Henrique Calixto Moreira Monteiro, tem como objetivo analisar a tradução intersemiótica das personagens Alice, Gato de Cheshire, Coelho Branco e Rainha de Copas. O autor constrói uma pesquisa sob o viés dos estudos de tradução, utilizando teóricos como Charles Pierce e Júlio Plaza, nos agraciando com um referencial teórico claro e objetivo sobre tradução intersemiótica.

Outro trabalho com relevância encontrado durante as pesquisas em bases de dados foi *Cinematografias do fantástico: visões de Alice e do País das Maravilhas no cinema*, de autoria de Fernanda de Cassia Alves Salgado. A autora se propõe a estudar as diferentes modalidades que o fantástico carrolliano assume ao ser recriado e adaptado por cinco cineastas diferentes. Os filmes pesquisados são: *Alice no país das maravilhas* (1951), de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, da Walt Disney Productions; *Lua Negra* (1975), de Louis Malle; *Alice ou la dernière fugue* (1977), de Claude Chabrol; *Alice* (1988), de Jan Svankmajer e *Alice no país das maravilhas* (2010), de Tim Burton. A partir deste trabalho, a autora nos traz uma variedade de análises ao investigar cinco cineastas diferentes tendo como foco teórico a teoria da adaptação embasado em autores como Hutcheon (2006) e Bazin (1996).

Sobre os trabalhos produzidos em língua estrangeira, o principal artigo encontrado foi *Translating images: the impact of the image on the translation of Disney's Alice in Wonderland into Spanish* de autoria de Pilar Gonzalez Vera. O artigo tem como objetivo analisar a versão dublada para a língua espanhola da

adaptação da obra pela produtora Disney, mostrando a importância do visual para uma melhor compreensão no processo de dublagem. Neste trabalho, a autora busca mostrar os impactos tanto visuais quanto narrativos que ocorrem durante o processo de tradução de multimídias, especificamente tratando da transposição de uma língua para outra.

Desta forma, durante o processo de busca por trabalhos de análise de adaptações da obra de Lewis Carroll, não foi possível encontrar nenhum trabalho com o objetivo de analisar a adaptação para o cinema de animação produzida pela Disney em 1951 que mostrasse as relações existentes entre o romance e sua adaptação, aspectos relevantes e que fizeram diferença neste processo, como a adição e remoção de personagens importantes criados por Carroll, a incorporação de algumas cenas presentes no romance *Alice através do espelho* e, principalmente, uma das discussões proposta em nosso trabalho, que são os aspectos ideológicos inseridos pela produtora Disney que incorporaram toda a trama da animação dando um novo sentido à obra.

Sendo assim, buscamos responder aos seguintes questionamentos: como se configura a obra *Alice no país das maravilhas* e sua adaptação como animação? De que forma ocorre o diálogo entre a obra *Alice no país das maravilhas* e sua adaptação de 1951? Visando responder a estas inquietações elaboramos o seguinte objetivo geral: analisar como ocorre o diálogo entre a obra *Alice no país das maravilhas* de Lewis Carroll e a adaptação para a animação de 1951, produzida pela Disney. Os objetivos específicos consistem em discutir sobre os conceitos de adaptação e animação, discorrer sobre a obra *Alice no país das maravilhas* e sua adaptação cinematográfica, analisar os aspectos narrativos e ideológico do filme de 1951, produzido pela Disney.

A obra *Alice no país das maravilhas* de Lewis Carroll, lançada em 1866, teve sua primeira impressão em junho de 1865. Carroll convidou John Tenniel para fazer as ilustrações da obra, os desenhos foram feitos em gravuras de madeira por George e Edward Dalziel. As gravuras foram impressas na primeira edição do texto. Extremamente insatisfeitos com a qualidade da impressão com uma triagem de 2.000 cópias Carroll e Tenniel suprimiram a edição de 1865. Logo após este episódio, Carroll procurou outra editora, Macmilliam, que reiniciou a edição do texto e das ilustrações sendo por fim aprovadas por Tenniel a obra pode ser publicada em 1866 (MANN, 2015).

O título da obra – *Alice no país das maravilhas* – surgiu após duas sugestões anteriores, incluindo *Alice e as fadas*. Toda a tiragem desta edição foi esgotada rapidamente. O livro fez sucesso entre leitores jovens e adultos do período dentre eles a própria Rainha Vitória e Oscar Wilde.

Os poucos exemplares que regressaram a Carroll foram doados aos hospitais e orfanatos. Dentre elas, as cinquenta primeiras originais ainda existem. A biblioteca Bodleian possui uma cópia e as demais além de raras são caras. O manuscrito original de Carroll, juntamente com as ilustrações, são preservadas no Museu Britânico (BALAN, 2018).

Um tema comum nas obras Lewis Carroll, incluindo a obra aqui em debate e os poemas, é o nonsense<sup>2</sup>. Muitas vezes as obras de Carroll parecem não ter um raciocínio lógico, criando em alguns casos um efeito mais humorístico; mas, se analisadas cuidadosamente, perceberemos sempre que há um significado. Sobre a obra de Carroll e como sua forma de escrever foi recebida pelo público na Era Vitoriana, Leach (1999, p.1) afirma:

For the Victorians, caught as they were on the cusp of a new age in which all old certainties were dying, “Lewis Carroll” came to mean a readiness to believe — in wonderland, fairytales, innocence, sainthood, the fast-fading vision of a golden age when it seemed possible for humanity to transcend the human condition.<sup>3</sup>

Apesar de trazer também críticas em forma de metáforas e paradoxos a forma como Lewis Carroll escreveu a obra conseguiu uma boa aceitabilidade na sociedade. A escrita nonsense acaba por desconstruir a lógica a qual o espectador já tem costume. Em um período em que os livros seguiam uma tendência doutrinária, o livro de Carroll rompe uma perspectiva instituída. O paradoxo é o que mais observamos na obra de Carroll. Para Deleuze (1998), o paradoxo pode ser entendido como uma afirmação de dois sentidos ao mesmo tempo. É exatamente assim a escrita de Carroll o modelo de paradoxo definido por Deleuze. Durante o

---

<sup>2</sup> Wanderson Lima (2018, p. 45), analisando personagens de desenho infantil, observa, baseado em autores como Jean-Jacques Lecerle, que o “nonsense é o subproduto do desenvolvendo da instituição escolar; enquanto a escola desenvolve a necessidade de sentido claro e útil, o nonsense imita a instrução escolar com o fim de subverte-la. Porém, o nonsense vai além disso, constituindo uma forma de resistência à toda tradição hermenêutica”.

<sup>3</sup> “Para os vitorianos, capturados à beira de uma nova era em que todas as velhas certezas estavam morrendo, “Lewis Carroll” passou a significar uma prontidão para acreditar - no país das maravilhas, contos de fadas, inocência, santidade, a visão de uma era de ouro quando parecia possível para a humanidade transcender a condição humana.” (tradução nossa)

enredo, Carroll vai tecendo falas e cenas em que a utilização destes paradoxos prende a atenção do leitor fazendo com que sua obra seja até os dias atuais investigada sob diferentes olhares e mesmo assim contém infindáveis teorias.

Camille Plaglia (1996), por sua vez, vê *Alice no país das Maravilhas* como um misto de conto de fadas moderno e uma paródia corrosiva de obras épicas da tradição inglesa. Alice, de forma surpreende para a Era Vitoriana, “raramente medrosa e nunca frágil ou histérica”, apresenta uma “feminilidade maleável” (p. 450). No trato com adultos, Alice retruca seus “argumentos extravagantes” (453); neste sentido, trata-se de uma heroína que, encarando “seus ritos femininos de passagem” (p. 451), é “criada através da força da linguagem” (p. 453). Segundo Paglia, Carroll antecipa os “retratos modernistas da autoridade amoral e arbitrária” (p. 454) que serão explorados à exaustão em obras de Franz Kafka como *O Processo*. Carroll, segundo Plaglia, une na personagem Alice “imaginação romântica” e “esclarecimento intelectual”, tornando-a “nossa procuradora na busca obstinada de um sentido do fluxo temporal” (p. 454).

O que observamos dentro desta pequena viagem na recepção da obra é que livro *Alice no país das maravilhas* foi bem sucedido, constituindo um texto de rara abertura simbólica, tendo sido traduzido para várias línguas e impressos continuamente. Ainda hoje segue sendo apreciado tanto pelo público adulto quanto pelo público infantil e não somente são lidos amplamente como incluído e discutido frequentemente no meio acadêmico.

A animação homônima da obra também objeto de estudo de nossa investigação foi lançada em 1951. Para a realização da animação, Walt Disney fez várias reuniões com sua equipe de trabalho; em uma das reuniões, em janeiro de 1939, Disney externou sua vontade de adaptar a obra de Carroll. Após esta reunião Al Perkins, roteirista da Disney na época, pesquisou sobre Carroll e sua obra e produziu um relatório de 161 páginas, dividindo capítulo a capítulo e assinalando todas as possibilidades de animação. Uma das sugestões foi a utilização de óculos no Coelho Branco, Carroll já havia falado que gostaria que o personagem usasse óculos, mas quando sua narrativa foi ilustrada Tenniel não atendeu a seu pedido. Na adaptação da Disney, porém, podemos observar o Coelho Branco usando óculos (KORKIS, 2015).

A partir de 1939, um artista britânico chamado David Hall passou a produzir os desenhos para a animação baseado no relatório de Al Perkins. Após três meses

de trabalho, foram produzidos quatrocentos desenhos. Walt Disney continuava insistindo na produção, mas o início da II Guerra interrompeu o trabalho do projeto, tendo sido retomado em 1944, quando os estúdios Disney criaram uma possível capa que trazia um cogumelo e a Lagarta que também aparece como personagem na animação; foi então dada a largada para a produção de Alice. Em 1945, Disney pediu ao escritor Aldous Huxley para trabalhar no roteiro. No entanto, após a produção do roteiro e reuniões, Walt Disney não se sentiu satisfeito com o trabalho de Huxley. “Alguns acreditam que Walt rejeitou o script de Huxley porque era literário demais, e ele só conseguia entender uma palavra a cada três” (KORKIS, 2015, p. 107). Walt Disney, com vistas certamente ao sucesso comercial da obra, tinha a intenção de produzir algo menos literário e com uma linguagem menos complexa e mais adaptada à época.

Ao fim da II Guerra Walt Disney estava ansioso para produzir animações de longa-metragem. Assim, iniciou os trabalhos com *Cinderela*, *Alice* e *Peter Pan*. No entanto, ao invés de produzir personagens da vida real com desenho animado, Alice tornou-se simplesmente um desenho animado como uma evolução das ilustrações de Tenniel feito por Mary Blair. Quando a animação foi lançada em 1951, não havia nenhum elemento do trabalho de Huxley (KORKIS, 2015).

O público e os críticos não ligaram muito para a animação quando foi lançada. O roteirista da animação, Winston Hibler, declarou: “Walt achava que o desenho não tinha apelo emocional. E como ele mesmo disse, Alice não tem coração” (KORKIS, 2015, p. 109). Até os dias atuais as produções da Disney trazem o diferencial do apelo emocional, algo que o próprio Walt Disney não conseguiu reconhecer principalmente na personagem Alice.

A crítica cinematográfica e literária britânica sondou a americanização da Disney na adaptação de Lewis Carroll. Outro motivo de a animação não ter tido uma boa receptividade no período de seu lançamento, de acordo com alguns críticos, deve-se ao fato de a animação ter sido lançada pouco tempo após a Segunda Guerra, quando devido, ao *baby boomer*<sup>4</sup>, a quantidade de famílias com crianças pequenas cresceu exponencialmente e os pais queriam filmes com enredos claros e de cunho moral para mostrar a seus filhos, algo que eles sentiram falta em *Alice no*

---

<sup>4</sup> “Fenômeno social ocorrido nos Estados Unidos no final da Segunda Guerra, quando os soldados voltaram para casa e puderam se acomodar em suas cidades e criarem famílias” (JORDÃO, 2016, p. 3)

*país das maravilhas*. O sucesso da animação veio somente a partir da década de 1960.

Ressaltamos que, para o desenvolvimento da análise, optamos por incluir cenas para uma melhor visualização da descrição durante processo de examinar os aspectos selecionados para o estudo. Além disso, foram também utilizados trechos dos diálogos contidos na animação e também no livro como uma forma de exposição e comparação dos aspectos propostos pelo trabalho, facilitando assim uma visão mais clara da relação existente entre as obras. Dessa forma, a dissertação está dividida em capítulos que visam responder aos questionamentos propostos, embasar a pesquisa de forma teórica e na parte final analisar as obras que são nosso objeto de estudo.

Nesta primeira parte, apresentamos o objeto de estudo contextualizando-o historicamente para uma melhor compreensão de nossa análise incluindo dados relevantes para o trabalho relacionados ao período em que as obras foram produzidas bem como sua recepção no período de seu lançamento. Prosseguimos, então, para as considerações teóricas nos capítulos seguintes.

O capítulo um do presente trabalho traz uma discussão sobre a Disney e o cinema de animação, tratando da influência da produtora no desenvolvimento desta técnica, além de suas inclinações ideológicas. Utilizamos as considerações de Lucena Júnior (2011) e Nogueira (2010), que versam sobre o cinema de animação e seu desenvolvimento histórico.

O capítulo dois traz discussões sobre a teoria da adaptação, tomando como base as ideias de Hutcheon (2006), Cartmell (2012), Stam (2006), Sanders (2006), dentre outros autores que circulam entre as teorias que cercam a adaptação cinematográfica em suas diferentes versões e nomenclaturas – sem entrar no mérito de classificar terminologias, pois este não é o objetivo de nosso trabalho.

Por fim, o último capítulo traz uma análise da obra de animação adaptada levando em consideração seus aspectos narrativos, culturais e ideológicos. Para a base da análise e estudo da relação entre a obra literária e a adaptação, optamos por utilizar a versão da obra de Lewis Carroll em língua inglesa publicado em 1994 pela editora Penguin. Esta escolha foi feita com o intuito de encontrar um menor distanciamento entre a versão original da obra e a análise feita neste trabalho, haja vista que no processo de tradução de uma obra para outra língua há processos de

perda que poderiam influenciar na investigação e no alcance do objetivo proposto neste estudo.

## 2. DISNEY E A ANIMAÇÃO

Esse primeiro momento de nosso texto tratará das discussões que envolvem a Disney e o cinema de animação, percorrendo o caminho do conceito acerca do cinema de animação, iniciando por um breve histórico para nos situar sobre as origens do surgimento desta técnica, adentrando a participação da Disney no desenvolvimento da história da animação e nas formulações ideológicas de responsabilidade da produtora Disney, que de certa forma tem uma participação significativa neste processo.

Para uma melhor compreensão ao se debater sobre a influência da Disney no cinema de animação, trataremos de traçar um breve histórico de suas produções e a importância destas no desenvolvimento da técnica. Vale deixar claro aqui que não é intenção deste trabalho fazer uma biografia sobre Walt Disney, no entanto foi necessário elucidar algumas de suas ações a fim de facilitar o entendimento do amadurecimento da técnica e dos animadores ao longo dos anos, e principalmente como ocorreu a influência da produtora que tem como figura principal Walt Disney.

### 2.1 O CONCEITO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

A técnica de animação traz a ideia de dar vida à arte das imagens. De acordo com Lucena Junior (2011), a palavra animação é derivada do verbo latino *animare*, que tem como significado dar a vida. O termo só passou a ser utilizado a partir do século XX para descrever as imagens em movimento.

Apesar de existir a dificuldade em encontrar uma definição precisa sobre o que é a animação, utilizaremos aqui o conceito de Nogueira (2010, p. 59), que nos diz: “a animação consiste numa sequência de imagens que, devido à denominada persistência da imagem na retina – fenômeno cuja teoria explicativa é apresentada por Peter Mark Rotget em 1825 – cria a ilusão de movimento.”

A ideia da animação consiste no processo de desenhar e também fotografar um personagem, animal ou objeto em posições sucessivas, dando a impressão de um movimento realista. “Animation is both art and craft; it is a process in which the cartoonist, ilustrator, fine artist, screenwriter, musician, camera operator and motion picture director combine their skills to create a new breed of artist- the animator.”

(BLAIR, 1994, p.6)<sup>5</sup>. O processo de criação de uma animação envolve muito mais que a técnica do desenho, pois os animadores precisam ter conhecimento construção de argumento narrativo, papel expressivo da luz, psicologia da criança (quando a animação é infantil) e até mesmo fonética.

Na animação, cada fase é produzida de forma individual; assim, a filmagem é apenas uma técnica que tem como objetivo fazer suceder no ecrã materiais inertes (DENIS, 2010). A produção do cinema de animação é um trabalho que, diferente de outras produções cinematográficas, costuma estender-se por anos. Enquanto em uma filmagem clássica é fácil repetir um plano com atores e escolher o que fica melhor, nos filmes de animação só é permitido produzir uma sequência.

Ao longo de toda a história nos deparamos com o que hoje daria a ideia da arte de animação. Desde a Antiguidade encontramos formas de expressão que utilizavam a história figurada, que mais tarde nos traz a origem das histórias em quadrinho, mas para chegar à animação, com a rápida sucessão de fotogramas, ainda era necessário um maior conhecimento e desenvolvimento técnico que só será possível a partir do século XX.

Lucena Júnior (2001) ressalta, em seu livro *A arte da animação*, que desde as épocas mais remotas o homem já externava seu desejo pela arte da animação. Um de seus embasamentos para tal afirmação são as pinturas rupestres que, de acordo com ele, já traziam a vontade de representar os movimentos através dos desenhos.

Outro exemplo que marca esta afirmação é a figura do Homem Vitruviano de Leonardo da Vinci, que representa os movimentos do corpo humano. Todos estes estudos auxiliaram os desenhistas e cartunistas a aprimorarem seus desenhos e aproximarem suas animações da realidade. Além disso, Lucena Júnior (2011) também nos chama a atenção para o quadro de Marcel Duchamp denominado *Nu descendo uma escada*, que traz a representação do movimento através da pintura.

A técnica de animação surge antes do que conhecemos hoje como cinema de animação. Esta arte em si teve sua fundamentação nas experiências de outras manifestações artísticas como, por exemplo, as histórias em quadrinhos. Dessa forma Crafton (1993, p. 48) descreve a origem do cinema de animação.

---

<sup>5</sup> Animação é arte e artesanato; é um processo em que o cartunista, ilustrador, artista, roteirista, músico, operador de câmera e diretor de cinema combinam suas habilidades para criar uma nova raça de artista- o animador. (tradução nossa)

More important than the influence of comic strips is a link between the first animated cartoons and a hybrid of graphic and performing art known as "lightning sketches." This was essentially a Victorian parlor entertainment that took to the vaudeville stage near the end of the nineteenth century. Here, in a sense, was the birthplace of the animated cartoon, because as lightning sketches made their entry into early films their iconography provided the mechanism by which self-figuration first occurred".<sup>6</sup>

Crafton (1993) nos diz ainda que a data em que o cinema de animação foi explorado comercialmente pela primeira vez foi em 1898. Embora isto não esteja documentado, o autor toma este período como ponto de partida. Em seu livro<sup>7</sup> , Crafton diz que a pré-história do cinema e o cinema de animação é inseparável. "Technologically, the prehistory of cinema and animation are inseparable. One premise of this book is that the animated film is a subspecies of film in general. Its history coincides with film history at large, running parallel, weaving in and out." Crafton (1993, p. 27)<sup>8</sup>

Tendo se originado no teatro das sombras chinesas, o que conhecemos atualmente sobre cinema de animação passou por diferentes transformações em sua técnica de produção. Lucena Junior (2011, p. 3) nos diz que "a trajetória da animação envolve várias técnicas de resolução satisfatória apenas para quem está imerso na vivência artística do problema".

Por volta de 1760, temos a importação do teatro das sobras chinesas paralelo ao desenvolvimento da lanterna mágica, fatos que implicarão mais adiante no cinema de animação. Assim, afirma Nogueira (2010, p. 64):

Outras manifestações, como as sombras chinesas ou os flip-books, são igualmente testemunho deste fascínio antropológico com a animação de seres e objetos. De igual modo, as lanternas mágicas – muito em voga na Europa ao longo do século XVIII – podem ser vistas como um dispositivo predecessor da animação, uma vez que permitiam, através da projeção alternada de diversas imagens criar

<sup>6</sup> Mais importante do que a influência das histórias em quadrinhos é uma ligação entre os primeiros cartoons animados e um híbrido de artes gráficas e atuação conhecido como "desenhos relâmpagos". Essa era essencialmente uma arte dos salões vitorianos que alcançou os palcos do vaudeville no final do século XIX. De certo modo, esse momento foi a origem do desenho animado, porque no momento que os desenhos relâmpagos fizeram a sua entrada nos primeiros filmes, a sua iconografia proporcionou o mecanismo pelo qual a auto representação primeiro ocorreu. (tradução nossa)

<sup>7</sup> Before Mickey, The animated film 1898-1928.

<sup>8</sup> "Tecnologicamente a pré-história do cinema e da animação é inseparável. Uma premissa deste livro é que o filme de animação é uma subespécie de filme em geral. Sua história coincide com a história do cinema em geral, paralela entrando e saindo. (tradução nossa)

uma aparência de vida e movimento das figuras, muitas vezes acompanhada de efeitos sonoros que reforçavam a impressão de realismo.

De acordo com Guillén (1997), o desenho animado mostra-se apenas como uma das técnicas do gênero de animação, expandindo-se às sombras chinesas, às marionetes, ao cinema de bonecos. Para o autor, o grande milagre da animação seria a habilidade de gerar no espectador um encanto.

A partir de 1645, Athanasius Kircher expôs ao público a lanterna mágica, técnica que consistia em uma espécie de caixa de pandora de uma fonte de luz e um espelho curvo, através do qual se projetavam imagens derivadas de slides pintados em lâminas de vidro; logo após, no século XVIII, Pieter Van Musschenbroek continuava os estudos de Kircher e, em 1736, conseguiu produzir a ilusão de movimento. Estas e outras inovações foram essenciais para o desenvolvimento da história do cinema de animação (FOSSATI, 2009).

Já no século XIX com as tecnologias a técnica da lanterna mágica voltou a se desenvolver, ainda de acordo com Lucena Júnior (2011) em 1825 Peter Mark Roget criou o Traumatoscópio um aparelho em que são desenhadas duas imagens nos dois lados de um círculo este ao ser girado de forma rápida nos dá a impressão de que as imagens são combinadas, dando também a ideia de movimento.

A partir desta ideia outros aparelhos foram sendo criados e aprimorados, dentre eles o flipbook criado em 1834. Já em 1877 o pintor Emile Reynard criou o Praxinoscópio que utilizava espelhos e fontes de luz para projetar imagens, este foi também um importante acontecimento para o cinema. Pois em 1892 ele abre seu Teatro Óptico em que era possível reproduzir filmes que tinham duração de quinze minutos, os filmes eram denominados por ele de *pantomimes lumineuses*.

Outro avanço que contribuiu para a melhoria do cinema de animação foi a invenção da fotografia, como afirma Lucena Júnior a seguir:

Quando se conseguiu projetar fotografias de maneira contínua numa tela, o cinema pode desfrutar de uma linguagem própria e fazer arte para o consumo industrial. [...] A união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema superou essa limitação através do cinema de animação, que podia fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando características cinematográficas do filme (2011, p. 18).

Certamente o surgimento da fotografia, no final da década de 1820, foi um grande passo no aperfeiçoamento da técnica de utilização de sequências de imagens, que já havia sido pensada por Emile Reynaud quando criou o praxinoscópio, aparelho que permitia a visualização da animação de imagens desenhadas em tecidos que eram projetadas em um sistema de lentes e espelhos, ideia que mais tarde seria aperfeiçoada com outras técnicas.

É importante falar que apesar da relevância da fotografia para o desenvolvimento da animação neste momento, a criação de todo este maquinário de acordo com Lucena Júnior de nada adiantava todo o maquinário se não soubesse captar o enquadramento correto. Somente a partir do início do século XX os artistas passaram a se importar também com as questões artísticas além das técnicas e maquinários.

De acordo com Nogueira (2010), o surgimento desta variedade de técnicas veio contribuir para a melhoria da qualidade e também a multiplicidade estética, técnicas diferentes que acabariam por ser utilizadas em uma mesma animação. Até 1910, a preocupação maior dos artistas era buscar técnicas que permitisse dar movimento aos personagens. A partir de 1914 o mercado já estava saturando, as novidades esgotaram. Assim, era necessário repensar e buscar novas formas de fazer animação, uma vez que:

Não se tratava e desvincular a arte da animação da técnica que lhe permitia existir (algo impossível), mas submetê-las a manifestações artística- afinal, parte da riqueza artística está justamente na habilidade da exploração técnica. Para a emergência da animação como arte, tornava-se imperativo o deslocamento da técnica de animação do centro de atenção do espectador. Lucena Júnior (2011, p. 49)

Como foi dito anteriormente, a preocupação em criar maquinários e técnicas deixava a desejar no que diz respeito a questão artística, assim o que temos até o final do século XIX é uma busca por técnica sem preocupar-se com a arte, sobre esta distinção e capacidade de preocupar-se com a questão da representação simbólica Lucena Júnior faz a seguinte observação:

Essa capacidade de representação simbólica nos tornou, assim, characteristicamente humanos. Com a ajuda dos símbolos da arte podemos manifestar impulsos e valores significantes que, de outra maneira, não teriam como ser comunicados (a emoção, o carinho, o desejo, a simpatia, o amor...) e nos diferenciam dos outros animais. (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 17).

Após os artistas terem esta percepção foram surgindo outras contribuições para a melhoria no cinema de animação, dentre estas a de Emile Cohl, de acordo com Lucena Júnior (2011). Cohl foi um dos percursores do surrealismo e do dadaísmo. Algumas de suas contribuições foram as técnicas do esticamento e do achatamento de personagens. Além disso, ele criou também o efeito do zoom. Em 1908, Cohl lançou um curta-metragem de animação chamado *Fantasmagorie*.

Além de Cohl, outro artista que contribuiu positivamente para o cinema de animação foi Winsor McCay, que trouxe a personalidade aos personagens, característica que futuramente viria a ser aperfeiçoada por Walt Disney.

Posteriormente, quando foi percebida esta necessidade de mudança, o cinema de animação passou por um maior desenvolvimento, principalmente entre os anos de 1910 a 1940. Dentre as técnicas que surgiram, o desenho sobre folhas de celuloide criada por Earl Hud teve grande destaque, pois permitiu uma maior diversidade de cenários que agora poderia tanto ser fotografias quanto demais pinturas. A criação da rotoscopia<sup>9</sup>, em 1915, também trouxe para este período uma considerável evolução para o cinema de animação.

Através da rotoscopia, foi possível incluir nas animações efeitos especiais e ampliar os movimentos. Ela também possibilitou que os filmes que misturavam desenho animado com ações ao vivo ganhassem mais impulso e visibilidade (LUCENA JUNIOR, 2011). Esta técnica permitiu ao cinema de animação uma aproximação maior da representação da natureza, o que tornava o desenho de fato uma referência artística.

Outro fator que contribuiu para o desenvolvimento do cinema animado foi a criação de estúdios de animação. O intervalo entre 1910 e 1940, principalmente nos Estados Unidos, foi um período em que houve um excepcional desenvolvimento

---

<sup>9</sup> “A rotoscopia era um engenhoso artifício para se obter movimentos realistas no desenho. Uma sequência de imagens reais pré-filmadas era projetada frame a frame (como um projetor de slides) numa chapa de vidro permitindo que se decalcasse o papel ou acetato a parte da imagem que se desejasse” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 69)

tanto técnico quanto artístico na indústria do cinema de animação, e com isso era exigido o surgimento de espaços para produção:

Dante da necessidade de produção a curto prazo e a baixos custos, surgem os estúdios de animação, que, até a década de 1920, cumpriram a função de industrializar o setor. Um dos primeiros estúdios totalmente voltados à animação foi o Barré-Nolan Studio, criado em Nova Iorque, em 1914, pelo pintor e cartunista franco-canadense, Raoul Barré (CRUZ, 2006, p.29)

Os estúdios de animação que foram criados neste período eram gerenciados por animadores autodidatas no que diz respeito ao processo de animação. Estes animadores contratavam mão de obra nos departamentos de arte dos jornais e os ensinavam as técnicas. “Só mesmo o grande talento desses artistas (que formarão a primeira geração de grandes mestres) para explicar o excepcional desenvolvimento técnico e artístico da animação entre as décadas de 1910 a 1940” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 61).

Mesmo com todos os aperfeiçoamentos, o processo de produção de uma animação continuava a utilizar um processo artesanal anacrônico, era notável a necessidade de uma técnica que agilizasse este processo. Esta técnica seria a utilização da computação gráfica (LUCENA JÚNIOR, 2011).

Uma das mais brilhantes inovações no cinema de animação surge em 1960, quando o computador passa a ser utilizado. O uso desta ferramenta foi sendo aperfeiçoado ao longo das décadas e de 1960 a 1980, trazendo um desenvolvimento relevante em relação à utilização das tecnologias no cinema de animação. No entanto, é na década de 1990 que observamos mudanças mais significativas, quando produtoras como a Disney e a Pixar passam a utilizar cada vez mais a computação em suas produções.

A utilização da computação gráfica possibilitou uma melhoria no processo de produção no cinema de animação, permitindo um aumento da produtividade do animador (YOON, 2008). Com este desenvolvimento, com o auxílio agora do computador e melhoria na qualidade das produções no cinema de animação, a década de 1990 foi marcada por produções que entraram para a história do desenvolvimento do cinema de animação, como nos apresenta Nogueira (2010, p. 74):

A animação por computador é posta ao serviço da animação tradicional, mas em 1996, surge um dos mais importantes marcos da animação contemporânea, *Toy Story*, a primeira longa metragem realizada integralmente em computador.

Após o sucesso na produção de *Toy Story*, surgem outras curtas e longas-metragens que utilizavam a computação em sua produção. A partir de então, abrem-se também as portas para o surgimento de novas técnicas. Além do mais, a utilização da computação não somente tornou-se recorrente nos últimos anos, mas passou também a ser adotada mundialmente. Observamos também o surgimento e adoção de novas técnicas que vão desde a animação em flash aos *motion graphics*<sup>10</sup>.

A técnica de animação não trata somente de um quadro, mas sim do movimento como um todo e, com o advento do computador, viu-se a possibilidade de testar coisas que antes não era possível como apagar o que desenhou, além de possibilitar que os animadores aprendessem mais sobre os movimentos dos objetos que antes não era possível (WHITAKER E HALAS, 2006). Certamente, o surgimento da computação foi um marco na história do cinema de animação que propiciou uma visível melhoria em técnicas já existentes.

Após percorrer pelo breve histórico de como a animação se desenvolveu, o surgimento e aperfeiçoamento de suas técnicas, concordamos com Nogueira (2010) quando ele diz que a animação não é a arte do desenho em movimento, mas antes de tudo a arte dos movimentos que são desenhados. Sendo assim, o que ocorre entre fotogramas torna-se mais relevante do que aquilo que ocorre em cada um dos fotogramas. A partir desta ideia, o autor nos traz uma melhor compreensão do conceito de cinema de animação, fazendo-nos refletir que o que torna o resultado final satisfatório é o processo pelo qual a animação passa que vai desde o planejamento do artista até a montagem dos fotogramas que por fim irão dar vida à narrativa.

## 2.2 DISNEY NO DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Quando ouvimos o nome Disney, logo remetemos aos desenhos animados; assim, não seria estranho associar a Disney ao desenvolvimento do cinema de

---

<sup>10</sup> Técnica de animação que utiliza vertentes do design gráfico mesclando com o design de cinema. (ESTEVES, 2016)

animação, entretanto, vale lembrar que apesar de sua relevante contribuição, não foram somente os estúdios Disney que deram origem ao cinema de animação, embora sua participação tenha ampliado o que hoje conhecemos como esta técnica. Quintão (2008, p. 117) concorda ressaltando: “Uma certeza, entretanto, tem-se em relação a Walt Disney, este é o nome mais importante da história da indústria do cinema de animação e, por consequência, também uma das mais importantes influências da arte da animação do século XX.”

Para abordar a influência da produtora Disney na história da animação, transitaremos um pouco entre a história da produtora, delineando assim os aspectos mais relevantes de sua participação no desenvolvimento desta técnica. Afinal, o objetivo principal de Walt Disney na criação de seus desenhos animados era não somente fazer o público rir, como pensavam os demais animadores, e sim despertar no público emoções mais complexas. Para isso, seus personagens não deveriam ser apenas tratados como animados, mas como vivos (GABLER, 2009).

É interessante aqui ressaltar que esta visão de Walt Disney se diferenciava dos ideais dos pioneiros no cinema de animação. Crafton (1993) afirma que os primeiros filmes de animação se preocupavam somente em fazer os objetos parecerem se mover como se tivesse vida própria, e assim não havia preocupação com o fator de despertar emoções.

É difícil separar os estúdios Disney da história da animação, devido sua influência. A técnica não foi criada pela Disney, mas muito do que sabemos hoje sobre o cinema de animação foi alavancado após os desenhos animados produzidos pela produtora. Maltin (1995, p. 29) afirma que:

It is impossible to overstate the impact that Walt Disney had on the development of animated cartoons. He did not invent the medium, but one could say that he defined it. Disney innovated and perfected ideas and techniques that dramatically changed the course of cartoon production. Some were utterly simple while others were awesomely complex.<sup>11</sup>

Walt Disney certamente transformou a história do cinema de animação, ao conseguir reunir uma boa equipe de animadores para tornar sua produtora o grande

---

<sup>11</sup> É impossível exagerar o impacto que Walt Disney teve no desenvolvimento de desenhos animados. Ele não inventou o meio, mas pode-se dizer que ele o definiu. A Disney inovou e aperfeiçoou ideias e técnicas que mudaram drasticamente o curso da produção de desenhos animados. Alguns eram totalmente simples, enquanto outros eram incrivelmente complexos. (tradução nossa)

nome conhecido até hoje. Os anos de 1928 a 1941 são considerados os anos dourados do cinema de animação e, durante este período, ocorreram transformações relevantes na história do cinema de animação, às quais a Disney tem grande contribuição para este desenvolvimento. Solomon nos diz que, graças ao talento de Walt Disney e sua equipe, foi possível perceber este crescimento, como podemos constatar a seguir:

This transformation was largely achieved through the dedication, talent and vision of Walt Disney and the artists he employed. Virtually every tool and technique in the animator's repertoire was discovered, invented or perfected at the Disney studio during this era. Solomon (1989, p. 43)<sup>12</sup>

Para uma melhor compreensão da influência da produtora Disney na história do cinema de animação, bem como no desenvolvimento de suas técnicas, percorreremos um pouco a jornada das transformações pelas quais a produtora passou, conscientes de que conhecer o histórico da produtora e de suas técnicas são de grande valia para quem se propõe a aprofundar seus conhecimentos, como observa Quintão (2008):

O cinema de Walt Disney é essencial para todos aqueles que pretendem se aprofundar no conhecimento da expressão da imagem em movimento, como arte e como técnica, principalmente aquelas imagens criadas artificialmente pelo artista e que têm em si a síntese da expressão humana. (QUINTÃO, 2008, p. 6).

Iniciando a caminhada em busca de conhecimento sobre os processos que envolvem as produções da Disney na intenção de compreender como a produtora influenciou no desenvolvimento da história da animação, temos a história de Walt Disney, que antes passou por experiências em outras produtoras. Falando um pouco sobre as experiências de Walt Disney, Salgado (2012, p. 102) nos diz que:

Walt Disney (1901-1966) começou sua carreira na produção de cartoons animados em Kansas City, no início da década de 1920, com a produção da série intitulada Laugh-O-Grams, composta por seis filmes curtos de 6 a 8 minutos de duração. Tratava-se de

---

<sup>12</sup> Esta transformação foi em grande parte alcançada através da dedicação, talento e visão de Walt Disney e os artistas que ele empregou. Praticamente todas as ferramentas e técnicas do repertório do animador foram descobertas, inventadas ou aperfeiçoadas no estúdio Disney durante esta época. (tradução nossa)

releituras carnavalescas e absurdas de contos de fadas como Chapeuzinho Vermelho, o Gato de Botas, Cinderela, dentre outros. Além dos Laugh-O-Grams, Disney produziu Alice's Wonderland, em 1923, filme que mescalava animação e live action, e que daria início, posteriormente, à série The Alice Comedies, a partir de 1924, já em Hollywood.

Os trabalhos citados não renderam o esperado a Disney e Ub Iwerks, seu sócio na época, o que fez com que eles, logo em seguida, declarassem falência. Somente a partir de quando começou seu trabalho na Art Studios, ele pode iniciar no mundo da animação. Esta produtora trabalhava com animações de bonecos recortados em fotografia e daí iniciou a história de Walt Disney com a animação. (QUINTÃO, 2008).

De acordo com Quintão (2008), apesar da experiência na Art Studios ter sido o pontapé inicial no aprendizado de Walt Disney em relação a animação, ele não estava satisfeito, visto que tinha a pretensão de se igualar a estúdios mais sofisticados; assim, Disney buscava algo que estava além de ser um funcionário de uma produtora cinematográfica. Já em 1922, Disney iniciou sua expansão na animação com ajuda de seus funcionários que, em sua maioria, eram estudantes que trabalhavam em troca de aulas de cinema de animação.

Em 1923, Disney se mudou para Hollywood e tentou a carreira com *live action*, mas, sem obter sucesso, decidiu voltar à produção de cartoons. Em 1927, Disney e Iwerks criaram o personagem *Oswald the Lucky Rabbit*, que lhes renderam boas críticas.

A produtora continuou a crescer e desenvolver outros personagens que acabaram por fazer muito sucesso, como, por exemplo, Mickey Mouse. Alguns historiadores dizem que o personagem foi criado por Disney em uma viagem de volta a Nova York, como afirma Solomon (1989, p. 39): "According to the often-quoted story, Disney devised Mickey on the train ride back from New York. (In some versions, the whistle is supposed to have sounded like "a m-m-mowaouse" to him.)"<sup>13</sup>

Apesar de existir outras produtoras no mesmo período em que o trabalho de Disney começou a chamar a atenção no meio da indústria do cinema de animação, vários são os autores que concordam que o destaque neste campo está ligado a Walt Disney. Nogueira (2010, p. 67) nos diz: "No entanto, seria Walt Disney a tornar-

---

<sup>13</sup> De acordo com a história frequentemente citada, a Disney criou Mickey na viagem de trem de volta de Nova York. (Em algumas versões, o apito é suposto ter soado como "um m-m-mowaouse" para ele.) (tradução nossa)

se o nome emblemático do cinema de animação, em parte devido à produção sem par que o seu estúdio, criado em 1923, apresentaria ao longo do século XX".

Tal afirmação está intimamente ligada ao fato de se acreditar que a estética e produção industrial da Disney tornou-se, no imaginário comum, um sinônimo de cinema de animação (NOGUEIRA, 2010). Ainda de acordo com o autor, foi a partir das produções da Disney que o cinema de animação entrou em sua época de ouro.

Além deste fator, foi com Disney que surgiu o *pencil test*, técnica que consiste em desenhar a lápis em um papel uma sequência de animação; houve também a criação de *multi plane câmera*, técnica esta que tornava a animação mais realista. Thomas (1969) fala-nos que esta técnica dos múltiplos planos foi uma invenção que viabilizou o aprimoramento das imagens. Por meio dela, as produções conseguiram efeitos tridimensionais. Fossatti (2009, p. 7) explica-nos como funcionava esta técnica:

A técnica de animação com a câmera multiplano revelava-se trabalhosa, visto que cada fase do movimento dos personagens envolvidos na cena devia ser desenhada em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos. Na sequência, tais lâminas eram sobrepostas, respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra (FOSSATTI, 2009, p. 7).

Esta técnica utilizada pela produtora foi uma inovação positiva que facilitou o alcance do formato mais real das imagens, tornando assim a animação mais convincente. Certamente, uma das características que mais se destacam quando se fala em Walt Disney e que contribuiu para seu sucesso e seu espírito empreendedor, como retrata Salgado (2012, p. 103):

Uma das características mais marcantes de Walt Disney, além do talento para a comunicação e o entretenimento popular, foi sem dúvida seu espírito empreendedor, o qual impulsionou a constante pesquisa de novas formas de aprimoramento das técnicas de animação e de narrativas das histórias animadas, de forma a criar maior empatia e conexão com os espectadores.

No princípio, os personagens de *cartoons* eram criados sem levar em consideração questões de enredo, desenvolvimento de personagens ou até mesmo realismo. Disney remodelou a forma de criar estes *cartoons*; segundo Zipes (2011),

Disney estava focado no que ele chamou de “jogo maior”, uma versão em animação da ação e atuação no nível dos filmes de *live action*.

Por mais que possamos observar questões técnicas no desenvolvimento das animações da Disney, relembramos que Disney se preocupava com a questão da qualidade de sua produção e mesmo diante do surgimento da televisão na década de 1950, em que o direcionamento da arte da animação passou a ser tratada como puro entretenimento do público infantil, ele continuou a se preocupar com a qualidade e a complexidade de sua produção. Souza (2015) nos diz que:

Walt Disney contribuiu de forma decisiva para o cinema de animação ao inventar procedimentos técnicos sem os quais hoje não imaginariámos essa arte: desde artefatos simples como a colocação de uma barra de pinos na base da prancheta de desenho para facilitar o manuseio de diversas folhas ao mesmo tempo, até a utilização do teste a lápis, mecanismo através do qual os desenhos são fotografados e projetados a fim de que se encontre alguma falha de sequência (SOUZA, 2015, p. 67).

Devido a sua forma de pensar diferenciada em relação à criação das animações, Walt Disney passa a se destacar e a ser determinante no caminho que a animação estava se dirigindo. Em suas produções, ele estabelecia os conceitos de imaginação e fantasia, que até ainda são observados. Tais características independiam da técnica que era utilizada, se tradicional ou digital, as ideias de Disney são preservadas como referências nas produções cinematográficas, sua expressividade requereu dedicação e também envolvimento com novas descobertas de seus animadores (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

A partir do ponto de vista de Walt Disney o cinema de animação deveria ser entendido como resultado de um trabalho de excelência em que sua preocupação não era exatamente se expressar artisticamente e sim fazer os espectadores se divertirem. “I am interested in entertaining people, in bringing pleasure particularly laughter, to others, rather than being concerned with 'expressing' myself with obscure creative impressions”<sup>14</sup> (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 23).

Para Lucena Júnior (2011), um dos fatores determinantes para o sucesso de Disney na indústria cinematográfica foi reconhecer que, apesar de ser um bom desenhista, havia outros melhores do que ele. Além disso, ele acabou por

---

<sup>14</sup> “Estou interessado em entreter as pessoas, em trazer prazer, particularmente risos, para outros, ao invés de estar preocupado em “me expressar” com impressões criativas obscuras”. (tradução nossa)

transformar o trabalho em um processo de linha de produção, ao contratar profissionais especializados. Souza (2015, p. 68) também declara que Disney investia na qualificação profissional:

Além de contratar artistas profissionais, ainda investiu em sua qualificação, promovendo cursos, palestras, pesquisas sobre movimentos humanos e animais. Tudo isso com o intuito de apurar a arte e elevar, como nunca antes havia sido feito, a qualidade do cinema de animação.

Buscando sempre melhorar, no ano de 1932 Disney lançou o primeiro filme colorido, chamado *Flowers and Trees*, pioneiro na utilização de sistema de combinação de três cores (até então os filmes utilizavam somente duas cores). Ressaltamos que esta foi a primeira animação a ganhar um Oscar. Logo após, em 1933, a Disney lançou *Os Três Porquinhos*. Foi a partir de *Os Três Porquinhos* que os animadores da Disney começaram a validar o uso do storyboard, ferramenta que era caracterizada por uma série de desenhos que permitiam a visualização das sequências fílmicas. Tal técnica facilitou observar problemas de ordem e estrutura através de pequenos desenhos com legendas como afirma Lucena Júnior a seguir:

Consiste de uma série de pequenos desenhos com legendas, fixados num quadro, que mostram as ações-chave do filme. Com isso tem-se uma apreensão antecipada do ritmo, com encadeamento visual das cenas permitindo decisões mais seguras e ajustes valiosos antes da filmagem começar (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 109).

A partir dos processos e criação de técnicas mais inovadoras para a época, foi possível gerar situações para o surgimento do primeiro longa-metragem da Disney e consequentemente da história do cinema de animação, em 1937, com a produção *Branca de Neve e os sete anões*.

Vale lembrar aqui também que a Disney foi influenciadora não somente do cinema de animação mais tradicional, mas também do *anime*, animação japonesa, mesmo que o longa *Branca de Neve e os sete anões*, conforme Nogueira (2010), só tenha sido exibido em 1950 no Japão. Por estas características e inovações, os estúdios Disney são até hoje considerados de grande peso para a história do cinema de animação.

A partir do lançamento do longa *Branca de Neve* e também com o surgimento da televisão, a produtora Disney percebeu nesta nova ferramenta de comunicação um aliado e passou a produzir séries, tornando-se assim a única produtora a superar a fase de mudanças no cinema devido ao surgimento da televisão, além de continuar a produzir longas de boa qualidade. Enquanto as demais produtoras estavam preocupadas com o advento deste novo meio de comunicação, Disney resolveu utilizá-lo como uma fonte para ampliar e diversificar suas produções.

Assim como o surgimento da televisão foi para alguns produtores motivo de preocupação e para Disney uma oportunidade de melhorar a qualidade estética dos seus trabalhos. Logo após o êxito estético e comercial de *Branca de Neve*, Disney produziu *Pinóquio* em 1940, *Dumbo* em 1941 e *Bambi* em 1942, dentre as quais somente *Dumbo* se destacou. Nesse mesmo período estava em processo de produção *Alice no país das maravilhas*, *Peter Pan* e *Wind in the Willows*; porém, com a participação dos Estados Unidos na Segunda Guerra, os estúdios pausaram a produção e passaram a desenvolver filmes de treinamento e propaganda para o governo (SALGADO, 2012).

Já em 1950 foi lançado *A dama e o vagabundo*. Os estúdios Disney foram considerados a primeira corporação multimídia moderna, por ter integrado em sua produção longas metragem, filmes de ação ao vivo, histórias em quadrinho. dentre outros (GABLER, 2009).

Continuando o percurso feito pelos estúdios Disney e sua influência na história do cinema de animação, temos em 1951 o lançamento de *Alice no país das maravilhas*. Apesar de atualmente ser um clássico, quando essa obra foi lançada causou um prejuízo de cerca de um milhão de dólares a Walt Disney Produtora. A adaptação só teve seu reconhecimento anos depois, quando passou a ser exibido na televisão norte-americana.

Um dos últimos sucessos que teve participação direta de Walt Disney, antes de seu falecimento, foi o filme *101 Dálmatas*, em 1961, um marco devido a ter sido o pioneiro no uso de fotocopiadora e logo após aparece o filme *Mogli, o menino lobo*, em 1967, obra que foi realmente a grande última produção a contar com a participação de Walt Disney.

Todas as criações ou adaptações feitas por Disney traziam em seu cerne um pouco do momento em que estavam sendo concebidas. Outro fator observado em suas produções que influenciou a forma de fazer filmes de animação era a busca

pela ilusão da vida destacada como destaca Lucena Júnior (2011), em que o objetivo principal era aperfeiçoar suas produções para que cada uma se aproximasse mais da ilusão do mundo real. Walt Disney conseguiu alcançar no entretenimento um mundo perfeito (GLABER, 2009).

É certo que Walt Disney teve um papel fundamental na história da animação, influenciando não somente em sua época, mas até os dias atuais. Fossatti (2009, p. 1) afirma que:

O gênero animação ainda tem Walt Disney como referência, mesmo após décadas de sua morte (1966). O estilo Walt Disney continua a inspirar a animação mundial, consolidando suas obras como marcos referenciais. Sua técnica, estética e sensibilidade para dar vida a suas criações perpetuam-se por gerações, abrindo espaço para a vivência individual de fantasias inusitadas, sob um corpo comum.

Como podemos observar, toda a produção dos estúdios Disney caminha e se desenvolve em consonância com o desenrolar da história do cinema de animação, não restando dúvidas da influência que a produtora tem para a história da animação.

## 2.3 FORMAÇÕES IDEOLÓGICAS DA PRODUTORA DISNEY

As diferentes formas de mídias e arte, independentemente de ser um meio de comunicação como a televisão, o cinema tradicional ou de animação e até mesmo uma obra literária, trazem consigo uma simbologia do imaginário coletivo, tudo isso devido a suas crenças, concepções e ideologias embutidas em personagens, enredos e trama.

Uma manifestação artística pode modelar a consciência de quem a consome. O cinema, com a força persuasiva da imagem em movimento, confirma este princípio. Quando falamos de Disney, pensamos que suas animações, de certa forma, atingem boa parte do público infantil e percebemos que seus personagens, em sua maioria, são estereotipados, e, mesmo que nos últimos anos suas produções tenham mudado o perfil de alguns personagens – podemos citar como exemplo os modelos idealizados de princesas – a produtora exerce uma forte influência no imaginário dos consumidores, enraizando assim suas ideologias no dia a dia e no comportamento cultural do público.

Para entender sobre ideologia, vamos trazer a ideia de Duncan e Smith (2009); de acordo com estes autores, a ideologia não é algo oculto e sim um conjunto de concepções tidas como certas sobre o funcionamento do mundo social. As ideologias envolvem questões de poder e, geralmente, os que têm benefícios com tais ideologias exercem poder sobre os demais.

A ideologia é um conjunto de ideias cuja função é dar à sociedade dividida em classes uma explicação prática para as diferenças existentes em um corpo social. Ela tenciona dizer o que é realidade através da utilização de meios reguladores que põem os indivíduos em uma situação em que se sentem pertencentes a um determinado grupo social, esta sensação de pertencimento é influenciada por referênciais reguladores tais como liberdade, igualdade, humanidade e justiça.

A ideologia é um conjunto lógico, sistemático e coerente de representações (ideias e valores) e de normas ou regras(de conduta) que indicam e prescrevem os membros de uma sociedade o que devem pensar, o que devem valorizar e como devem valorizar, o que devem sentir, o que devem fazer e como devem fazer (CHAUÍ, 2013, p.171).

O êxito da ideologia está ligado à sua capacidade de produzir um imaginário comum onde a sociedade ali inserida possa se identificar através da ideia de pertencimento e mesmo sem perceber se inserir em um contexto de divisão social.

Chauí (2013) diz que:

O campo da ideologia é o campo do imaginário, não no sentido de irrealidade ou fantasia, mas no de conjunto coerente e sistemático de imagens ou representações tidas como capazes de explicar e justificar a realidade concreta (CHAUÍ, 2013, p 180).

No processo de formação ideológica, o ponto de vista de uma classe dominante é inserido dentro da sociedade exercendo uma dominação, mas sem parecer que está atendendo aos interesses particulares de uma determinada classe, por isso considerá-lo um campo imaginário não no sentido de que ele não seja algo real e sim de que ele tende a ser estabelecido de forma util.

Ao longo da história da ideologia, os discursos dos dominadores serviram para impor seu modo de pensar suas ideias e valores, sobrepondo-se àqueles dominados e fazendo com que suas concepções sejam aceitas com mais facilidade. Assim, o discurso dos opressores mascaram muitas vezes a realidade, como afirma

Chauí (1995, p. 86) “[...] a ideologia é um dos meios usados pelos dominantes para exercer a dominação, fazendo com que esta não seja percebida como tal pelos dominados”.

As ideias propostas por aqueles que têm um poder maior de dominação muitas vezes distorcem aspectos reais fazendo com que, assim, a classe dominada sequer questione os valores existentes por trás de uma ideia imposta.

Dessa forma, o principal trabalho dos discursos ideológicos é concretizar a lógica do poder fazendo com que as diferenças pareçam ser esferas harmoniosas quando, no entanto, são pluralidades antagônicas que, através de seus discursos e influências, acabam por tornar-se fontes dominadoras, mas com características universalistas.

Desde o momento em que nascemos, passamos a iniciar um constante processo de formação identitária. E é esta identidade que molda características que diferenciará cada indivíduo e o fará se reconhecer como parte de uma sociedade (NEIRA, 2007). Muito da formação desta identidade vem a partir de influência ideológica exercida pelo meio no qual o sujeito vive e pelo que ele consome de informação.

A mídia é parte deste processo de formação identitária e propagação de valores. Ela é uma fonte de educação e transmissão cultural, responsável inclusive por formar opinião e identidade totalmente favorável à ordem instaurada:

[...] os meios de comunicação de massas participam do processo de constituição dos sujeitos e subjetividades pela socialização de uma enorme teia de significados que termina por submeter todos os sujeitos de uma sociedade (LIPPI, SOUZA e NEIRA, 2008, p. 94)

Para tratar da influência da mídia na propagação de ideologias, notamos que, de acordo com Pegoraro (2016, p. 64), “o cinema é repleto de questões que envolvem ideologia e o exercício do poder utilizando os meios de comunicação de massa”. Em seu trabalho, o autor cita este exemplo voltado para as questões de consumo, mas sabemos que tais influências vão além do consumismo, envolvendo, entre outros aspectos determinantes da vida social, padrões de comportamento infantil, papel das mulheres na sociedade e parâmetro do que seja a família feliz e ideal.

Em relação ao cinema de animação, há vários estudos relacionados ao modo no qual os desenhos animados são estereotipados, principalmente quando se trata dos estúdios Disney.

Desde os primórdios da animação até os dias de hoje, pode-se encontrar representações estereotipadas de minorias em personagens infantis, que mostram e difundem preconceitos raciais, políticos, de gênero e classes. As repetidas atribuições de papéis a determinados grupos sociais como, por exemplo, de protagonistas à homens de biótipo caucasiano, mulheres em papéis frágeis, associação de traços étnicos a determinadas formas de raciocínio e caráter que terminam por modelar, mesmo que subconscientemente, a visão de mundo da coletividade (SILVA; OLIVEIRA; LOPES, 2017, p. 319).

As formações ideológicas são uma forma representativa de inserção do sujeito em uma sociedade. É papel destas representações influenciar e fazer o indivíduo sentir-se pertencente.

Estabelecido este perfil social imaginário, tão antigo, observamos que a discriminação de papéis midiáticos não apenas expressa uma forma de pensamento antiga, como reforça este tipo de distinção étnico-econômica populacional. As consequências não são apenas nas representatividades das minorias, como em sua inserção na sociedade (SILVA; OLIVEIRA; LOPES, 2017, p. 320)

Em meio à sociedade globalizada em que as imagens do ser humano e da sociedade são moldadas, e em que tais moldes são espalhados de modo vertiginoso devido ao desenvolvimento tecnológico, as formas de aprender sobre como agir e viver foram também modificadas. Assim, temos os meios de comunicação – e isto inclui as produções cinematográficas – como fontes de peso no processo de formação de identidade, como concorda Rael (2007, p. 160):

O cinema, os documentários, os shoppings, os museus, os brinquedos, os videogames e a mídia em geral podem ser compreendidos como instâncias educativas, locais de informação onde circulam também concepções de gênero, sexualidade, raça, etnia, classe social, entre outras.

Sobre estas formações ideológicas, Marcel Martin (2005) também aborda a temática em sua obra, ao tratar da montagem ideológica, que nos remete ao sentido

do que estamos discutindo. Além disso, ele trata da importância deste posicionamento.

Depois do aspecto técnico que visa à criação de uma tonalidade geral de ordem estética e, portanto, psicológica, é necessário estudar o papel ideológico da montagem, sendo o termo tomado num sentido muito largo e designado as aproximações dos planos destinadas a comunicar ao espectador um ponto de vista, um sentimento ou uma ideia mais ou menos precisos e gerais (MARTIN, 2005, p. 194).

As questões ideológicas são tratadas levando em consideração os aspectos psicológicos e sentimentos, distinguindo um aspecto relacional da montagem cinematográfica. Para que haja esta percepção, Martin (2005, p. 120) traz a finalidade das metáforas ideológicas: “sua finalidade é causar na consciência do espectador uma ideia cuja força ultrapassa largamente o quadro da ação do filme e implica uma tomada de posição mais vasta acerca dos problemas humanos”.

As produções dos estúdios Disney trazem muito destes aspectos ideológicos. Há inclusive vários estudos relacionados à formação de identidade feminina, padrões de consumo, dentre outras temáticas comuns nas abordagens da produtora, como podemos perceber na afirmação Salgado (2012, p. 106): “Inúmeros estudos teóricos e análises críticas debruçam-se sobre os textos fílmicos produzidos pela Disney, em discussões sobre seus aspectos ideológicos, pedagógicos, políticos e culturais.” Tanto a produtora quanto o próprio Walt Disney acabaram por se tornar referência na cultura e na conservação dos valores estadunidenses.

A influência de Disney pode ser medida pela amplitude com que remodelou a cultura. Já no final da década de 20, a Disney passou a reinventar a forma de fazer animação trazendo, além de questões técnicas, a preocupação em destacar a personagem, a narrativa e principalmente a emoção. Quando Disney propôs isso, automaticamente transformou a história da animação, e os desenhos passaram a ter traços mais finos, as formas mais suaves.

A referência feita aos estereótipos abordados no cinema de animação está ligada a vários aspectos, desde o papel das figuras femininas às diferenças de classes sociais, o que nos permite inferir que, de certa forma, estas ideologias são enraizadas desde cedo nos espectadores. “Muitos clássicos da Walt Disney, como *Fantasia* (1940), *A Pequena Sereia* (1989), *Peter Pan* (1953) e *Aladdin* (1992), que marcaram a infância de todos, possuem essas características intrínsecas a suas

histórias, causando uma naturalização de preconceitos" (SILVA; OLIVEIRA; LOPES, 2017, P. 319).

Alguns estudos críticos buscam desmistificar esta ideia, inclusive relatos de animadores que trabalharam com Disney na chamada época de ouro da animação, mas há autores, como Zipes (2011) que desconstroem esta imagem de perpetuação de valores embutidos nos clássicos produzidos pela Disney, como podemos observar a seguir:

[...] fairy-tale animation is artifice that seeks to expose the contradictions of reality in very specific and very universal ways. Unfortunately, some fairy-tale animation demeans this paradoxical purpose by reinforcing the spectacles of society and 'tricking' viewers into believing that reality should be spectacle and that all our lives can turn into happy ending fairy tales (ZIPES, 2011, p. 83).<sup>15</sup>

A Disney reinventa a história como um instrumento pedagógico e político, assegurando seus próprios interesses e sua autoridade e poder. A inocência não representa apenas a face de uma dominação discursiva. Ela é também um dispositivo para ensinar as pessoas a se localizarem em narrativas históricas, representações e práticas culturais particulares (GIROUX, 1995).

A influência de Walt Disney acabou por se introduzir também na consciência americana. No momento em que reinventava o cinema de animação, ele reformulou o ponto de vista americano sobre sua própria história e valores. Além disso, Disney também foi reconhecido por sua influência na conservação da natureza a partir do momento em que concedeu aos animais características humanas em suas animações (GABLER, 2009)

O jeito Disney de trabalhar acaba por inserir em seus consumidores alguns estereótipos relacionados tanto à personalidade quanto a modos de viver e até questões educacionais por meio de seus personagens e simbologias, tal como retrata Faria (2010, p. 11):

Utilizando-se de uma linguagem específica repleta de símbolos, a Disney traz para "o mundo real" através do "mundo da fantasia",

---

<sup>15</sup> [...] a animação de contos de fadas é um artifício que procura expor as contradições da realidade em maneiras muito específicas e muito universais. Infelizmente, algumas animações de contos de fadas renegam tal propósito paradoxal ao reforçar os espetáculos da sociedade e "enganar" o espectador ao fazê-lo acreditar que a realidade deveria ser um espetáculo e que todas as nossas vidas podem se tornar contos de fadas com finais felizes. (tradução nossa)

maneiras “corretas” e “bem sucedidas” de ser homem, mulher, criança, gordo, magro, preto, branco, rico pobre e tantas outras figurações, criando um aparato de representações estereotipadas que respondem a uma parte de uma população de cultura dominante que pretende imprimir seus modos de vida para as outras pessoas provocando uma massificação de seres, pois o “bem sucedido” é justamente o que está adequado a esse padrão.

Ainda sobre estes aspectos da influência das produções da Disney, observamos nos filmes da produtora a permanência dos aspectos morais, mostrando sempre como as pessoas devem ser. Sobre esta característica dos estúdios Disney, Salgado (2012, p. 107) observa que:

O universo de Disney é claro e dicotômico, sem contradições aparentes, no qual o bem sempre vence o mal, as crianças aprendem a se tornar boas e obedientes e as princesas lindas, indefesas e virginais são sempre salvas por seus príncipes cavalheirescos.

Ao observar as produções oriundas da Disney, é possível notar a utilização de seus recursos para destacar aspectos a serem notados pelo espectador, detalhes podem perceptíveis nas cores dos cenários. Além destes aspectos, uma forma de rotular é a utilização de canções que acabam por descrever a personalidade dos personagens, o que faz com que os consumidores fixem um padrão de identidade por meio do som (RAEL, 2010). Sobre este aspecto, Faria e Casotti (2014, p. 388) nos fazem o seguinte relato: “Os textos culturais, como músicas, filmes e novelas, configuraram importantes veículos dos valores e das perspectivas vigentes na sociedade que produz e consome tais produtos”.

Além dos aspectos técnicos, quando falamos em questões ideológicas há um leque de vieses que podem ser discutidos no que diz respeito às personagens disneyficadas, visto que os fatores ideológicos acabam sendo ligados a crenças que são formadas a partir do que o indivíduo vive ou percebe. De acordo com Serberna (2003, p. 2),

[...] a simbolização e mitificação de crenças, opiniões e interesses contidas nas personagens deste contexto, modela-se e solidifica-se a conduta e a percepção popular sobre os fatos sociais, gerando uma comunidade de sentido e configurando o imaginário social sobre as identidades coletivas.

A partir dos padrões explorados nos meios de comunicação, e em especial aqui se tratando das animações da Disney, percebemos uma forte influência da produtora na idealização de modelos perfeitos, sejam em padrões de beleza ou até em aspectos sociais. Giroux (1995) tece críticas à produtora Disney afirmando que esta camufla, por meio de imagens inocentes, seus ideais de poder e soberania. O cinema, por si só, já traz uma linguagem específica que permite que diretores e produtores disseminem ideias e encantem pessoas por meio da imagem. Assim, após apontar a opinião dos teóricos encontramos argumentos para a comprovação da influência da produtora Disney e de suas ideologias em seu público por meio de suas produções.

### **3. DIÁLOGOS POSSÍVEIS ENTRE LITERATURA E CINEMA: REFLEXÕES SOBRE A TEORIA DA ADAPTAÇÃO E ANIMAÇÃO.**

Nesse capítulo, trataremos de alguns conceitos acerca da adaptação cinematográfica transitando entre termos como intertextualidade, hipertexto, tradução e transposição, dialogando com os principais autores que discorrem sobre esta temática. Além disso, discutiremos sobre a relação existente entre a teoria da adaptação e o cinema de animação.

#### **3.1 CONCEPÇÕES ACERCA DE ADAPTAÇÃO**

Para esclarecer sobre o campo de estudo desta pesquisa, apontaremos alguns conceitos, proximidades e até discrepâncias a respeito da teoria da adaptação, área temática que explica os procedimentos de tradução de uma obra literária para o cinema, que aqui será o foco do nosso objeto de estudo.

Desde o início dos estudos literários, sempre houve a ideia de comparar a literatura com outras artes; com o cinema não aconteceu diferente, desde seu surgimento este campo utilizou a literatura como inspiração para seu desenvolvimento. É fácil identificarmos o motivo de algumas similaridades e de existir uma certa facilidade em trabalhar com a adaptação de obras literárias para o cinema, isto devido às duas formas de expressão artística terem como alicerce a narrativa, isto é, são artes que fornecem uma experiência do destino humano através do desenrolar de conflitos instituídos por uma trama com início, conflito e desfecho<sup>16</sup>.

A teoria da adaptação engloba todo o universo de obras que, de alguma forma, partiram de uma ideia inicial incorporando textos, personagens e planos de fundo para a criação de uma nova obra. É pertinente colocarmos aqui que, quando ocorre o trabalho de adaptação, esta nova obra – podemos assim chamar – traz consigo não somente as características da narrativa na qual ela foi baseada, mas também todo um contexto social, ideológico e cultural do novo ambiente em que ela está sendo produzida.

---

<sup>16</sup> Naturalmente existe uma literatura experimental de vanguarda e um cinema não-narrativo, mas estes constituem material de exceção.

O cinema de animação está inserido nesta temática da adaptação, fazendo parte também de outras áreas de estudo na literatura como, por exemplo, a literatura comparada. Na teoria da adaptação, em se tratando de cinema, e no caso deste trabalho do cinema de animação, há diversos autores que dialogam sobre o tema, dentre os principais Robert Stam e Linda Hutcheon, que farão parte do arcabouço teórico deste trabalho.

Vale salientar que o processo de adaptação acompanha o cinema desde seu início, e mesmo mediante algumas oposições observamos as adaptações de obras literárias em suas diferentes formas ao longo da história do cinema. Quem compactua dessa ideia é Cartmell (2012), quando aponta: “Desde o início do cinema, as adaptações têm sido um grampo do negócio. Entre os filmes mais antigos estavam as adaptações de obras literárias” (CARTMELL, 2012, p. 2).

No presente, encontramos diversos teóricos que discutem acerca da teoria da adaptação e é comum encontrarmos sua utilização em diferentes termos, a exemplo *tradução intersemiótica, intertextualidade, transposição* entre outros.

A adaptação não implica literalmente um decalque ou fidelidade com a obra-fonte. Hutcheon (2006, p. 7) afirma: “An adaptation’s double nature does not mean, however, that proximity or fidelity to the adapted text should be the criterion of judgment or the focus of analysis”<sup>17</sup>. Assim, para uma adaptação ser considerada de boa qualidade, não há o dever de existir um domínio de fidelidade.

No que diz respeito à adaptação de obras literárias, Stam (2006) reconhece que o estudo da adaptação não necessita buscar uma fidelidade entre o filme e a obra e sim uma relação entre os dois.

A adaptação literária cria uma nova situação áudio-visual-verbal, mais do que meramente imitar o velho estado de coisas como representado pelo romance original. A adaptação assim molda novos mundos mais do que simplesmente retrata/trai mundos antigos (STAM, 2006, p. 26).

Tomando como base essa perspectiva, deduzimos que a adaptação funciona como um novo texto, que mesmo sendo adaptado supõe-se que haja uma nova narrativa que consequentemente precisará se adaptar a novos meios e recursos.

---

<sup>17</sup> A natureza dupla de uma adaptação não significa, contudo, que a proximidade ou a fidelidade ao texto adaptado sejam o critério de julgamento ou o foco da análise. (tradução nossa)

Mas, apesar disso, a adaptação mantém uma relação dialógica com a obra a qual serviu de inspiração, sendo pois uma forma hipertexto.

Stam (2006) sugere que as adaptações funcionam como hipertexto, baseado na teoria de Genette, que teoriza sobre adaptação como uma forma de intertextualidade, sendo esta concebida como uma permutação de textualidade e não como a submissão de um texto decorrente de outro. Ainda de acordo com Stam (2006), Genette propõe o uso da expressão transtextualidade, ao invés de manter o termo intertextualidade; para ele o vocábulo refere-se àquilo que posiciona um texto em relação a outro.

Em concordância com Stam, Rey (1989) afirma que para adaptar uma obra para o cinema é necessário um trabalho ainda maior dos roteiristas. Além disso, de acordo com o roteirista, o resultado da obra adaptada não é fundamental trazer tudo o que há na obra original.

A adaptação não precisa necessariamente conter tudo que está no livro. Mesmo livros com muita ação têm capítulos monótonos ou vazios. O que importa é que ela seja uma inteiriça, redonda, completa, sem evidenciar amputações, cortes por falta de tempo, saltos desconcertantes e buracos entre as sequências. (REY, 1989, p. 59)

Assim, durante o processo de adaptação não encontraremos uma versão que agrada ao público em sua totalidade. Aquele que leu a obra esperavê-la em sua completude no cinema, mas como o autor escreveu o livro e não um roteiro, o diretor ou roteirista precisa pensar em uma forma criativa de contar a história na tela (REY, 1989).

De acordo com Sanders (2006), as adaptações e apropriações podem variar de acordo com sua proposta intertextual; a maioria dos filmes, narrativas televisivas e adaptações teatrais de obras canônicas são declaradas como uma interpretação ou releitura, envolvendo em alguns casos a visão do diretor, que pode vir carregada com seus preceitos políticos, éticos e/ou sociais.

In appropriations the intertextual relationship may be less explicit, more embedded, but what is often inescapable is the fact that a political or ethical commitment shape a writer's, director's or

performer's decision to re interpret a source text (SANDERS, 2006, p.2)<sup>18</sup>

A respeito das teorias da adaptação, abordamos aqui também a ideia de Hutcheon (2006), que versa sobre as adaptações como narrativas elaboradas a partir de uma releitura de uma obra anterior. Segundo a autora, para que um trabalho seja considerado uma adaptação, há a necessidade de conhecer o texto anterior, assim estaremos pressupondo uma relação direta e indireta com o texto que antecede.

Segundo Hutcheon (2006), as adaptações retratam histórias de diferentes formas utilizando os mesmos recursos que os contadores de histórias: eles as atualizam ou fazem simplificações, mas também fazem analogias, criticam e respeitam.

All these adapters relate stories in their different ways. They use the same tools that storytellers have always used: they actualize or concretize ideas; they make simplifying selections, but also amplify and extrapolate; they make analogies; they critique or show their respect, and so on. (HUTCHEON, 2006, p.3)<sup>19</sup>

A autora também enfatiza que as adaptações são muito frequentes, contudo, não são algo novo, relembrando assim as adaptações realizadas por Shakespeare em suas peças.

O processo de adaptar uma obra literária para o cinema não deve ater-se à fidelidade, já que os suportes materiais que viabilizam o narrar uma história, nessas duas formas de expressão artísticas, são distintos. Para Stam, esta fidelidade nem é algo desejável dentro do processo de transposição.

A passagem de um meio unicamente verbal como um romance para um meio multifacetado como o filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo de indesejável (STAM, 2006, p.20).

---

<sup>18</sup> Nas apropriações, o relacionamento intertextual pode ser menos explícito, mais incorporado, mas o que geralmente é inescapável, é o fato de que um compromisso político ou ético molda a decisão de um escritor, diretor ou artista de interpretar um texto de origem. (tradução nossa)

<sup>19</sup> Todos esses adaptadores relatam histórias de maneiras diferentes. Eles usam as mesmas ferramentas que os contadores de histórias sempre usaram: atualizam ou concretizam ideias; eles fazem seleções simplificadoras, mas também amplificam e extrapolam; fazem analogias; eles criticam ou mostram seu respeito, e assim por diante. (tradução nossa)

Neste sentido, Stam (2006) propõe que as obras literárias contribuem para a imaginação do leitor, mas no caso do cinema – não que não possa ocorrer o mesmo – o público precisa ser instigado por outros sentidos: ele precisa ver, ouvir e compreender a ideia, e não há como fazer uma tradução tal qual a obra, visto que a mesma faculdade imaginativa despertada no leitor deve também ser despertada no adaptador para que a obra seja transposta para o cinema. Ou seja, a adaptação exige do adaptador uma interpretação da obra original.

Vale ressaltar que alguns fatores influenciam no processo de adaptação, tais como questões sociais, históricas e, principalmente, a interpretação característica de cada adaptador. Pina (2014, p. 154) declara: “a tradução não é produto acabado, é uma interpretação”. Hutcheon também concorda com esta ideia de interpretação e afirma que “os adaptadores são primeiros intérpretes, depois criadores” (HUTCHEON 2013, p. 43).

A adaptação é, enfim, a transposição de uma obra já existente em que pode ocorrer uma modificação no contexto ou até mesmo nos signos: é uma repetição, mas sem replicar (HUTCHEON, 2006). Enfim, a adaptação pode ser a transposição de várias ou somente de uma obra.

No processo de adaptação, há primeiramente uma interpretação do texto em que foi inspirada; assim, as adaptações cinematográficas envolvem-se nos processos de referências intertextuais que geram um novo texto, com um processo de releitura e reinterpretação (STAM, 2006). A obra adaptada não tem como finalidade ter sua adaptação a partir da obra original, mas sim a ideia de uma nova obra, um novo texto. Assim como não há uma tradução fiel, não existe também uma adaptação fiel: o processo de adaptação de uma obra para outras formas implicará sempre em ganhos e perdas (HUTCHEON, 2006).

Durante o procedimento de adaptação do livro para o filme, no caso dos romances, por exemplo, as obras sofrem uma fragmentação, já que na obra escrita as personagens são construídas através de artefatos verbais, enquanto no filme são construídas de outros elementos como movimento, voz e ação (STAM, 2000).

As obras mais extensas tendem a serem reduzidas no processo de adaptação. A este ato Hutcheon dá o nome de cirurgia artística, mas há também o processo inverso. A autora acrescenta que as adaptações não são um processo de copiar e colar, havendo assim a necessidade de criatividade por parte de quem

planeja e executa a adaptação. Quanto maior a qualidade uma obra, maior será a dificuldade do adaptador, ela exigirá do criador um talento para reconstruir a obra seguindo um novo equilíbrio, não idêntico ao original, mas no mínimo equivalente (BAZIN, 1991).

Bazin (1991), em seu ensaio sobre o “cinema impuro” – isto é, derivado de uma obra literária – defende as adaptações de obras literárias para as telas do cinema. O autor diz que é ilógico enraivecer-se com as supostas degradações que as obras literárias sofrem nas telas. Pois por mais proximidade que haja entre a obra traduzida e a original, estas não podem causar danos ao original. Ou seja, os apreciadores de uma obra literária não deixarão de gostar dela por terem sido decepcionados por suas adaptações.

Bazin (1991) reflete que é um erro considerar o cinema uma manifestação artística inferior diante do romance, devido a esta ter sido uma arte tardia; outro erro, de acordo com o autor, é considerar que a adaptação, o empréstimo e até a imitação no cinema é um sinal de decadência. Para Bazin, a adaptação é um fator de progresso no cinema, pois é indicativo do grau de desenvolvimento dos recursos cinematográficos, quem já podem ombrear com os da literatura.

Com a finalidade de compensar as críticas feitas às adaptações, alguns produtores trabalham ainda mais no processo de adaptação. Em alguns casos conseguimos perceber obras adaptadas ainda mais bem elaboradas do que a própria obra que lhe serviu como fonte de interpretação, como afirma Cartmell:

Some films worked harder than others on this unacknowledged agenda to suppress the signs of interpretive engagement for fear of being thought to be playing fast and loose with the specific character of their respected sources (CARTMELL, 2012, p. 24).<sup>20</sup>

Durante o processo de interpretação de uma obra e sua adaptação, o diretor, além de interpretar, ainda se preocupa com o fato de o resultado de sua releitura não ser condizente com a obra original. Observamos em algumas adaptações que os produtores utilizam do termo *inspiração* com o intuito de amenizar o peso de uma obra sob sua adaptação.

---

<sup>20</sup> Alguns filmes trabalharam mais do que outros nessa agenda não reconhecida para suprimir os sinais de engajamento interpretativo por medo de serem considerados rápidos e frouxos com o caráter específico de suas fontes respeitadas. (tradução nossa)

Como mencionamos anteriormente, nas adaptações podem ser utilizados outros termos que irão defini-las, dentre eles a tradução intersemiótica, que Diniz (1998, p. 313) assim define: “Tradução de um determinado sistema de signos para outro sistema semiótico.” Ou seja, durante a tradução ocorre uma transposição de signos.

Plaza (2013) diz que a tradução intersemiótica é a transmissão de mensagens com sistemas de signos diferentes. Este processo leva em consideração os modos de comunicação, sendo eles um dos principais recursos de adaptação do texto para as telas do cinema.

Embora haja divergências acerca do uso dos termos adaptação e tradução intersemiótica, ambas têm uma relação muito próxima no que diz respeito à transmissão da mensagem através de símbolos semióticos diferentes.

Outro autor que trata da tradução intersemiótica é Roman Jakobson. Sua teoria foi uma das pioneiras no que diz respeito a esta temática, que ele assim define: “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais” (JAKOBSON, 1969, p. 65). Sobre a utilização desta técnica, Aguiar (2017) considera uma forma de tradução abrangente que se relaciona com vários processos artísticos.

Eco (2007) também discute a respeito da tradução intersemiótica. O autor comprehende que a tradução deve atingir tanto as instâncias verbais quanto não verbais. As transformações na mudança de sentido não ocorrem somente no que cerne ao verbal e não verbal, o processo de transposição percorre outras manifestações artísticas.

Retomando a ideia de Hutcheon (2006), as adaptações podem acontecer de três formas: como uma transposição, como um ato criativo e como um engajamento intertextual com a obra na qual foi adaptada. Assim, podemos inferir que as formas como ocorrem o processo de adaptação implicam a aproximação ou o distanciamento entre as obras.

### 3.2 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA E ANIMAÇÃO

Nesta seção, faremos uma breve discussão no que diz respeito a uma das formas de adaptação de uma obra literária para o cinema, a adaptação para o cinema de animação. Percorreremos o caminho de teorias e dialogaremos sobre as

técnicas utilizadas neste processo, visto que a técnica é um dos principais fatores no estudo da animação cinematográfica. Tais técnicas, no processo de adaptação, buscam mimetizar os recursos literários. Assim, por exemplo, um traço exagerado ou caricato numa animação pode emular uma hipérbole num texto literário; uma música propositadamente desafinada num desenho animado pode ser um meio de concretizar uma ironia no texto literário. Dessa forma, conhecer algumas técnicas da animação ajuda a compreender os recursos que o animador tem em mãos para adaptar os recursos do texto literário.

No capítulo dois, discutimos sobre o cinema de animação mostrando seu percurso histórico e a influência que a produtora Disney teve em seu desenvolvimento. Aqui, mostraremos as questões técnicas da animação e conceitos acerca da adaptação de obras literárias para o cinema, haja vista que nosso objeto de estudo se enquadra nesta categoria e que, apesar de ser uma temática que vem se destacando, ainda há poucos estudos de comparação nesta área.

A obra literária pode ser adaptada para vários meios, a exemplo de novelas, filmes, séries e teatro. O ato de adaptar permite um alcance maior de público Ali et al. (2014, p.315) declaram: “Adaptations can be in various mediums, whether in print or online, whichever that enables literary works to be enjoyed by the world at large”.

<sup>21</sup>

O cinema e a literatura são gêneros artísticos diferentes no que diz respeito à sua forma de expressão, mas ao mesmo tempo, quando pensamos em suas funções narrativas, percebemos sua proximidade. A literatura traz consigo a linguagem verbal escrita que dá margem a outras criações. Entretanto, o cinema, antes de se tornar uma arte visual, passa também por uma linguagem escrita através do roteiro.

O cinema é uma forma de arte relativamente nova se compararmos a outras manifestações artísticas. Ele teve seu surgimento em meados de 1895 e passou a se desenvolver e destacar-se a partir do século XX. Com o surgimento do cinema e sua expansão, esta forma de expressão artística vem oferecendo aos espectadores novas narrativas que são reproduzidas e reinventadas, dentre elas as adaptações que utilizam os textos literários como base para a concepção de seus enredos e personagens.

---

<sup>21</sup> As adaptações podem estar em vários meios, impressos ou on-line, o que permitir que as obras literárias sejam apreciadas pelo mundo em geral. (tradução nossa)

Assim como a literatura, o cinema tornou-se importante para a cultura; com ele, os espectadores tiveram a oportunidade de ampliar seu conhecimento sobre as obras literárias e isto se deve em grande parte às adaptações cinematográficas, pois através delas muitos espectadores despertaram seu interesse pela literatura. Um exemplo incontestável dessa afirmativa foi um incremento de público que teve o escritor Ariano Suassuna depois que, em 2000, Guel Arreas lançou o filme *O Auto da Comadecida*.

Para muitos o cinema que não advém de um processo de adaptação é considerado original ou puro. Em seu ensaio “Por um cinema impuro”, Bazin diz que “a adaptação a princípio é considerada pela crítica como algo vergonhoso” (1991, p.84). Bazin combate esta visão, bem como relativiza a ideia de fidelidade, defendendo a natureza essencial “impura” do cinema, que dialoga abertamente com toda a tradição narrativa que lhe precedeu. Nosso objetivo aqui não é discutir sobre a pureza das adaptações e sim dialogar sobre o cinema de adaptação e animação, logo tentaremos compreender a origem das adaptações principalmente no que diz respeito ao cinema de animação. Neste sentido, a relação do cinema de animação com a literatura vem de longa data, como já discutimos. Desde seus primeiros passos, a animação buscou na literatura e nos contos tradicionais advindos da oralidade padrões narrativos e personagens arquetípicos para moldar seu próprio universo.

Já discutimos anteriormente sobre a influência da produtora Disney no cinema de animação, mas continuaremos a tratar aqui sobre conceituações técnicas que foram de suma importância para a animação como os princípios da animação sistematizados pela produtora. Dentre esses princípios, destaquemos: comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico e apelo. (LUCENA JÚNIOR, 2011).

Esses princípios foram surgindo de forma gradual, cada um deles era estudado de forma isolada e logo após nominados. A partir desses estudos, a animação passa a ter um conjunto de regras, assim como uma linguagem com sua própria construção e significado, que ao ser compreendida e empregada de maneira correta teria como resultado uma animação de qualidade. Dentre os princípios listados destacamos aquelas de maior relevância em nosso estudo: Timing

(Temporização), Overlapping (Sobreposição), Squash and strech (Comprimir e esticar), Exagero (Exaggeration), Antecipação (Anticipation) e o Apelo (Appeal).

A técnica conhecida como *Timing* (Temporização) é essencial na animação. É a noção de tempo que fornece a sensação ou ilusão de movimento. É o tempo que auxilia as personagens a parecerem mais leves ou mais pesados, tristes ou alegres. Se uma personagem move seu rosto lentamente e dá a impressão de desconfiada ou preocupada, se a personagem levanta um objeto e este parece leve ou pesado é graças ao princípio de *Timing*.

O *Overlapping* ou Sobreposição é uma configuração de cena que está ligada à simultaneidade e sobreposição de uma ação em sequência, como uma cena que inicia quando outra finaliza, uma ação não pode ser completamente finalizada até que haja um encadeamento. Esta técnica permite que várias partes do corpo ou objeto se movimentem em momentos distintos.

O *Squash and stretch* é a técnica em que consistem em deformar personagens e objetos mantendo apenas seu volume. Por meio dela, também é possível dar mais vida a personagens, por exemplo quando a forma dos olhos ou das bochechas mudam. Ela serve também para ressaltar uma ideia através de uma expressão exagerada.

A técnica de Exagero é um dos princípios fundamentais das animações cartoon, mas está presente também em animações mais realistas. Pode ser utilizada para ampliar a gama de recursos a uma cena ou ação. De acordo com Nogueira (2010), o exagero pode refletir sobre vários aspectos como: personalidade, aparência, cenários, movimentos ou até mesmo em situações em que o exagero pode delinear características específicas de personagens.

A Antecipação serve para tornar um movimento seguinte do personagem mais compreensível, o espectador saberá o que acontecerá na cena seguinte através de uma ação anterior da personagem. Outra função da antecipação é trazer significado à cena. Nogueira (2010, p. 63) afirma a este respeito: “A antecipação permite também enfatizar dramaticamente uma ação ou uma ideia. A fase da preparação da ação pela personagem, é, neste caso, muito vincada”. Podemos aqui citar como exemplo a preparação de uma cena em que a personagem irá pular: para executar o pulo, ela precisa de um posicionamento inicial do corpo. Dentro desta técnica a regra é quanto mais energia uma ação requer, maior será sua antecipação.

Poucos movimentos na vida real acontecem sem antecipação (THOMAS; JOHNSTON, 1981).

Outra técnica importante é o Apelo, que pode ser identificado nas próprias características físicas de personagens. O Apelo pode vir ou não acompanhado de Exagero. As personagens devem criar uma empatia com os espectadores, denotar o apelo. Trata-se também de carisma das personagens e da singularidade. Com esta técnica, o animador pode fixar personagens na mente dos espectadores.

Os princípios de animação são mais relevantes para o cinema de animação narrativo, ou aquele criado a partir de desenhos, mas que podem ser utilizados em animações em geral, mas é certo que estas técnicas trazem mais realismo e emoção às animações.

Além dos princípios já sinalizados aqui, a animação é um gênero cinematográfico em que há uma elevada variedade de técnicas e isto pode ser observado desde os primórdios da animação, em que os artistas usavam quadro negro e papel até as mais modernas tecnologias com seus pixels e algoritmos na computação gráfica.

Toda a diversidade de técnicas existente na animação contribui de certa forma para a pluralidade estética que caracteriza a animação desde sua origem (NOGUEIRA, 2010). Hoje tem se a consciência que, mesmo com as inúmeras técnicas, o que determina a qualidade não é exatamente a técnica escolhida, mas principalmente a questão artística, como já discutimos em tópicos anteriores.

Listaremos a seguir algumas técnicas para uma melhor compreensão do processo de criação de uma animação. A técnica mais conhecida é a chamada *cel animation*, que tem origem nas folhas de acetato que são utilizadas para fazer os desenhos – por causa disso comumente chamamos as animações de desenho animado. Esta técnica faz parte da animação tradicional e durante muito tempo foi utilizada pelos estúdios Walt Disney.

Além da técnica de desenho animado, na animação tradicional encontramos outras modalidades como, por exemplo, o *stop-motion*, em que se manipulam objetos que são fotografados fotograma a fotograma. Há ainda *pixilação*, que se assemelha ao *stop-motion*, e a rotoscopia, que consiste na captura de imagens de humanos que depois são desenhados fotograma a fotograma.

Outro fator importante na criação de uma animação é a questão estética. As estéticas na animação são inúmeras e para comprehendê-las precisamos pensar em

um processo em que primeiramente vem a aquisição de uma forma; depois o movimento; e por fim a questão dos gestos que trazem um significado mais humano, que é o que torna atualmente as animações tão próximas a realidade.

Na animação poderíamos, então, ter a base de uma teoria da percepção e de uma teoria da magia- e essa magia consiste em transformar o material em espiritual através de um contínuo de ínfimas transformações que mudam a nossa percepção das coisas. (NOGUEIRA, 2010, p. 83).

Além desta afirmação, o autor nos faz refletir sobre a questão de a animação nos levar a observar a partir de duas vertentes: por um lado, a animação pode ajudar nos a entender os processos mentais do ser humano, ou seja, como através de fotograma a fotograma a animação vai se construindo, por outro lado a epistemologia entra igualmente na questão da crença.

Outro elemento de destaque na animação é a plástica. A plástica na animação trata-se do modo de como as diversas matérias ganham forma de acordo como são trabalhadas (NOGUEIRA, 2010). Uma das principais características da animação é exatamente a variedade de técnicas que são utilizadas para compor o produto final. Tais técnicas facilitam o desenvolvimento da plástica.

A cinética também faz parte deste processo de criação da animação. De nada adiantaria possuir os demais elementos na produção se não houver o movimento, como já foi discutido anteriormente fazer animação é dar vida a algo, e mesmo com a estética, com os princípios e demais técnicas sem a cinética não há como produzir.

Dentro da cinética, há alguns fatores que para o cinema, e principalmente quando se trata do cinema de animação, são essenciais entre eles a montagem, o *travelling* e o ritmo.

A princípio a animação utilizava o plano fixo<sup>22</sup>; com a liberdade de invenção permitida pela animação, passou-se a utilizar outros movimentos como, por exemplo, o *travelling*. De acordo com Pisani (2013), o *travelling* surgiu como um movimento lateral da câmera enquanto o zoom utilizava o mesmo processo, mas posicionando a câmera na frente ou atrás do veículo.

---

<sup>22</sup> “Plano fixo é aquele em que a câmara permanece fixa, sobre um tripé ou outro equipamento adequado.” Fernandes (2013, p.10).

Além do que já foi discutido, podemos pensar na cinética sob a ótica da montagem, que é outro recurso da linguagem cinematográfica. Ela funciona como auxiliar que permite, dentro da linguagem, diferentes figuras de estilo. É através da montagem que o espectador tem sua atenção conduzida e na animação a montagem pode contribuir significativamente para aspectos relevantes como, por exemplo, os sons.

Por fim, ainda dentro das questões sobre movimento, podemos falar do ritmo. Um dos exemplos que apontamos aqui sobre o uso do ritmo na animação é a pausa que pode vir a indicar um momento de suspense se for prolongada ou um fato isolado se acontecer de forma repentina. “Compreender os ritmos significa ter uma compreensão profunda dos movimentos e uma percepção quase científica dos mesmos” (NOGUEIRA, 2010, p. 100).

Muitas são as técnicas e teorias acerca da animação, cabe a cada animador utilizar aquela que mais se identifica com seu propósito ou com a demanda exigida na adaptação. É fato também de que a animação que é nosso objeto de estudo de nosso trabalho, oriunda da década de 50, ainda não dispunha de grandes tecnologias, as técnicas de computação gráfica estavam ainda começando a surgir. Não é nosso objetivo entrar no mérito da discussão das técnicas utilizadas para a produção de *Alice*, mas cabe ressaltar que a técnica utilizada foi a rotoscopia, que já vinha sendo utilizada em outras produções da Disney desde 1937.

#### **4. ANÁLISE DA ANIMAÇÃO ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS (1951)**

Esta sessão busca identificar os aspectos narrativos bem como compreender os aspectos culturais e ideológicos relacionando a obra literária e a obra fílmica. Com isto, discutiremos tais aspectos comparando a versão da obra escrita por Lewis Carroll e a adaptação para o cinema de animação produzida pela Disney em 1951.

As adaptações da obra de Lewis Carroll incluem não somente versões para o cinema, também as encontramos em músicas, pinturas e até mesmo em jogos. Além disso, há também trabalhos que não são consideradas adaptações, mas que, de certa forma, foram só tangencialmente inspiradas na obra. Em relação às adaptações fílmicas, a obra possui mais de trinta e cinco registros, dentre eles animações, live-actions, musicais e outros gêneros; entre as versões há duas adaptações da produtora Disney, dentre as quais analisaremos a versão para o cinema de animação do ano de 1951.

A obra *Alice no país das maravilhas* traz uma montagem narrativa linear. De acordo com Martin (2005, p. 196), a montagem linear “designa a organização de um filme comportando uma ação única exposta numa sequência de cenas segundo uma ordem lógica e cronológica”. Conseguimos observar esta linearidade a partir da análise dos aspectos narrativos, pois, para dar um sentido mais claro à adaptação, a Disney optou por fazer modificações relacionadas a enredo e personagens.

Durante nossa análise dos aspectos narrativos, levamos em consideração as particularidades relacionadas ao enredo; para tanto, utilizamos imagens capturadas das cenas selecionadas da adaptação mesclando e fazendo a comparação com os diálogos contidos na animação e também na versão da obra literária, traçando assim as similaridades e divergências encontradas, sendo apoiados principalmente nos relatos de Walt Disney.

##### **4.1 CONFROTANDO AS NARRATIVAS**

Tomando como base o aporte teórico discutido anteriormente, iniciaremos a investigação sobre o processo de adaptação da obra *Alice no país das maravilhas* de Lewis Carroll para o cinema de animação produzido pela Disney. A princípio

confrontamos a narrativa literária e a fílmica visando identificar as diferenças e aproximações entre cenas, observando o enredo; para isto fizemos a utilização de fotogramas. Apontamos também os aspectos ideológicos no tópico 4.2, levando em consideração conceitos sobre ideologia baseado nas ideias de Chauí (1995).

A obra literária *Alice no país das maravilhas* de Lewis Carroll, que teve sua primeira publicação em 1865, traz em sua trama Alice, uma garota de 7 anos de idade que segue um coelho branco até cair em sua toca e, a partir de então, inicia uma aventura em um lugar onde tudo é possível. A obra, conhecida em todo o mundo como uma das mais célebres do gênero nonsense, traz um humor desconexo e já recebeu diversas interpretações, reinterpretações e adaptações.

Em 1951, surge a adaptação para o cinema de animação produzida pela Disney; a narrativa animada mantém o título da obra literária de Carroll, entretanto traz também alguns personagens de outra obra de Carroll: *Alice Através do espelho*. A adaptação para o cinema de animação produzida pela Disney de 1951 foi a oitava adaptação da obra para o cinema e a primeira completamente animada com duração de 75 minutos (MALTIN, 1995).

A animação é considerada uma das que mais se aproximou da ideia da obra que a inspirou, levando em consideração que a Disney tentou ser o mais fidedigno possível a narrativa de Carroll; contudo, o tipo de adaptação trouxe algumas modificações na narrativa, como afirma Schutze (2011, p.14): “While Disney retained a lot of Carroll's story lines of the Alice novel's, the medium of the adaptation is a completely different one. The way from novel to cartoon animation could not have been paced without changes”<sup>23</sup>

Walt Disney confirma as modificações feitas no momento de produzir a animação, mas sem esquecer da essência utilizada por Lewis Carroll. “So we combined a few characters, rearranged some episodes, densed some dialogue keeping we believe the Carroll flavor” (DISNEY, 1951, p. 8).<sup>24</sup>

Uma das observações a ser feita em relação às modificações na animação, diz respeito ao enredo; mesmo sendo considerada uma das adaptações que mais trazem características aproximadas à obra de Carroll, devido à preocupação da

<sup>23</sup> Enquanto a Disney manteve muitas histórias de Alice do romance de Carroll, o meio da adaptação é completamente diferente. O caminho do romance para a animação não poderia ter sido acelerado sem mudanças. (tradução nossa)

<sup>24</sup> Então combinamos alguns personagens, reorganizamos alguns episódios, condensamos alguns diálogos, mantendo o estilo Carroll. (tradução nossa)

produtora em manter o estilo original, há mudanças perceptíveis no desenvolvimento do enredo da animação, como podemos observar logo na primeira cena. (Figura 1).

Figura 1: Cena inicial de Alice no país das maravilhas



Fonte: Disney (1951)

Em relação às diferenças encontradas na narrativa na primeira cena (figura 1) é possível observar tais mudanças feitas pela produtora Disney. Na obra literária de Carroll, o enredo inicia com a cena em que Alice está sentada com sua irmã mais velha tendo ao fundo um rio, enquanto ela lia um livro. Até este momento a descrição da cena é equivalente a do livro, todavia quando partimos para uma análise do diálogo, notamos que na obra de Carroll não há indicação alguma sobre o conteúdo do livro que a irmã de Alice está lendo, como podemos constatar no trecho a seguir:

Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do: once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, and what is the use of a book, thought Alice, without pictures or conversations? (CARROLL, 1994, p.11)<sup>25</sup>

No entanto, na versão da Disney, a produtora decide começar a animação trazendo a cena da leitura do livro e incorporando um conteúdo ao livro que seria

---

<sup>25</sup> Alice estava começando a se cansar de sentar-se ao lado da irmã no banco, e de não ter nada para fazer: uma ou duas vezes ela tinha espiado no livro que sua irmã estava lendo, mas não tinha fotos ou conversas nele, e qual é o uso de um livro, pensou Alice, sem fotos ou conversas? (tradução nossa)

uma lição de história, cena esta que na obra literária aparece na corrida de Cáucus, fazendo-nos perceber assim que a produtora deu um significado maior a esta cena e trouxe nela outros elementos da narrativa. A seguir temos um trecho do diálogo que acontece no capítulo III da obra de Carroll e que a Disney incorporou na cena inicial que faz parte do capítulo I do livro: "Silence all round, If you please! "William the conqueror, whose cause was favoured by the pope, was soon submitted to by the English, who wanted leaders, and had been of late much accustomed to usurpation and conquest." (CARROLL, 1994, p.82)<sup>26</sup>

Apesar de ter agregado este diálogo à cena inicial da animação, a produtora descartou o capítulo da corrida de Caucus no enredo, utilizando apenas seu diálogo como uma forma de justificar os demais acontecimentos da narrativa filmica. As modificações feitas durante o processo de adaptação são totalmente justificáveis visto que o autor, neste caso o produtor, tem uma leitura crítica do texto e a obra adaptada tem um diálogo com aspectos externos. Sobre este aspecto Correia (2010, p.2) ressalta:

A adaptação não só efetua ampliações ou reduções na narrativa, como também mantém um diálogo com todo o universo da cultura, não apenas com a obra literária que a motivou, mas com todo aparato cultural de sua época. O adaptador pode, ao conceber o seu texto, dar-lhe novos significados, deslocar alguns, subverter outros.

Em um artigo escrito para a revista *Films in Review*, Walt Disney afirma ter incorporado o diálogo à cena inicial devido este trazer mais coerência às cenas e diálogos seguintes. Contudo, não podemos julgar como um ponto negativo no processo de adaptação, visto que esta foi uma estratégia encontrada pela produtora para dar um sentido e harmonizar o enredo, tornando-o mais verossímil a um discurso audiovisual, como Disney (1951, p.8) declara:

Another example is the way we shifted the reading of the dry history lesson from its original context in the Caucus race to the opening scene of our picture. Putting it there gives more coherence to all that follows, since it puts the reason for Alice's descente into the rabbit hole where it is most effective dramatically, i.e at the beginning, and

---

<sup>26</sup>"Silêncio em volta, por favor! " William, o conquistador, cuja causa foi favorecida pelo papa, logo foi submetido pelos ingleses, que queriam líderes, e tinha sido ultimamente muito acostumado à usurpação e conquista". (tradução nossa)

no violence is done to Carroll's mood, nor to any of the character relationships.<sup>27</sup>

Notamos na fala de Walt Disney que houve uma preocupação não somente em dar um sentido à cena, mas também em preservar a essência da história de Carroll; entretanto, se levarmos em consideração a teoria da adaptação é possível notar que estas mudanças que ocorrem durante o processo de transposição são totalmente aceitáveis, visto que a adaptação não necessariamente precisa ser igual à obra literária.

Ainda levando em consideração a cena inicial e a justificativa de Disney em ter optado por inserir o diálogo do capítulo III no início da animação, alegando que assim daria a personagem um objetivo para sua ida ao País das Maravilhas, diferente da obra literária nosense, constatamos um outro ponto do enredo que foi modificado no momento da adaptação, que é exatamente a ida de Alice ao País das Maravilhas com um objetivo, fato este que na obra de Carroll não existe, como veremos no trecho a seguir:

Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank and having not to do: once or twice she had peeped into the book her sister was Reading, but it had no pictures or conversations in it, and 'what is the use of a book' thought Alice, 'without pictures or conversation?'...when suddenly a White Rabbit with pink eyes ran close by her. Carroll (1995, p. 12).<sup>28</sup>

No trecho acima, retirado da obra de Carroll, constatamos que o surgimento do Coelho Branco foi algo repentino, que acaba por gerar uma curiosidade em Alice; em momento algum encontramos na fala da personagem na obra de Lewis Carroll a ideia de ter um mundo somente dela, muito menos de ansiar por um País das Maravilhas. Entretanto, na adaptação da Disney a personagem já almeja ter um

<sup>27</sup> Outro exemplo é a maneira como mudamos a leitura da lição de história de seu contexto original na corrida de Caucus para a cena de abertura de nossa animação. Colocá-lo lá dá mais coerência a tudo o que se segue, uma vez que mostra a razão da descida de Alice para a toca do coelho, onde é mais eficaz dramaticamente, isto é, no início, e nenhuma violência é feita ao humor de Carroll, nem a nenhum dos personagens.

<sup>28</sup> Alice estava começando a ficar muito cansada de sentar-se junto à irmã no banco e não ter que fazê-lo: uma ou duas vezes ela espiou o livro que sua irmã estava lendo, mas não tinha fotos nem conversas, e 'qual é o uso de um livro 'pensou Alice', sem fotos ou conversa? '... quando de repente um Coelho Branco com olhos rosa correu perto dela. (tradução nossa)

mundo em que os fatos ocorressem da forma como ela sonha, e ela expressa este sentimento muito antes de avistar o Coelho Branco, enquanto ainda reflete sobre o conteúdo do livro de história que sua irmã está lendo. (Figura 2).

Figura 2: Alice conversa com sua irmã e com a gata Dinah.



Fonte: Disney (1951)

A figura 2 representa a cena em que antecede a ida de Alice o País das Maravilhas. Novamente encontramos uma fala de Alice que não está presente na obra de Carroll: “[...] That’s it Dinah! If I had a world of my own, everything would be nonsense. Nothing would be what it is, because everything would be what it isn’t...” Disney (1951, 00:02:15).<sup>29</sup>

Enquanto no romance de Carroll a personagem chega ao País da Maravilhas como uma consequência de sua curiosidade por nunca ter visto um Coelho Branco com um relógio de bolso, na animação da Disney a vontade de Alice em conhecer um novo mundo é inserida no enredo como uma forma de dar uma sequência lógica à animação. Sobre estas as mudanças feitas no enredo, Hoogstraten (2017, p.10) nos fala que:

One of the biggest changes Disney made in comparison to the book concerns the plot of the story. Whereas in the novel Alice walks around Wonderland aimlessly, stumbling upon new adventures and new creatures, Disney has given her a goal of where she has to go within Wonderland. In fact, Wonderland itself is seen as a goal by

---

<sup>29</sup> É isso Dinah! Se eu tivesse um mundo próprio, tudo seria um absurdo. Nada seria o que é, porque tudo seria o que não é. (tradução nossa)

Alice even before she ever went there, when she is fantasising at the beginning of the film about her own world.<sup>30</sup>

Na perspectiva de Hogstraten (2017) e baseada na própria fala de Disney (1951), inferimos que não somente a ida de Alice ao País das Maravilhas trabalha para um objetivo da produção fílmica, mas também dentro do desenvolvimento de toda a narrativa cada cena e vivência da personagem tem um objetivo, enquanto que no romance Carroll não deixa margens a objetivos a serem alcançados em cada capítulo.

Ainda em relação ao enredo no romance no capítulo V, “Conselho de uma lagarta”, a personagem da lagarta pede que Alice recite o poema *You are old, Father William*, enquanto que na adaptação feita pela Disney a lagarta pede a Alice que recite o poema *How doth the little crocodile* quando ela tenta relembrar sua identidade.

Não há registros do motivo de Disney ter feito a substituição do poema nesta cena, mas é interessante colocar aqui que o poema descrito na obra de Carroll pertence a Robert Southey com o título original de "The Old Man's Comfort"; na obra de Carroll o autor o parodiou com o título de "You are old, Father William". O poema é muito conhecido da Era Vitoriana, período em que a obra de Carroll foi criada: era um poema didático que as crianças da época eram obrigadas a memorizar. Assim, Carroll o utilizou na cena em que Alice se encontra com a lagarta e não consegue lembrar de sua identidade; percebemos que, de forma satírica, Carroll faz uma crítica à forma de educar as crianças no período vitoriano por meio deste trocadilho.

Já o poema escolhido pela Disney na mesma cena, também é uma paródia de Lewis Carroll para o poema de Isaac Watts “*How doth the little busy bee*”, que não traz um significado expressivo. No romance de Carroll, ele é apenas citado nesta cena e não recitado como na adaptação feita pela produtora Disney. Acreditamos que a produtora optou por modificar o poema recitado pela personagem devido ao contexto em que a adaptação foi adaptada não condizer com o mesmo cenário do período da obra de Carroll foi escrita.

---

<sup>30</sup> Uma das maiores mudanças que a Disney fez em comparação com o livro diz respeito ao enredo da história. Enquanto no romance Alice anda em torno do País das Maravilhas sem rumo, tropeçando em cima novas aventuras e novas criaturas, Disney deu-lhe um objetivo de onde ela tem que ir dentro do País das maravilhas. Na verdade, o próprio País das Maravilhas é visto como um objetivo por Alice mesmo antes de ela nunca ter ido lá, quando ela está fantasiando no início do filme sobre seu próprio mundo. (tradução nossa)

Na mesma cena encontramos outra modificação feita pela Disney. No romance de Carroll, ao finalizar a conversa com Alice, a lagarta desaparece, na animação aqui analisada a lagarta vira borboleta, fechando assim a cena (Figura 3).

Na obra de Carroll, a cena em que Alice encontra a lagarta esta representa as mudanças que Alice passou desde que chegou ao País das Maravilhas. Borama (2018) diz que há várias interpretações que podem ser ditas da Lagarta, mas a noção mais popular é a ideia de que esta representava mudança para Alice. Afinal, ela conheceu a Lagarta depois de ter passado por muitas mudanças em seu tamanho, e muitos especialistas acreditam que a Lagarta estava lá para mostrar a Alice que a mudança não é necessariamente um coisa ruim, pois a própria lagarta transforma-se em uma borboleta.

Apesar de na obra de Carroll não ser explícita a transformação da lagarta em borboleta, visto que o autor utilizou de paródias e metáforas em sua obra, ao adaptar para o cinema de animação a produtora Disney optou por mostrar esta transformação ao final da cena para simplificar o entendimento, uma vez que seu público é em grande parte infantil. De acordo com Driver (2015), considerando que o romance de Carroll pode ser adaptado para o público adulto e infantil, a animação foi claramente adaptada para crianças mais jovens, logo a necessidade de adequar algumas simbologias nas cenas, como foi o caso da transformação da Lagarta.

Figura 3: A transformação da lagarta em borboleta



Fonte: Disney (1951)

Dando sequência, outro aspecto percebido em nossa análise foi a aparição do gato de Cheshire durante a cena do campo de croqué da rainha. Na animação, o gato pode ser visto somente por Alice (Figura 4), durante a cena o gato aparece e conversa com Alice, e a rainha curiosa pergunta com quem Alice está falando. Ela então responde que sobre o gato de Cheshire, mas a rainha não consegue vê-lo.

Figura 4: O jogo de croqué da rainha



Fonte: Disney (1951)

No romance de Carroll, além de o gato de Cheshire aparecer e conversar com Alice no capítulo VIII: *The queen's croquet-ground*, ele também é visto pelo rei e mantém um diálogo com ele, como veremos no trecho a seguir:

'Who are you talking to?' Said the king, coming up the Alice, and looking at the Cat's head with great curiosity. 'It's a friend of mine- a Cheshire cat', said Alice: 'Allow me to introduce it.' I don't like the look of it at all, said the king: 'however, it may kiss my hand it likes'. 'I'd rather not', the cat remarked. (CARROL, 1995, p. 101)

Acrescentamos aqui também que, durante esta mesma cena, é possível perceber uma outra modificação na transposição do romance para a obra fílmica. No romance de Carroll, o rei se mostra mais amigável à personagem Alice, já na adaptação para a animação percebemos o rei mais irritado com Alice. Podemos também ter uma percepção de que novamente o público para o qual a animação foi produzida gerou essa cautela em relação às atitudes dos personagens.

Percorrendo as demais cenas, notamos que naquela em que ocorre o julgamento da personagem Alice que assistimos na animação (Figura 5) não acontece da mesma forma que é descrita no romance de Carroll. Na narrativa proposta por Lewis Carroll, o julgamento é voltado para o personagem Valete e não para Alice; na verdade durante o julgamento no romance Alice faz parte das testemunhas nos mostrando mais um traço de divergência encontrado entre a obra literária e a adaptação.

Figura 5: O julgamento.



Fonte: Disney (1951)

No romance de Carroll, o capítulo XII – “Alice’s evidence” – faz uma alusão ao desfecho das aventuras de Alice no País das Maravilhas através de um duplo significado: enquanto Alice apresenta as evidências no julgamento, ela percebe o quanto o País das Maravilhas é absurdo e como ela tem controle sobre ele, dando assim ao leitor uma ideia de desfecho da trama (NALEN, 2015). Enquanto isso, na adaptação feita pela Disney esta ideia de desfecho, da compreensão de que a personagem tem o controle sobre o que acontece no País das Maravilhas só é revelado na cena final, quando Alice olha pela fechadura da porta e vê a si mesma dormindo.

Outra diferença observada no desfecho da adaptação fílmica trouxe uma alteração. No romance de Carroll, Alice é acordada por sua irmã após acontecer em seu sonho as cartas do baralho voarem para cima dela, como podemos observar no trecho a seguir extraído ainda do Capítulo XII, “Alice’s evidence”:

At this the whole pack rose up into the air, and came flying down upon her: she gave a little scream, half of fight and half of anger, and tried to beat them off, and found herself lying on the bank, with her head in the lap of her sister, who was gently brushing away some dead leaves that had fluttered down from the trees upon her face. Carroll (1995, p. 145-146).<sup>31</sup>

Verificamos na obra literária que as cartas do sonho de Alice se mesclam com sua realidade ao acordar de seu sonho, em que as cartas, perseguindo-a, tornam-se folhas caindo sob seu rosto que gentilmente são retiradas por sua irmã. Entretanto, na animação, durante a cena de seu julgamento, Alice é perseguida pelas cartas e consegue escapar do País das Maravilhas pela mesma porta em que entrou, acordando assim de seu suposto sonho. (Figura 6)

Figura 6: O retorno ao mundo real



Fonte: Disney (1951)

O desfecho desta cena conclui também a ideia inicial da primeira cena apresentada pela Disney em que Alice vai ao País das Maravilhas com um propósito, retomando a fala de Disney (1951): "[...] it puts the reason for Alice's

<sup>31</sup> Neste, toda a matilha subiu o ar, e veio voando sobre ela: ela deu um pequeno grito, metade da luta e metade da raiva, e tentou espancá-los, e encontrou-se deitado no banco, com a cabeça no colo de sua irmã, que estava gentilmente escovando algumas folhas mortas que tinham esvoaçado para baixo das árvores em seu rosto. (tradução nossa)

descent into the rabbit role where it is most effective dramatically, i.e at the begining."<sup>32</sup>. Sabemos a partir da análise e da própria fala de Walt Disney que a ida de Alice ao País das Maravilhas foi com o propósito de experenciar o que ela sonhava e quando, na adaptação, ela cumpre este objetivo a personagem retorna para onde tudo começou; assim, temos a compreensão de uma narrativa com um desfecho concluído.

Além dos aspectos já observados em nossa análise outro fator que chama a atenção na adaptação: a inclusão e exclusão de elementos e personagens. Dentro da narrativa fílmica percebemos a adição de uma personagem secundária, mas que dá todo um sentido a história: The doorknob (Figura 7), a maçaneta da porta que representará a entrada e a saída de Alice do país das maravilhas.

Figura 7: Mr. Doorknoob



Fonte: Disney (1951)

A princípio o elemento Mr. Doorknoob (Figura 7) pode parecer sem sentido, mas após uma leitura aprofundada da cena notamos a importância da personagem. Após Alice dar uma volta na maçaneta ela permite que Alice veja pelo buraco e ela diz que irá deixá-la entrar, mas adverte: "You are much too big, simply impassable!"<sup>33</sup> Alice tenta corrigi-la dizendo que ela quer dizer impossível, mas a maçaneta diz:

<sup>32</sup> "[...] ele coloca uma razão para a descida de Alice para a toca do coelho onde é mais eficaz dramaticamente, ou seja, no início." (tradução nossa)

<sup>33</sup> "Você é muito grande, simplesmente intransitável." (tradução nossa)

"No impassable, nothing is impossible"<sup>34</sup>. Essa foi a primeira lição aprendida por Alice, que nada é impossível. A cena propositalmente mostra ao público infantil a esperança, algo que os contos de fada da Disney sempre fazem.

Outro fator apresentado na cena oriundo da adição do diálogo de Alice com a maçaneta é a representação da imaturidade de Alice, modelando atitudes infantis. Além disso, o diálogo também dá sentido à cena seguinte. Para passar pela porta Alice precisa tomar um líquido que a faz mudar de tamanho.

Assim como foram adicionados personagens como, por exemplo, a morsa e o carpinteiro-analisados no subcapítulo seguinte- a maçaneta da porta e as criaturas de Tulgey Wood que aparecem em meio às lágrimas de Alice na cena intitulada The Good Advice também foram retirados personagens. Sobre a exclusão de personagens Monteiro afirma:

Capítulos inteiros, como os que envolvem as personagens do Grifo e da Falsa Tartaruga são deixados de lado, embora as personalidades delas sejam anexadas, de certa forma, a Tweedledee e Tweedledum, personagens emprestadas da sequência de partida carrolliana, Alice através do Espelho; o Camundongo e sua aula de história são substituídos pela atuação da personagem da irmã de Alice, logo no início da animação. (MONTEIRO, 2016, p. 35)

De acordo com a produção, a exclusão e adição de personagens foram feitas com o objetivo de atender a um público específico. Monteiro (2016, p.36) reforça: "Lewis Carroll, por outro lado, escreve para um público sem faixa etária delimitada." Enquanto a obra de Carroll não tinha uma faixa etária definida, a adaptação da Disney estava voltada para o público infantil, e assim foram necessárias exclusões de capítulos e personagens que de alguma forma incitavam violência ou outras questões que não iam de acordo com a proposta da produtora.

Após as comparações entre cenas e trechos tanto das falas contidas no livro quanto na adaptação, percebemos que as divergências encontradas entre o romance de Carroll e a animação produzida da Disney trouxe o que Marcel Martin (2005) assinala como a individualidade do cineasta como um elemento primordial diferenciador. De acordo com Martin (2005, p. 22), este fato fez com que o cinema se tornasse uma linguagem "graças a uma escrita própria, que se encarna em cada

---

<sup>34</sup> "Não intransitáveis, nada é impossível." (tradução nossa)

realizador sob a forma de um estilo". Além dessa afirmação autoral, notamos, no confronto realizado, a preocupação da Disney em didatizar a narrativa de Carroll, obtendo este efeito por meio de deslocamentos de capítulos e substituições de trechos. Tal didatismo justifica-se pelo público-alvo a que a narrativa fílmica se dirige.

Encontramos na adaptação de Walt Disney características específicas condizentes com as ideologias e objetivos da produtora, e Disney sempre deixou claro que, apesar das adequações feitas durante a transposição, ele não alterou em momento algum a essência de Lewis Carroll: "[...] and no violence is done to Carrol's mood" (DISNEY, 1951, p.8).<sup>35</sup> No subcapítulo a seguir, continuaremos a investigação das cenas partindo das questões ideológicas e observando o período histórico em que as obras foram lançadas.

#### 4.2 ASPECTOS IDEOLÓGICOS DAS NARRATIVAS

Para iniciarmos a investigação sobre os aspectos ideológicos contidos nas obras faz-se necessário firmar alguns conceitos acerca destas características. Assim, conseguiremos interpretar melhor os dados inseridos em cada cena selecionada para análise.

Marilena Chauí tenta explicar a ideologia como um ideário histórico, político e social que oculta a realidade. Nesse sentido, vamos observar o contexto ideológico em que se passa a obra de Lewis Carroll e sua adaptação para o cinema de animação produzido pela Disney.

A obra de Lewis Carroll foi publicada em 1866, período conhecido como Era Vitoriana. Durante este período, acontecia o reinado da rainha Vitória e foi marcado por várias mudanças em diversas áreas da sociedade Inglesa. Foi exatamente nesta época em que ocorreu a Revolução Industrial, quando houve um aumento da população nas cidades; foi também um período de crescimento desigual.

O período vitoriano foi marcado por grandes paradoxos para os ingleses. Por um lado a sociedade desenvolvia-se economicamente e politicamente e, por outro, a população vivia de certa forma o medo da modernização. Era um ideário de

---

<sup>35</sup> "[...] e nenhuma violência é feita ao humor de Carrol" (tradução nossa)

sociedade perfeita, com crescimento econômico e político. No entanto, havia os problemas oriundos da explosão demográfica. “Dentre esses problemas, pode-se destacar o aumento da mão de obra que, sendo muito acima da demanda, fez com que o valor pago ao trabalhador diminuisse radicalmente.” (CHARGORDSKY, 2015, p. 100).

As crianças durante este período recebiam uma educação muito rígida. Há relatos de que elas eram submetidas a horas de estudos sendo obrigadas a decorar desde fatos históricos a poemas. Contudo, as famílias mais pobres eram obrigadas a colocar as crianças a partir de quatro anos para trabalhar. “Essas crianças não tinham acesso à educação, pois eram obrigadas a trabalhar em vez de estudar. (CHARGORDSKY, 2015, p. 100).

Notamos então que o ideal de sociedade perfeita funcionava apenas para as famílias mais abastadas, a educação e moralidade era de acesso daqueles que tinham maiores condições. A partir deste ponto já podemos inferir fatores culturais e ideológicos bastante enraizados. Partindo dessa ideia, iniciaremos nossa investigação tomando como pontapé o fato de a personagem Alice fazer parte desta sociedade mais favorecida que tinha acesso à educação proposta para as crianças da época.

Podemos encontrar indícios da influência do sistema educacional ao qual as crianças do período vitoriano eram submetidas dentro da obra de Carroll logo quando é mostrada a inteligência de Alice. Uma das características das crianças que tinham acesso à educação do período era exatamente sua forma de pensar e sua inteligência. Lembramos que o foco de nossa pesquisa não se trata de julgar o modelo de educação vitoriana, mas devido à relevância de sua influência na formação ideológica da sociedade abordaremos a seguir uma fração do texto de Carroll que está relacionado a este propósito.

“Down, down, down. Would the fall never come and end! I wonder how many miles I've fallen by this time? She said aloud. I must be getting somewhere near the center of the Earth. Let me see: that would be four Thousand miles down, I think- (for, you see Alice had learnt several things of this sort in her lessons in the schoolroom, and thought this was not a very good opportunity for showing off her knowledge, as there was no one to listen to her, still it was good practice to say it over)- yes, that's about the right distance-but then I wonder what Latitude or Longitude I've got to? (Alice had no idea

what Latitude was, or Longitude either, but thought they were nice grand words to say.)" (CARROLL, 1994, p. 13-14).<sup>36</sup>

No momento em que Alice está caindo na toca do Coelho, como relatado no trecho acima, a menina lembrou-se de suas lições e colocou a prova seus conhecimentos buscando uma lógica para o que estava acontecendo, aliando o que havia estudado, ou decorado, como era comum na educação vitoriana, a sua situação. Ao tempo em que o autor mostra esta característica da personagem que era comum as crianças da época, ele também faz uma crítica ao processo de aprendizagem, visto que Alice era uma criança inteligente, como a maioria das crianças da sociedade, mas ao mesmo tempo ela não tem certeza do uso das palavras Latitude e Longitude que nos remete à forma como a educação moralista ensinava as crianças: elas tinham que aprender mesmo que não compreendessem ou não houvesse um sentido para elas.

As crianças daquele período eram instruídas a estudar e não questionar, muitas vezes eram tratadas com as mesmas responsabilidades de um adulto. A sociedade vitoriana era bem moralista e tudo que ia em oposição aos valores impostos era interpelado, exceto as regiões menos favorecidas que a coroa negligenciava. As crianças das famílias mais abonadas recebiam uma educação mais rígida e tinham acesso a livros, mas grande parte dos livros escrito para as crianças tinha a finalidade de ensinar somente. Souza (2009, p. 3) afirma que "[...] grande parte das histórias era escrita, não com o objetivo de entreter, mas para instruir [...] por isso, sempre havia uma moral da história."

Na era vitoriana, acreditava-se que os livros escritos para crianças deveriam ser de cunho educacional, tanto que os livros, desde a década de 1840, mesmo os mais clássicos, vinham sendo reformulados; entre 1840 e 1850 alguns contos foram reescritos, assim como foram criadas novas histórias, mas todos traziam a ideologia da tendência moralizante, inclusive os contos de fadas na época foram criticados por não trazerem valores cristãos. É exatamente nesse contexto que a obra de Carroll é

---

<sup>36</sup> "Caindo, caindo, caindo. A queda não terminaria nunca? "Quantos quilômetros será que eu já caí até agora? "Disse em voz alta. Devo estar chegando perto do centro da Terra. Deixe-me ver: isso seria a umas quatro mil milhas de profundidade, acho- (pois como você vê, Alice aprendera várias coisas desse tipo na escola, e embora essa não fosse uma boa oportunidade muito boa de exibir seu conhecimento, já que não havia ninguém para escutá-la, era sempre bom repassar) "sim a distância certa é mais ou menos essa, mas além disso, para que Latitude ou Longitude será que estou indo?" (Alice não tinha a menor ideia do que fosse Latitude, nem do que fosse Longitude, mas lhe pareciam palavras imponentes para dizer)." (tradução nossa)

lançada. “Contudo, diferentemente das outras várias histórias infantis escritas à época, a devoção, o moralismo e o cunho didático não se fazem presentes nas obras de Carroll” (GONÇALVES, 2011, p. 1).

Podemos verificar uma crítica a esta ideologia de inserir a moral dentro das obras literárias logo no início do livro quando Alice questiona o conteúdo seus conteúdos: [...] once or twice she had peeped into the book her sister was Reading, but it had no pictures or conversations in it, ‘and what is the use of a book,’ thought Alice, ‘whithout pictures or conversation?’ Carroll (1994, p. 11).<sup>37</sup>

Na passagem acima, observamos que o conteúdo dos livros não era de interesse de uma criança. Carroll deixa isso claro ao colocar este pensamento de Alice. Gonçalves (2011) nos fala que os livros de Carroll vêm em uma direção contrária às tendências moralizantes da época, ele tratava as dificuldades do dia a dia infantil com bom humor e nonsense, tornando a realidade social vivenciada pelas crianças mais tolerável.

De acordo com Morais (2004), o período Vitoriano na Inglaterra a educação nos lares tinha um papel essencial. As crianças eram instruídas a se comportarem como adultos, inclusive com a mesma maturidade. Montoito e Garnica (2015, p.2) afirmam que “na Inglaterra diferentemente do que passara a acontecer na França desde a Revolução, era totalmente estranha a ideia de ser a instrução um direito do cidadão e uma obrigação do Estado”. Cibia a família inglesa oferecer a seus filhos a educação condizente com seu sexo e idade.

Uma das passagens da obra de Carroll em que podemos encontrar este pensamento de maturidade e tomada de decisões é quando Alice encontra uma garrafa que indicava que ela bebesse o conteúdo ali contido.

[...]this time she found a little bottle on it, ‘which certainly was not here before,’ said Alice) and round the neck of the bottle was a paper label, with the words ‘Drink me’, but the wise Alice was not going to do that in a hurry. ‘No, I’ll look first’, she said, and see whether it’s marked poison or not; for she had read several nice little histories about children who had got burnet, and eaten up by wild beasts and other unpleasant things, all because they would not remember the simple rules their friends had taught [...] if you drink much from a

---

<sup>37</sup> “[...] espiara uma ou duas vezes o livro que sua irmã estava lendo, mas não tinha figuras nem diálogo, e de que serve um livro”, pensou Alice, ‘sem figuras nem diálogos?’ (tradução nossa).

bottle marked poison it is almost certain to disagree with you, sooner or later". (CARROLL, 1994, p. 18)<sup>38</sup>

Como uma criança vitoriana que tinha acesso à educação, Alice conhecia bem o medo e a culpa. Sendo assim, foi cuidadosa antes de experimentar a bebida que encontrou. Sobre este aspecto, Moraes (2004, p. 35) destaca: "O universo infantil era povoado por esses dois conceitos que, ao final, eram regidos por um único: medo. Medo da punição- uma das poucas certezas que aquele mundo apresentava". Apesar da personagem Alice ser considerada uma garota corajosa, Carroll também nos mostra que a menina tem o discernimento daquilo que é correto e errado e de que para aquilo que é considerado errado há consequências, lição esta que Alice aprendera nos livros de cunho moralistas da sociedade inglesa.

Como já apontamos anteriormente, as crianças do período vitoriano eram submetidas a regras e a uma educação muito rígida. Assim, a personagem de Carroll mostra maturidade para sua idade, característica que era comum às crianças daquela época. Observamos então que a personagem quando age sem a maturidade que lhe foi ensinada tenta punir-se a si mesmo como verificamos no trecho a seguir:

You ought to be ashamed of yourself, said Alice, a great girl like you, (she might well say this), to go on crying in this way! Stop this moment, I tell you! But she went on all the same, shedding gallons of tears, until there was a large pool all round her, about four inches deep and reaching half down the hall. (CARROLL, 1994, p. 22).<sup>39</sup>

Ainda no mesmo capítulo, encontramos o sentimento de punição e culpa, ideais que também eram pregados na sociedade vitoriana. "I wish I hadn't cried so

<sup>38</sup> [...] desta vez ela encontrou uma pequena garrafa sobre ele, ', que certamente não estava aqui antes", disse Alice) e em volta do pescoço da garrafa era um rótulo de papel, com as palavras 'Beba-me', mas a sábia Alice não ia fazer isso com pressa. Não, eu vou olhar primeiro", disse ela, e ver se é veneno marcado ou não"; pois ela tinha lido várias histórias agradáveis sobre crianças que tinham sido queimadas, e comido por animais selvagens e outras coisas desagradáveis, tudo porque eles não remenber as regras simples que seus amigos haviam ensinado [...] se você beber muito de uma garrafa marcada veneno é quase certo discordar de você, mais cedo ou mais tarde. (tradução nossa)

<sup>39</sup> "Você deveria ter vergonha de si mesmo, disse Alice, uma grande garota como você, (ela poderia muito bem dizer isso), continua chorando desta maneira! Pare com esse momento, eu lhe digo! Mas ela continuou mesmo assim, derramando galões de lágrimas, até que havia uma grande piscina em volta dela, cerca de quatro centímetros de profundidade e atingindo metade do corredor." (tradução nossa)

much!" said Alice, as she swab about, trying to find her way out" (CARROLL, 1994, p. 27).<sup>40</sup>

Discutiremos, a partir daqui, as questões ideológicas contidas na adaptação para o cinema de animação de *Alice no país das maravilhas* produzida pela Disney em 1951. Para além de pensar em ideologia como algo imposto pela própria produtora dentro de suas produções, vamos compreender o período histórico em que a animação foi produzida pelos estúdios Disney. Não somente a imagem de Walt Disney e sua impressão é deixada em suas produções, mas os cenários político e econômico são propulsores das características encontradas em suas obras cinematográficas.

Iniciando nosso percurso, a década de 1940 foi marcada pela Segunda Guerra Mundial até 1945; para o cinema, de um modo geral, também houve um impacto: grande parte das produções cinematográficas mostravam o efeito da guerra na vida das pessoas ou o patriotismo tendo sempre a guerra como plano fundo. Foi uma época marcada também por grandes clássicos do cinema, a exemplo *Cidadão Kane* em 1941. Além da guerra como pano de fundo, alguns enredos traziam a imagem da família tradicional e da importância da valorização das ideologias de sua pátria.

Os estúdios Disney, neste período, passaram a produzir filmes de propaganda militar. Foi também na década de 40 que Walt Disney criou o personagem Zé Carioca em uma turnê pela América Latina, o que, de acordo com a crítica, foi um mero esforço dos Estados Unidos para reunir aliados durante a guerra. Em 1943, Disney produziu animações de cunho ideológico abordando temas relacionados ao governo e à guerra, sendo inclusive um dos personagens mais marcantes o Pato Donald. Kurtz e Vieira (2014, p.2) afirmam que "o Pato Donald foi um dos personagens mais ativos na propaganda durante a Segunda Guerra, fazendo parte de curtas-metragens que abordam o assunto". A política americana deixava clara aos estúdios de produção cinematográfica quais ideologias deveriam ser propagadas em suas produções.

No período pós-guerra, já em 1950, os Estados Unidos tinham uma imagem mais centrada na prosperidade e na estabilidade familiar que era propagada através

---

<sup>40</sup> "Eu gostaria de não ter chorado tanto ", disse Alice, enquanto nadava, tentando encontrar sua saída." (tradução nossa).

dos meios de comunicação e demais vetores da indústria cultural. Sobre esta imagem, Karnal (2007, p. 230-231) afirma que:

A televisão, o cinema e a literatura de grande público destacaram famílias harmoniosas: pai trabalhador, mãe dona-de-casa e alguns filhos morando nos crescentes subúrbios em casas com quintais próprios e suas indefectíveis cercas brancas.

A indústria cultural também reforçou o consumismo e teve papel crucial na disseminação dos valores sociais e culturais do capitalismo americano, propagou o ideal de família e sociedade perfeita e reforçou atitudes homogêneas brancas.

Ao discutirmos sobre as imagens propagadas pelas animações, pensamos em diferentes possibilidades e formação ideológicas – estas já fazem parte da sociedade e os meios de comunicação e manifestações artísticas apenas as reforçam. No caso da Disney, é possível perceber em suas narrativas sua forma de ver o mundo ou até mesmo o retrato de como o mundo se encontra naquele momento. Os desenhos produzidos pela Disney transmitem ideologias fundamentais para a formação da identidade de seus espectadores, principalmente seu público-alvo base: as crianças.

Os filmes produzidos pela Disney fogem de temas que tenham abordagem preconceituosas. Entretanto, é importante entender que seus filmes representam o pensamento e a forma de agir da sociedade (GIROUX, 1995). Ainda de acordo com Giroux, a Disney busca apresentar suas animações com cadência simples e conservadora, utilizando sua própria ideologia para representar assuntos que movem a sociedade.

As animações trazem consigo um cunho moralista com o objetivo de ensinar uma lição transmitindo sempre a ideia de fraqueza e força, bondade e astúcia e derrota de presunçosos. De acordo com Mariuzzo (2007), essas histórias são formadoras de identidade, principalmente para o público infantil – e acabam se tornando um ícone para a vida mental saudável, pois a imaginação de uma criança se difere da noção de realidade de um adulto. Os mocinhos e as mocinhas das animações passam sempre por uma jornada para triunfar sobre o mal, os trabalhos desenvolvidos por Walt Disney sempre trazem essa representação de bem e mal. Contudo, em suas animações, ele sempre deixa claro a questão moral ressaltando a ideia de que aquilo que pode ser certo para um indivíduo pode estar errado para

outro. Em nosso objeto de estudo, podemos observar em várias situações a personagem Alice em meio a esse dilema.

Figura 8: Alice identifica o errado e o correto



Fonte: Disney (1951)

Assim como a obra de Carroll em que percebemos Alice tomando a decisão de tomar ou não o conteúdo da garrafa que ela encontra ao chegar no País das Maravilhas, na adaptação feita pela Disney observamos o conflito em que a personagem se encontra tendo o conhecimento das consequências de sua decisão (Figura 8). Ora, se a animação tinha como público as crianças americanas da década de 50, Disney deveria ser muito cuidadoso ao abordar uma temática com peso moral, visto que, como já falamos anteriormente, o papel do cinema e dos meios de comunicação era mostrar o exemplo de conduta. Além disso, a própria ideologia de vida pessoal de Walt Disney tinha como pressuposto não descuidar de valores (DENIS, 2010).

Outro fator que merece atenção é que no período em que a adaptação foi produzida e lançada os Estados Unidos havia saído da Guerra como líder militar e econômico e nos anos de 1950 havia a garantia dos melhores salários para os trabalhadores em troca do controle conservador da economia e da sociedade, o número de benefícios sociais aumentou, mas outros avanços econômicos foram bloqueados. No entanto, Karnal (2007, p. 231) faz uma ressalva: “O crescimento econômico foi inegável, mas nem todo mundo compartilhou da prosperidade”. Na animação há uma cena em que Alice encontra com os gêmeos Tweedle Dee e

Tweedle Doo e eles contam a ela a história de um carpinteiro (Figura 8) que retrata exatamente a desigualdade no sistema capitalista.

Figura 9: Alice encontra-se com Tweedle Dee e Tweedle Doo



Fonte: Disney (1951)

As animações da Disney sempre trazem as temáticas que fazem parte do que a sociedade está vivenciando no momento, de maneira leve os temas são abordados. Na cena mostrada acima (Figura 9), os gêmeos contam para Alice a história da morsa e do carpinteiro. Na cena os irmãos relatam que o carpinteiro segurava um martelo e usava avental enquanto a morsa segurava uma mala, usava gravata e chapéu e segurava um charuto indicando a diferença de classes. O diálogo contado por Tweedle Dee e Tweedle Doo é assim descrito por AbdalKarim (2012, p. 4):

"We'll sweep this clear in half a year, if you don't mind the work," says the carpenter after realizing that the beach they are on is dirty. To this, the walrus replies in singing: "Work?! The time has come to talk of other things; of shoes, and ships and sealing wax, and cabbages and kings!" This dialogue implies that the parties involved are of different classes.<sup>41</sup>

<sup>41</sup> "Vamos varrer isso em meio ano, se você não se importa com o trabalho", diz o carpinteiro depois de perceber que a praia em que eles estão suja. Para isso, a morsa responde cantando: "Trabalho?! Chegou a hora de falar de outras coisas; de sapatos, e navios e cera de vedação, e repolhos e reis! Este diálogo implica que as partes envolvidas são de classes diferentes". (tradução nossa).

Outro fator que retrata as divergências sociais no capitalismo mostradas na adaptação é contado na mesma narrativa pelos gêmeos. A morsa atrai pequenas ostras para uma barraca construída pelo carpinteiro, fazendo-o acreditar que eles as comeriam juntos, mas quando o carpinteiro entra na cozinha a morsa come todas as ostras sozinho. Ao finalizarem a narrativa, os gêmeos retomam a ideia de que a curiosidade pode levar a um problema; assim, a compreensão da moral da história tornava-se mais comprehensível para o público infantil. Abdal Karim (2012, p. 4) reforça: "However, the story also shows the inequality in a capitalist society between the upper class and the lower class, something perhaps too complicated for a child to identify"<sup>42</sup>. Gostaríamos de acrescentar aqui que, apesar da proposta de Disney explicitada na cena ter sido sobre as consequências da curiosidade, a narrativa contada pelos gêmeos na cena reforça o conceito de ideologia de que há um ser dominador e um ser dominante.

Outra cena que retrata a relação de dominante e dominado na animação ocorre na cena em que o Coelho é perseguido por Alice até sua casa. Ao chegar na casa do Coelho, Alice come um biscoito que a faz aumentar de tamanho; quando o Coelho vê Alice, ele a chama de monstro; assustado, ele avista Dodo<sup>43</sup> e pede ajuda. Assim como a personagem da morsa apresentada na animação o pássaro Dodo apresenta-se sentado fumando o cachimbo, demonstrando um ar de superioridade. Fica claro na cena o descontentamento do pássaro Dodo em ajudar o Coelho, mostrando novamente o conflito entre classes. Abdal Karim (2012, p. 4) reforça em sua fala a desta cena:

Whilst watching this specific scene, children are not aware of the underlying reason behind it and would question vaguely, specially that they "incorporate some powerful myths and stereotypes about people from what they see on screen" (Media Education in the Practice Setting, n.d). Although this scene seems to be frank and child-friendly, it definitely signifies the cornerstones of class conflicts and discrimination (superior versus inferior), a topic definitely to be redefined for children.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> "No entanto, a história também mostra a desigualdade em uma sociedade capitalista entre a classe alta e a classe baixa, algo talvez muito complicado para uma criança identificar." (tradução nossa).

<sup>43</sup> O pássaro Dodo é um dos personagens considerado uma caricatura de Lewis Carroll.

<sup>44</sup> Enquanto observam esta cena específica, as crianças não estão cientes da razão subjacente por trás dela e questionam vagamente, especialmente que elas "incorporaram alguns mitos e estereótipos poderosos sobre as pessoas a partir do que vêem na tela" (Media Education in the Practice Setting, n.d). Embora esta cena pareça ser franca e infantil, ela definitivamente significa os pilares dos

Na passagem acima, o autor fala dos mitos e estereótipos que são apresentados nas animações, como figuras que servirão de exemplo para a propagação da ideia que a produtora pretende manifestar. A ideologia também pode ser formada por aspectos utópicos e visionários, mesmo que tais aspectos sejam considerados secundários no estudo da ideologia; no entanto, na falta de uma dominação, este aspecto circula nos grupos sociais. Um dos exemplos que podemos abordar aqui é a necessidade de um mito, que legitimará a situação imposta. O mito do herói pode ser um exemplo. Os símbolos e os mitos acabam modelando o comportamento e as visões do mundo, deixando assim claro a importância da fantasia e das imagens.

A inserção destes mitos e estereótipos fazem parte de todo o processo que alguns críticos chamam de disneyização, elementos que trazem características da ideologia Disney. Na adaptação, além da inserção de questões morais, outros elementos foram adicionados com a finalidade de produzir sentido. Para não causar lacunas incômodas ao público infantil, foram adicionados personagens e figuras como, por exemplo, a morsa e o carpinteiro (Figura 10) e a porta do jardim (Figura 11), já citados anteriormente. Esta adição a cada cena é um esforço de conectar as aventuras da jovem Alice à derradeira moral concebida por Walt Disney (MONTEIRO, 2016). Então, todos os elementos inseridos têm a função não somente de dar um sentido à narrativa como também de alcançar os objetivos e ideais propostos nos trabalhos de Disney.

---

conflictos de classe e da discriminação (superior versus inferior), um tema definitivamente a ser redefinido para as crianças. (tradução nossa).

Figura 10: A morsa e o carpinteiro



Fonte: Disney (1951)

Figura 11: A porta do jardim



Fonte: Disney (1951)

Assim como foram adicionados personagens e elementos, foram apagados cenas e personagens. Uma das personagens mais relevantes que foi excluída na adaptação foi a Duquesa, e consequentemente a empregada e o bebê; isso se deu devido ao contexto da cena na qual a Duquesa se encontrava era um ambiente violento. Walt Disney optou por excluir esta personagem por não refletir sua intenção. “Disney adapta para um público infantil mais cadenciado e, instintivamente, para as famílias norte-americanas que vivem os *Roaring Twenties*, em toda a sua efusão, tendo em vista uma lucratividade direta” (MONTEIRO, 2016, p.36). Por causa dessa ideologia mercantilista, o diretor precisa criar a adaptação para ser aceita e comercializada. Walt Disney precisou se preocupar com as questões estéticas, com o enredo, com suas ideologias e principalmente com o momento em que seu público-alvo – as famílias norte-americanas – estavam vivenciando no período pós-guerra.

Outro elemento essencial na propagação das formações ideológicas da Disney é o estilo de cada personagem. A questão da estética é de extrema importância para a aceitação do público. No caso da produtora foi criado um estilo de desenho conhecido como traço Disney, as personagens femininas por exemplo trazem estas características do traço Disney bem expressivas.

Para se tornar agradável ao olhar do público de chegada, as protagonistas dos filmes diretamente supervisionados por Disney possuem traços de composição física semelhantes: olhos grandes e

expressivos, rosto grande e infantil, cintura extremamente finas e pés minúsculos; além dos traços físicos o vestuário sempre é composto de um vestido longo e esvoaçante, que, certamente, ajuda a compor o visual mágico necessário a proposta. (MONTEIRO, 2016, p. 45)

A personagem principal de nosso objeto de estudo, Alice, traz estes mesmos traços, diferenciando-se inclusive da versão da original Alice Lidell que inspirou a obra de Carroll, como podemos observar na Figura 12. Vale destacar que o período em que a animação foi lançada havia também a questão que Karnal (2017) chama de *atitude homogênica branca*; assim, uma personagem de cabelos loiros e de olhos azuis teria uma melhor aceitabilidade pelo público.

Um estudioso de Disney, por sua vez imputou-lhe um grande papel na criação de um ideal de infância da classe média branca e protestante que transformou os descendentes americanos em consumidores disciplinados, dispostos ao auto sacrifício frugais e obedientes.

Alice, fisicamente e até emocionalmente, foi moldada de acordo com esse arquétipo de ideal da classe média branca, uma mistura de inteligência aliada a olhos claros, olhos grandes e curiosos, cintura fina e pés pequenos, padrão que até pouco tempo era a base para criação de muitos personagens femininos da Disney.

Figura 12: A personagem Alice



Fonte: Disney (1951)

Outro aspecto ideológico presente na animação que para Disney era um fator essencial, uma característica basilar em suas produções, é o apelo emocional. A empatia que o público conseguia criar pelo personagem era considerado um medidor do sucesso de suas produções. Apesar da tentativa de inserir a ideia de uma Alice fragilizada para cativar o público, o próprio Walt Disney declarou que faltou o quesito emoção na personagem e, de acordo com ele, este foi inclusive um dos fatores do insucesso imediato da animação.

Figura 13: A renegação de Alice



Fonte: Disney (1951)

Na figura 13, observamos a cena em que Alice encontra novamente o Gato Cheshire e diz que quer voltar para casa, mas não acha o caminho. A atitude de Alice faz parte também do que alguns críticos colocam como processo de disneyficação, a ideologia Disney novamente sendo aplicada em sua produção. Nesse sentido, notamos que Alice precisa se conectar com o público e a opção encontrada para o roteiro é construí-la e capacitá-la somente até determinado ponto. Ela não pode ter sempre a imagem de heroína, em algum momento é necessário mostrar sua fragilidade, sendo esta uma forma de conectar a personagem ao público (MONTEIRO, 2016).

Os momentos de diálogo, de emoção e até arrependimento da personagem Alice fazem com que a personagem se torne mais simpática. Além de reforçar a questão moral como o arrependimento, a animação cumpre seu papel em fazer com que o público-alvo se identifique com a personagem fragilizada, tirando por alguns instantes a imagem forte da heroína. Walt queria dar ao filme um núcleo emocional fazendo Alice parecer assustada e arrependida, lamentando o fato de ter seguido o Coelho Branco até o país das maravilhas (SALISBURY, 2016).

Os aspectos analisados tomaram como base a influência do período em que as obras foram produzidas e como o autor Lewis Carroll e o produtor Walt Disney influenciaram diretamente na construção de enredo e personagens. As narrativas foram analisadas partindo do princípio que o contexto, as questões políticas e ideológicas foram determinantes para a concepção das obras, assim como o resultado de sua recepção pelo público.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A adaptação para o cinema de animação produzida pela Disney em 1951 de *Alice no País das Maravilhas* foi uma das adaptações mais desejadas por Walt Disney. O produtor nunca escondeu seu desejo em adaptar a obra de Lewis Carroll. A princípio seu sonho foi interrompido em decorrência da Segunda Guerra, mas por ser algo que Disney já vinha planejando desde a década de 20 seu plano não esfriou no período pós-guerra.

O cenário norte-americano pós-guerra mostrava a necessidade de produções mais voltadas para a realidade do momento, e neste sentido temas ligados à família e ao patriotismo eram comuns nas abordagens cinematográficas. Desse modo, Disney precisou produzir a animação de modo que trouxesse as concepções ideológicas do período e de seus próprios princípios sem afetar de forma negativa a obra de Lewis Carroll. Afinal, sua intenção era tornar a adaptação o mais fidedigno possível à obra de Carroll; o próprio Walt Disney deixou clara a sua intenção: “I want to reassure the devotees of Lewis Carroll that we have not changed the essential meaning and mood of the book or the Tenniel illustrations” (DISNEY, 1951, p. 10)<sup>45</sup>.

O maior desafio das adaptações é recriar sem banalizar a obra original, afirmar autoria sem desprezar o texto-fonte. Na adaptação, objeto de estudo de nosso trabalho, há algumas divergências devido aos meios de transmissão serem diferentes e também como destacamos em nossa pesquisa devido aos períodos em que as obras se inserem possuírem aspectos diferentes. No entanto, é possível observar que, mesmo com as modificações, a obra não perdeu sua essência – qual seja, a força crítica e desconcertante do nonsense – e foi mais uma contribuição na difusão da narrativa de Carroll.

Contemplamos em nossa pesquisa também que a ideia de fidelidade não é um pressuposto para a análise da qualidade de uma obra adaptada. “[...] As mudanças são inevitáveis no momento em que se abandona a linguística para o meio visual (BLUESTONE, 1957, p. 174). Assim como Bluestone, outros autores utilizados em nosso aporte teórico – Hutcheon (2006) e Stam (2006) – também tratam a questão da adaptação como transposição e releitura. Sendo assim, em nossa análise não focamos a questão de fidelidade na comparação das obras,

---

<sup>45</sup> “Quero tranquilizar os devotos de Lewis Carroll de que não mudamos o significado e o humor essenciais do livro ou das ilustrações de Tenniel.” (tradução nossa)

apenas confrontamos cenas das narrativas com a finalidade de situar o leitor para uma melhor compreensão de como ocorreu a adaptação e como o período e a ideologia de cada obra influenciou em seu processo de produção.

Concluímos afirmando que a obra adaptada traz o sentido da obra original, mas ao mesmo tempo todas as cenas, imagens, cores e inclusive organização de seu enredo foi também pensada para atender às necessidades do próprio sistema capitalista de aceitação pelo público; foi elaborada com a intenção de construir uma imagem de valores morais e ideológicos que a própria produtora traz em suas animações aliada às ideologias impostas pelo período em que a animação foi produzida e lançada. Além disso, a adaptação procurou atender às expectativas emocionais do público infantil, tornando traços do nonsense carrolliano mais leves e comprehensíveis.

## 6. REFERÊNCIAS

- ABDALKARIM, E. Analysis of Disney's movie Alice in wonderland. Mafrood. 30 Abr. 2012. Disponível em:< <https://mafrood.wordpress.com/2012/04/30/analysis-of-alice-in-wonderland/>> Acesso em: 10 Dez. 2020.
- AGUIAR, Daniella. **Tradução intersemiótica como ferramenta pedagógica, artística e conceitual na criação em dança.** Anais do V Encontro Científico Nacional de Pesquisadores em Dança. Natal: ANDA, 2017. p. 350-364.
- ALI, T.I.M.T.M *et al.* **From text to animation:** adaptation of bawang putih bawang merah. Academy of Malay Studies. Malasya, 2014. p. 311-332.
- ALICE no País das Maravilhas. Direção: Geronimi, Jackson e Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions/ Buena Vista, 1951. DVD (75 min), animação, son., color.
- BALAN, Srhidar. **How Alice in wonderland came into being.** The Asian Age. 2018. Disponível em:< <https://www.asianage.com/books/220618/how-alice-in-wonderland-came-into-being.html>> Acesso em: 10 de Abr. de 2021.
- BAZIN, André. **Por um Cinema Impuro.** In: O Cinema: Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BLUESTONE, George. **Os limites do romance e os limites do filme.** Em: -. Romances em Cinema: A Metamorfose da Ficção no Cinema. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1957. p. 1-64.
- BORAMA, Jennifer. Why the Caterpillar from Alice in Wonderland was so Important. TVovermind. EUA. 2018. Disponível em:< <https://www.tvovermind.com/caterpillar-alice-in-wonderland/>> Acesso em: 08 jul. 2020.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art:** An Introduction. Boston: McGraw-Hill, 2000.
- BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria Contemporânea de cinema.** Vol II. São Paulo: Senac: 2005, p. 277-301.
- CARROLL, Lewis. **Alice's Adventures in Wonderland.** Londres: Penguin, 1994.
- CARTMELL, Deborah. **A Companion to Literature, Film, and Adaptation.** EUA: 2012.
- CHAUÍ, Marilena de Souza. **Manifestações ideológicas do autoritarismo brasileiro.** São Paulo: Autêntica, 2013.

- \_\_\_\_\_. **O que é ideologia.** 39. ed. São Paulo: 1995.
- CHARGORODSKY, E.C. Alice no País das Maravilhas: os desafios em traduzir para crianças. In: TradTerm, v.25, 2015, p. 97-122.
- CORREIA, C.A. **Cinema e literatura:** o primo Basílio, a adaptação como forma de leitura. In: Congresso internacional de letras, 9, 2010, Maranhão. Anais eletrônicos. Disponível  
em:<<http://www.2010.cil.filof.uba.ar/sites/2010.cil.filof.uba.ar/files/111.Correia.pdf>>  
Acesso em: 08 jul. 2020.
- CRAFTON, Donald. **Before Mickey:** The Animated Film — 1898–1928. Chicago: Chicago Press, 1993.
- CRUZ, P.R. da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica:** A estética da animação à luz das novas tecnologias. 2006. 150 f. Monografia- Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), 2006.
- DELEUZE, Gilles. São Paulo: Perspectiva, 1998
- DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação.** Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2010.
- DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Tradução Intersemiótica:** do texto para a tela. In: Cadernos de Tradução, v. 1, n. 3 (1998), p. 313-338.
- DISNEY, Walt. How I cartooned Alice: It's logical nonsense needed e logical sequence. In: Films in review. v. II, n. 5 (1951), p. 7-11.
- DRIVER, Mariah. Disney's Cinematic adaptation of Alice in Wonderland (1951). Methods of Literary and Cultural Studies. Washington, 04 fev de 2015. Disponível  
em:<<https://blogs.commons.georgetown.edu/engl09002spring2015/2015/02/04/disney-cinematic-adaptation-of-alice-in-wonderland-1951/>> Acesso em: 08 jul.2010.
- DUNCAN, Randy; SMITH, M.J. **The power of comics:** History, form & culture. New York. Continuum, 2009.
- ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa.** Rio de Janeiro: Record, 2007.
- ESTEVES, Lucas. **Motion Graphics:** Um Pouco Sobre o Design em Movimento. Disponível em: <<http://www.designculture.com.br/motion-graphics-um-pouco-sobreodesign-em-movimento/>> Acesso em: 27. Ago. 2020.
- FARIA, C.M de. A construção de identidades corporais através de personagens da Disney. 2010. 46 f.- Monografia- Programa Institucional Santander-RUSP, São Paulo (SP), 2010.
- FARIA, M. D.; CASOTTI, L. M. **Representações e estereótipos das pessoas com deficiência como consumidoras:** o drama dos personagens com deficiência em telenovelas brasileiras. O&S, Salvador, v. 21, n. 70, p. 387-404, jul./set. 2014.

FERNANDES, C.S. **Plano cinematográfico**. Porto Alegre, 2013.

FOSSATTI, C. L. **Cinema de animação**: Uma trajetória marcada por inovações. In: Encontro Nacional de história da mídia, 7, 2009, Fortaleza. Anais eletrônicos. Fortaleza, 2009. Disponível em : < <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontrosnacionais/7oencontro20091/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf> > Acesso em: 08 de jul de 2020.

GABLER, Neal. **Walt Disney**: o triunfo da imaginação americana. São Paulo: Novo Século, 2009.

GEDDES, Kimberly Marjorie. **Alice no país das transgressões**: O texto de Carroll (1865) e os filmes de Švankmajer (1988) e Burton (2010). 2013. 177f.-Dissertação (Mestrado)- Mestrado em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE, Curitiba (PR), 2013.

GIROUX, H. Memória e Pedagogia no Maravilhoso Mundo da Disney. In: SILVA, T. T. da (org). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos Estudos Culturais em Educação. Petrópolis: Vozes, 1995a. p. 132-158.

GONÇALVES, H.B. **A educação vitoriana e Alice**. The Bloggerwocky, 2011. Disponível em: <https://thebloggerwocky.wordpress.com/2011/12/12/a-educacao-vitoriana-e-alice/>. Acesso em: 18 de Abr. 2021.

GONZALEZ VERA, Ma. Pilar. "Translating images: the impact of the image on the translation of Disney's Alice in Wonderland into Spanish." **Miscelânea: A Journal of English and American Studies**, vol. 43, 2011, p. 33.

HOGSTRATEN, Suzzane. **Alice in Adaptation**: Disney's Re-Imagination of Lewis Carroll's Victorian Girl-Child. 2017. Cathleen Aafink. Universidade de Utreque. Utreque, 2017.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. Londres e Nova York: Routledge, 2006.

\_\_\_\_\_. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Tradução André Cechinel. Florianópolis: Ed.UFSC, 2013.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.

KARNAL, L. **História dos Estados Unidos**: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007.

KORKIS, Jim. **Segredos de Walt Disney**. São Paulo: Seoman, 2015.

KURTZ, A.S; VIEIRA, A.C. **Walt Disney na guerra ideológica contra Adolf Hitler**:

as estratégias de propaganda em “Der Fuehrer's Face” (1943). In: XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 15, 2014. Palhoça-SC: Intercom, 2014. P. 1-15.

LEACH, Karoline. **Lewis Carroll**: a myth in the making. Alice in wonderlandnet.1999. Disponível em:< <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/analysis/interpretive-essays/lewis-carroll-a-myth-in-the-making/>> Acesso em: 12 de Fev. de 2021.

LIMA, Wanderson. **Travessuras de um menino mau e outros ensaios sobre animação**. São Paulo: horizonte, 2005.

LIPPI, B. G.; SOUZA, D. A. e NEIRA, M. G. Mídia e futebol: contribuições para a construção de uma pedagogia crítica. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 30, n. 1, p. 91-106, 2008.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2011.

MALTIN, Leonard. **The Disney Films**. Disney Editions, 1995.

MANN, Meredith. Glimpses of Alice. Nova York: New York Public Library, 2015.

MARIUZZO, Patrícia. **Contos de fadas ensinam as crianças a lidar com seus medos**. Disponível em:  
<<http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=29&id=342>>. Acesso em 12 de Jan. 2021.

MARTIN, M. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro. 2005.

MONTEIRO, Paulo Henrique Calixto Moreira. **Alice no país dos signos**: uma abordagem peirceana acerca da adaptação disneyficada das personagens de Carroll. 2016. 132f. –Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza (CE), 2016.

MONTOITO, R; GARNICA, A.V.M. **Lewis Carroll**: a educação e o ensino da geometria na Inglaterra vitoriana. Revista História da educação, Porto Alegre, v.19. n.45,p .9-27, 2015.

MORAIS, Flavia Costa. Literatura Vitoriana e Educação Moralizante. São Paulo: Alínea, 2004.

NEIRA, M. G. **Valorização das identidades**: a cultura corporal popular como conteúdo do currículo da Educação Física. Motriz, Rio Claro, v.13, n.3, pp.174-180, jul./set. 2007.

NOGUEIRA, Luis. **Gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom, 2010.

PAGLIA, Camille. **Vampes & Vaditas**. Francisco Alves: Rio de Janeiro.

- PINA, P.K.C. **A literatura em quadrinhos formando leitores hoje.** Rio de Janeiro: DIALOGARTS; UERJ, 2014.
- PEGORARO, C.V.M. **Animação e quadrinhos Disney:** produção cultural no início do século XXI. 2016. 417 f. Tese (Doutorado)- Escola de comunicação e artes, São Paulo (SP), 2016.
- PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2013.
- PSANI. M.M. **A linguagem cinematográfica de planos e movimentos.** Disponível em:<[http://nte.ufabc.edu.br/cursosinternos/producaodevideo/wp\\_content/uploads/2016/03/05b-ALinguagemCinematograficaDePlanosEMovimentos.pdf](http://nte.ufabc.edu.br/cursosinternos/producaodevideo/wp_content/uploads/2016/03/05b-ALinguagemCinematograficaDePlanosEMovimentos.pdf)>. Acesso em 25 de maio de 2021.
- QUINTÃO, W.L.A. O aprendiz de feiticeiro Walt Disney e a experiência norte americana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação. 2008. 282 f. Dissertação (Mestrado)- Escola de Belas Artes, Minas Gerais (MG), 2008.
- RAEL, Claudia Cordeiro. **Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney.** In LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação.* 9 ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2013.
- REY, Marcos. **O roteirista profissional:** televisão e cinema. São Paulo: Ática, 1989.
- SALGADO, Fernanda de Cássia Alves. Cinematografias do fantástico: visões de Alice e do país das maravilhas no cinema 2012. 179 f. - Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Minas Gerais (MG), 2012.
- SALISBURY, Mark. **Alice in Wonderland:** An Illustrated Journey Through Time. California: Disney Editions, 2016.
- SANDERS. J. **Adaptation and appropriation.** London; New York: Routledge, 2006.
- SCHUTZE, Franziska. **Disney in Wonderland:** A Comparative Analysis of Disney's Alice in Wonderland film adaptations from 1951 and 2010. Alemanha: Diplom.de, 2011.
- SERBENA, C. A. Imaginário, ideologia e representação social. *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*, Florianópolis, v. 4, n. 52, p. 2-13, jan. 2003.
- SILVA, A.R; OLIVEIRA, N. S; LOPES, R.A. **A naturalização de preconceitos e estereótipos:** uma narrativa através de personagens da Disney. *Trilhas Pedagógicas*, v. 7, n. 7, p. 318-328, 2017.
- SILVA, T.M.G da. **Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária.** *Anu. Lit.*, Florianópolis, v. 17, n.2, p. 181-201, 2012.

SILVA, Tânia C. Ramo; GOMES, Ana C. Fernandes. **A importância dos desenhos animados como representação ideológica:** Formação da identidade infantil. In. Iniciação científica CESUMAR, jan./jun. 2009, v.11, n.1, p.37-43.

SOUZA, B.C. B de. Estudo das categorias narrativas, variações e permanências nas versões de Basile, Perrault, Grimm e Disney de A Bela Adormecida. 2015. 106 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) - Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2015.

SOUZA, M. C. de. Percursos tradutórios de três traduções em português de Alice's adventures in wonderland. 2009. Dissertação de Mestrado. – Universidade de Brasília, Instituto de Letras - Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Brasília.

SOLOMON, Charles. **Enchanted drawings:** The history of animation. New York: Wings Books, 1989.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas: Papirus Editora, 2000.

\_\_\_\_\_. **Teoria e prática da adaptação:** da fidelidade a intertextualidade. Ilha do desterro. Florianópolis, nº 51, p. 019-053, jul/ dez. 2006.

THOMAS, Bob. **O mago da tela.** São Paulo: Melhoramentos, 1969.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life:** Disney animation. New York: Hyperion, 1995.

YOON, H. **The animation industry:** technological changes, production, challenges, and globalshifts. Columbus: The Ohio State University, 2008.

ZIPES, Jack. **The enchanted screen:** the unknown history of fairy-tale films. New York: Routledge, 2011.

