

A IDENTIDADE NACIONAL DAS ANIMAÇÕES BRASILEIRAS¹

Taiana Grassi Lessa²

Resumo

A Identidade Nacional serve para que possamos nos sentir identificados com a sociedade ou a nação da qual fazemos parte e muitas vezes essa é passada através de filmes. O cinema, portanto pode ser uma importante ferramenta para refletir nossa grandeza cultural. Especialmente as animações, pois atraem um grande público infantil, fase mais propícia para aquisição cultural. O presente trabalho teve como objetivo identificar como as questões de nossa brasilidade são refletidas nas animações nacionais. Através de uma análise das animações infantis de longas metragens brasileiros que fizeram parte do circuito do cinema comercial nos últimos 15 anos.

Palavras-chave: Animações Nacionais, Identidade Nacional, Cultura Brasileira, Cinema Nacional.

A partir das relações humanas, o homem se constitui como indivíduo, para tanto possui a capacidade inata de aprender a partir de seus contatos. Isso é ainda mais perceptível quando falamos em cultura, uma vez que um indivíduo está inserido em determinada sociedade, seus membros apresentam uma forma específica de se comportar que foi desenvolvida ao longo do tempo de existência daquela sociedade, esse indivíduo apresentará esses mesmos comportamentos.

A possibilidade de se adaptar a uma cultura e aprender comportamentos específicos são fatos inerentes ao ser humano, entretanto esse processo é mais propício de acontecer quando falamos de crianças.

Levando em consideração a afirmação “No sentido mais amplo possível, a cultura na qual um indivíduo nasce se compões de todas as variáveis que o afetam e que são dispostas por outras pessoas” (Skinner,2003:15) e “a cultura da mídia é hoje a forma de

¹ Texto original, como recebido pela coordenação do Interprogramas.

² Programa de Mestrado em Comunicação Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: taiana.lessa@uol.com.br

cultura dominante que nos socializa e prove materiais para identidade” (Kellner, 2001: 8). Temos que hoje a cultura nos é passada não apenas com o contato entre os membros do grupo mencionado anteriormente, mas sim através de uma verdadeira gama de mídias que chegam até nós. No presente trabalho o foco será uma dessas mídias específicas: o cinema.

O cinema é algo que atinge tanto adultos como crianças, sendo as crianças as mais “contagiadas” pelo cinema de animação. Esta, portanto é um importante elemento na constituição do sujeito, justamente no momento que está mais suscetível aos estímulos: na infância. Produções americanas começaram e se mantiveram fortemente nas salas de exibição nacional, bem como nas prateleiras das locadoras. Já a produção de animações nacionais é muito pequena, dessa forma é possível pensar que as crianças crescem “educadas” pelas discussões e produções alheias à realidade do país, “nada nos é estrangeiro, pois tudo o é” (Emílio, 1980:2). Porém dentre as produções de animação nacional o que será possível identificar de características específicas da cultura, valores e realidade brasileira? Para responder a tal pergunta foram selecionadas animações infantis nacionais que fizeram parte do circuito comercial nos últimos 15 anos. Segundo Galvão e Bernadet (1983) o fato de um filme ter sido produzido no Brasil não garante que o assunto seja nacional. A análise proposta diz respeito ao conteúdo a partir do discurso apresentado pelos personagens, o contexto em que transcorre a narrativa, as imagens apresentadas no filme, o comportamento e personalidade das personagens e a trilha sonora em busca das características e assuntos nacionais nas animações brasileiras.

1. IDENTIDADE NACIONAL

Segundo pronunciamento do ministro da cultura Gilberto Gil em 2003 o objetivo do cinema deve ser:

...o de um cinema que reflita a dimensão de nossa grandeza cultural, territorial e econômica, de uma expressão audiovisual que reflita e energize nossa consciência de nacionalidade e nossa soberania, que apresente com luz própria, para nós e para mundo inteiro, a nossa maneira brasileira de ser. (Ministro da Cultura 2003)

7º Interprogramas de Mestrado

Seria esta, portanto, uma forma de criar nos brasileiros o sentimento de nacionalismo, uma forma de identificação e reflexão em torno de questões mais próximas do seu cotidiano e realidade. Além de mostrar ao mundo a identidade nacional.

O que está de acordo com a idéia de Galvão e Bernadet que afirmam que:

Este “possuir nacionalidade” está sempre vinculado ao fato de mostrar o que é “nosso”, de transpor para a tela os “nossos” usos e costumes, belezas naturais, acontecimentos e personalidades etc.
(Galvão e Bernadet. 1983:18)

E fato que identificar o que é “nosso” não é tarefa fácil, pois, mesmo o dito nacional sendo repleto de estrangeirismos, ainda existe elementos que já foram de tal forma absorvidos pela cultura que fica impossível negá-los como inerentes à nossa nacionalidade. O Brasil é um país constituído não apenas de uma única cultura, mas diversas, devido sua história de colonização e de inúmeras imigrações.

2. ANIMAÇÕES NACIONAIS x CULTURA BRASILEIRA

Para o período especificado foram encontrados 11 longas de animação infantil.

2.1. O Grilo Feliz

Produção de Walbercy Ribas de 2001 com 82 minutos, com um público de aproximadamente 200 mil pessoas³. Destaca questões ambientais e de amizade em sua narrativa e a tradicional dicotomia entre o bem e o mal.

Rafael, um personagem adolescente aparece em uma reunião para importantes decisões do povoado brincando com sua bola de futebol. Os meninos brasileiros em sua maioria têm contato muito cedo com o futebol e crescem envoltos a elementos relacionados a esse esporte.

³ Informações relacionadas a dados de recepção dos filmes foram obtidas através do site da Ancine (www.ancine.gov.br), no link do Observatório Brasileiro do Cinema e Audiovisual. Através do relatório: Total captado, renda e público por produtora e filme.

7º Interprogramas de Mestrado

No momento em que Rafael rebela-se contra a passividade proposta e decide “lutar” é apresentado um som de capoeira e ele faz alguns passos dessa atividade. A capoeira trata-se de uma prática desenvolvida no Brasil por escravos, que foi incorporada pela cultura.

Uma possível crítica em relação a nossa sociedade é em relação à forma que os idosos são tratados. Um caracol idoso menciona que o homem já chegou à lua, e ele ainda nem sequer recebeu sua aposentadoria.

Uma aranha nos é apresentada e pode ser encarada como uma mãe de santo jogando búzios, prática de origem africana que o povo brasileiro herdou justamente por conta dos escravos.

Um problema ambiental que já vem de longa data é o desmatamento. Atualmente no Brasil em média 45% dos Biomas⁴ brasileiros foram desmatados⁵ e um dos motivos que contribui para isso é o corte clandestino de árvores. Essa questão foi apresentada no filme mostrando o desmatamento.

Uma crítica política é apresentada, no momento em que o personagem malvado do filme, é questionado sobre o que será feito caso não consigam dinheiro para construir o monumento que ele deseja. O vilão responde que pedirá um empréstimo no exterior, prática comum entre os políticos brasileiros, segundo histórico da política nacional.

2.2. Cine Gibi Turma da Mônica

Série de cinco filmes produzida pelos Estúdios Maurício de Sousa Produções, Paramount International Pictures e United International Pictures, com um público de mais de 300 mil pessoas. Dirigido por José Márcio Nicolosi com supervisão geral de Maurício de Sousa.

O primeiro da série foi produzido em 2004 com 70 minutos de duração, e os demais em 2005 com 70 minutos, 2008 com 80 minutos, 2009 com 73 minutos e 2010 com 71 minutos.

⁴ Bioma é uma região da Terra com características específicas que a distingue do restante das regiões. No Brasil existem hoje 5 Biomas: Cerrado, Pantanal, Pampa, Caatinga e Mata Atlântica.

⁵ Dados obtidos através do Sistema Compartilhado de Informações Ambientais (SISCOM) com o Projeto de Monitoramento do Desmatamento dos Biomas Brasileiros.

7º Interprogramas de Mestrado

Os filmes são coletâneas de diversas situações da Turma da Mônica inspiradas nas histórias em quadrinho. São histórias com cerca de 10 minutos cada reunidas de acordo com uma temática em comum para cada um dos longas.

2.2.1. Cine Gibi 1

A abertura do primeiro filme da série é muito interessante para pensar a questão do cinema e cultura que é transmitida às crianças brasileiras, pois trata-se de um filme brasileiro, com personagens nacionais. Entretanto, a abertura do filme faz referências a diversos filmes de Hollywood, durante 3 minutos são apresentados 30 filmes sem que nenhum seja nacional ou faça referência a algo da nossa cultura.

Na história “Em Busca do Nariz de Isabelle” percebe-se uma breve imagem de uma localidade que podemos identificar como o bairro da Liberdade, pequeno reduto da colônia japonesa na cidade de São Paulo. O que pode ser percebido como uma demonstração da mistura cultural e de etnias que podemos encontrar no Brasil.

Ao final do filme aparece o Cascão transformando um pacote de pipoca em uma bola de futebol, comportamento esse observado em algumas crianças que jogam bola com qualquer coisa que possa ter esse formato.

2.2.2. Cine Gibi 2

No início desse filme temos a presença de um personagem com características de uma criança que mora em uma fazenda, no interior. O personagem vive uma realidade bem diferente das crianças da cidade. Chico Bento possibilita uma identificação de boa parte das crianças brasileiras que moram em regiões afastadas, andam de carroça e trabalham nas plantações para ajudar a família.

Além disso, ao final da história há a demonstração da caça ilegal ou predatória tão comum em diversas regiões brasileiras.

2.2.3. Cine Gibi 3

A única referência dos costumes, crenças e da cultura nacional encontrada neste filme é muito rápida, tratava-se apenas de uma “fotografia” de uma data bem conhecida

7º Interprogramas de Mestrado

para os brasileiros: o carnaval. Neste caso, temos também a menção a uma importante figura da cultura nacional: Carmem Miranda .

2.2.4. Cine Gibi 4

Na primeira história apresentada encontra-se a única referência a algo especificamente nacional, com duração de aproximadamente 5 segundos: Mônica representa famosas apresentadoras da Tv nacional: Ana Maria Braga em seu programa Mais Você e a apresentadora infantil: Xuxa Meneghel.

2.2.5. Cine Gibi 5

A única referência encontrada neste filme diz respeito a uma questão ambiental, onde a turma da Mônica enfrenta o Capitão Feio que está disposto a poluir o mundo. Poluição é um problema presente em diversas partes do mundo, mas no Brasil convive-se com esse tema intensamente.

2.3. Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço

Produzido pela Dealer & Associados em 2005 e dirigido por Clewerson Saremba e Moacyr Góes, distribuído pela Globo Filmes esse longa apresenta uma história de aventura com foco ambiental para crianças. Com duração de 85 minutos, o filme apresentou o maior público nesses 15 anos, com quase 600 mil pessoas.

Um problema que assola diversas regiões do mundo e inclusive no Brasil é o descarte indevido de lixo. Segundo dados do IBGE, 21% do lixo é descartado de forma incorreta, causando poluição. Nos primeiros 5 minutos de filme já surge essa temática com uma senhora jogando o lixo no córrego, refletindo o descaso da população.

Fato muito comum de ser visto nos noticiários são relatos de descaso por parte da prefeitura e órgãos responsáveis, em relação ao lixo que se acumula nos córregos ao céu aberto e trazem transtorno para a sociedade. Isso é reproduzido no filme com uma reportagem em um tele jornal que delata o descaso da prefeitura em relação ao córrego poluído.

7º Interprogramas de Mestrado

Para comemorar a vitória sobre os vilões da história, o robô, criado pelos personagens principais do filme, dança ao som de um samba, ritmo caracteristicamente brasileiro.

2.4. Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo

Produzido em 2007 pela Diler & Associados produtora e dirigido por Maurício de Sousa essa foi a segunda produção com maior público dos últimos 15 anos, com mais de 530 mil espectadores. O filme se baseia na tentativa da turma em recuperar os elementos perdidos em diferentes épocas responsáveis pelo funcionamento da nova invenção do Franjinha: A máquina do tempo.

Já no início do filme utiliza uma expressão bem específica culturalmente: “Hoje a Jiripoca vai piar”. Jiripoca refere-se a um peixe do Pantanal Matogrossense, e essa expressão indica que algo inesperado vai acontecer, no caso um peixe vai imitar um passarinho. Outra expressão também utilizada é: “Aqui não é a casa da mãe Joana”, expressão que os brasileiros utilizam para indicar que o local em questão não é para ser bagunçado.

No laboratório do inventor da turma (Franjinha), vê-se pendurado na parede o pôster de um grande inventor brasileiro: Santos Dumont, indicando o reconhecimento por tal figura da história nacional.

Ao viajar no tempo, Cascão chega a uma tribo indígena brasileira, que pela referência a Tupã, uma entidade da mitologia Tupi Guarani.

Em diversos momentos a história se passa nesta tribo com índios e diversos elementos da cultura indígena. Há também referência aos bandeirantes, importantes figuras da História do Brasil.

2.5. Garoto Cósmico

A produção do filme foi concluída em 2007 e sua exibição foi em 2008, com um público de mais de 35 mil pessoas.

Dirigido por Ale Abreu, o filme retrata a realidade dos seres humanos no futuro, onde a vida é completamente monótona e controlada. Porém, três crianças fogem dessa

7º Interprogramas de Mestrado

forma de vida e encontram em um planeta diferente uma trupe de circo. O filme conta com nomes conhecidos da música popular brasileira como Vanessa da Mata e Arnaldo Antunes na produção de sua trilha sonora.

O primeiro elemento que pode ser identificado como específico da cultura nacional é um berimbau, instrumento musical trazido pelos escravos e utilizado até hoje nos jogos de capoeira.

No momento que as crianças se divertem, fantasiando é possível identificar uma das crianças fantasiada como um cangaceiro e as demais carregam um Boi Bumbá, figura do folclore brasileiro.

Dublado pelo próprio Belchior o mágico do circo canta um pequeno trecho de sua música: “Como nossos pais”.

Somando-se o tempo de duração das cenas com referências nacionais durante todo o filme não é possível totalizar nem ao menos 1 minuto.

2.6. Brichos

Produzido em 2006 pela Tecnokena Audiovisual e Multimídia sob a direção de Paulo Munhoz teve um público de 7 mil e 700 espectadores, dentre todos os filmes apresentados é o que apresentou o menor público e foi também o de maior dificuldade de ser encontrado, ainda indisponível nas locadoras. Conta a história de três amigos, filhotes de jaguar, quati e tamanduá que buscam ganhar um campeonato de vídeo game..

Todos os animais pertencentes a história, apesar de não serem exclusivos do Brasil, são importantes representantes da Fauna brasileira como o tamanduá, onça pintada, jacaré, João de barro, tartaruga, cobras entre outros.

A abertura do filme mostra diversos pontos turísticos de diferentes estados do Brasil bem como algumas regiões características, são eles: Cristo Redentor no Rio de Janeiro; Masp em São Paulo; Farol da Barra em Salvador; uma tribo indígena, muito comum de ser encontrada na Amazônia; o Teatro Amazonas em Manaus; Mata das Araucárias que pode ser encontrada no Planalto Meridional ao longo dos estados do Paraná, Rio Grande do Sul e Santa Catarina com a imagem de uma usina hidrelétrica ao fundo que pela localização é provavelmente a Usina de Itaipu; Igreja de Santo Antonio em Tiradentes Minas Gerais; a

7º Interprogramas de Mestrado

ponte Hercílio Luz em Florianópolis; a Universidade Federal do Paraná; o museu Oscar Niemeyer no Paraná e o Congresso Nacional em Brasília.

Enquanto faz uma sessão de acupuntura o tamanduá pai faz uma crítica a falta de nacionalismo, dizendo que a “estrangeirada” está acabando com o país, que as crianças hoje não sabem nem cantar o Hino Nacional. Diz inclusive que é preciso valorizar apenas o que é nosso.

Parece que o desejo pela valorização das características nacionais é uma constante preocupação entre os animais adultos da Vila dos Brichos. No momento em que Tales busca ajuda do João de barro utiliza a palavra: “Games” e é corrigido: “você quer dizer jogos!”, mostrando o quanto palavras estrangeiras são incorporadas no vocabulário sem necessidade, pois existe uma correspondente em português.

No momento em que Dumonzinho, filhote do João de barro inventor, inicia a leitura de sua redação com o tema “Quem sou eu” apresenta uma frase rimada, em seguida o filhote de rato brinca que o João de barro é repentista, se referindo a prática nordestina de criação de versos. Ao continuar a leitura esclarece que Briche não significa bicho escrito errado, mas sim Bicho Brasileiro. Complementa ressaltando a grandeza biológica do país e o imenso potencial energético. Outros alunos fazem interferências ressaltando as características do Brasil como: o melhor futebol, Amazônia, Carnaval e Fórmula 1.

Em uma discussão com o filhote de rato, Dumonzinho diz que hoje com a Internet são todos irmão, pois têm o mesmo sobrenome “BR – de Brasil”. Mostrando que mesmo que tente fugir o rato não deixa de ser brasileiro.

Aos 30 minutos de filme há uma cena dentro de uma academia de capoeira e é apresentada uma roda com os bichos jogando capoeira, inclusive há o esclarecimento que capoeira não é uma luta e sim um jogo. Uma cena que dá grande ênfase a essa prática nacional. O mestre da roda de capoeira é uma sucuri, com sotaque nordestino e utiliza a expressão “meu rei” que é característica dessa região do Brasil.

Na seqüência há uma cena, onde Jairzinho, Tales e Bandeira encontram com as idosas da vila e há uma longa discussão envolvendo valores da nacionalidade brasileira. Elas apresentam sotaques e expressões regionais e caracteristicamente brasileiras, nordestinas,

7º Interprogramas de Mestrado

gaúcha e mineira. Uma delas está com uma cuia de chimarrão nas mãos, muito comum de ser tomado na região sul do país.

Iniciam a conversa contanto trecho da lenda folclórica do Curupira. Em seguida fazem uma crítica ao domínio do que é estrangeiro. Contam que antigamente apenas o que era de fora era valorizado, os melhores produtos nacionais eram exportados, enquanto importava-se produtos de qualidade inferior. Os bichos da vila se comportavam segundo as influências estrangeiras.

No momento final do filme quando os garotos estão na última luta do campeonato de vídeo game, derrotam o adversário através do comando de computador “Ctrl BR” o que faz o personagem do vídeo game começar a jogar futebol e assim ganhar a luta. Entrega inclusive uma camisa da seleção brasileira para seu adversário. A trilha sonora do jogo de computador é justamente um samba brasileiro.

2.7. O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes

Segundo filme do personagem Grilo Feliz criado por Walbercy Ribas em 2001, nesta produção de 2009 ele também foi o responsável pela direção em parceria com seu filho Rafael Ribas, a produção continuou a cargo da Start Desenhos Animados. Com um público superior a 350 mil pessoas, a animação foi produzida inteiramente digital. Traz um enredo atual e com questões éticas e morais, sem perder o tom divertido para o público infantil.

Algumas músicas nacionais foram utilizadas no filme como Amor Maior da banda Jota Quest e A Festa de Ivete Sangalo.

Segundo dados do IBGE e do Programa das Nações Unidas para os Assentamentos Humanos (UN-HABITAT) mais de 25% da população Brasileira vive em favelas ou similares, dessa forma a imagem de uma favela no filme pode ser considerada como uma referência a realidade nacional, pelo menos para parte da população. Mesmo para a população que não vive nestas áreas é certo o convívio com essa realidade seja pela proximidade geográfica, ou mesmo pelos noticiários.

7º Interprogramas de Mestrado

Nas favelas brasileiras, o ritmo comum de ser encontrado entre as bandas formadas na comunidade é o Rap. É justamente uma banda de Rap que os personagens dos sapos que moram na favela estão buscando formar, fazendo inclusive um teste para escolher a perereca que fará parte do grupo. Nesse momento Netão, o sapo líder do grupo, está com uma buzina na mão e faz barulho para indicar que não gostou da candidata, assim como era feito no programa do Chacrinha, nos anos 50.

O filme apresenta uma situação na qual os personagens malvados buscam crianças nas ruas para obter mão de obra barata para suas atividades, aproveitando-se da pobreza das crianças, que trocam seu trabalho por doce. Segundo dados do IBGE existe hoje mais de 4 milhões de crianças realizando trabalho infantil, muitas em situações de quase escravidão.

Uma das atividades do grupo de malvados do filme é o tráfico de animais. Sem nenhum tipo de cuidado ou preocupação com a vida deles, os animais presos aparecem mortos no filme. Atualmente o Brasil tem cerca de 15% de participação do total mundial de tráfico de animais⁶, o que gera uma retirada de 12 milhões de espécies da natureza por ano, sendo esse um assunto importante e relevante no que diz respeito a uma discussão da realidade no país.

Na residência do Grilo compositor estão à vista três Afoxés, instrumento tradicional do Brasil de origem africana.

Dois personagens caracterizados com trajes nordestinos estão na cidade e fazem uma demonstração de um Repente, tipo de criação musical característica do Nordeste brasileiro, caracterizada pela criação de versos “de repente”.

Em seu passeio pela cidade o Grilo é surpreendido ao ouvir suas músicas tocando sem nem ao menos ter gravado um Cd. Encontra então uma barraquinha onde estão a venda Cds piratas com as suas músicas. Posteriormente o sapo Netão descobre que também foram feitos cds piratas com suas músicas. O Brasil é hoje um dos 10 principais países em pirataria segundo a Associação Brasileira de Produtores de Disco (ABPD).

A última referência encontrada no filme diz respeito a um Trio Elétrico (um palco sobre rodas), utilizado pelos personagens para comemorar sua vitória sobre o vilão do

⁶ Dados obtidos através do Relatório Nacional sobre o Tráfico da Fauna Silvestre obtido no site da Rede Nacional de Combate ao Tráfico de Animais Silvestres (RENCTAS).

filme. Muito comum de ser encontrado nos desfiles de carnaval e festas brasileiras, teve origem em Salvador.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O único filme que possuía uma busca mais clara para uma reflexão sobre a Identidade Nacional foi o filme Bricho, nos demais filmes analisados a brasilidade não era a temática principal. Entretanto em todos os filmes analisados foi possível encontrar pelo menos uma característica ligada a cultura brasileira.

Garoto Cósmico foi animação com menor quantidade de elementos nacionais, pois para o contexto de uma ficção científica realmente as possibilidades de inserção de elementos se torna mais difícil, uma vez que a realidade dos personagens não é nem sequer vivida no planeta Terra.

O filme Brichos critica diretamente o estrangeirismo e pregando a valorização dos elementos nacionais, não apenas nos diálogos mas também na ação uma vez que o diretor teve a preocupação em mostrar muito de elementos nacionais. Infelizmente esse foi o filme com menor público de todos analisados, o filme mais difícil de ser encontrado e certamente deveria ter sido muito mais divulgado devido a riqueza de suas críticas.

Em uma análise geral é possível notar a grande quantidade de referências a cultura nordestina, talvez porque nessa região se encontre o que há de mais pura da nacionalidade brasileira e mais característico, devendo ser divulgado e valorizado e talvez até mesmo expandido.

Foi possível concluir que todas as animações apresentam elementos da cultura nacional, em maior ou menor grau, porém estão ali presentes e podem ser percebidas e certamente incorporadas por quem as assiste, sendo de extrema importância uma maior divulgação e utilização de tais elementos, seja pela busca espontânea ou na educação formal que deve utilizar o filme brasileiro para a educação infantil com maior frequência.

A produção cinematográfica brasileira é ainda muito tímida quando comparada de outros países que se dedicam mais intensamente a isso. No caso do cinema de animação isso se torna ainda mais intenso, em 15 anos apenas 11 produções de longas de animação.

7º Interprogramas de Mestrado

A presença dos elementos nacionais podem ser o diferencial da produção brasileira, que ainda não compete em tecnologia com as animações estrangeiras, mas que trazem um conteúdo que uma vez inseridos no gosto das crianças podem ser elemento fundamental de escolha de um filme posteriormente.

4. REFERÊNCIAS

- ABPD. http://www.abpd.org.br/pirataria_mundo.asp. Acesso em 04 de Janeiro de 2011.
- Ancine. <http://www.ancine.gov.br/oca/>. Acesso em: 26 de Dezembro de 2010.
- Baum, W.M. **Compreender o Behaviorismo – Comportamento, Cultura e Evolução**. Porto Alegre: Artmed, 2006
- Bernadet, J.C. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- D’Elia, C. Animação, técnica e expressão. In: Bruzzo, C. (Org.). **Coletânea lições com o cinema: animação**. São Paulo: FDE, v.4, 1996.
- Galvão, M. R. e Bernadet, J.C. **Cinema: Repercussões em Caixa de Eco Ideológica**. O nacional e o Popular na Cultura Brasileira. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.
- Gomes, P.E.S. **Cinema: trajetória no subdesenvolvimento**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980
- IBGE. <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/default.shtm>. Acesso em: 02 de Janeiro de 2011.
- Kellner, D. **A cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001
- RENTAS. http://www.rentas.org.br/files/REL_RENTAS_pt_final.pdf. Acesso em: 03 de Janeiro de 2011.
- Skinner, B.F. **Ciência e Comportamento Humano**. São Paulo: Martins Fontes, 2003
- SISCOM. <http://siscom.ibama.gov.br/monitorabiotomas/index.htm>. Acesso em 03 de Janeiro de 2011.
- UN-HABITAT . http://www.unhabitat.org/downloads/docs/global_urban_indicators.pdf. Acesso em 02 de Janeiro de 2011.