



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

LETÍCIA BIZARRA PAIS

MOANA: MAIS UMA HEROÍNA DA DISNEY?

ASSIS/SP

2017



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

LETÍCIA BIZARRA PAIS

MOANA: MAIS UMA HEROÍNA DA DISNEY?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e a Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA, como requisito parcial à obtenção do Certificado de Conclusão.

Orientanda: Letícia Bizarra Pais

Orientadora: Dra. Márcia Valéria Seródio Carbone

**Assis/SP
2017**

FICHA CATALOGRÁFICA

P149m PAIS, Leticia Bizarra

Moana: Mais uma heroína da Disney?/Leticia Bizarra Pais. –
Assis, 2017.

42p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social com Habilitação
em Publicidade e Propaganda) – Fundação Educacional do Município
de Assis – FEMA.

Orientadora: Dra. Márcia Valéria Seródio Carbone

1. Desenho animado 2. Disney-filme

CDD: 791.433

Biblioteca da FEMA

MOANA: MAIS UMA HEROÍNA DA DISNEY?

LETÍCIA BIAZARRA PAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, como requisito do Curso de Graduação, avaliado pela seguinte comissão examinadora:

Orientador:

Dra. Márcia Valéria Seródio Carbone

Examinador:

Me. David Lucio de Arruda Valverde

Assis/SP

2017

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à Deus pela conclusão deste trabalho.

Agradeço à minha orientadora Marcia pela orientação enriquecedora.

Aos meus pais pelo apoio e esforço em compreender as minhas necessidades e me apoiarem durante esta fase.

Aos meus familiares, amigos e professores de que alguma forma seja direta ou indiretamente contribuíram com este trabalho.

E ao meu querido pacotinho que esta por vir, Theo!

Você pode sonhar, criar, desenhar e construir o lugar mais maravilhoso do mundo. Mas é necessário ter pessoas para transformar seu sonho em realidade.

Walt Disney
(1901-1966)

RESUMO

Este trabalho pretende relacionar algumas histórias da Disney com o filme “Moana: Um Mar de Aventuras”, considerando a atuação de cada protagonista, seja no papel que atua ou seja em sua personalidade independente.

Palavras-chave: Cinema, Animação, Walt Disney, Disney, Moana

ABSTRACT

This work offers stories from Disney with the movie "Moana: A Sea of Adventures", implying the updating of each protagonist, in the role that he plays or in his independent personality.

Keywords: Movie Theater, Animation, Walt Disney, Disney, Moana

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Walt Disney.....	17
Figura 2: Moana.....	26
Figura 3: Vovó Tala	27
Figura 4: Chefe Tui.....	28
Figura 5: Sina	29
Figura 6: Maui.....	30
Figura 7: Te Fiti.....	31
Figura 8: Te Kā	31
Figura 9: Heihei	32
Figura 10: Pua	32
Figura 11: Oceano	33
Figura 12: Tamatoa	33
Figura 13: Líder Matai.....	34
Figura 14: Kakamora	34
Figura 15: Ilha Motonui	35

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 OBJETIVOS	12
1.1.1. Objetivo Geral.....	12
1.1.2. Objetivos Específicos	12
1.2 MOTIVAÇÃO.....	12
1.3 METODOLOGIA.....	12
2. CINEMA	13
2.1 GÊNEROS CLÁSSICOS.....	15
2.2 ANIMAÇÃO COMO SUBGÊNERO	16
2.3 DISNEY	17
2.3.1 Biografia Walt Disney.....	17
2.3.2 O maravilhoso mundo encantado	20
3. MOANA: UM MAR DE AVENTURAS	25
3.1 ENREDO	25
3.2 PERSONAGENS.....	26
3.3 LUGAR E TEMPO QUE A AÇÃO OCORRE	35
4. O QUE É UMA HEROÍNA TRADICIONAL?	36
4.1 AS TÍPICAS HEROÍNAS QUE POVOARAM AS HISTÓRIAS DA DISNEY ..	37
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
6. REFERÊNCIAS	42

1. INTRODUÇÃO

O maravilhoso mundo de desenhos animados e o império da Disney sempre se destacou pelo mundo do público infantil. Seu poder encantador de envolvimento independente da história que trata, seja uma jovem menina doce, gentil e amiga dos animais que um dia enquanto cantarolava conheceu um príncipe, logo a malvada madrasta descobre e ordena que matem a apaixonada jovem, qual recebeu dicas de um caçador para ir pra longe do castelo pois ele teria recebido as ordens para matá-la, indo morar com seus 7 pequenos amigos, e que, ainda assim, nunca deixou de acreditar no dia de ver o príncipe novamente e viver seu amor. Seja uma outra jovem que perdeu sua mãe, e seu pai se casa novamente, ela além de uma madrasta também ganha duas irmãs, logo seu pai morre e ela fica com a madrasta e as irmãs para servi-las. Acreditando que as coisas podem mudar, mas acima de tudo ainda não encontrou o amor de sua vida, ouve-se falar do baile tramado pelo rei para todas as moças solteiras da cidade para seu filho conhecer alguma e querer casar-se com ela. A jovem recebe ajuda de seus animais e de sua fada madrinha para conseguir comparecer ao baile, em um passe de mágica está pronta e presente no baile, encontra com o príncipe e dança com ele, chegando à meia noite, fim do feitiço, perde o seu sapato no meio do caminho, e o príncipe ordena que seu governante ache a moça, procurada por todo o reino, a pobre moça é trancada no quarto pela sua madrasta, lutando para sair, recebe ajuda de seus animais e finalmente consegue escapar, experimenta o sapato que já sabia que era seu, vê que o seu sonho de se casar com o príncipe e ter o amor perfeito iria ser realizado. Duas das muitas histórias do encantado mundo das princesas, elas, princesas que precisam ou acreditam em amores perfeitos hoje não são referências tão forte quanto eram antes. Por que modernizar histórias mostrando um lado diferente das mocinhas indefesas?

1.1 OBJETIVOS

1.1.1. Objetivo Geral

- Fazer uma análise sobre o posicionamento da Disney no filme “Moana: Um mar de aventuras”.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Aplicar a comparação entre algumas princesas que são consideradas indefesas em alguns filmes e da protagonista Moana que é uma personagem independente e que luta por seus objetivos;
- Refletir sobre a fisiologia da personagem principal;
- Estabelecer relação do filme e a sociedade atual;

1.2 MOTIVAÇÃO

Nos dias atuais o comportamento e o impacto que os filmes da Disney causam em seu público não é mais o mesmo que anteriormente, estudando essa mudança radical com seus personagens é onde poderemos obter a resposta.

1.3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho será necessário o uso de pesquisas bibliográficas ligadas a Disney sobre seu posicionamento e a filmes de animações que possam ter algum tipo de correlação com “Moana: Um mar de aventuras” podendo ser uma comparação entre algumas princesas, e por fim reflexão sobre a influência do filme para a sociedade.

2. CINEMA

De acordo com a numeração estabelecida para denominar manifestações artísticas, conhecemos o cinema como a “sétima arte” pela sua ordem de aparição. Sendo estabelecido por Riccioto Canudo em 1912 no “Manifesto das Sete Artes”, mas publicado somente em 1923. Conhecemos as demais variedades de arte como, a Música sendo a primeira pela descoberta do primeiro som, logo, a Dança pela função do movimento, em seguida as Artes Plásticas, nada mais que as pinturas rupestres. A quarta com a Escultura em objetos, depois as Artes Cênicas através das representações, Literatura após, com suas palavras para criações de histórias, a sétima com o Cinema, criado para reproduzir imagens com movimentos em tela. A fotografia como oitava criada para capturar diversos tipos de imagens, em seguida a História em Quadrinhos que utiliza palavras, imagens e cores para narrar algum tipo de história, Jogos de Computador e de Vídeos denominada como a décima arte é a criação de jogos transmitidos por meio de um aparelho eletrônico pelas imagens fazendo com que o jogador interaja pelas cores e sons que transmite, como a décima primeira arte, a Arte Digital, são criações em 3D e 2D produzidas por meio de programas gráficos.

França, final do século XIX, no ano de 1895 o marco inicial do cinema pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, com sua primeira sessão em Paris, no Grand Café. Como primeiro cineasta a realizar documentários em curta metragem, Louis relatava o cotidiano como, “A Saída dos Operários da Fábrica Lumière” e “A Chegada do Trem à Estação Ciotat” filmes apresentados há um público com cerca de 30 pessoas das quais pagaram para assistir. O cinematógrafo era filmador, copiador e projetor sendo considerado o primeiro aparelho qualificado realmente para o cinema na época. No mesmo ano, Thomas Edison também projetou seu primeiro filme, “Vitascope”.

Dois meses antecedendo a ilustre apresentação do cinematógrafo Lumière, foi feita uma exibição de 15 minutos de bioscópio, um sistema de projeção de filmes pelos irmãos Max e Emil Skaldanowsky no teatro de Vaudeville em Berlim, sendo assim, não foram só irmãos Lumière a fazerem as primeiras apresentações públicas e pagas (COSTA apud MASCARELLO, 2006, p.19).

Os Lumière ficaram como os mais conhecidos da história da criação do cinema, pois também tiveram a iniciativa de registrar as paisagens do mundo, produzindo vários documentários para expandir as diferentes culturas na França. Com a preocupação de criar uma linguagem diferente entre o teatro e o cinema deu-se início aos filmes com o propósito de contar histórias.

Georges Méliés estava presente na plateia quando os irmãos Lumière exibiram sua invenção em público pela primeira vez, o Cinematógrafo, sendo exibido um filme sobre a chegada do trem na estação de desembarque. Méliés apaixonou-se pela arte submetendo-se a criação de inúmeras experiências e desenvolvendo-as como ninguém havia pensado anteriormente. Com os créditos por criarem um equipamento tão inovador quanto os irmãos Lumière, Georges deu início às diversas invenções da indústria cinematográfica como os estúdios, os roteiros e os gêneros fílmicos, toda a tecnologia para a realização de um filme. Inclusive teve seu reconhecimento como o pai da ficção depois de desenvolver uma nave espacial para a filmagem do curta-metragem “Viagem à Lua”, dominando com a ficção durante os primeiros anos. Encontrando um tipo de narrativa diferente e própria o cinema, a produtora de Georges, Star Film, com sede de distribuição em Nova York e vários escritórios em cidades da Europa foi à falência no ano de 1913.

Fundada por Charles Pathé em 1896 a Companhia Pathé. Estabelecendo-se como produtora e distribuidora de filmes no primeiro período dominando até a Primeira Guerra Mundial o mercado de cinema. Comprou as patentes dos irmãos Lumière em 1902, além da Star Film ao mostrar sinais de fraqueza. Pathé ao invés de desmerecer o mercado ignorado por outros, expandia seus negócios cada vez mais pelo mundo (COSTA apud MASCARELLO, 2006, p.21).

Dividido o início do cinema em duas fases pelos historiadores, temos o cinema de atrações entre o ano de 1895 a 1907 e o período de transição do ano de 1907 a 1915, fase esta que o cinema deixa de mostrar fatos passando para a perspectiva da narração. Assim, evoluindo o cinema para o mundo da arte, suas histórias com os enredos cada vez mais construtivos, com personagens além dos elementos que não existiam anteriormente fazendo com que os filmes fossem um pouco mais longos.

D. W. Griffith produziu o filme “O Nascimento de uma Nação” (1915) com 190 minutos sendo considerado como o primeiro filme comercial, além de ter sido considerado

fantástico pelos norte-americanos. Servindo de base para os longa-metragem que estariam por vir (COSTA Apud MASCARELLO: 2006, p.50).

A Primeira Guerra Mundial fez com que a produção cinematográfica se deslocasse para os Estados Unidos e Hollywood dando origem há vários grandes estúdios, divulgando o meio e angariando verbas milionárias com as publicidades, garantindo então a entrada no setor de distribuição e a denominação mundial.

2.1 GÊNEROS CLÁSSICOS

[...] todo estilo está indissolivelmente ligado ao enunciado e as formas típicas de enunciados, ou seja, aos gêneros do discurso. Todo enunciado [...] é individual e por isso pode refletir a individualidade do falante (ou de quem escreve), isto é, pode ter estilo individual. Entretanto, nem todos os gêneros são igualmente propícios a tal reflexo da individualidade do falante na linguagem do enunciado, ou seja, ao estilo individual. (BAKHTIN, 2003, p.265).

Conforme BAKHTIN (2003, p.265) os gêneros do discurso cinematográfico, representam por sua vez refletir o estilo de um filme, refletindo assim um gênero, retratando um estilo de cinema. Trazendo no enredo do filme sua mensagem que será transmitida através da combinação de alguns elementos que compõe a linguagem cinematográfica.

Cada gênero é entendido de uma forma diferente, ou seja, dependendo da cultura que se encontra inserido o telespectador tem um entendimento mais claro. Vejamos os tipos de gêneros clássicos:

- a) Ação - Geralmente os heróis tornando-se protagonistas do bem juntamente com os vilões como os antagonistas do mal. Grande parte do filme há cenas de intensa ação para que seus personagens resolvam com disputas, batalhas, duelos, explosões ou perseguições. Subgêneros como crime, faroeste, guerra, ficção científica e policial usam da alta tecnologia e seus efeitos especiais em suas produções.
- b) Comédia - Usado para humor e com uma grande carência de seriedade, a comédia traz consigo a necessidade de ressaltar algumas fragilidades do ser humano, pois uma das características exploradas é de que a diversão é excessivamente pessoal. Como subgênero reconhecemos a comédia romântica, comédia dramática, comédia negra e a comédia verbal;

- c) Drama - Com o propósito de criar tensão em seus expectadores seu objetivo é conduzir o espectador para o choro ou ao pranto, visivelmente ao contrário da comédia aborda conflitos sentimentais geralmente tristes, escancarando suas emoções inusitadas e mais profundas;
- d) Fantástico - Gênero que usa o sobrenatural como principal elemento da história, tendo que seus personagens adquirem algum tipo de poder de diversos acontecimentos;
- e) Ficção Científica - Com filmes que especulam sobre possíveis acontecimentos futuros este gênero é um dos maiores no índice de bilheteria. Traz consigo uma vasta fronteira sobre o que podemos construir em relação à matéria de ficção científica num momento futuro;
- f) Filme Noir - Filmes com desdobramentos dramáticos de seus próprios eventos, a traição, o cinismo, a fatalidade, o ciúme ou tragédia são alguns temas bem enfatizados, tornando o lado sombrio do personagem exposto;
- g) Musical - Detém uma função singular na narrativa, atribuindo a importância de desenrolar do filme até o complemento da caracterização comportamental dos personagens, não sobrepondo a trama;
- h) Terror - Com a intenção de provocar a sensação de medo muitos espectadores são fascinados pelo gênero, identificando o sofrimento da vítima com seu próprio como se encontrassem o prazer na trama;
- i) *Thriller* - Com a intenção de criar um intenso nervosismo no telespectador o gênero traz consigo uma perturbação em momentos decisivos do filme, ainda sobre várias dúvidas com o desfecho dos personagens realçando várias hipóteses que causam também incerteza, ansiedade ou angústia no telespectador;
- j) *Western* - Criando a ideia da identidade americana em diversas partes do mundo tornou-se notável no imaginário de várias gerações de telespectadores com seus filmes sobre o “Velho Oeste” formando um pensamento de cultura popular.

2.2 ANIMAÇÃO COMO SUBGÊNERO

Além dos gêneros citados anteriormente, há uma vasta quantidade de subgêneros, existindo múltiplas particularidades entre eles. É necessário que a narração tenha um

grupo significativo de obras expondo uma ligação de características, e assim começar as classificações segundo alguns critérios, surgindo então os subgêneros. O gênero por sua vez tem a função de ser universal, incluindo o maior número de obras possíveis, já o subgênero delimita-se em um conjunto de características comum. Os subgêneros aparecem de acordo com vários fatores, sejam eles: condições de produção, duração, estilístico, iconográfico, modo de difusão, nível narrativo e temático.

Equivalendo há uma sequência de imagens para criar a ilusão de movimento, o subgênero da animação tem suas primeiras imagens registradas através de fotograma por fotograma. O que ocorre entre os fotogramas é mais significativo do que realmente acontece em cada fotograma, pois pequenas alterações são realizadas, dando vida e alma aos personagens juntamente com o cenário. O subgênero promove uma liberdade criativa e serve de tema para as mais diversas abstrações e fabulações.

2.3 DISNEY

2.3.1 Biografia Walt Disney



Figura 1: Walt Disney
Fonte: Biblioteca de imagens Google

Walter Elias Disney nasceu no ano de 1901 em Chicago, Estados Unidos. Desde criança já desenhava em vários lugares, revelando seu talento. Por volta dos 14 anos, sua família mudou-se para Kansas City, entrou para Kansas City Art Institute. Aos seus 16 anos, era motorista de ambulância na Cruz Vermelha, onde ficou até seus 18 anos, ao retornar para Kansas City iniciou sua carreira como cartunista para propagandas. Seu irmão Roy Disney conseguiu um emprego onde Walt trabalhou por 6 semanas. Roy era casado com Edna, deixou que Walt morasse com ela enquanto ia para a marinha tratar de sua doença, Walt ainda não havia voltado para o mundo da animação e não conseguia se estabelecer financeiramente com as entregas de jornal que fazia.

Em conversa com Ub Iwerks um amigo que havia conhecido recentemente, cogitou a possibilidade de abrir um novo negócio, não sendo muito a favor no início por não ter conhecimento em fazer negócios somente em animação, Walt sendo insistente acabou fazendo com que Ub concordasse, dando origem a “Laugh-O-Gram”. Ao analisar seus orçamentos percebeu que estava no vermelho, além de descobrir que o cinema não pagaria pelos filmes que estavam sendo exibidos e nem adquiririam novos. Com avisos de despejo em sua casa, começou a dormir na empresa além de tentar passar despercebido por oficiais de justiça entre outros cobradores. Ub e Rudy Ising foram os únicos funcionários que ajudaram a pagar o aluguel da empresa além de serem os únicos a ficarem, porém não obtiveram sucesso recebendo então a petição de falência da “Laugh-O-Gram”.

Em 1923 deixou Kansas City e foi para Hollywood, seu irmão o ajudava com a pensão que recebia do governo além de seus tios Charlotte e Robert cobrarem aluguel por Walt morar com eles.

Conseguindo então fazer uma amostra de seus trabalhos para a distribuidora J. Winkler. Margaret J. Winkler ficou satisfeita com o que havia presenciado, encomendando assim mais 12 animações. Walt ligou para seu irmão Roy e seu amigo Ub para abrirem um novo estúdio, convidando toda equipe novamente e dando início ao novo estúdio, Disney Brothers. Roy havia pedido para que Walt contratasse mulheres, pois o salário seria menor do que para homens, além de ter pedido para que ele não se relacionasse com nenhuma.

Em uma reunião com a distribuidora J. Winkler, descobre que havia perdido os registros de Alice no País das Maravilhas, não podendo vender mais para outras produtoras.

Acreditando que o trabalho dos estúdios Disney Brothers tivesse caído na qualidade, George Mintz, cunhado de Margaret J. Winkler, vai trabalhar junto nos estúdios. Fazendo com que alguns funcionários da empresa se revoltam contra os irmãos Disney, George suborna a equipe para que aceitem trabalhar diretamente para a distribuidora sem que Walt descobrisse.

Lillian M. Bounds foi uma das mulheres que Walt havia contratado, logo começam a se envolver e se casaram rapidamente. Roy seu irmão o chama para conversar, esclarecendo que a empresa está no vermelho, seus funcionários mais uma vez começam a abandonar a empresa por não terem seus pagamentos.

Desapontado mas ainda confiante em 1927 Walt começa a desenvolver um novo trabalho, com o objetivo de fazer filmes pela qualidade e não pelos direitos, dá-se início ao mais novo trabalho “Avião Maluco” batizado por sua esposa como Mickey Mouse. No ano de 1929 para contracenar com Mickey criou os ilustres personagens "Pato Donald", "Pateta" e "Pluto".

Recebeu seu primeiro Oscar em 1932, com o filme "Flowers and Trees". No ano de 1939, criou o primeiro longa-metragem animado, "Branca de Neve e os Sete Anões", que conquistou o segundo Oscar. Walt recebeu um total de 26 premiações.

No decorrer da II Guerra Mundial, Walt contribuiu com desenhos animados para o treinamento dos soldados às Forças Armadas, após a guerra ficou sem recursos, dando a volta por cima com mais um de seus clássicos, “Cinderela” lhe rendendo uma fortuna, além de produzir vários outros filmes para a televisão.

No ano de 1955, Walt Disney inaugurou na Califórnia o parque da Disneylândia. Em 1961, fundou uma escola profissionalizante, o “Instituto de Artes da Califórnia”, localizada em Valência, Los Angeles.

Walt Elias Disney faleceu no ano de 1966, em Los Angeles, Califórnia, antes da inauguração do parque Walt Disney World, localizado na Flórida, sendo inaugurado em 1971.

Roy Disney seu irmão, permaneceu como presidente da Walt Disney, até 1971, sendo na história do entretenimento considerado um dos maiores líderes corporativos. Lillian e Walt Disney tiveram duas filhas, em 1987 Lillian fez uma doação de 50 milhões de dólares para criar a “Casa de Concertos Walt Disney”, em Los Angeles.

2.3.2 O maravilhoso mundo encantado

Resistindo até hoje à intensa aquisição corporativa na indústria, a Disney se fixa como o maior estúdio de Hollywood. Adotando estratégias de conquista e vastas alianças, entendeu-se que, fez de si seu próprio conglomerado e tornou-se o campo mais largo no mundo dos negócios de entretenimento. No ano de 1938, além de ser o primeiro longa-metragem, “Branca de Neve e os Sete Anões” também teve a primeira campanha de marketing completa, iniciando uma onda nos anos 40, cerca de US\$100 milhões por ano em negociações de produtos relacionados aos filmes. (DIZARD, 2000, p.200).

As operações da Disney mudaram dramaticamente nos últimos anos, mas a empresa não perdeu o toque de seu fundador no uso dos diferentes mercados da mídia – das revistas em quadrinhos aos parques temáticos – para divulgar seus filmes e estimular suas receitas. A habilidade da Disney para criar produtos a partir de seus filmes é uma das eternas maravilhas da indústria [...]. Apesar de sua diversificação em outros ramos de entretenimento, os filmes são as principais fontes de receita da Disney. (DIZARD 2000, p.200).

Com o objetivo de levar o público para outro mundo, a Disney tem em seu corpo de organizações, diversas empresas criadas ou adquiridas com o tempo, focadas na produção de suas animações (enredos, personagens e ambientes) dentre elas, a *Walt Disney Animation Studios*, *Pixar Animation Studios*, *Marvel Entertainment* e *Disneytoon Studios*.

Para melhor apresentar seus lançamentos, uma linha do tempo com os títulos de cada animação já criados por esses diversos estúdios:

- 1937 – Branca de Neve e os Sete Anões
- 1940 – Pinóquio
Fantasia
- 1941 – Dumbo
- 1942 – Bambi
- 1943 – Alô Amigos
- 1945 – Você já foi à Bahia?
- 1946 – Música Maestro
- 1947 – Como é Bom se Divertir
- 1948 – Tempo de Melodia

- 1949 – As Aventuras de Ichabod e Sr. Sapo
- 1950 – Cinderela
- 1951 – Alice no País das Maravilhas
- 1953 – Peter Pan
- 1955 – A Dama e o Vagabundo
- 1959 – A Bela Adormecida
- 1961 – 101 Dálmatas
- 1963 – A Espada era a Lei
- 1967 – Mogli – O Menino Lobo
- 1970 – Aristogatas
- 1973 – Robin Hood
- 1977 – Bernardo e Bianca em Missão Secreta
Pooh – O Ursinho Guloso
- 1981 – O Cão e a Rapose
- 1983 – Natal do Mickey
- 1985 – O Caldeirão Mágico
- 1986 - As Peripécias do Ratinho Detetive
- 1988 – Oliver e sua Turma
- 1989 – A Pequena Sereia
- 1990 – Bernardo e Bianca na Terra Cangurus
- 1991 – A Bela e a Fera
- 1992 – Aladdin
- 1993 – O Estranho Mundo de Jack
- 1994 – O Rei Leão
O Retorno de Jafar
- 1995 – Aladdin e os 40 Ladrões
Pateta – O Filme
Pocahontas
Toy Story – Um Mundo de Aventuras
- 1996 – O Corcunda de Notre Dame
- 1997 – Hércules
O Natal Encantado da Bela e a Fera

- 1998 – Mulan
 - O Rei Leão 2 – O Reino de Simba
 - Vida de Inseto
- 1999 – Tarzan
 - Toy Story 2
 - Fantasia 2000
- 2000 – A Nova Onda do Imperador
 - A Pequena Sereia 2 – O Retorno para o Mar
 - Dinossauro
 - Tigrão – O Filme
- 2001 – A Dama e o Vagabundo 2: As Aventuras de Banzé
 - Atlantins – O Reino Perdido
 - Hora do Recreio
 - Monstros S.A.
- 2002 – Cinderela 2 – Os Sonhos se Realizam
 - Lilo & Stitch
 - O Corcunda de Notre Dame 2 – O Segredo do Sino
 - Peter Pan – De Volta a Terra do Nunca
 - Planeta do Tesouro
- 2003 – Irmão Urso
 - Leitão – O Filme
 - Mogli – O Menino Lobo 2
 - Procurando Nemo
- 2004 – Nem que a Vaca Tussa
 - O Cãozinho Esperto
 - O Rei Leão 3: Hakuna Matata
 - Os Incríveis
- 2005 – A Nova Onda do Kronk
 - Lilo & Stitch 2 – Stitch Deu Defeito
 - O Galinho Chicken Little
 - Pooh e o Elefante
- 2006 – Bambi 2 – O Grande Príncipe da Floresta

Carros

- 2007 – A Família do Futuro
Cinderela 3 – Uma Aventura no Tempo
Ratatouille
- 2008 – A Pequena Sereia: História de Ariel
Bolt: Supercão
Tinker Bell – Uma Aventura no Mundo das Fadas
WALL – E
- 2009 – A Princesa e o Sapo
Os Fantasmas de Scrooge
Tinker Bell e o Tesouro Perdido
Up – Altas Aventuras
- 2010 – Enrolados
Tinker Bell e o Resgate da Fada
Toy Story 3
- 2011 – Carros 2
Marte Precisa de Mães
Winnie the Pooh
- 2012 – Frankenweenie
Detona Ralph
Valente
Tinker Bell e o Segredo das Fadas
- 2013 – Aviões
Frozen – Uma Aventura Congelante
Universidade Monstros
- 2014 – Aviões 2: Heróis de Fogo ao Resgate
Operação Big Hero
Tinker Bell: Fadas e Piratas
- 2015 - Divertida Mente
Tinker Bell e o Monstro da Terra do Nunca
- 2016 – O Bom Dinossauro
Moana: Um Mar de Aventuras

Mogli: O Menino Lobo

Procurando Dory

Zootopia – Essa Cidade é o Bicho

- 2017 – Carros 3

3. MOANA: UM MAR DE AVENTURAS

Um filme onde existe a corajosa filha do chefe da tribo de Oceania, Moana. Após ela descobrir que vem de uma longa linhagem de navegadores, quer desvendar mais sobre seus antepassados e ajudar a todos na sua tribo, que estão passando por terríveis problemas causados por um semideus. Resolve procurar Maui, o semideus e encontra o vão para o mar aberto. Em busca da resolução de seus problemas, a heroína se depara com diversos obstáculos.

3.1 ENREDO

Moana Waialiki, nascida na ilha da Polinésia, filha do chefe da tribo, quando bebê, ouve atentamente junto com as outras crianças da tribo, as histórias contadas por sua avó paterna Tala. As outras crianças com os olhares assustados pelas histórias dos monstros e guerreiros; Moana, ao contrário, ficava fascinada com tudo o que a avó dizia. Ainda quando criança, é escolhida pelo mar para salvá-lo e toda a terra, além de sua ilha Motunui, que cada dia se transforma em escuridão ou cinza, e todos os seres e plantas estão morrendo, onde toda a escuridão e o cinza já se alastraram. Moana com seus 16 anos é levada pelo seu pai ao topo da montanha, onde todos os líderes deixando sua marca colocavam suas pedras na pilha. Curiosa, guerreira e aventureira, mesmo com todas as regras da ilha e também sobre todas as histórias de seus antepassados ela ainda não desistiu de salvar seu povo. Vai atrás de Maui, o semideus que desencadeou toda essa maldição. Moana força Maui a ajudá-la, que no início não aceita; insistente a jovem moça consegue o auxílio do semideus para devolver o coração de Te Fiti, uma deusa que tem o poder de criar vida, Maui havia roubado há um tempo a pedido de seu povo. O personagem negou diversas vezes e também insistiu em que Moana desistisse de seu plano, com foco de somente salvar o seu povo e tudo que os rodeia, a jovem segue sozinha nessa jornada.

Cansada e desanimada desiste do que tem feito até então, joga no mar o coração de Te Kā, que ganhou este nome por ter-se tornado um demônio manifestado de fogo e magma depois de perder seu coração para o semideus. Moana em um sonho com sua avó que aparece reencarnada em forma de arraia, voltando na personagem com forma humana

num passe de mágica conversa com Moana e pergunta se ela vai desistir de tudo o que já lutou para chegar onde está. Confiante a jovem aceita novamente o coração que é devolvido pelo Oceano, mais um personagem amigo de Moana virando um de seus aliados nessa luta. Firmando seu caminho, Moana chega onde era necessário para devolver o coração de Te Kā. Maiu o semideus que havia desistido, voltou para ajudá-la. Depois de procurar na própria ilha da deusa e não achar o lugar onde deveria estar o coração, Moana repara que o demônio cheio de fogo era a adorável deusa Te Fiti, a personagem, com sua coragem, entrega o coração e vê que a deusa ainda tem uma bondade dentro de si, recebendo o coração e voltando a sua forma de majestosa natureza. Maiu que havia perdido o seu anzol que lhe dá poderes na luta contra Te Kā, depois de pedir as desculpas que lhe devia, recebeu da deusa um outro anzol, e Moana foi recompensada com um barco novo além da gratidão da deusa.

3.2 PERSONAGENS



Figura 2: Moana
Fonte: Banco de imagens Google

Moana Waialiki – filha do chefe Tui Waialiki e Sina Waialiki, tem seu pai como rival em seu sonho de descobrir sobre seus antepassados e se tornar uma navegadora

aventureira. Sua mãe Sina Waialiki como entendedora de seu sonho e sua avó Tala como encorajadora. No papel de líder, Moana com sua personalidade corajosa, alegre e amorosa tem um grande carinho por todos da tribo, e quando acontece um evento da natureza, ela é a única que poderá salvar a todo o povoado. De aparência atípica tendo a pele morena, olhos castanhos e cabelos pretos encaracolados de um comprimento passando da cintura. Moana usa top e saia e está sempre descalça. É a primeira princesa da Disney vinda da Polinésia sendo a segunda personagem, a primeira personagem foi a Lilo de Lilo & Sticht.



Figura 3: Vovó Tala
Fonte: Banco de imagens Google

Vovó Gramma Tala – mãe do chefe Tui Waialiki, a anciã da tribo de Waialiki, tem um jeito carinhoso com sua neta Moana e a encoraja contando as histórias sobre os seus antepassados desde quando Moana ainda era uma criança. Quando ela falece Moana se

revolta com seu pai e vai em busca dos mistérios dos seus antepassados. Vovó Tala tem uma tatuagem de uma arraia, acreditando que depois de sua morte como as crenças espirituais dos nativos se reencarnará em uma.



Figura 4: Chefe Tui
Fonte: Banco de imagens Google

Tui Waialiki – chefe da ilha da tribo de Waialiki na ilha de Motonui, casado com Sina Waialiki, pai de Moana Waialiki tem uma personalidade muito forte e também sempre foi contra o sonho de Moana em ser uma navegadora, pois quando ele era mais jovem, passou por uma tempestade em alto mar e perdeu seu melhor amigo.



Figura 5: Sina
Fonte: Banco de imagens Google

Sina Waialiki – esposa do chefe da tribo de Waialiki o Tui Waialiki e mãe de Moana Waialiki tem um jeito acolhedor, além de ser a conciliadora da paz entre Moana e seu pai o chefe Tui, ela incentiva os sonhos de sua jovem filha Moana. É uma mulher adulta, tem pele morena e de estatura baixa, além de seus olhos e cabelos castanhos, nos cabelos tem uma tiara com flores.



Figura 6: Maui
Fonte: Banco de imagens Google

Maui – quando criança foi abandonado por seus pais sendo achado e criado pelos deuses. Por este motivo sempre ficou dividido entre os deuses e humanos. Maui ganhou um anzol dos deuses e com isso diversas habilidades surgem, inclusive se transformar em animais. Além de cada feito que agrada aos deuses, ele recebe uma tatuagem em seu corpo que pode ganhar vida e contar histórias.



Figura 7: Te Fiti com Maui e Moana em sua forma passível
Fonte: Banco de Imagens Google



Figura 8: Te kā em sua forma má
Fonte: Banco de imagens Google

Te Fiti / Te Kā – é uma deusa que tem o poder de criar vidas. Com seu coração ela pode criar ilhas com a flora e fauna, além de criar plantas de todos os tamanhos, inclusive em volta de seu corpo. Tem a capacidade de gerar vida em torno de si e seu controle de deusa da vida.



Figura 9: Heihei
Fonte: Banco de imagens Google

Heihei – é o galo que se junta involuntariamente na aventura de Moana, proporcionando várias complicações na jornada pela sua facilidade de ser distraído.



Figura 10: Pua
Fonte: Banco de imagens Google

Pua – um porco de estimação leal de Moana, age tipicamente como um cachorrinho tendo um cérebro inocente.



Figura 11: Oceano com Moana quando criança
Fonte: Banco de imagens Google

Oceano – tem consciência atuando como personagem legítimo, pode formar tentáculos para pegar objetos.



Figura 12: Tamatoa
Fonte: Banco de imagem Google

Tamatoa – um enorme caranguejo vilão que vem de um reino habitado de monstros, Lalotai.



Figura 13: Líder Matai
Fonte: Banco de imagens Google

Matai Vasa – líder ancestral da ilha de Motunui, como primeiro chefe que iniciou a tradição de seu povo.



Figura 14: Kakamora
Fonte: Banco de imagens Google

Kakamora – são piratas com uma estrutura pequena, suas roupas são feitas de coco e vivem em um navio coberto de lixo.

3.3 LUGAR E TEMPO QUE A AÇÃO OCORRE



Figura 15: Ilha de Motunui com a protagonista Moana
Fonte: Banco de imagens Google

A maior parte do filme Moana passa em sua tribo Waialiki na ilha de Motunui cercada pelo Oceano.

4. O QUE É UMA HEROÍNA TRADICIONAL?

Branca de Neve jazendo como uma morta em um esquiife de vidro, a Bela Adormecida, a desfalecida, toda uma corte de ternas heroínas machucadas, passivas, feridas, ajoelhadas, humilhadas, ensinam à jovem irmã o fascinante prestígio da beleza martirizada, abandonada, resignada.

Segundo BEAUVOIR (1967, p33-34), vemos que as princesas que são definidas como heroínas são aquelas que estão à espera de seus “verdadeiros amores”, que irão ter um final feliz somente a partir de seu casamento. Sem importar às vezes o sacrifício. Estereótipos esses que ficavam eternizados na mente das crianças, servindo como um exemplo a seguir no sinônimo de beleza e comportamento.

Princesas como a Branca de Neve que podem ser consideradas como heroína tradicional, seriam também a Cinderela (1950) e Aurora do longa, Bela Adormecida (1959), como citado anteriormente possuem o mesmo estereótipo, além de todo mal que venha acontecer com elas é de origem de inveja (das irmãs, madrasta ou até da fada má).

No que diz respeito à Moana, contudo, vê-se, no mínimo, um paradigma do personagem protagonista de uma animação da Disney, com algumas peculiaridades que nos levam à reflexão: trata-se de uma mulher, criada numa tribo distante, com direito a credices e misticismo; não tem o amor a um homem como motivação principal; é extremamente corajosa; configura-se, assim, como a genuína líder da tribo, sucessora de outra grande mulher, a sua avó paterna.

Em Moana, vemos o rompimento com o paradigma de que o líder deve ser o homem. Isto é muito forte, do início ao fim do filme. Por outro lado, uma grande produção dos estúdios Disney – leia-se da fábrica de sonhos infantis (só infantis) -, como uma reação aos apelos da pós-modernidade demonstra trabalhar também com o tema do empoderamento feminino.

Segundo o Dicionário **Houaiss**, versão online, “empoderamento” (termo de origem inglesa, que passou a fazer parte do vocabulário português no século XX) quer dizer:

1 ato, processo ou efeito de dar poder ou mais poder a alguém ou a um grupo, ou de alguém ou um grupo tomá-lo, obtê-lo ou reforçá-lo

1.1 conquista pessoal da liberdade pelos que vivem em posição de dependência econômica ou física ou de outra natureza (tem servido ao enriquecimento, e. e à própria vida das populações)

1.2 tomada de consciência dos direitos sociais desenvolvida pelos indivíduos ao poderem participar dos espaços de decisão

Como se pode notar, se não é o amor a válvula motora de Moana, é a conquista pessoal pela liberdade, de si mesma e de sua tribo. Eis a razão pela qual entendemos que se trata de obra a ser estudada, sobretudo como produto de uma indústria cultural vigente em pleno século XXI.

4.1 AS TÍPICAS HEROÍNAS QUE POVOARAM AS HISTÓRIAS DA DISNEY

No filme Valente (2012) conta-se a história de um reino em DunBroch, governado pelo rei Fergus e pela a rainha Elinor. Eles tinham uma filha, a princesa Merida e trigêmeos. A rainha Elinor fazia de tudo para que Merida se comportasse como uma princesa perfeita, pois seu casamento já estava à vista. Merida não queria aceitar o padrão imposto pelos seus pais, pois logo o torneio de flechas chegaria e o vencedor seria o seu pretendente.

Merida era uma arqueira habilidosa e gostava de fugir do palácio para treinar ainda mais com seu arco e flecha. Certa noite sua mãe anunciou que três clãs fariam a visita, sendo que cada clã apresentaria um pretendente para a princesa. Merida insatisfeita com a atitude de seus pais negou-se a aceitar, mas mesmo assim compareceu no torneio. Sabendo que era uma arqueira melhor que todos os seus pretendentes, Merida entrou em campo e atirou em todos os arcos, para o espanto de todos acertando no centro de cada um deles, coisa que seus pretendentes não tinham feito. Assim como ela tinha acertado em todos os arcos, não teria a obrigação de casar-se com nenhum deles, pensou.

A rainha Elinor ficou extremamente furiosa com Merida por ela ter estragado o torneio, e Merida querendo descontar a sua raiva rasgou uma tapeçaria que tinha toda a sua família desenhada e fugiu. Encontrando algumas luzes no caminho que a faziam segui-las levaram Merida até uma casinha no meio da floresta. Onde morava uma malvada bruxa e Merida pediu a bruxa algo que iria mudar a sua mãe. Ganhando um bolo que fora feito um feitiço, Merida corre de volta para sua casa, na esperança de que sua mãe mudasse a forma de pensar, Elinor come o bolo sendo espiculada detalhadamente pela princesa, a rainha começa a passar mal, logo Merida olha para sua mãe e vê que ela se transformou

em um urso. Merida arrependendo-se imediatamente pela transformação de sua mãe a leva para a floresta, longe do castelo, pois seu pai e todos do reino eram caçadores. A rainha em forma de urso não sabia como se comportar, então Merida ensinou-a a pescar e a comportar-se. Indo até onde havia encontrado a bruxa anteriormente, Merida percebe que a cabana está vazia, ficando somente com uma mensagem “Sina alterada, olhe sua alma, remende a união por orgulho separada” [trecho do filme].

Merida não consegue traduzir, partindo então com sua mãe. No caminho percebe que é necessário consertar a tapeçaria que havia destruído, chegando no castelo seu pai está reunido com os clãs que não aceitaram a revogação da princesa. Ela para disfarçar afirmar que vai se casa, conforme sua mãe tinha-lhe os planos e já sai direto para encontrar a tapeçaria.

Sem Merida perceber seus irmãos trigêmeos comem também o bolo tornando-se três pequenos ursinhos. Ao encontrar a tapeçaria, Merida foge com sua mãe e seus três irmãos em forma de urso, pois foram descobertas, o pai da princesa ainda não sabe que o urso é a sua esposa, indo atrás de todos na floresta, Merida tenta consertar a tapeçaria no caminho, acabando acurraladas pelo reino e por outro urso da floresta, tenta explicar para seu pai sobre o feitiço, ele com fúria entende as palavras da filha e vê que sua esposa está sendo atacada por outro urso, ordenando então que todos do seu reino ataquem ao outro urso. Merida consegue consertar a tapeçaria antes do pôr do sol, pois se passasse não seria possível revertê-lo. Derrotado o outro urso, Merida cobre sua mãe com a tapeçaria e ela volta a sua forma humana, junto com seus irmãos. A rainha sente que deve perdão a sua filha assim como ela também deve o perdão para sua mãe. Elinor discursa sobre a proposta de casamento para sua filha, cancelando. Merida agradece sua mãe por atender o seu pedido.

Mulan, mais uma princesa que morava com seus pais e seu cachorro chamado Irmãozinho. Seu pai era um grande guerreiro e como havia machucado a perna anteriormente em um combate, sua filha sentia-se responsável por defender a dignidade da família.

Com a invasão dos inimigos da China, os Hunos, foi declarado pelo imperador que pelo menos um homem de cada família se juntasse ao Exército Imperial, com isso o pai de Mulan teria que voltar a lutar, ela sabendo que seu pai estava velho tomou uma grande decisão, pediu aos seus ancestrais sua proteção, com uma espada cortou seu cabelo e vestiu-se das roupas de guerreiro que seu pai usava. Pronta para a guerra, Mulan montou

no cavalo de seu pai, Khan e saiu enquanto seus pais dormiam para juntar-se ao Exército Imperial.

Chegando então no campo de treinamento, conheceu o Capitão Lee Shang, apresentou-se como Ping, nem o capitão e nem os outros soldados imaginaram que ela era uma mulher vestida com as roupas de seu pai. Mulan sofreu para tentar acompanhar aos outros soldados a aprender sobre força e disciplina, Shang mandou que Mulan voltasse para casa, mas ela surpreendeu a todos quando conseguiu pegar a flecha no topo do mastro, considerada a tarefa mais difícil do treinamento.

Mulan recebeu dois guardiões enviados por seus Ancestrais, com o nome de Mushu o dragão e Gri-Li um grilo, que estavam sempre com ela. Arquetaram uma carta falsa que ordenava para que Shang seu exército atacasse os Hunos, pois acreditavam que esta era a hora certa para que Mulan honrasse sua família.

O Capitão Lee em respeito à mensagem foi para a montanha junto com seus soldados, e de repente, depararam-se com um cerco por milhares de Hunos, Mulan com sua mente brilhante pegou o canhão que sobrará, acendendo com o pavio criou uma grande avalanche sobre o exército dos Hunos. Agora em perigo pelo avanço da neve em direção de Mulan e os outros soldados, ela com seu cavalo Khan conseguiram salvar Shang que estava prestes a ser soterrado.

Machucada Mulan precisou de que um médico cuidasse de sua ferida, percebendo que ela era mulher, contou para Shang que não teve outra opção se não, deixá-la. Ao se deparar com o fracasso, Mulan ouve vozes, sabendo que era do exército inimigo corre para a Cidade Imperial para alertar ao capitão. Com a atração que Shang sentia por Mulan, passou a não confiar mais nela, e com isso ela tentou avisar aos outros soldados, mas ninguém acreditou.

Descobrindo que os Hunos sequestraram o Imperador, Mulan e Shang foram resgatá-lo. Feroz com Mulan, Shan-Yu, líder dos Hunos seguiu ela como planejado, conseguindo agarrar na espada de Shan-Yu prendeu-o no telhado, e com a ajuda de Mushu e Gri-Li lançaram um foguete nele.

Havia comemoração por derrotarem o exército inimigo, todos estavam em festa, quando o Imperador decidiu fazer reverências a Mulan, que também recebeu de todo o povo presente, além do convite para ser a conselheira dele, mas não aceitou pois sabia que era hora de voltar para sua casa. Mulan presenteou seu pai com a espada que ganhara do Imperador, recebendo de seus pais o reconhecimento.

Merida, a primeira princesa da Disney com a aparência de cabelos ruivos cacheados, de personalidade impetuosa com uma vida cheia de responsabilidade e expectativas quer tomar conta de seu próprio destino indo contra as regras de seus pais. É a arqueira mais experiente de seu povoado, não deixando de ser hábil com espadas e em corridas de cavalo. Mulan, uma princesa de origem chinesa fugindo do padrão de beleza ocidental, considerada como rebelde por não trazer honra para sua família como seus pais desejavam, por um casamento, mas trouxe por sua determinação em honrar sua família na guerra. Assim como Moana elas precisam correr contra o tempo para salvar suas famílias/reinos, sem interesses amorosos as princesas passam pelas suas jornadas para descobrir o verdadeiro significado de valentia e seus verdadeiros destinos.

Como vemos, a Disney não parou em filmes que têm somente as personagens vulneráveis e que dependem de amor para se sentirem realizadas e felizes. Moana, além de ser um filme que trata de amizade, desenvolve-se sobre o quanto a personagem principal gosta de ser quem é e o quanto ela gosta também de ser uma pessoa livre.

O cinema é considerado como um dos elementos progressistas social. Podendo afirmar que a Disney remodelou as suas personagens para acompanhar as mudanças que estão acontecendo na sociedade, como a participação e independência feminina em vários setores.

Nas sociedades tradicionais, o passado é venerado e os símbolos são valorizados porque contêm e perpetuam a experiência de gerações. A tradição é um meio de lidar com o tempo e o espaço inserindo qualquer atividade ou experiência particular na continuidade do passado, presente e futuro, os quais, por sua vez, são estruturados por práticas sociais recorrentes.

Segundo GIDDENS (1990, p.37) é evidente a diferença entre as sociedades consideradas “tradicionais” e “modernas”, porém continuando em direção a mudança.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho podemos concluir que no filme de Moana: Um Mar de Aventuras, a protagonista Moana tem diversas características diferentes de outras princesas já criadas anteriormente, assim como o papel que ela ocupa na trama, fazendo com que tome frente de tudo, ou seja, o papel que antes era ocupado por homens responsáveis agora sendo feito por uma mulher, que inclusive tem sua aparência totalmente diferente por não ter um perfil de beleza ocidental assim como as demais princesas, tornando-se uma personagem mais complexa.

Contudo também podemos concluir que Walter Elias Disney transformou o século XX trazendo suas tecnologias na animação como a música e o som, fazendo com que cada vez mais sua companhia crescesse e se estabelecesse, tornando-se o maior império de animações mais conhecido mundialmente.

6. REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal: Os gêneros do discurso**. Editora Wmf Martins Fontes, 2003. p.261-306. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2614478/mod_folder/content/0/Bakhtin%20-%20Os-Generos-do-Discurso.pdf?forcedownload=1> Acesso em: 20 out. 2017.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo: a experiência vivida**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1967. Disponível em: < <https://docs.google.com/file/d/0B-JhFgnzi0XKbGZlcTZqUTFLaFk/edit>>> Acesso em: 08 jun. 2017.

CARMELO, Bruno. **Animação é coisa séria: 15 filmes infantis com mensagens profundas**. Mar. 2016. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-120021/?page=3>> Acesso em: 10 mar. 2017.

CARVALHO, Maira e CARDOSO, Ricardo da Silva. **Quem disse que filme de animação é coisa só de criança?** Net, Brasília, Julho, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/123456789/150> > Acesso em: 10 mar. 2017.

DISNEY ANIMATION. **The History Disney Animation**. Disponível em: <<https://www.disneyanimation.com/studio/our-films>>. Acesso em: 26 out. 2017.

DISNEY FILMES. **Todos os filmes**. Disponível em: <<http://filmes.disney.com.br/todos-os-filmes>>. Acesso em: 17 out. 2017.

E BIOGRAFIA. **Walt Disney**. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/walt_disney/>. Acesso em: 25 out. 2017.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991. p. 156. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3621-1.pdf>> Acesso em: 20 out. 2017.

HISTÓRIA DA ARTE. **O que é arte**. Disponível em: <<http://historia-da-arte.info/o-que-e-arte.html>>. Acesso em: 17 out. 2017.

INFOESCOLA. **Georges Méliés e a criação do cinema**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/cinema/georges-melies-e-a-criacao-do-cinema/>>. Acesso em: 18 out. 2017.

INFOESCOLA. **História do cinema.** Disponível em: <<https://www.infoescola.com/cinema/historia-do-cinema/>>. Acesso em: 18 out. 2017.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** Papirus Editora, 2006. 430 p. Disponível em: <<http://site.sesc-se.com.br/cinema/historia+do+cinema+mundial.pdf>> Acesso em: 18 out. 2017.

NOGUEIRA, Luis. **Manuais do cinema II: Genêros cinematográficos.** Editora LabCom Books. 2010. 163 p. Disponível em: <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf > Acesso em: 20 out. 2017.

SCHERMA, Mariana. **Moana: vem ver algumas curiosidades sobre o filme.** Editora Alto Astral Ltda. Out. 2016. Disponível em: <<http://todateen.com.br/fun-cinema-e-tv/moana-vem-ver-algumas-curiosidades-sobre-o-filme/>> Acesso em: 11 mar. 2017.

PORTAL EDUCAÇÃO. **A origem da sétima arte - cinema.** Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-origem-da-setima-arte-cinema/53247#>>. Acesso em: 17 out. 2017.

THE WALT DISNEY STUDIOS. **Sobre nós.** Disponível em: <<http://www.waltdisneystudios.com/about/>>. Acesso em: 26 out. 2017.