



UM PATETA FAZENDO HISTÓRIA

*Lígia Maria de Carvalho*¹

Universidade Estadual de Goiás UEG

Anápolis, Goiás, Brasil

ligiasun@yahoo.com

Resumo: No ano de 1932 houve o lançamento do curta-metragem: *A Revista Teatral do Mickey (Mickey's Revue)*, em que se via um anônimo e mal educado caipira que, simplesmente, conquistou o público com sua ingenuidade e risada divertida. Era o nascimento de uma das mais populares personagens Disney que, após ser “batizado” e “rebatizado” várias vezes, teve sacramentado o nome de Pateta (*Goofy*) em 1939. Na medida em que, tanto o nome quanto a configuração da personagem foram ganhando “personalidade”, o Pateta se tornou o “representante” da ascendente classe média urbana estadunidense, que se via retratada, de forma bem humorada, nas patéticas resultantes da inaptidão quanto ao uso dos artefatos da vida moderna. A riqueza, proveniente do butim da II Guerra Mundial, proporcionou às famílias norte-americanas o acesso aos bens de consumo, muito embora, essa população recém-enriquecida necessitasse abandonar os velhos hábitos. Portanto, a partir da segunda metade dos anos 1940, o Pateta foi se consagrando como o protagonista de um “sitcom” de animação que, não somente ria do *american way of life*, mas também servia de recurso pedagógico para inserir novas formas de comportamentos considerados mais saudáveis – sob as bênçãos do progresso, é claro. Diante do exposto, a presente proposta de trabalho tem a pretensão de utilizar a construção do personagem Pateta como documento histórico, ou seja, como instrumento de análise da sociedade estadunidense em seu contexto e, para tanto, será utilizada a sua filmografia produzida nas décadas de 1940 a 1960, bem como, suas aparições nas histórias em quadrinhos.

Palavras chaves: Historias em Quadrinhos, Disney, sociedade norte-americana.

¹ Mestre em História. Docente da UEG, Unidade Universitária de Ciências Sócio Econômicas e Humanas – UnUCSEH

Em 1927, enquanto o filme *The Jazz Singer*, produzido pela *Warner Bros*, encantava o mundo ao inaugurar a possibilidade de sincronizar imagens e sons, Walt Disney padecia uma disputa judicial com a distribuidora de Pat Powers pelos direitos de sua personagem *Oswald*, o coelho traquinas que só fazia estripulias. Uma vez privado de sua fonte de renda, Walt necessitava, desesperadamente, criar novo personagem para concorrer com o que lhe fora tirado, o que propiciou, no ano seguinte, nascimento Mickey Mouse que apareceu, pela primeira vez, no curta: *Plane Crazy* (O Maluco do Avião).

Extremamente semelhantes Oswald e Mickey compartilhavam tanto as feições e as diabruras quanto as *gags*. Neil Gabler (2009) comenta que as características de Mickey se repousavam em uma “criatividade não refinada e a determinação sádica”, acrescentando ainda que o camundongo era “agressivo, lúbrico e chauvinista”. Uma segunda animação veio, porém, sem trazer o sucesso tão esperado. Diante da situação financeira catastrófica e da possibilidade de inviabilizar suas ambições, Disney arriscou tudo para criar algo inédito e revolucionário, dando origem, assim, à *Steamboat Willie*, a primeira animação sonorizada. A voz esganiçada, que Walt emprestou ao roedor, garantiu, não somente a estrondosa popularidade do orelhudo e o status de celebridade, mas também os recursos necessários à sobrevivência do estúdio. Para se ter uma ideia sobre a repercussão do fenômeno, em 1928, foram produzidos apenas três curtas do Mickey e em 1929 – mesmo com a deflagração da crise econômica – foram feitas onze animações. Nos dois anos subsequentes, o número chegou a vinte e sete, o que corresponderia a mais de uma animação por mês.

Entretanto, algumas mudanças no cenário nacional trariam nuvens negras para toldar o esplendor de tal sucesso. O Presidente Herbert Hoover (1929-1933) - *quaker* por tradição e humanitarista por opção – ao tentar contornar os estragos provocados pela Grande Depressão adotou uma política austera e moralista que, não somente perseguiu *gangsters* e efetuou reformas fiscais no país, mas também inculcou na população um espírito de saneamento em favor dos bons costumes. Repentinamente, Walt se viu intimidado por uma avalanche de cartas provenientes de pais e mães descontentes. O Mickey endiabrado, beberão, fumante e eternamente excitado, foi soterrado (se bem que o fumo não foi completamente erradicado de todas as películas). Uma vez exigido o seu expurgo a solução encontrada foi ressuscitá-lo na pele de um rato politicamente correto. Entretanto, quando isto aconteceu, foi decretada a morte do camundongo por inanição.

A gaiola do bom comportamento destituiu o *mouse* e seu elan vital e, com ele, a energia que magnetizava seu público. A partir de então, para que se mantivesse em pé, necessitaria de amigos que lhe servissem de muletas. E é nesse contexto que surge o Pateta.

O Nascimento do Pateta

Premido pelas exigências sociais, Disney sempre encontrou uma válvula de escape no refúgio bucólico de suas memórias de infância. E com essas novas demandas não foi diferente. Das lembranças da fazenda de propriedade paterna, situada nas proximidades da cidade de Marceline, no estado de Missoure, Walt retirou as referências visuais e emocionais para compor suas personagens. Tantas vezes transformada em cenário para boa parte das peraltices do rato e seus coadjuvantes, a recordação de Marceline reintroduziu o ideal pureza campestre, de retorno a um tempo áureo que poderia ser resgatado pela valorização das coisas simples e pela harmonia com a natureza.

Em uma tradução livre das palavras de Walt:

Ao se fazer qualquer comparação entre o real e a animação de um animal, tem-se que ter em mente o critério do *cartoon* – que é a representação de uma fábula – tem que ser sempre a combinação do humano com a aparência característica do animal... E, animais se comportando como humanos são, universalmente considerados, como muito divertidos. De igual modo, os animais selvagens ou domésticos são tanto mais engraçados quanto mais se aproximarem do comportamento humano primitivo, do comportamento primata idealizado, com sua raiva e ansiedade, sua ganância e estupidezes² (JACKSON, 2006, p XIV).

Povoada por seres mágicos cujo sangue de tinta impregnava de vida a um simples brandir de pena, a morada dos sonhos fazia um contraponto perfeito com a crua realidade que grassava o país.

Sob essa perspectiva, veio ao mundo uma série de curtas e, dentre eles, uma animação exibida em 1932, chamada *Mickey's Revue*. A ação se desenvolvia em um celeiro travestido de teatro, cuja plateia era composta por animais da fazenda que estavam devidamente paramentados para a ocasião. O show de variedades simplesmente encantava um peculiar espectador, dono de uns óculos com lentes quadradas e uma risada divertida. Apesar de mal educado e não saber se comportar em tão solene espaço público, o excêntrico cão caiu

² “In making any comparisons between real and animation animals” he declared, “it must be borne in mind that the cartoon critters – that is, figures of fable – have always been a combination of human and animal appearance and traits... And animals behaving like humans are universally considered as very amusing. Similarly, wild or domestic animals are funny when they most closely ape human behavior in the romantic antics, their angers and anxieties, their greed and stupidities”.

no gosto do público, sendo batizado, com o nome de *Dippy Dawg*, pelo quadrinista Floyd Gottfredson em 1933. A partir de então, voltou a contracenar com Mickey em diversas ocasiões. Nascia, assim, o trapalhão em sua fase caipira.



Imagens e créditos disponíveis em <http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=161>

Em sua fase caipira, foram mantidos os estereótipos do figurino matuto, bem como o do caipira puro, simplório e bondoso, um ente sempre resistente ou em descompasso com ritmo da vida moderna. As ingênuas, películas traçavam uma sutil e tênue linha de separação entre o rural e o urbano, sendo que que o primeiro, na maioria das vezes, saía ridicularizado ou em desvantagem. Em *Californyer Bust*, produzido em 1945, o tom caipira não apenas impregna a fala, mas também, ironiza o embate entre brancos e índios durante o processo da Marcha para o Oeste.

Por outro lado, a utilização de engenhocas e espertezas com a finalidade de se alcançar um objetivo, ou mesmo, de escapar de situações ameaçadoras, parece enaltecer a vivacidade e presteza de raciocínio do citadino em detrimento da “acomodação” do campesino. O idílio da vida pacata no campo estava sempre ameaçado pela chegada do novo, do diferente, do agente provocador de mudanças.



Imagens e créditos disponíveis em <http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=287>

No filme *Goofy and Wilbur*, de 1939, a transgressão é a tônica. Burlando a interdição que anunciava a proibição da pesca, Goofy³ realmente não se utilizou dos apetrechos sobre os quais recaiu o impedimento, mas, para capturar os peixes que lhe interessava, ele os atraía com um grilo suculento, sua eficiente isca viva. No caso, a impessoalidade da norma foi ludibriada pela amizade que, mesmo correndo riscos, foi capaz de unir, pelos sentimentos e a realização de uma tarefa conjunta, duas criaturas tão díspares. No que se refere ao corajoso inseto, a caracterização do sertanejo se evidenciava no hábito de lançar uma cusparada para expelir o fumo mascado.

Outro exemplo pode ser observado em *Two Gun Goofy*, de 1952, em que o Pateta, apresentou um sorriso diferente: os dentes grandes e unidos lhe conferiram uma aparência ainda mais agreste. Também apareceu fumando um cigarro, atitude típica do habitante do sertão e que, tempos depois, foi banida do repertório das animações em virtude da adoção do politicamente correto. As exceções a tal preceito vieram em forma de episódios pedagógicos que passaram a propagandar uma postura antitabagista. Neste episódio, se ironiza a controvérsia entre os valores tradicionais, calcados na moral e na ordem, em detrimento da iniciativa própria, muitas vezes embasada na transgressão. Mas, seja como for, a mensagem do filme vaticina que a ingenuidade e a pureza de espírito vencem a desordem.

³ Conta a lenda que foi no filme *Goofy and Wilbur* que próprio Disney rebatizou e oficializou o nome de Goofy.



Imagens e créditos disponíveis em <http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=530>

A título de provocação, vale a pena mencionar um artigo de Nick Hasted, publicado no jornal britânico *The Independent*, na data de 17 de outubro de 1996, espaço em lê o seguinte comentário e que, em tradução livre, poderia ser entendido mais ou menos assim:

Em um memorando de 1934 - escrito por Art Babbitt, um dos animadores dos Estúdios Disney - aparecia a seguinte orientação: "Pense no Goof como um composto de um otimista eterno, um bom samaritano crédulo, um imbecil, um rapaz de cor de boa índole, um indolente e caipira", disse à sua equipe. "Seu cérebro é bastante vaporoso. Ele ri de suas próprias piadas, porque não consegue entender a dos outros. Ele é muito cortês e protetor, suas gafes o constroem, mas, ele tenta rir de seus próprios erros. Ele conversa consigo mesmo, porque se ouve a si próprio de primeira mão, fica mais fácil saber o que pensar" [...] Quanto à aparência, Babbitt admitiu "uma vaga semelhança" entre "a cabeça do Pateta e a do Pluto". Mas a animação era para ser "totalmente diferente". "Um é cão. O outro humano"⁴.

Parece que a equipe de desenhistas seguiu, à risca, as orientações do criador do Pateta, porém, há um detalhe muito interessante que merece ser observado. No texto aparece a expressão: "um rapaz de cor", que sugere a possibilidade de ele ser negro. Conquanto haja indícios que possam promover tal associação, esta teoria apresenta graves problemas. A favor de desse argumento, existem episódios cuja ambientação e costumes remetem à região centro-sul do país, na qual há uma razoável concentração de população negra, e que, portanto, não seria impossível, em tal contexto, caracterizar a personagem como tal. Também contribuiria favoravelmente, ideia da inserção de um negro na tríade de amigos, caso em que, amorteceria as acusações de racismo que pesavam sobre Walt. Porém, se a única condição para se

⁴ In a memo written in 1934, Disney animator Art Babbitt told all. "Think of the Goof as a composite of an everlasting optimist, a gullible Good Samaritan, a half-wit, a shiftless, good-natured colored boy and a hick," he told his staff. "His brain is rather vapoury. He laughs at his own jokes, because he can't understand any others. He is very courteous and apologetic and his faux pas embarrass him, but he tries to laugh off his errors. He talks to himself because it is easier for him to know what he is thinking if he hears it first." [...] As to what he looked like, Babbitt admitted "a vague similarity" between "the Goof's head and Pluto's". But their animation was to be "entirely different". "One is dog. The other human."

considerar o Pateta como sendo negro fosse a cor do traço, a adoção deste último quesito simplesmente conduziria a um problema ainda maior, uma vez que tal dúvida poderia alcançar o Mickey também. De resto, há animações em que o Pateta – agora com o nome de George Goofy - aparece com o tom de “pele” de um caucasiano (exemplo disto pode ser visto no filme *Father's are People*, de 1951).



Imagens e créditos disponíveis em <http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=519>

Neste curta, Goofy mora em um bairro nobre e, pasmem, é um **pai de família** respeitável! Seu filho é um elétrico ruivinho desobediente, travesso, genioso e extremamente mal educado. Sua esposa tem características humanas, portanto, não antropomorfizadas, e conquanto o rosto nunca seja mostrado, é loira e de “pele” clara, o que remete ao estereótipo da família de classe média urbana, público alvo das animações Disney, uma vez que, naquele momento era a fatia da população com recursos suficientes para adquirir um aparelho televisor. Além disso, não é impossível de se relacionar a opção pelos traços humanos da esposa com a finalidade de se amenizar os traços caninos do pequeno George Goofy Jr., uma vez que isso o tornaria identificável com qualquer criança.

Contra a referida hipótese, repousa o fato da quase inexistência de alusões sobre o assunto. Talvez os estudiosos sobre a matéria não tenham dado importância à questão, ou, simplesmente a desconsideraram.

Mas, seja como for, exista ou não um pateta negro, a questão que permanece é: a personagem não se cristalizou no tempo, como aconteceu com o eterno infantilizado Mickey e com o perene estouvado e rabugento Pato Donald. Ainda que em certas ocasiões se pense na possibilidade de ser ele um “rapaz de cor” - quando se trata de representações relacionadas com o caipira do centro-sul - ou mesmo um caucasiano, de classe média, um marido e pai bem estabelecido, é patente a evolução da personagem. Não por acaso o Pateta foi conclamado a representar vários papéis, o que fez dele uma caricatura versátil dos cidadãos e

dos costumes estadunidenses. Como um “cidadão genérico”, ele sempre acompanhou a mudança e os interesses do estúdio.

A inserção do atrapalhado caipira no mundo moderno

O mundo em que Disney reinava estava em mutação. A II Guerra Mundial trouxe, não apenas as forças armadas para arrancharem no terreno onde funcionavam os estúdios, como também intensificou o arrocho financeiro. Uma somatória de problemas, como: longa metragens que consumiram boa parte das verbas, ao invés de darem retorno do investimento, se revelaram fracassos de bilheteria; os filmes ainda em produção tiveram que seguir em marcha lenta, portanto, continuavam consumindo recursos sem perspectiva de lançamento; a drástica retração do mercado europeu cujo consumo de filmes e objetos licenciados era responsável por uma parte considerável nos lucros. A isto ainda se somava a imensa dificuldade de se conseguir novos financiamentos, uma vez que os bancos estavam comprometidos com os esforços de guerra. Assim, a saída encontrada por Disney foi se aliar ao governo, oferecendo as instalações, as personagens carismáticas e seu próprio nome às ações em prol da guerra.

Neal Gabler (ibidem) esclarece que houve uma intensificação na produção de curtas, porque os animadores poderiam confeccioná-los com maior rapidez e com custos reduzidos. O que anteriormente era impensável, como por exemplo, o reaproveitamento de cenários e poses, se tornou uma prática constante, quando não, exigida. Obviamente, a qualidade deixava a desejar, jamais podendo ser comparada à do período áureo, mas tais medidas extremas faziam com que o capital também girasse mais rapidamente e as contas fossem amortizadas com menos sofrimento.

Porém, nem tudo foram espinhos. As fábricas de artigos bélicos e seus acessórios cresceram e ofereceram trabalho a uma população até então não alcançada pelo capitalismo. Os investimentos externos prometiam retorno garantido e uma enxurrada de bens de consumo se tornou o fetiche da população, muito embora, essa mesma população recém-enriquecida necessitasse de treinamento, tanto para saber utilizar essas novidades tecnológicas, quanto para abandonar os velhos hábitos indesejados.

Incontestavelmente, após a Grande Guerra o país acordou rico.

Kathy Merlock Jackson, em seu livro *Walt Disney Conversations*, comenta que, no período compreendido entre os anos de 1946 a 1964, houve um número recorde de casamentos, o que trouxe ao mundo 76 milhões de bebês (a maior quantidade de nascimentos

da qual se tem notícia nos EUA). Tão grande volume de pessoas gerava necessidades para as quais, nem o governo e nem a própria sociedade, estavam preparados.

A partir dos anos 1950, os problemas com habitação, transporte, trabalho, educação, segurança e lazer se inscreveram na pauta de revisões do governo Norte Americano e a preocupação com tal matéria também se estendeu ao *como* proceder. Embasado em experiências propagandísticas anteriores, houve um acordo tácito entre o governo e a Indústria Cultural no sentido de entreter e ensinar essa população.

Enquanto isso, Disney se tornou a personificação do sonho americano, ou seja, o homem simples e bem sucedido, que se alçou à glória por méritos próprios. Sua devoção aos valores estadunidenses fez com que, mais uma vez, se engajasse nas campanhas educativas governamentais, cujo escopo era chamar a atenção das pessoas para a necessidade de se racionalizar a convivência no espaço urbano, da melhor maneira possível. Nisto se incluíam: a criação de filhos; o convívio familiar e com a vizinhança; a utilização da tecnologia nos seus mais variados empregos; o trabalho e o lazer e, especialmente, o trânsito.

Roberto Elísio dos Santos, no livro *Humor e Riso na Cultura Midiática*, esclarece que o humor foi o tom escolhido pelos programas televisivos. Os *sitcoms* e os programas educativos povoaram os vídeos. Isto, de certa forma, leva a pensar na possibilidade de que o sucesso da empreitada tenha sido possível pela repetição dos episódios e pela facilidade de se inculcar os valores pretendidos em toda a família, uma vez que os aparelhos tinham o poder de congrega a todos.

Novamente o Pateta é convocado a agir. Despojado do figurino caipira, ganha vestimentas citadinas. Retirado de uma existência nômade e incerta, passa a morar em bairro nobre, local onde constitui família. Trabalhando em um escritório sofre os desmandos do chefe e, como qualquer um dos demais mortais sonha com as férias...

No curta de 1951, denominado *Lion Down*, Goofy parece ser um novo-rico, um pacato morador de uma cobertura ajardinada que tem como único desejo, naquele momento, poder desfrutar da placidez de seu recanto. Acontece, porém, que a distraída criatura não percebeu que, para se armar uma rede, são necessárias duas árvores... Assim, deixando a cidade, vai ao bosque e corta a tão cobiçada madeira, trazendo-a em seu automóvel. Ocorre, entretanto, que o vegetal em questão já estava ocupado por um leão da montanha que, ao se recusar a perder seu habitat, seguiu o aparvalhado trapalhão. Daí em diante fica fácil imaginar as confusões que se seguiram.

A questão central apontada, humoristicamente, pela animação, diz respeito ao perigo e às consequências de se destruir predatoriamente a natureza. Quanto a isso, nem

mesmo os mais ingênuos poderiam ser desconsiderados. Na verdade, é hilária a maneira encontrada para inculcar no telespectador um comportamento consciente e responsável, a percepção de uma realidade tão vital. Na mesma linha de raciocínio, também se pode analisar os desenhos que tratam da pesca, e da caçada.



Imagens e créditos disponíveis em <http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=504>

Interessante, também, é a maneira com que as animações desempenharam um papel repressor, um instrumento de controle social. De acordo com Henri Bergson, o riso é um fator social e, nesta qualidade, para ser devidamente compreendido, carece dos elementos compartilhados por uma comunidade. Isso equivaleria dizer que, por ser o riso um elemento partilhável, as pessoas que dele comungam acabam exercendo uma espécie de poder umas sobre as outras, a saber, um indivíduo que não consegue captar a comicidade do momento, ou mesmo, que se recusa a participar do jogo de percepção e não percepção, fica sujeito à ridicularização e ao escárnio do grupo. Desta forma o riso se transformaria em instrumento de punição imposta aos comportamentos desviantes.

Portanto, nada melhor do que utilizar o riso com a intenção de substituir os comportamentos indesejados pelos hábitos saldaáveis. Desta forma os esportes se tornaram um dos temas mais explorados. A máxima: “mente sã em corpo sã” talvez tenha sido a mais incorporada pelas gentes de todas as classes sociais da nação. Da natação aos esportes radicais, Goofy se mostrou um exímio defensor, mas, no que diz respeito à prática... Bem, aí já é outra coisa.

A série de curtas denominada *How to...* - série esta destinada a “ensinar” aos cidadãos comuns a maneira “correta” de se fazer as coisas - logo caiu no gosto da população. Iniciada com *How to Ride a Horse*, que fazia parte de um dos quadros da longa metragem *The*

Reluctant Dragon (concluído em 1941), as patetices pareciam fazer piada com o apego de Disney pela a equitação. Gabler (ibidem) comenta que os cavalos se tornaram um hobby dos muito ricos. As celebridades se reuniam nos seletos clubes para jogar polo, esporte este, que se transformou no frisson da moda e na paixão Walt.



Imagens e créditos disponíveis em <http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=322>

Nadando, dançando, esquiando ou fazendo qualquer outra atividade física, Goofy acabava produzindo uma crítica sobre os comportamentos sociais desviantes. Mas, talvez a maior das censuras possa ser observada nos episódios destinados à educação no trânsito. Se propondo a educar a classe média que sonhava possuir o próprio automóvel, os filmes ridicularizavam os indivíduos que desconheciam as regras básicas de “civildade” quando assumiam o volante.

A primeira dessa série foi *Motor Mania*, de 1950. Este curta, também considerado como parte da série “*How To ...*” (que aqui no Brasil ficou conhecida como *Pateta Apresentando...*) se revelou uma surpresa para Walt, uma vez que o Departamento de Polícia de Oakland pediu uma cópia do filme para exibir no programa da escola de condutores infratores de trânsito. A *Disney Company* fez uma cópia de 16 milímetros do filme e, tão logo a enviou, outras escolas e departamentos policiais também se interessaram em exibi-lo. O curta foi premiado com o *Buyer Trophy*, como o melhor filme sobre segurança no trânsito e acabou na coleção do Exército dos EUA para fins de treinamento. Walt, que salvara seu estúdio produzindo filmes de treinamento para o governo dos EUA - durante a Segunda Guerra Mundial - estava interessado em começar uma divisão da empresa que fosse estritamente dedicada à produção de filmes educativos. Dessa experiência originaram-se outros tantos episódios, mas, sem perder a meta traçada pelo primeiro deles.

No Brasil, *Motor Mania*, mais conhecido como *Pateta o rei do volante*, ainda hoje faz parte do material didático utilizado na escola de condutores.

Conclusão

Conquanto a personagem faça parte da tríade mais antiga e importante do universo Disney, sua relevância enquanto objeto de estudo permanece um tanto obscura. Centenas de trabalhos já analisaram Mickey e Donald, mas ao Goofy sempre lhe dedicaram a posição de coadjuvante, quando não, o papel de otário que faz ressaltar a inteligência e perspicácia do camundongo.

Analisar esse material tem se revelado em uma grata surpresa, porque, tem oferecido a oportunidade de se analisar a personagem em conexão com o contexto em que foi criada.

Infelizmente, o presente estudo, que faz parte de um projeto maior, ainda se encontra em fase inicial, portanto, qualquer observação mais conclusiva poderia se revelar incompleta ou incorreta, mas, de resto, deixo aqui registradas as primeiras impressões sobre uma invenção em forma de cão que tem encantado o mundo.

Referências

ARISTÓTELES. *Poética*. eBook: Published Smashwords, 2013.

BERGSON, Henri. *O Riso*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Californyner Bust. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=ZglKcNhnxCs>. Acessado em 09/03/2013, às 12h:14min.

Father's are People. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=H-chwrbThzw>. Acessado em 10/03/2013, às 23h:00min.

GABLER, Neal. *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*. Osasco, SP: Novo Século, 2009.~

Goofy and Wibur. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=0N5eHe1-dgl>. Acessado em 02/03/2013, às 15h:45min.

JACKSON, Kathy Merlock. *Walt Diseny Conversations*. University Press of Mississipi, 2006.

Lion's Down. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Y6ttDlx5CE0>. Acessado em 11/08/2013, às 12h:25min.

Mickey's Revue. Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=ozfBAn_R0DE. Acessado em 03/04/20013, às 16h:05min.

Mickey's Service Station. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=tmyc3oB8bVc>. Acessado em 12/08/2013, às 22h:50min.

Plane Crazy. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Ed0X9vYdGE8>. Acessado em 09/03/2013, às 12h:27min.

SANTOS, Roberto Elísio dos; ROSSETTI, Regina (orgs). *Humor e Riso na Cultura Midiática: variações e permanências*. São Paulo: Paulinas, 2012.

Steamboat Willy. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Zq0e4WjL7G0>. Acessado em 09/03/2013, às 12h:14min.

The Independent, de 17 de outubro de 1996. Disponível em <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/so-what-is-goofy-1358726.html>. Acessado em 22/08/2013, às 22h:30min.

The Reluctant Dragon. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=yZ5L-dYBP4>. Acessado em 09/03/2013, às 13h:00min.

Two Gun Goofy. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=JheWKXSrReM>. Acessado em 10/03/2013, às 22h:27min.