

Inside out: melodrama na animação¹

Carla Lima Massolla Aragão da CRUZ²

Luiz Antonio VADICO³

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

RESUMO

As narrativas das animações contemporâneas incorporam um número cada vez maior de questões sócio históricas, que regadas por alta dose de humor-crítico, conquistam um público crescente de espectadores. Sob a magia do mundo fantástico, os assuntos abstratos ganharam maior espaço, tais como as emoções da mente, que fundamentam nosso objeto de análise, a animação melodramática *Inside Out* (2015, Pixar, direção de Pete Docter), na qual a destruição ou reconstituição da ambiência dependerá da mente da protagonista, ou seja, do equilíbrio que ela mesma desenvolverá dentro da própria existência.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; animação; melodrama; divertidamente; contemporaneidade.

NOVO ESTILO DE ANIMAÇÕES

Este artigo é parte de um trabalho maior de doutorado, cujo objetivo é o de tecer uma análise da construção de sentidos em animações de longa metragem contemporâneas. Como objeto de estudo, escolhemos animações que contemplam questões políticas, sociais, históricas e econômicas, e que sob a magia do mundo fantástico da animação, dilui as problemáticas da narrativa em grandes doses de humor-crítico, conquistando assim, um público cada vez maior de espectadores.

[...] os contos clássicos foram ganhando outra visualidade, a partir de criações e releituras de narrativas previamente divulgadas, podendo ser

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual, do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de junho de 2017.

² Doutoranda em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi, docente na UNIP e UNIFACS. Integrante da INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação e do GEL – Grupo de estudo linguístico de São Paulo. carlamassolla@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor doutor do Curso de Pós-graduação em Comunicação – UAM-SP. vadico@gmail.com.

enriquecidos nos aspectos lúdico, onírico e fantasioso, transportando o espectador a mundos mágicos e encantados (FOSSATTI, 2010, p.11).

Entre os gêneros escolhidos nas produções de animações, o drama já ganhou importante, como em *Up - Altas Aventuras* (Pixar/2009- Direção de Pete Docter⁴) e as três animações divulgadas pela UNICEF (18oLA/2016, direção de Rafael Rizuto), que contam o drama dos refugiados sírios (*A história e Ivine e o travesseiro – uma viagem partindo da Síria, Mustafá dá um passeio e Malak e o barco*). Como base de análise escolhemos a animação *Inside Out (Divertidamente)*, Pixar/2015, direção de Pete Docter), pois diferente das demais⁵, a situação melodramática na vida da Riley não surge pela ação de terceiros, mas pela reação da mente da protagonista em relação aos acontecimentos, ou seja, neste melodrama a ambiência construída é a vida da Riley e a destruição ou reconstituição desta ambiência dependerá da mente da protagonista, ou seja, do equilíbrio que ela mesma desenvolverá dentro da própria existência.

Para desenvolver o conteúdo vamos iniciar com algumas considerações sobre o que é melodrama, na sequência apresentaremos a narrativa e seu impacto cinematográfico, e posteriormente, finalizaremos com as considerações de como o melodrama foi desenvolvido na animação.

O MELODRAMA NA CONTEMPORANEIDADE⁶

O termo melodrama, conhecido como um impulsionador do gênero de obra dramática, também pode ser aplicado com formas artísticas diversas e possuem ocorrências distintas dentro dos meios de comunicação de massas. É o duelo entre o bem e o mal, intensificado pela manifestação de fortes emoções e constrangimentos.

⁴ Pete Hans Docter nasceu em 9 de outubro de 1968, em Bloomington, Minnesota, EUA. Ele é um escritor e ator, conhecido por *Up: Altas Aventuras*(2009), *Divertida Mente* (2015) e *Monstros SA* (2001). Disponível no site: <http://www.imdb.com/name/nm0230032/>. Acesso em 05 de junho de 2016.

⁵Como o comentário do escritor, historiador e professor doutor em multimeios, Luiz Vadico, sobre o filme *O Dia Seguinte-1983* (Unisinos/2010, disponível no site: <http://www.ihu.unisinos.br/entrevistas/28880-cinema-e-religiao-as-sutis-alteracoes-causadas-na-teologia-tradicional-entrevista-especial-com-luiz-vadico>), que retrata a primeira vez que o mundo foi destruído pelo homem e não por ação divina, em *Inside Out*, pela primeira vez uma animação demonstra que a destruição não ocorre por ação externa, divina ou de terceiros, mas pela reação interna da personagem, as emoções da mente da protagonista é que assumem o papel heroico ou de vilão.

⁶ Para Agamben (2009, p.59), a contemporaneidade é “uma singular relação com o próprio tempo”, sem que se mantenha sobre a época um olhar fixo, mas sempre à distância, para poder sobre ela se verter, embora já numa dissociação anacrônica, entrevedo sua “íntima obscuridade” (AGAMBEN, 2009, p.64).

Pegue dois personagens virtuosos e um malvado, que seja tirano, traidor e celerado, que este último perturbe os dois primeiros, que os faça infelizes durante quatro atos, ao longo dos quais ele desembestará a dizer um repertório de frases horrorosas, enriquecido de venenos, punhais, oráculos, etc., enquanto os personagens virtuosos recitarão seu catecismo de máximas morais. Que no quinto ato o poder do tirano seja aniquilado por alguma rebelião, ou a traição do celerado descoberta por algum personagem episódico e salvador. Que os malvados pereçam e que as pessoas honestas da peça sejam salvas. (GRIMM apud THOMASSEAU, 2005, p. 18-19).

Conforme Carvalho (2004, p. 12), a aproximação entre a narrativa dramática e os espectadores ocorre pela busca de uma sentimentalidade, amplamente trabalhada na origem do drama burguês, que levava aos palcos à representação da burguesia, classe que na sua ascensão substituiu, no final do século XVII e XVIII, os ícones da monarquia. Assim, “afinado com os preceitos iluministas, o drama aposta na ideologia dos ‘aspectos humanos universais’ a serem representados com finalidade de pedagogia moral” (CARVALHO, 2004, p. 13). Neste viés, Camargo afirma:

O melodrama reutiliza-se de elementos da tragédia, da comédia, do drama burguês, do romance inglês e francês, da novela de cavalaria, da picaresca, da ópera cômica, da comédia lacrimosa, do romance gótico. Retirou ali os elementos para a produção justaposta de seus textos e de sua cena, compondo-se como estrutura dramática dinâmica na qual se trabalha a reorganização de diferentes estilos. (CAMARGO, 2008, p. 27).

O termo “melodrama”, que tem origem na junção do grego *μέλος* (melodia) + *δράμα* (drama), agrega ações melodramáticas que podem ser identificadas nos efeitos utilizados dentro das obras ou na própria escolha do estilo do gênero. Segundo Altman (2000, p.34-35), gênero é a ideia que norteia todos os filmes, uma vez que está por trás de qualquer percepção de que temos deles. Desta forma, os filmes são parte de um gênero como as pessoas pertencem a uma família ou a um grupo étnico. Basta citar um dos gêneros ocidentais clássicos, como comédia, musical, terror e ficção, que até mesmo o espectador mais casual irá provar ter uma imagem mental das especificidades que norteiam estes gêneros.

Sob esta perspectiva os elementos melodramáticos podem ser evidenciados nas diferentes características dos gêneros e subgêneros, como por exemplo, nas circunstâncias dos filmes de *gangsters*, que revelam uma progressiva relação de conflito entre as pessoas da região oeste e as personagens da cidade, ou do cinema *noir*, no qual a relação de enfrentamento pode ser identificada entre os grupos ou na contestação da lei. Enquanto nos filmes de ficção os argumentos levantam situações com probabilidades científicas, no

melodrama o êxtase surge no processo de descoberta do desconhecido. Diferente dos filmes de terror, os assassinatos melodramáticos pertencem a Terra e os telespectadores são conquistados pela cumplicidade, pois recebem mais informações sobre o criminoso do que os próprios personagens.

Nos filmes de guerra, por sua vez, o foco geralmente está na propaganda sobre as façanhas dos vencedores, e por assim serem, os aspectos melodramáticos são identificados nas vitórias da jornada dos heróis. Ao contrário dos filmes de tragédia, nos quais a natureza melodramática ganha força no isolamento físico e mental dos personagens.

Embora a base na família permaneça, novas possibilidades foram introduzidas nos melodramas da atualidade, Christine Gledhill aponta questões da intervenção feminista e as tentativas, em grande parte frustradas, de se reconectar a teoria do cinema às raízes históricas do melodrama teatral.

Enquanto o melodrama nos estudos do cinema permaneceu enraizado no modelo de melodrama familiar, com destaque ao feminino doméstico, o gênero teatral de melodrama está focado na ação e situações de perigo.

O engajamento do melodrama do cinema, no final dos anos 1980 e 1990, foi abordado pelos teóricos como: Linda Williams, Steve Neale, Rick Altman e Christine Gledhill, que começaram a investigar os usos do melodrama durante o período da Hollywood clássica, a fim de encontrar provas do termo utilizadas para descrever os filmes identificados como melodrama. Neale observou que "filmes de mulher", na chamada de Hollywood clássica, não foram considerados inferiores aos gêneros orientados para o sexo masculino, mas muitas vezes foram considerados como graves dramas, de alta qualidade em comentários contemporâneos, uma oportunidade de expansão do gênero. Razão pela qual considera importante que haja debates em torno da noção de gênero no cinema baseados na indústria e categorização.

Rick Altman, na sua obra *Los Generos Cinematograficos* (2000), argumenta que as interpretações do cinema não podem ser limitadas por fatores industriais.

Dudley Andrew afirma, em *Concepts in Film Theory* (1984), que los géneros ejercen una función concreta en la economía global del cine, una economía compuesta por una industria, una necesidad social de producción de mensajes, un gran número de seres humanos, una tecnología y un conjunto de prácticas significativas. El género es una categoría singular en el sentido de que implica abiertamente a todos los aspectos de esta economía; estos aspectos están siempre en juego en el

ámbito del cine, pero suele resultar muy difícil percibir su interrelación (ANDREW 1984 apud ALTMAN, 2000, p.34).

Para Altman, melodrama é um dos melhores exemplos de uma categoria grande de filmes, que permitiram aos críticos a discussão em formas díspares. Altman também argumenta que enquanto os teóricos do cinema podem ter formulado a noção do melodrama familiar, esta ideia não é contrária à noção mais tradicional de melodrama baseado em um grande drama e ação.

Os argumentos de Altman acerca do melodrama retratam questões de gênero em termos mais gerais, é uma noção muito mais abrangente e sofisticada, que reconhecem que os diferentes grupos (indústria do cinema, críticos de cinema, estudiosos, audiências) têm diferentes concepções de gênero e que um filme específico só pode ser compreendido através do reconhecimento de todos eles. Assim, podemos concluir que a representação, especialmente dramática, pode demonstrar como o melodrama nas narrativas constitui uma configuração particular das opções normalizadas, e, podem representar uma história e/ou manipular a composição de um estilo ao longo do tempo.

As produções cinematográficas são parte de um gênero ou subgênero, cuja imagem mental do conceito, já absorvida nas experiências e/ou conhecimentos adquiridos pelos espectadores, os leva a natural classificação dos filmes como ciência-ficção, comédia, musical, gênero guerra, filmes de gangsteres, e terror entre outros.

Atualmente, não há grande distinção entre a importância artística dos dramas e comédias. Contudo, conseguir tirar lágrimas e promover o *timing* para ocorrer um riso da plateia não é uma habilidade dominada por todos. Vencer esse desafio e introduzir e/ou acompanhar a hibridação dos gêneros (animação-drama, por exemplo), que independente de qualquer esfera, incorpora críticas políticas, sociais e econômicas nas produções, tem sido a meta dos que conquistaram uma representação maior no público consumidor da indústria do entretenimento.

Não é nenhum exagero afirmar que o século XX não teria as feições culturais que o caracterizaram sem a influência do imaginário do mundo da fantasia criado a partir dos desenhos animados de Walt Disney. E esse sucesso se deve, inicialmente, ao enfrentamento dos problemas então existentes para a formulação de uma linguagem que verdadeiramente dotasse a animação de características artísticas próprias – a correta equação envolvendo imagem desenhada e seu movimento no espaço/tempo. (LUCENA JÚNIOR, 2002, p. 97).

A animação *Inside Out*, norteada pelo gênero melodramático, espelha uma tensão na narrativa que não é causada por ação divina ou imposição de quaisquer outros terceiros, mas pela capacidade do “eu” da protagonista em lidar com as diferentes realidades sociais que lhe são apresentadas, o vilão ou herói do filme se manifesta nas emoções da própria mente dela, mediante as reações nas circunstâncias propostas.

O DESAFIO DA MENTE EM *INSIDE OUT*

“*Você já olhou para uma pessoa e pensou o que se passava na cabeça dela?*”, esta é a frase que introduz a narrativa da animação *Inside Out* (2015, em português Divertidamente).

A história começa com as imagens da infância da pequena Riley, pouco depois de ter nascido, abrindo os olhos pela primeira vez e vendo os pais dela. Como no filme *Look Who's Talking/1989* (*Olha quem está falando*, em português), a mente da menina expressa seus sentimentos, mas não por uma única voz e sim pelas cinco principais emoções: Alegria, Tristeza, Nojo, Raiva e Medo⁷.

Logo após o nascimento os sentimentos de Riley são manifestos, que passa por um choque importante de realidade na saída da barriga da mãe. Depois daquele instante, e durante a vida inteira, muitos sentimentos surgirão, especialmente os sentimentos primários, que nos processos interativos, vão se tornando complexos. Há uma linearidade na faixa etária da protagonista e a complexidade dos sentimentos, conforme apontamos na Figura 1.

⁷ O filme recebeu a consultoria de um dos psicólogos mais importantes e reconhecidos no campo do estudo das emoções, Paul Ekman, responsável por ter decodificado as expressões faciais das emoções, tendo viajado até as áreas mais remotas e pouco civilizadas do mundo, para identificar entre as 23 emoções, seis básicas universais, aquelas que compartilhamos com todos os seres humanos, independente da cultura. E assim, ele chegou a 6 emoções básicas, que são facialmente expressas da mesma maneira, em qualquer lugar do mundo: alegria, medo, tristeza, aversão, raiva e surpresa. Pete optou por juntar a surpresa com o medo e 5 foram as emoções trabalhadas e para proporcionar a compreensão do espectador a simplificação é necessária (característica na elaboração de melodramas), da mesma forma que a corporificação das emoções como personagens possíveis de ação.

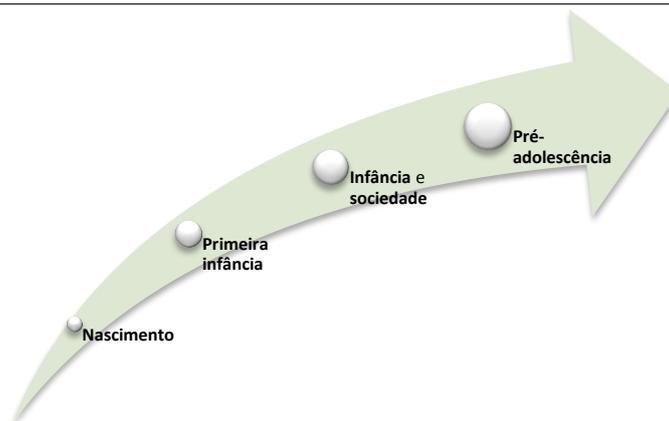


Figura 1 - Gráfico da linearidade da narrativa Inside Out.

Mediante a linearidade temporal, proposta na narrativa, o espectador pode acompanhar o crescimento de Riley. Tudo começa com as primeiras cenas da animação demonstrando as relações felizes da família até os onze anos de idade de Riley, uma menina da classe média americana. Até então a maestrina das emoções da protagonista é a Alegria, que busca incessantemente proporcionar momentos alegres nos acontecimentos e sonhos da menina.

Entretanto, Riley, enfrenta problemas após o processo de mudança⁸ de residência e escola, e as emoções dela passam por uma série de conflitos. Na transição para a pré-adolescência, começam as transformações dos sentimentos da menina e a construção de novos valores.



Figura 2 - Sala de comando - cérebro de Riley. (*Inside Out*, 2015)

⁸ A inspiração de Pete Docter para *Inside Out* veio da junção da experiência pessoal e da sua filha, pois ambos passaram por conflitos por mudarem de Minessota aos 11 anos.

Como podemos observar na Figura 2, a produção transforma em cinco as emoções personificadas que irão conduzir o caráter da menina, sendo que a própria dimensão e características das emoções, atribuídas a Riley, integram o *ethos* da protagonista.

Enquanto a Raiva é a personagem vermelha e menor, a Alegria é a maior das personagens e conduzirá à narrativa. O medo é a segunda maior personagem, porém ganha pouco espaço nas cenas, pois a intenção inicial da narrativa é o de defender a ideia de que o equilíbrio da Riley só pode ocorrer se só a Alegria for priorizada.

A personagem verde representa a emoção nojo, no Brasil reflete a aversão de Riley por brócolis, mas no Japão em que brócolis é um alimento comum, a simbologia é substituída por ervas verdes.

A segunda personagem mais forte da narrativa é a emoção Tristeza, cuja melancolia, também expressa na cor azul, procura interferir constantemente na narrativa. Diferente da Raiva, Medo e Tristeza, a produção buscou na elaboração do visual das personagens Alegria e Nojo uma ênfase no recurso do *Baby Schema*,⁹ ampliando a dimensão dos olhos das personagens e das cabeças, que além de maiores são mais arredondadas, delineando expressões faciais¹⁰ mais agradáveis ao público.

As emoções, personificadas, enfatizam suas missões na “sala de controle”, isto é, a mente de Riley. A Raiva se revela contra todo tipo de injustiças, enquanto a Nojo se esforça por evitar o consumo de coisas estranhas e/ou situações constrangedoras. Já o Medo se empenha em proteger a vida de Riley, e a Alegria sempre defende um olhar otimista “o que vai mal sempre tem pode ser melhorado, é só fazer uma força”. A Tristeza, por sua vez, aconselha o choro “porque faz acalmar e suportar o peso dos problemas”.

No desenvolvimento da animação, as emoções se utilizam das memórias bases adquiridas por Riley nos momentos mais emocionantes da vida, essas emoções são responsáveis pela formação do caráter dela.

⁹ O baby schema, conceito criado por Lorenz em 1943, é um conjunto de traços faciais e corporais que caracterizam a criança humana e os filhotes de outras espécies. Esses traços geram um forte comportamento de cuidado e atenção por parte dos adultos. Esse conceito pode ser aplicado não somente na biologia, mas em estudos comportamentais que afetam áreas sociais com a comunicação, o design e o cinema. (FURTADO e AQUINO, 2015)

¹⁰ Ralph Eggleston, o desenhista de produção, trabalhou durante cinco anos e meio neste filme. Foi o tempo mais longo que ele dedicou para uma produção – ele considerou também o processo mais difícil de sua carreira.

As memórias bases da mente da menina são representadas por cinco ilhas: família, amizade, honestidade, bobeira e rock. Por serem os pilares do comportamento da personagem, o clímax da narrativa ocorre durante o processo de abalo e/ou destruição destas memórias, pois elas definem os aspectos da identidade, o *ethos* da personagem.

À noite as memórias vão para o longo prazo, lugar que também transita os amigos imaginários de Riley (como o Bing Bong, demonstrado na Figura 3). É também no período do sono que os pensamentos e as regiões abstratas da mente se manifestam. Outro aspecto importante são as considerações feitas ao subconsciente, lugar para onde são levadas as memórias que causam problemas.



Figura 3 - Arquivo de longo prazo das memórias da Riley e as personagens Alegria e Tristeza com o amigo imaginário da Riley, o Bing Bong¹¹. (*Inside out*, 2015)

Michael Giacchin¹², conduz com a trilha musical toda a sensibilidade proposta nos eventos da narrativa, que também resgata nas lembranças da Riley, outras produções de Pete Docter (*Procurando Nemo/2003 e Up/2009*) e imagens de ovos de páscoa, balas, algodão doce, cartas e jogos completam as lembranças propostas para a mente infantil de Riley na narrativa.

¹¹ Bing Bong, o amigo imaginário da Riley, tem a cabeça de elefante, o corpo de algodão doce e, quando está triste, chora balas.

¹² Michael Giacchino nasceu em 10 de outubro de 1967 em Riverside, New Jersey, EUA. Ele é um compositor, conhecido por *Ratatouille* (2007), *Perdido* (2004) e *Carros 2* (2011). É o primeiro compositor de videogame indicado e premiado ao Oscar (ganhou em 2009 com sua trilha do aclamado *Up: Altas Aventuras*). Disponível no site: <http://www.imdb.com/name/nm0315974/>. Acesso em 05 de junho de 2016.

Durante os momentos de conflitos de Riley ela interage com os pais e a mente dos pais também é ilustrada. Enquanto o controle da mente de Riley está com a Alegria, o da mente de seu pai está com a Raiva e de sua mãe com a Tristeza. Outro detalhe importante é que não existe mais diferença entre as dimensões das emoções, todas, além de tamanhos similares, permanecem quase estáticas na cena, muito diferente das de Riley, que estão em constante movimentação.

Toda a movimentação proposta às personagens que integram os pensamentos da Riley, corroboram na transformação do caráter da menina¹³, até os momentos de abstração são ilustrados para exemplificar o processo de construção de novas ideias.

Cada tom percebido é, claro, uma forma de realidade física (ainda que invisível) mas que é ‘acontece’ aos nossos corpos e que, ‘ao mesmo tempo’, os ‘envolve’[...] Outra dimensão da realidade que acontece aos nossos corpos de modo semelhante é o clima atmosférico. (GUMBRECHT, 2014, p.11-13).

No atalho da abstração, por exemplo, a solidão é abordada, como também a fragmentação, desconstrução e o alinhamento e simplificação das ideias.

Para a finalização da narrativa, as ações da personagem Tristeza assumem o controle, pois é ela quem resgata a falibilidade humana da personagem. A Tristeza propõe o choro para compensação dos erros e produção do renovo ensina que perder faz parte do jogo.

A mensagem de fundo da narrativa é que a predominância plena da Alegria é utópica, pois as dificuldades são reais e só podem ser superadas com uma dose de Tristeza. O equilíbrio entre a Alegria e a Tristeza é proposta como base de um fortalecimento necessário a construção da maturidade emocional, porque na tristeza a personagem se compreende, e assim, tem maiores possibilidades de identificar e buscar aquilo que possibilita a felicidade.

Na relação equilibrada da Alegria com a Tristeza ocorre o amadurecimento de Riley e novas ilhas são construídas (discussão amigável, vampiros românticos, *fashion*). O painel de controle da personagem (cérebro) é ampliado e repaginado, surge também o botão de puberdade. E então, o vilão da narrativa da Riley, revelado no reflexo das ações das emoções Tristeza, Raiva, Medo ou Repulsa, convergem para o amadurecimento da

13

protagonista e a estabilização da família, única ilha que resistiu às circunstâncias de lutas internas.

IMPACTO DE *INSIDE OUT*

Vencedor do Oscar de 2016, como melhor filme de animação, embora tenha concorrido também como filme de melhor roteiro, arrecadou mais de 842 milhões de dólares, com um orçamento de US\$ 175 milhões. Despontou como a segunda maior animação de 2015, foi a terceira maior bilheteria da Pixar e o nono filme de maior bilheteria lançado pela Disney.

De fato, o início da industrialização da animação não recebeu o mesmo incentivo da imprensa em relação ao cinema de ação ao vivo, mas atualmente, o retorno econômico das animações estão atraindo mais produtores, os contos clássicos não são mais o maior atrativo das animações.

As animações fabulares estão progressivamente cedendo lugar às narrativas que apostam na produção do humor, e, junto com as escolhas linguísticas, gestos, expressões, linguagem não verbal e circunstâncias inesperadas, acrescentam na atmosfera do filme particularidades que espelham ícones do contexto histórico-social. Assim, além do encanto e humor oferecido para o público infantil, conquista os adultos, com animações que rompem com a tradição incorporam costumes e questionamentos contemporâneos.

O fantástico recebe influências diversas na composição das animações, mas a comédia é uma das características fundamentais para a manutenção da linguagem do desenho, o diferencial é que agora esta abordagem alcançou as questões sociais. A maior parte dos desenhos animados inserem um conflito entre inocência e agressividade nas suas representações, se valem destas qualidades dissonantes entre si, mas que se completam em uma harmonia paradoxal na linguagem da animação.

Enfim, uma das principais características da comédia, o engano, é mantido, no caso de *Inside Out*, a personagem que é vítima do cômico é confundida pela sua própria mente ao longo da narrativa, e, à medida que a personagem vai se deparando com a realidade, ela promove o auto esclarecimento.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó (SC): Argos, 2009.
- ALTMAN, Rick, **Los Generos Cinematograficos**, Barcelona: Paidós, 2000.
- BADIOU, Alain. **Paixão pelo real e montagem pelo semblante**. In: O século. Aparecida (SP): Ideias & Letras, 2007, pp. 81-95.
- CAMARGO, R. C. de. As várias faces do melodrama. In: BRASA IX - Tulane University, p. 27-29, 2008.
- CARVALHO, S. de. Apresentação. In: SZONDI, P. **Teoria do drama burguês**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- FOSSATTI, C.L. **Categorias de narratividade no cinema de animação**: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin. 2010.p.11. Disponível no site http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3040. Acesso em 18 de junho de 2015.
- FURTADO, E. J. e AQUINO, D.V. **O Baby Schema nos filmes de animação**: análise dos traços neotênicos na representação dos personagens infantis. Intercom- XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015. Disponível no site: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/busca.htm?query=baby>. Acesso em 20 de abril de 2016.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC-Rio, 2014.
- LUCENA JR, A. **A arte da animação**: técnica e estética através da história. Senac, São Paulo, 2002, p.61.
- THOMASSEAU, J. M. **O melodrama**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- VADICO, L. A. **Cinema e religião**: as sutis alterações causadas na teologia tradicional. Entrevista Unisinos. Disponível no site: <http://www.ihu.unisinos.br/entrevistas/28880-cinema-e-religiao-as-sutis-alteracoes-causadas-na-teologia-tradicional-entrevista-especial-com-luiz-vadico>. Acesso em 10 de junho de 2016.