

## ***Baby Schema* nos filmes de animação: análise dos traços neotênicos na representação dos personagens infantis <sup>1</sup>**

Eva Jussara Carvalho FURTADO<sup>2</sup>  
Duana do Vale e AQUINO<sup>3</sup>  
Universidade de São Paulo  
Centro Universitário SENAC

### **Resumo**

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. Esse artigo faz uma revisão bibliográfica dos estudos de *baby schema* e neotenia e aplica os conceitos numa análise filmográfica dos filmes da Disney e Dreamworks nos últimos 10 anos com a utilização do *baby schema* na concepção física dos personagens em associação com a concepção psicológica dos mesmos.

**Palavras-chave:** *baby schema*; neotenia; cinema de animação; comunicação.

### **Introdução**

De forma empírica, sabe-se que os traços de crianças e adultos não são exatamente iguais. Da mesma forma que se sabe que crianças e filhotes geram uma reação de proteção e cuidado, principalmente por parte dos adultos. Cientificamente esse comportamento é causado pela ativação que o *baby schema* causa nas cognições humanas, com funções evolutivas nas espécies.

O *baby schema* é um conceito criado por Konrad Lorenz para nomear as proporções diferenciadas das feições faciais e corporais de crianças e filhotes que desenvolvem no adulto um extinto de proteção (BORGI, CIRULLI, 2013).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda de Ciências da Comunicação na ECA-USP e pesquisadora no Centro de Comunicação e Ciências Cognitivas da ECA-USP (4C), email: evafurtado@usp.br

<sup>3</sup> Bacharel em Arquitetura e Urbanismo, com especialização em andamento em Computação Gráfica 3D no SENAC São Paulo, email: duanaquino@gmail.com

As características principais do *baby schema* (cabeça, olhos, testa e bochechas grandes, nariz e boca pequenos, membros curtos e roliços com pés e mãos pequenos) são interpretadas pelos humanos como traços de beleza, atratividade e fofura (*cuteness*), e não estão somente presentes em crianças e filhotes, mas também em adultos e nesse caso, chama-se neotenia (GLOCKER, 2009).

Os traços neotênicos são empregados também na criação de personagens do cinema de animação e de *games*, tendo em vista que eles tornam os personagens mais atrativos, fazendo os espectadores/jogadores criarem certa conexão com os personagens (ROBB, 2015).

Esta conexão dos espectadores que é totalmente relacionada com os traços infantilizados dos personagens, por sua vez, está diretamente ligada à personalidade destes. O que significa que, em geral, a quantidade de *baby schema* aplicado à aparência do personagem é inversamente proporcional ao grau de independência do mesmo e inclusive do caráter de vilania.

O objetivo desta pesquisa é entender a relação da personalidade dos personagens de animação com o grau de *baby schema* aplicado em suas aparências e demonstrar que os traços neotênicos tem uma importância imprescindível na interação do espectador com a história dos personagens, sendo eles protagonistas ou coadjuvantes.

Para tanto, primeiramente faremos uma revisão bibliográfica dos estudos de *baby schema* e neotenia, bem como de alguns princípios e conceitos do cinema de animação, para então analisar alguns filmes dos estúdios Disney e Dreamworks na sua utilização desses conceitos na tentativa de criar vínculos com os telespectadores infantis e adultos.

### ***Baby Schema e Neotenia***

Em 1943 o etólogo austríaco Konrad Lorenz afirmou, pela primeira vez, que havia diferenças específicas tanto físicas quanto comportamentais que distinguiam adultos de crianças, em todas as espécies do reino animal, inclusive no homem.

Ele conceitualizou o termo como *kindenschema* (no alemão), traduzido para o inglês como *baby schema*, que seria o conjunto de feições faciais e corporais específicas das crianças e filhotes. Essas características ativam no adulto um mecanismo de proteção e cuidado parental em relação ao filhote (BORGI, CIRULLI, 2013, p. 1).

Os traços do *baby schema* são percebidos como atraentes e bonitos para os seres humanos. Junto com traços comportamentais, essas características morfológicas se

combinam para extrair respostas dos adultos, aumentando a atenção, afeto positivo, comportamento de proteção, além de queda da possibilidade de agressão à criança.

As principais características do *baby schema* são: cabeça grande em relação ao corpo, testa alta e saliente, grandes olhos, bochechas rechonchudas, nariz e boca pequenos, extremidades curtas e grossas e corpo roliço (GLOCKER, 2009, p. 257), como mostra a imagem abaixo.



**Figura 1: Características do *baby schema* segundo Lorenz**  
 Fonte: LEITÃO & CASTELO-BRANCO, 2010, p. 72

Aradhye, Vonk & Arida (2015, p.57) afirmam que a criança humana tem o maior período de dependência dos seus pais ou cuidadores entre todas as espécies, por isso a habilidade da criança para comunicação é crítica para a sua sobrevivência. Há três aspectos distintos na comunicação da criança: a fixação do olhar, a vocalização e as expressões faciais. Sendo essa última considerada o aspecto mais importante da comunicação infantil.

Os autores falam ainda que as expressões faciais das crianças, enquanto ferramenta de comunicação não verbal podem manipular o comportamento dos observadores no sentido de cuidado parental, mesmo que esses observadores não sejam os pais.

Algumas pesquisas acreditam que as mulheres estão mais suscetíveis aos efeitos do *baby schema* (ARADHYE, VONK & ARIDA, 2015; HILDEBRANDT, FITZGERALD, 1978; LOBMAIER, 2010), mas que os homens também são afetados. Outras pesquisas afirmam que mesmo as crianças preferem o *baby schema* em relação a um rosto sem o *baby schema* (SANEFUJI, OHGAMI & HASHIYA, 2009; BORGI, CIRULLI, 2013).

Os humanos respondem ao *baby schema* não somente dentro da mesma espécie, mas também em chimpanzés, cachorros, gatos e coelhos, segundo o experimento de Sanefuji, Ohgami e Hashiya (2009).

Um tema de estudo diretamente relacionado com o *baby schema* é a neotenia, que é a juvenização como um fenômeno evolutivo (GOULD, 2008, p. 334), ou seja, a manutenção das características infantis, tanto comportamentais quanto anatômicas, durante a fase adulta, como um fator de seleção, adaptação e concorrência (LEITÃO & CASTELO-BRANCO, 2010, p. 73).

O exemplo mais forte de neotenia no nosso cotidiano está relacionado aos animais de estimação, principalmente gatos e cachorros. Quanto mais os filhotes apresentam o *baby schema* e os adultos apresentam características neotênicas, mais chance esses animais tem de conquistar cuidado, comida e atenção. Como esclarece abaixo Leitão e Castelo-Branco (2010, p. 73):

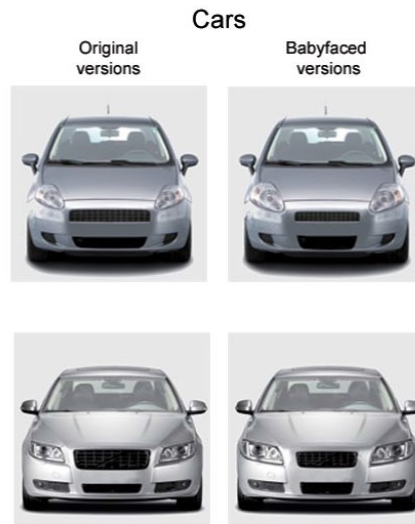
Entre muitos animais de estimação é perceptível a retenção de traços infantis nos indivíduos adultos, o que ajuda a promover o sentimento de amabilidade que temos em relação aos mesmos. Algumas raças de cachorro, como por exemplo, o Maltês e o *Yorkshire Terrier*, parecem ter sofrido um processo de seleção artificial para o favorecimento da neotenia.

A neotenia pode ser um fator de diferenciação inclusive em humanos. Pesquisa feita no Japão identificou que os rostos de mulheres japonesas adultas com traços do *baby schema*, ou seja, neotênicos, eram preferidos em relação a outros rostos não neotênicos tanto em quesitos de fofura quanto em atratividade sexual (KURAGUCHI, K.; TANIGUCHI, K.; ASHIDA, 2015).

O que todas as pesquisas citadas até aqui demonstram é uma forte ligação do *baby schema* com a fofura (*cuteness*). Quanto mais a criança tem ressaltado os traços do *baby schema* mais ela é considerada fofa e infantil (*babyishness*). Da mesma forma, quanto mais nova a criança mais o *baby schema* está acentuado, e portanto maior a sensação de infantilidade (HILDEBRANDT, FITZGERALD, 1978).

Como afirma Leitão e Castelo-Branco (2010), a afeição provocada pelos traços infantis se estende a vários elementos que apresentem esses traços, como filhotes de outros mamíferos, bonecos, ursos de pelúcia, personagens de desenhos animados e até carros.

Um estudo feito por Miesler, Leder & Herrmann (2011) mostrou que o antropomorfismo utilizado na criação de produtos como um fator de identificação da pessoa com o objeto pode mostrar resultados positivos até com a utilização do *baby schema*. Eles aplicaram as regras do *baby schema* na parte frontal dos carros, de forma análoga a um rosto humano e as pessoas conseguiram identificar o carro com características de *baby schema* como sendo o mais fofo.



**Figura 2: Fotos dos carros na versão original e com traços acentuados de *baby schema***  
 Fonte: MIESLER, LEDER & HERRMANN, 2011, p. 21

Para o estudo desse artigo, nós selecionamos alguns personagens de filmes infantis como objeto de estudo com a finalidade de entender de que forma o cinema de animação se utiliza do *baby schema* e da neotenia para tornar seus personagens mais empáticos perante o público tanto infantil quanto adulto.

### **Cinema de Animação e personagens *cuteness***

A animação originou-se na transmissão dos contos de fadas para crianças por meio da oralidade há muitos anos, que em seguida se propagou no meio literário, até atingir a linguagem visual representada por desenhos animados que é conhecida atualmente (FOSSATTI, 2011).

Esta nova linguagem se desenvolveu em função da criação de objetos conhecidos como brinquedos ópticos, que são hoje definidos como a forma primitiva de representação do audiovisual. Dentre eles pode-se destacar a lanterna mágica, o fenaquistoscópio, o *kineograph*, mas conhecido como *flipbook* (livro mágico em português) e o praxinoscópio, todos eles com o objetivo de criar a ilusão de que imagens estáticas estão em movimento. Entretanto, com o surgimento da fotografia, o cinema de ação ao vivo se solidificou como arte por se tratar de um processo de produção mais imediato que o *frame a frame* (quadro a quadro) do cinema de animação, que foi se desenvolvendo lentamente através de técnicas como o acetato e a rotoscopia (TASSARA, 2011).

Walt Disney se tornou um marco nas produções cinematográficas por ter lançado o primeiro longa-metragem de animação “A Branca de Neve e os sete anões” em 1937. O filme causou repercussão mundial por atingir movimentações convincentes e realistas devido à utilização dos princípios fundamentais da animação criados por Disney e sua equipe. Cumpriram então o objetivo de contar uma história mais desenvolvida e construir personagens cativantes com emoções que estimulem o espectador a uma relação de identificação e interesse durante uma hora e meia com as condições tecnológicas da época (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 116).

O destaque da Walt Disney Animation Studios estimulou outros estúdios a contribuir para o desenvolvimento do mercado de animação, como 20th Century Fox Animation e Dreamworks Animation SKG. Segundo Fossatti (2011), estes estúdios passaram a oferecer também uma nova linguagem a esses contos clássicos, desenvolvendo um estilo satírico e certa permutação na linearidade no enredo. Shrek seria um exemplo bem sucedido da vertente.

O cinema de animação então passou a ser um meio metafórico de se tratar de problemas da atualidade e com a representação da realidade, vem junto também a necessidade da criação de personagens de universos novos e com características cada vez mais diversificadas (HOHLFELDT, 2011).

As características pueris que compõem a definição de *baby schema* não estão atreladas somente à classe mamífera do reino animal, mas são empregadas também na criação de *concepts* de personagens para cinema de animação e *games*. A infantilização dos rostos dos personagens animados cria uma conexão com o espectador, que automaticamente evocam sentimentos de ternura em quem está assistindo (ROBB, 2015).

Quando um longa-metragem de animação não funciona, nove entre dez vezes os críticos dirão que faltou simpatia ou que a plateia simplesmente não simpatizou com os personagens. A simpatia deriva da atração, especialmente quando essa atração está disfarçada de sinceridade (SURRELL, 2009, p. 119).

Acredita-se também que a utilização do *baby schema* esteja relacionado até mesmo com a concepção da personalidade do personagem. A evolução do personagem Mickey Mouse, de Walt Disney é um exemplo bastante pertinente se tratando deste fenômeno que relaciona a aplicação do *baby schema* e a personalidade dos personagens. O Mickey que se conhece atualmente é bem diferente daquele popularizado no final dos anos 20. O personagem costumava ser travesso e mal comportado, mostrando até mesmo traços de crueldade (GOULD, 2008).

Entretanto, à medida que foi se popularizando, passou a tornar-se também, símbolo nacional dos Estados Unidos, e isso exigia que Mickey se comportasse apropriadamente em todos os momentos, já que as grandes organizações e os cidadãos acreditavam que o bem-estar moral da nação estaria associado ao comportamento de um de seus símbolos (GOULD, 2008, p. 334).

Obviamente estas modificações na personalidade influenciaram diretamente em sua aparência e gradualmente, o personagem não muito popular de longas pernas consideravelmente proporcionais concebido nos anos vinte, transformou-se no amado rato rechonchudo de olhos grandes da atualidade (ROBB, 2015).



**Figura 3: Evolução da fisionomia do personagem Mickey**

Fonte: The skeptical dad. Disponível em: <<https://theskepticaldad.wordpress.com/2013/08/20/what-can-mickey-mouse-tell-us-about-a-growing-child/>> Acesso em 15 de jun de 2015.

Para dar-lhes pernas mais curtas e arredondadas, os artistas alongaram a calça e a deixaram mais folgada, cobrindo as pernas finas. Seus braços e pernas também ficaram mais espessos e sua cabeça ficou relativamente maior. O comprimento do focinho não foi alterado mas aparenta mais protuberância também devido a um espessamento. Seus olhos foram aumentados de duas maneiras: primeiro o olho por inteiro, e segundo as pupilas. Houve também um alargamento do tamanho da cabeça, sem que fosse alterada a forma de círculo com orelhas em anexo e um focinho alongado. Em vez disso, as orelhas passaram para trás, destacando a distância entre o nariz e as orelhas. Isto tornou a aparência de Mickey mais juvenil sem alterar sua idade cronológica, assim como ocorre na maioria dos personagens de *cartoon*. (GOULD, 2008).

Segundo Robb (2015, online), este rejuvenescimento da aparência do personagem, além de enfatizar suas expressões, facilitando a compreensão de suas emoções, faz com que os espectadores queiram “cuidar das criaturas fofinhas” e por serem personagens animados em um filme, isso não é possível. Isto traz um sentimento de impotência em relação ao enredo do personagem, fazendo com que haja um maior envolvimento na relação espectador x personagem.

Ainda se tratando do efeito de rejuvenescimento da aparência do personagem em contraponto com a idade cronológica, o *baby schema* também costuma cumprir uma função de catarse da trama principal em subtramas com personagens coadjuvantes, que desempenham alívio cômico ou de *cuteness* (fofura).

As subtramas são enredos secundários que possuem ligação direta com a trama principal ou que fazem reflexões de personagens principais, onde também revelam implicitamente ou não, outras dimensões dos protagonistas (SURRELL, 2009).

Para esta pesquisa foi realizado um apanhado de personagens tanto de subtramas quanto de tramas principais de alguns filmes de animação, onde se pretende fazer uma análise qualitativa sobre a aplicação do *baby schema* em relação à personalidade e ao posicionamento dos personagens selecionados dentro do enredo do filme.

### **Análise do *baby schema* nos personagens de animação**

A linguagem da animação possibilita facilmente a acentuação de traços físicos específicos que refletem na personalidade, limitação que o cinema tradicional tem. No cinema de animação, a técnica do desenho possibilita criar personagens infantilizados independente da idade aparente ou da maturidade, o que gera uma identificação maior com a criança e também com o público adulto. Como Borgi e Cirulli (2013) afirmam, tanto crianças quanto adultos, ao verem imagens com *baby schema* e sem *baby schema* preferem o esquema infantil (*babyness*).

Ao fazermos um levantamento dos filmes com maior índice no IMDb, das duas maiores empresas produtoras de filmes de animação – Disney e Dreamworks – nos últimos dez anos, percebemos que o *baby schema* é utilizado de forma unânime, mesmo que em graus diferentes e que pode estar relacionado com a personalidade de cada personagem, os personagens que tem uma construção mais doce, ou frágil ou dependente, tem traços neotênicos mais acentuados, da mesma forma que os personagens mais decididos, independentes e vigorosos tem um menor grau de neotenia<sup>4</sup>.

O personagem Jack, do filme “O estranho mundo de Jack”, do estúdio Disney de 1993, é um dos personagens mais caracterizados com traços da personalidade de um adulto,

---

<sup>4</sup> Filmes analisados: “Bolt – Supercão” (DISNEY, 2008); “Cada um em sua casa” (DREAMWORKS, 2015); “Como treinar seu dragão” (DREAMWORKS, 2010); “Detona Ralph” (DISNEY, 2012); “Frozen” (DISNEY, 2013); “Madagascar” (DREAMWORKS, 2005); “O estranho mundo de Jack” (DISNEY, 1993); “O galinho Chicken Little” (DISNEY, 2005); “Os sem floresta” (DREAMWORKS, 2006). “Shrek” (DREAMWORKS, 2001); “Toy Story” (PIXAR, 1995); “Up – Altas aventuras” (PIXAR, 2009).



concomitantemente é um dos personagens com o menor grau de neotenia. Apesar de ter olhos grandes em relação ao tamanho do rosto e uma cabeça grande em relação ao tamanho do corpo, tem uma boca grande e as proporções da cabeça em relação ao corpo quase equiparada ao esquema físico de um adulto. Como podemos ver na imagem abaixo.



**Figura 4: Personagem Jack do filme Estranho Mundo de Jack (DISNEY, 1993)**

Fonte: Kingdom Hearts Insider. Disponível em:

<<http://images.khinsider.com/Kingdom%20Hearts%20II/Renders/Halloween%20Town/Character01%20-%20Jack01.png>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Em contrapartida, o personagem Chicken Little, do filme “O galinho Chicken Little”, filme da Disney de 2005, é um personagem que tem o *baby schema* extremamente acentuado porque tem a intenção de enfatizar a sua fragilidade, tendo em vista que no contexto do filme, o Galinho é motivo de piada e descrença dos outros personagens, por ser criança e possuir uma imaginação muito fértil. Comparado à caracterização física do personagem Jack, vê-se um distanciamento de proposta e personalidade que, entre outras características, o *baby schema* ajuda a distinguir.



**Figura 5: Personagem Chicken Little do filme O galinho Chicken Little (DISNEY, 2005)**

Fonte: Click Grátis. Disponível em: <<http://www.clickgratis.com.br/fotos-imagens/galinho-chicken-little/>>. Acesso em: 15 jun 2015.

Botar os dados da pesquisa para mostrar que as médias entre alguns personagens com o *baby schema* é maior que outras. O que pode significar ou relacionar com a personalidade de cada personagem. (Ralph, Banguela, Woody, Bolt).

Da mesma forma, alguns personagens têm características neotênicas acentuadas ou não dependendo do momento do filme e de quais características de personalidade se quer ressaltar. No filme *Lilo & Stitch* (Dos estúdios Disney, 2002), o personagem Stitch, no início do filme, assim como Mickey na década de 20 (GOULD, 2008), tinha uma personalidade agressiva, independente e não amigável. Entretanto, no decorrer do filme, ele ganha traços mais infantis e neotênicos à medida que se torna mais amigável, amoroso e sensível. Na comparação abaixo é possível verificar os traços do baby schema acentuados ou não.



**Figura 6: Personagem Stitch, do filme *Lilo & Stitch* (DISNEY, 2002) em momentos diferentes com traços neotênicos diferentes**

Fonte: As autoras.

O baby schema pode ser utilizado também como técnica para diferenciar arquétipos de vilões e herói. Isto significa que se o personagem possui um arquétipo de vilão, ele possivelmente terá um nível bem mais discreto de traços infantilizados do que o herói protagonista e os coadjuvantes. Como no exemplo do filme *Up – Altas Aventuras*, dos Estúdios Disney de 2009, onde os cachorros vilões são caracterizados como adultos e sem baby schema e o cachorro herói é caracterizado com corpo roliço e proporções infantis, como mostra a imagem abaixo.



**Figura 7:** À esquerda o personagem coadjuvante Russell, como herói e uso discreto do *baby schema* e à direita os cachorros antagonistas também coadjuvantes com representação sem *baby schema*.

Por último, é possível utilizar o baby schema também como quebra de tensão em subtramas de função cômica. Onde coadjuvantes heróis podem ganhar destaque apenas pelo alto grau de baby schema e grande vínculo de proteção e cuidado por parte do público. É o que acontece com o personagem Mork do filme *Madagascar*, da Dreamworks de 2005, que não desempenha grande função para o desenvolvimento da trama, mas existe para criar cognições positivas, sensação de fofura (*cuteness*) e laços similares ao laço de um adulto com um bebê ou filhote.



**Figura 8:** Mork, personagem do filme *Madagascar* (2005)

Outras utilidades do *baby schema* e da neotenia podem ser pensadas, analisadas e identificadas tanto no cinema de animação quanto no cinema de ação ao vivo, como uma estratégia de representação morfológica de caráter atrativo, mas não necessariamente sexual. Evocando sentimentos de carinho, cuidado, atenção e repressão de cognições negativas, estereótipos de vilão e comportamentos violentos.

## Considerações Finais

O objetivo desse artigo foi mostrar um quadro geral da aplicação da teoria do *baby schema* no cinema de animação, numa abordagem qualitativa. E prova que esse tema tem muito espaço para pesquisas, experimentações e teorizações.

O cinema de animação além das suas diferenciações técnicas, em relação ao cinema de ação ao vivo, carrega consigo outras possibilidades estéticas-visuais, como a de criar fisionomias e criaturas não limitadas aos traços humanos regulares. Nesse sentido, o *baby schema* e neotenia são utilizados como armas da indústria do cinema de animação para favorecer a identificação das crianças e adultos com os personagens da tela e para balizar traços de personalidade e alterações comportamentais com o auxílio da liberdade criativa estética da criação 2D e 3D.

Como vimos durante o decorrer do texto e da revisão bibliográfica dos trabalhos de etologia, psicologia e até de design, o *baby schema* tem o poder de atrair a atenção e preferência ao relacionar-se com o conceito de fofura (*cuteness*) e direcionar para um comportamento de cuidado parental, tanto para adultos, homens e mulheres, quanto para crianças.

Podemos deduzir através do trabalho de Gould (2008) e da análise da filmografia da Disney e Dreamworks que o cinema de animação utiliza o *baby schema* para gerenciar os traços de personalidade dos personagens e atrair a atenção do público. Além de estar relacionado com a identificação das crianças ao se verem representadas num rosto neotênico.

Esse resultado tem uma importância para os estudos do cinema ao relacionar-se com os estudos de psicologia e biologia de forma transdisciplinar para entender os processos cognitivos dentro do diálogo público-cinema e da comunicação.

Esse tema de estudo abre margem para testar experimentos similares aos dos estudos de neotenia e *baby schema*, porém com personagens de animação. Como, por exemplo, testar uma foto original do personagem ao lado de fotos com o *baby schema* acentuado e reduzido, para avaliar a preferência e aspectos relacionados à personalidade.

Lembramos que não é só o *baby schema* que faz um personagem ser atrativo para o público, mas o conjunto das características físicas e comportamentais responsáveis por conceber um personagem animado com vida própria dentro da tela e na memória do telespectador.

## Referências

- ARADHYE, C.; VONK, J.; ARIDA, D. Adults' responsiveness to children's facial expressions. **Journal of Experimental Child Psychology**, n. 135, p. 56-71, 2015.
- BORGI, M.; CIRULLI, F. Children's preferences for infantile features in dogs and cats. **Human-Animal Interaction Bulletin**, v. 1, n. 2, p. 1-15, 2013.
- FOSSATTI, C. L. **Cinema de Animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- GLOCKER, M. L. et al. Baby schema in infant faces induces cuteness perception and motivation for caretaking in adults. **Ethology**, n. 115, p. 257-263, 2009.
- GOULD, S. J. A biological homage to Mickey Mouse. **Ecotone**, v. 4, n. 1 & 2, p. 333-340, 2008.
- HILDEBRANDT, K.; FITZGERALD, H. E. Adults' responses to infants varying in perceived cuteness. **Behavioral Processes**, v. 3, p. 159-172, 1978.
- HOHLFELDT, A. Prefácio. In: FOSSATTI, C. L. **Cinema de Animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- KURAGUCHI, K.; TANIGUCHI, K.; ASHIDA, H. The impact of baby schema on perceived attractiveness, beauty, and cuteness in female adults. **SpringerPlus**, v. 4, n. 164, 2015.
- LEITÃO, M.; CASTELO-BRANCO, R. Bebês: o irresistível poder da graciosidade. Um estudo sobre o significado evolutivo dos traços infantis. **Estudos de Psicologia**, v. 15, n. 1, p. 71-78, 2010.
- LOBMAIER, J. S. et al. Female and male responses to cuteness, age and emotion in infant faces. *Evolution and Human Behavior*, v. 31, p. 16-21, 2010.
- LUCENA JÚNIOR, A. **A arte da animação: técnica e estética através da História**. São Paulo: Senac, 2005.
- MIESLER, L.; LEDER, H.; HERRMANN, A. Isn't It cute: an evolutionary perspective of baby-schema effects in visual product designs. **Internacional Journal of Design**, v. 5, n. 3, p. 17-30, 2011.
- SANEFUJI, W.; OHGAMI, H.; HASHIYA, K. Development of preference for baby faces across species in humans (*Homo sapiens*). **J Ethol**, v. 25, p. 249-254, 2007.
- ROBB, A. **Why Pixar movies makes us cry?** Vulture, 2015. Disponível em: <http://www.vulture.com/2015/06/why-pixar-movies-make-us-cry.html>
- TASSARA, M. G. Prefácio. In: LUCENA JÚNIOR, A. **A arte da animação: técnica e estética através da História**. São Paulo: Senac, 2005.

## Filmografia

- Bolt - Supercão**. Direção: Chris Williams, Byron Howard. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2008.

**Cada um em sua casa.** Direção: Tim Johnson. Estados Unidos: 20<sup>th</sup> Century Fox, Dreamworks Animation, 2015

**Como treinar seu dragão.** Direção: Dean DeBlois, Chris Sanders. Estados Unidos: Dreamworks Animation, 2010.

**Detona Ralph.** Direção: Rich Moore. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2012.

**Frozen.** Direção: Jennifer Michelle Lee, Chris Buck. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2013

**Madagascar.** Direção: Eric Darnell, Tom McGraph. Estados Unidos: Dreamworks Animation SKG, 2005.

**O estranho mundo de Jack.** Direção: Henry Selick. Estados Unidos: Touchstone Pictures; Walt Disney Pictures, 1993.

**O galinho Chicken Little.** Direção: Mark Dindal. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2005.

**Os sem floresta.** Direção: Tim Johnson, Karey Kirkpatrick. Dreamworks Animation SKG, 2006.

**Shrek.** Direção: Andrew Adamson, Vicky Jenson. Estados Unidos: Dreamworks Animation SKG, 2001.

**Toy Story.** Direção: John Lasseter. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 1995.

**Up – Altas Aventuras.** Direção: Pete Docter. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2009.