



REPRESENTAÇÕES DO IDOSO EM LONGAS-METRAGENS ANIMADOS DISNEY

Maria Renally Braga dos Santos (1); Ana Catarina da Silva Nóbrega (2)

¹ *Graduanda em Psicologia, pela Universidade Federal de Campina Grande/UFCG – mariarenally1@gmail.com*

² *Graduanda em Psicologia, pela Universidade Federal de Campina Grande/UFCG – anacatarina-16@hotmail.com*

Resumo: Os longas-metragens animados, a mídia e o cinema em geral, podem ser considerados reprodutores/inventores de representações que sugerem comportamentos, identidades sociais e culturais, dentre elas a identidade de gênero e concepções da velhice. Desta forma, esse trabalho objetiva analisar criticamente as representações de idosos nos filmes animados Disney, elencando as personagens de Majestade, Sultão e Carl, entre os anos de 1950 a 2009, pertencentes as animações, a saber: Cinderela, Aladdin e UP-Altas Aventuras. Trata-se de uma produção qualitativa, do tipo explicativa, usando de revisão bibliográfica acerca da temática de representações, velhice masculina na cultura ocidental e filmes animados. Como resultados e discussão, observou-se que alguns filmes animados baseiam-se em contos de fadas, onde ambos possuem o foco de lidar com objetivos universais, tornando a experiência do leitor/ouvinte/telespectador algo subjetivo e envolvente de resoluções de conflitos internos. Dos filmes, avaliou-se que os lançados antes dos anos 2000, Cinderela e Aladdin, apresentam os idosos como personagens secundários, preocupados com o casamento a fim da procriação de seus filhos, enquanto que em UP-Altas Aventuras, visualiza-se a imagem do idoso como um ser ativo e protagonista da trama. Buscou-se enfatizar também acerca das sexualidades das personagens, encontrando-se referências em todos os longas-metragens. Com isso, concluiu-se que a velhice é uma experiência singular ao indivíduo, porém, possui percepções culturais, as quais mostraram-se discrepantes nas tramas antes e após os anos 2000, onde de um idoso secundário e preocupado com seus filhos, encontrou-se um idoso protagonista, sem filhos, independente e sem conselheiros.

Palavras-chave: velhice masculina; representação; longas-metragens animados, gênero, cultura.

INTRODUÇÃO

Os longas-metragens animados, assim como os desenhos animados, a mídia ou o cinema em geral, podem ser considerados reprodutores e/ou inventores de representações que sugerem comportamentos, identidades sociais e culturais (RAEL, 2010). Desta forma, tais animações estão inseridas no cotidiano, as quais são percebidas como um elemento parte de uma cultura, tendo em vista que, assim como pontua Rael (2010), essas são prováveis instâncias educativas e pedagógicas, perpassadas como entretenimento.

Em meio a estas concepções, destacam-se também a identidade de gênero e a velhice, ambas entendidas enquanto frutos de uma construção social, histórica e cultural. De acordo com Louro (2008), o gênero é uma identidade construída por instâncias educativas e políticas, as quais atravessam ensinamentos e orientações quase



soberanas, em um processo minucioso, sutil e sem fim. Tal processo cria normas e identidades padrões, responsáveis por intervir na vida das pessoas e na sua formação social, psicológica e cultural, discriminando os gêneros que são tidos como diferentes do padrão, as chamadas identidades desviantes ou *queers*, enquanto valoriza as ditas identidades binárias, ou seja, o gênero feminino ou masculino, que segue a lógica heteronormativa (FURLANI, 2009).

A velhice, por sua vez, faz parte do desenvolvimento humano, sendo esta considerada a última fase da vida de um ser humano (ARAÚJO, 2005). Contudo, essa fase possui variadas percepções, repletas de imagens, significados individuais e coletivos inerentes aos diversos povos, em variados períodos de tempo da história cronológica humana (KAMKHAGI, 2008). Observando-se o cenário atual, no Brasil, em que a população idosa está a cada ano maior, devido à queda das taxas de natalidade e mortalidade adulta e/ou infantil, tem-se um aumento do fenômeno do envelhecimento, onde este último se mostra discordante ao imaginário brasileiro, que ainda percebe este país como uma nação de jovens (REIS, 2013).

Neste sentido, tendo em vista a provável influência dos longas-metragens animados no âmbito da identidade de gênero e na velhice na cultura ocidental, essa produção pretende analisar, através da observação crítica, as representações dadas aos idosos do gênero masculino em alguns longas-metragens animados Disney, lançados entre os anos de 1950 a 2009, elencando-se as personagens de Majestade, Sultão e Carl, pertencentes aos respectivos filmes, a saber: Cinderela, Aladdin e UP – Altas Aventuras.

METODOLOGIA

Esse presente trabalho consiste em uma produção de cunho qualitativo, do tipo explicativa, realizada através de uma revisão bibliográfica acerca da temática das representações e da velhice masculina na cultura ocidental e nos desenhos animados de longa-metragem, lançados entre os anos de 1950 a 2009. Sendo, selecionada para análise, as personagens de Majestade, Sultão e Carl, pertencentes aos respectivos filmes, a saber: Cinderela, Aladdin e Up – Altas Aventuras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



1. Os contos de fadas, os desenhos animados de longa-metragem e suas personificações

Os desenhos animados de longa-metragem são considerados por Rael (2010) enquanto uma pedagogia cultural, promovida através do entretenimento. Nessa constante, ao se assistir a alguns longas-metragens animados, visualiza-se que estes representam uma herança cultural anterior, apresentando elementos de seu enredo similares às narrativas dos contos de fadas. De acordo com Bettelheim (2015), os contos de fadas podem ser entendidos como histórias imaginárias, que refletem o cotidiano onde estão inseridas, ajustando-se as diferentes épocas e a cultura local, mantendo sempre o núcleo central de seu respectivo conto.

Neste tocante, os contos de fadas retratam temas universais, a exemplo do medo e do amor, considerados conflituosos para os indivíduos, cuja narrativa oral ou escrita permite ao ouvinte desenvolver habilidades para superar certas situações que são comuns ao cotidiano do grupo, sendo uma experiência única e subjetiva para cada pessoa o contato com determinado conto de fadas (BETTELHEIM, 2015).

Portanto, parecido aos contos de fadas, os desenhos animados de longa-metragem dispõem-se de uma riqueza subjetiva para cada um de seus telespectadores. Entretanto, enquanto os contos de fadas concentram-se apenas no universo escrito e oral, muito de suas narrativas e personagens são inseridas e adaptadas nos desenhos animados que, por sua vez, abandonam a escrita, porém, apresentam mais uma habilidade, a visual. De acordo com Louro (2008), o cinema pode ser tido enquanto uma arte que diverte e atrai uma grande parcela da população urbana, da mesma forma visualizam-se os longas-metragens animados, pois, utiliza-se de recursos parecidos com o do cinema.

Segundo Rael (2010), na elaboração dos desenhos animados da Disney são utilizados diversos recursos encontrados também no cinema, como o posicionamento e movimento da câmera, o posicionamento das personagens, a iluminação, a representação gráfica e o recurso significativo das cores.

o recurso simbólico das cores é utilizado frequentemente. Ele serve para distinguir os personagens que são apresentados como heroínas/heróis dos personagens que são vilãs/vilões. As cores claras são usadas para representar os 'bons' e as cores escuras são usadas para os que personificam os 'vilões'; O espaço onde transitam estes personagens também é representado e diferenciado pelas cores. A representação gráfica marca também a diferença entre as personagens. As protagonistas são sempre representadas como figuras esbeltas, com formas mais suaves. Nas vilãs, as linhas dos desenhos são mais pontiagudas, as feições são marcadas por traços mais fortes,



tradicionalmente consideradas como feias e grotescas. (RAEL, 2010, p. 162).

Dessa maneira, tais itens influenciam na percepção e personificação de heróis ou heroínas, vilãs ou vilões, protagonistas ou personagens secundários, auxiliando, principalmente, no entendimento de como são representados as personagens dos idosos, elencados neste trabalho.

2. Os idosos de Cinderela, Aladdin e Up – Altas Aventuras

No clássico filme animado Disney, Cinderela, lançado em 1950, atenta-se, no enredo da jovem conhecida como a gata borralheira, a presença de uma personagem a ser tida como idoso, sendo ele o pai do Príncipe, conhecido na animação como Majestade. Tal idoso mostra-se enquanto um homem gordo, de estatura baixa, com os poucos cabelos restantes brancos assim como seu bigode. Seus traços faciais e corporais são arredondados, característica esta comum às personagens vistas como bondosas, nas obras cinematográficas Disney, tendo, ainda, vestes claras de um nobre. Em relação a personalidade deste, o mesmo se apresenta como um homem impaciente, determinado a casar o filho a qualquer custo, a fim de que este lhe dê netos. Tal angústia visualiza-se na primeira vez em que Majestade é apresentado no filme, ao conversar com seu conselheiro, de forma emotiva:

A cada dia vou envelhecendo e eu gostaria de conhecer os meus netinhos [...] não! Você não sabe o que é ter um único filho [...] neste nobre e velho palácio quero ver meus netinhos correndo por aqui. (CINDERELA, 1950, 24:05-24:39).

Na frase deste personagem detectam-se algumas perspectivas do idoso a respeito do casamento e das mulheres. Para ele, o filho precisa imediatamente encontrar uma moça, a qual ele despose e tenha filhos, levando o telespectador a concluir que o relevante papel da mulher é o da procriação, tendo em vista de que tal personagem afirma não acreditar no amor, e sim, apenas em momentos românticos que unem casais, o que o leva a criação de um baile para que o príncipe se apaixone por uma das jovens do reino e a despose.

Outrossim, consiste na urgência de se conhecer os netos, acarretando na busca do telespectador sobre que motivos levam a tamanha emergência, os quais são ocultados no filme. Um último ponto relevante sobre esta personagem é que este simpatiza com Cinderela no fim do filme, pois, o beijo da jovem, após o



casamento, o deixa “vermelho” ou envergonhado, com um sorriso no rosto. Essa excitação não é bem explanada no filme, muito menos a relação entre a protagonista e essa personagem secundária, porém, enfatiza-se que a sexualidade de tal idoso é provavelmente vigente.

No clássico Disney, Aladdin, lançado em 1992, tem-se a personagem do Sultão, um senhor baixo, de longa barba e bigode brancos, cujos traços faciais e corporais são arredondados, seguidos por roupas claras. Relativo a seu comportamento, o Sultão é uma personagem de certa autoridade, visto a função que ocupa, porém é bondoso, principalmente com sua filha, Jasmine. Logo, no início da trama, o pai de Jasmine pede à filha que a mesma escolha um pretendente antes de seus 16 anos, assim como decreta a lei em relação à princesa, pois, o Sultão diz claramente que não deseja morrer sabendo que não tem ninguém para ocupar o lugar como protetor/pai de Jasmine.

Entretanto, apesar de seu poder e autoridade, no decorrer da história, o mesmo é enganado por seu conselheiro de maior confiança, Jafar. No passar de boa parte do filme, o vilão utiliza de seus poderes, ligados a magia, para manipular o Sultão através de seu cajado de cobra, com o objetivo de obter os itens necessários para se tornar um homem de poder.

Jafar não pode ser considerado um homem idoso, visto que não apresenta as madeixas brancas como nas duas personagens anterior, ou outras referências, como velho ou senhor. Outrossim, é que essa personagem não define a si mesmo como idoso. Porém, em dado momento da história, em busca de enganar Aladdin para conquistar a lâmpada do gênio na Caverna dos Tesouros, um local repleto de tesouros, joias e ouro, o vilão disfarça-se de velho, passando uma imagem de bondoso.

Na animação UP – Altas Aventuras, da Pixar Animation Studios e Walt Disney Pictures, lançado em 2009, se têm como um dos principais personagens, Carl Fredrickson, que é atravessado pelo período da sua infância, fase adulta e velhice. A trama é produzida a partir da sua infância onde este personagem tinha um ídolo, chamado Charles Muntz, que vivia imerso em muitas aventuras. A partir dele, Carl se apaixona por aventuras e possui o desejo de visitar o Paraíso das Cachoeiras, que era o local descoberto nas aventuras de Charles. No decorrer da animação, quando Carl está a voltar para sua residência brincando com seu balão, encontra uma casa abandonada, e resolve adentrá-la. Neste lugar ele encontra Ellie, o qual se tornam amigos e a partir dessa vivência, são apresentados em forma de flashes os registros do casamento deles, o momento em que Ellie descobre que não pode engravidar, quando ela adoece e falece, não realizando a viagem tão sonhada de ambos em visitar o Paraíso das Cachoeiras.



A aventura é tracejada quando Carl, em sua fase idosa, é apresentado como alguém sem amigos e rancoroso, e há a ocorrência de um incidente com a construtora ao lado da sua casa que quebra a caixa de correios do casal que fora construída há tanto tempo. Carl, irritado, dá uma bengalada no funcionário, e acaba sendo levado em audiência, o qual nela é sugerido que ele vá para um asilo. No outro dia, aparecem dois enfermeiros informando a mudança de Carl para o asilo, momento este que, a princípio, ele acata, porém, ao entrar em casa novamente, faz com que esta voe graças a balões de gás. A animação é guiada pela realização do sonho de Carl e Ellie de se aventurarem até o Paraíso das Cachoeiras.

O personagem Carl é exibido como um idoso masculino grisalho, de óculos, estatura baixa, gordinho, que utiliza bengala e veste um terno amarronzado de gravata preta. É perceptível o delineamento de um idoso “quebrado”, onde, no início da animação, a personagem ao se levantar da cama deixa escapar o som do estralar de seus ossos, seguido da apresentação de uma personalidade “rabugenta”, impaciente, irritado, infeliz e sem autonomia e que necessita de alguém.

Durante a aventura de Carl, em sua viagem ao Paraíso das Cachoeiras, ele embarca com uma criança chamada Russell, desconstrói todo o estereótipo de idoso que parou no tempo e é apegado apenas ao passado, reconstruindo uma subjetividade através dos desafios encontrados na viagem, e das escolhas que necessita realizar com a energia que tinha quando era criança, não esquecendo a Ellie, porém, levando-a apenas em representação durante sua viagem.

3. As representações do idoso masculino

A representação social é compreendida como um conjunto de crenças, um saber do senso comum, social e historicamente determinado (LUNA, 2007). Ou seja, é uma tradução realizada do senso comum. Partindo dessa perspectiva, na análise dos três filmes, é perceptível a construção da imagem do idoso masculino como um ser de cabelos brancos, postura encurvada, um andar mais lento e o aparecimento de rugas, contribuindo, segundo Silva (2014) para a associação entre velhice e feiura, na qual em nossa sociedade o ideal estético é construído sobre um corpo jovem, enquanto o velho é considerado feio e próximo da morte. Há presente também, em ambos os filmes, uma preocupação do sujeito em realizar o seu desejo maior, antes de sua morte, o que implica essa associação da velhice ao falecimento.



Nos dois primeiros filmes observados, Cinderela e Aladdin, observa-se a representação do idoso enquanto um sujeito preocupado com a continuação da sua família, do seu “reino” antes que venha a falecer, acarretando como consequência desse desejo o encontro a qualquer maneira de alguém para casar com seu filho/filha, tendo como consequência a reprodução, na qual há o desprezo dos sentimento pelos sujeitos mais velhos vinculada a uma perspectiva tradicional dos séculos XVIII e XIX. De acordo com Mendonça e Senta (2013) esse modelo de casamento, reprodução, submissão da mulher e resumo da mesma ao papel de mãe e esposa, causam a naturalização de uma hierarquia, onde o homem apresenta uma posição superior referente à mulher. A exposição dessa representação em filmes infantis reforça um modelo patriarcal de uma sociedade tradicional, atravessada por valores e crenças distintas do contexto histórico-cultural atual vivenciado.

A questão que atravessa os três filmes é a representação de um vínculo entre a velhice e a solidão, através do temor de não terem netos e a necessidade de encontrar um par para seus filhos, exibidos de forma velada em Cinderela e Aladdin, e a vivência solitária após a perda da esposa de Carl, em UP – Altas aventuras, no qual a solidão e a tristeza são mais explícitas, pelo fato de que Carl ainda reside na casa que conheceu sua falecida esposa e vive das lembranças dos variados elementos que remetem a Ellie. Nessa última situação, segundo Luna (2007), as mudanças psicossociais importantes, como a perda de um ente querido podem vir a inspirar sentimentos negativos de desvalia, falta de autonomia, características essas representadas por Carl em suas expressões de ignorância, isolamento e apego as memórias da sua esposa.

O personagem Carl, da animação UP – Altas Aventuras em decorrência da sua solidão, é visionado como alguém que não possui autonomia para decisões e que necessita de ajuda, o que no período inicial do filme em uma audiência é decidido a sua vivência em um asilo. Nesse trecho é evidenciado o poder de controle do Estado, possuindo instituições de controle, dentre eles, o asilo. Seria um espaço de exercício de poder sobre a velhice, trazendo para essa etapa da vida as instituições disciplinares que desde a modernidade têm sido usadas para o controle daqueles/as que não vivem como a sociedade deseja (Foucault, 1999). Através da resistência de Carl, e sua decisão em viajar para o lugar tão sonhado, é exibido que a velhice não é algo que necessita ser controlado, pois cada indivíduo em seu estado psíquico saudável têm a capacidade de tomar decisões.

Em relação à sexualidade, é apreensível a manifestação da mesma, como explícito no parágrafo anterior, no personagem Carl, quando é



movido por seu desejo de conhecer o Paraíso das Cachoeiras, e viaja levando sua casa e as memórias de sua falecida esposa impressas na mesma, além de também, ter como manifestação da sexualidade o amor com Ellie, e a construção de novas relações sociais tanto com Russell, como com os demais atores sociais que surgem durante a trama. O mesmo ocorre em Aladdin e Cinderela, que no primeiro há a imposição de uma idade para a filha casar-se, e no segundo a construção de caminhos para o filho de Majestade encontrar uma esposa. Segundo as considerações de Santos e Silveira (2003) a sexualidade nos filmes é construída a fim de atender as demandas do mundo masculino, que perpassam pela construção da mulher como sujeito de reprodução e submissão. Além de que, nos personagens masculinos cabe um papel mais “quieto, irritado e impaciente”, pois é considerado que na velhice não há manifestações da sexualidade ou desejos sexuais, o qual isso é restrito ao jovem adulto.

Diferentemente do que geralmente se faz alusão ao idoso em algumas culturas, como sujeito dotado de sabedoria, paciência, inteligência e coragem, pouco se exploraram nessas animações a representação do mesmo, excetuando-se pelo ato de coragem no momento que Carl, em UP – Altas aventuras decide enfrentar todas as dificuldades que emergem durante sua aventura. No qual, foi mais ressaltado a questão da preocupação, solidão, impaciência e o idoso como alguém com pouca utilidade.

O envelhecimento é um processo linear, acumulativo, irreversível e não patológico que deve ser enfrentado como uma etapa natural do desenvolvimento. Ele não se inicia abruptamente aos 60 anos, mas constituem no acúmulo e interações de processos sociais, médicos e comportamentais perante toda a vida, é único para cada pessoa, sendo resultado da interação dos fatores genéticos e ambientais (SILVA, 2009). No envelhecimento há uma variação de perspectiva sobre o sujeito de acordo com a cultura e/ou sociedade, que dependendo da posição defendida pelo mesmo pode vir a ser vista como um centro de sabedoria, conforme afirma Vedan (2010) que o saber acumulado pelo idoso o credencia para uma posição de destaque. Porém, em uma sociedade centralizada na força de trabalho do jovem, o idoso transforma-se naquele que já não é capaz de responder aos objetivos do sistema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



A representação social da velhice masculina nos longas-metragens anteriores aos anos 2000 é de caráter bastante estereotipado e vinculado à perspectiva patriarcal de uma sociedade tradicional, o qual reproduz apenas um modelo de envelhecimento humano. Esses longas-metragens reproduzem características firmadas no senso comum, construídas sócio historicamente, que rotulam e reduzem à apenas uma forma de ser no envelhecer.

Contrapondo essa perspectiva, o filme UP – Altas Aventuras, do ano 2009, ampliou esse cenário exibindo possibilidades que podem vir a serem vivenciadas durante o envelhecer, como aproveitar o tempo disponível para realizar aqueles sonhos ou desejos construídos, a exemplo a viagem realizada pelo personagem.

Na análise dos três filmes, apreende-se que as personagens idosos em Cinderela e Aladdin apresentam-se de forma secundária, de maneira que só tivessem função para ser pano de fundo no cenário, colocando a posição do idoso como sujeito inútil e que seu papel fosse apenas o reforço da sociedade patriarcal e o poder do homem. Diferenciando do filme UP – Altas aventuras, por transformar o sujeito idoso como personagem principal, apesar das dificuldades apresentadas no decorrer da trama, como um sujeito ativo.

A fase do envelhecimento é algo inerente ao sujeito assim como a sexualidade, que também se faz presente nessa fase. Apesar de serem retratadas apenas de uma forma nos longas-metragens, as vivências sexuais não se restringem apenas a reprodução ou o matrimônio, de acordo com as construções de Fagundes (2014) a sexualidade é um aspecto constitutivo do sujeito, faz parte da expressão da personalidade, e é parte integrante e intercomunicante da pessoa consigo mesmo e com o outro, atravessada pela afetividade. Espera-se que haja como exemplo, e que perdure a exibição das manifestações da sexualidade na velhice masculina para além do aspecto reprodutor, a animação UP- Altas aventuras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Ludgleydson Fernandes de. Aspectos Sócio-Históricos e Psicológicos da Velhice. **Revista MNEME – Revista de humanidades**. Rio Grande do Norte, v. 06, n.13, dez.2004/ jan.2015, p. 228-236.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 31ª edição. São Paulo, SP: Editora Paz e Terra, 2015.

CINDERELA. Direção de Wilfred Jackson, Hamilton Luske e Clyde Geronimi. Produção de Walt Disney. EUA: Disney, 1950. 1 DVD (75 min), color.

DOCTER, Pete; PETERSON, Bob. **UP – ALTAS AVENTURAS**. Produção de Walt Disney Pictures;

(83) 3322.3222

contato@coprecis.com.br

www.coprecis.com.br



Pixar Animation Studios, direção de Pete Docter e Bob Peterson. Estados Unidos, 2009. Longa-metragem, 1h35 min. color. Son.

FAGUNDES, Tereza Cristina Pereira Carvalho. **Sexualidade, Gênero e Poder** – educação numa perspectiva emancipatória. Revista Espaço Acadêmico, nº 154. Mar/2014.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis, Vozes, 1999, 262 p.

FURLANI, Jimena. *Mitos e Tabus da Sexualidade Humana*: subsídios ao trabalho em educação sexual – 3. ed., Belo Horizonte: Autentica, 2009.

KAMKHAGI, DORLI. **Psicanálise e velhice: sobre a clínica do envelhecer**. São Paulo: Via Lettera, 2008.

LOURO, Guacira Lopes. Cinema e Sexualidade. **Revista Educação & Realidade**. Porto Alegre- RS. V.33(1), jan/jun,2008.

LUNA, Verônica Lúcia do Rêgo. **Representações e identidades na velhice**. 2007. 178 f. Tese (Doutorado em Psicologia). Universidade Federal de João Pessoa, João Pessoa, 2007.

MENDONÇA, Maria Luiza Martins de; SENTA, Clarissa Raquel Motter Dala. **Memória e Afeto**: Uma Trajetória Sobre a Representação do amor na velhice em olhos de ressaca. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, v.12, n. 23, 2013.

RAEL, Claudia Cordeiro. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, Guacira L.; FELIPE, Jane; GOELLNER, S. V. (orgs.) **Corpo, gênero e sexualidade** – Um debate contemporâneo na educação. 5ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

REIS, Léa Maria Aarão. A Nova Velhice. MULLER, Neusa Pivatto. PARADA, Adriana (Orgs.). **Dez anos do Conselho Nacional dos Direitos do Idoso: repertórios e implicações de um processo democrático – Ministério da Justiça, Secretaria de Direitos Humanos da presidência da República**. Brasília: Secretaria de Direitos Humanos, 2013.

SANTOS, Cláudia Amaral dos. SILVEIRA; Rosa Maria Hessel. Discutindo corpo, gênero e sexualidade: isso não nos diz respeito?. Educação e Realidade, 28(1): 133-140, jan/jul. 2013.

SILVA, Célia Cristina da. **Representações da velhice em contos populares e maravilhosos**. 2014. 220 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários). Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

SILVA, M. G. da; BOEMER, M. R. **Vivendo o envelhecer**: uma perspectiva fenomenológica. Rev. Latino-am. Enfermagem, Ribeirão Preto (SP), v. 17, n. 3, maio-junho, 2009.