LUNIELLE DE BRITO SANTOS BUENO

“AQUI É ONDE ELA CONHECE O PRÍNCIPE ENCANTADO”?

GÊNERO E REPRESENTAÇÕES DE MULHERES NAS ANIMAÇÕES DA *WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS* (1937-2009)

Londrina
2021

LUNIELLE DE BRITO SANTOS BUENO

“AQUI É ONDE ELA CONHECE O PRÍNCIPE ENCANTADO”?

GÊNERO E REPRESENTAÇÕES DE MULHERES NAS ANIMAÇÕES DA *WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS* (1937-2009)

Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Pós-Graduação, Stricto Sensu, em História Social, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito à obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Profa. Dra. Monica Selvatici

Londrina
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Bueno, Lunielle de Brito Santos .
"AQUI É ONDE ELA CONHECE O PRÍNCIPE ENCANTADO"? : Gênero e representações de mulheres nas animações da Walt Disney Animation Studios (1937-2009) / Lunielle de Brito Santos Bueno. - Londrina, 2021.
603 f. : il.

Orientador: Monica Selvatici.
Dissertação (Mestrado em História Social) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História Social, 2021.
Inclui bibliografia.

1. História Cultural - Tese. 2. Animação - Tese. 3. Gênero e Representações de Mulheres - Tese. 4. Walt Disney - Tese. I. Selvatici, Monica . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História Social. III. Título.

CDU 93

LUNIELLE DE BRITO SANTOS BUENO

“AQUI É ONDE ELA CONHECE O PRÍNCIPE ENCANTADO”?

GÊNERO E REPRESENTAÇÕES DE MULHERES NAS ANIMAÇÕES DA *WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS* (1937-2009)

Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Pós-Graduação, Stricto Sensu, em História Social, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito à obtenção do título de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

_____

Orientadora: Profa. Dra. Monica Selvatici
Universidade Estadual de Londrina – UEL

_____

Profa. Dra. Ana Paula Spini Universidade Federal de Uberlândia – UFU

_____

Prof. Dr. Lukas Gabriel Grzybowski
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 09 de novembro de 2021.

Àquelas e àqueles que, em seu processo de subjetivação, perceberam na ciência aquela sutil e misteriosa habilidade para resistir à brutalidade dos tiranos.

AGRADECIMENTOS

Ao Todo, o qual chamo de Deus, que permite minha existência, me rodeia e me cerca de proteção e amor, eu agradeço pela possibilidade de existir. Àqueles que já se foram, por suas memórias construídas em meu ser, pelos incentivos oportunos ainda em tempos terrestres e pelos abraços virtuais, irreais em matéria, mas reais em sentimentos que, de alguma forma, me fizeram chegar até aqui. Àquela que me nutriu, minha mãe Vilma, como amiga e como conselheira. Como âncora sob meus pés, firmou-me em meio às inúmeras tentativas de desistência de carreira e de vida e permitiu que a existência ainda pairasse sobre meu corpo.

Àquele que, indiretamente, permeou meus pensamentos em cada vírgula e letra colocada neste trabalho, meu pai Haroldo, por ser o grande incentivador de meu sucesso e de minha felicidade, mesmo não habitando mais o mundo físico, em alguma realidade metafísica sei que me observa e me abençoa.

Aos familiares ainda terrestres, Vó Dolores, Vó Lia, Vô Jota, Vô Zé, Tio Ju, Lê, Tia Fran, Tio Marcos, Maria Eduarda, Matheus e Liz, por terem acompanhado de perto meu trabalho, pelas orações direcionadas a mim e a minha saúde física e mental. Por todo o interesse em ouvir sobre minhas ideias, mesmo em meio a discordâncias ideológicas e políticas. Vocês são a melhor família que eu poderia desejar.

À mais corajosa e valente da minha vida, Iasmin Castro, por todo o suporte emocional e conselho acadêmico e pessoal dado. Desde que nossa amizade floresceu, minha vida é mais ensolarada e leve.

À doce e companheira Inês Lelis, por me apresentar ao 'Observatório Alternativo', mas acima de tudo, por ter empatia e simpatia por mim desde nossa primeira conversa no ônibus indo à Universidade. Admiro-a muito.

Ao mais engraçado de meus amigos, Guibson Ticianelli, por ter me feito rir quando chorava sem esperança e por não ter desistido de mim, mesmo em meio à teimosia.

Ao meu amigo Leonardo Sminka, por todas as conversas sobre futuro e a insustentável leveza do ser. Agradeço, também, por ter me proposto o projeto 'Cumbuca' e perseverar nele.

Àquela que compartilhou comigo os momentos de tensão, desesperança, discordância e destempero com a academia, Giovanna Trevelin, por me fazer crer na importância de meus escritos e de meus pensamentos.

Ao companheiro de eventos, Gustavo Nascimento, por toda a sinceridade oferecida diante de momentos obscuros do percurso.

Ao poeta e regente de sonhos, Tiago Chiaveli, que me permitiu compartilhar a experiência de mudar meu mundo, pelo mundo projetado de Alejandro Jodorowsky.

Ao leitor atento e crítico Tércio Campana, por ter depositado em mim uma confiança inexistente em meus ideais e pensamentos.

Ao amigo da filosofia, do francês e das libras, Maurilio Suzumura, por me ajudar com mensagens de carinho e esperança quanto a minha trajetória acadêmica e pessoal. Você foi um dos melhores presentes que a UEL me deu.

Ao casal mais precioso de minha vida, Matheus e Rafaela, por terem me oferecido um carinho desconhecido por mim até então. Por todos os abraços idealizados e por todas as palavras amigas, eu lhes agradeço.

Ao eterno conselheiro acadêmico, o récem doutor Luiz Karat, que mesmo na distância se fez presente e me fez sorrir em meio ao caos.

Aos amigos de longa data, Débora Amaro pelos quase 17 anos de amizade e pelo incentivo a continuar estudando cultura pop e representações de mulheres; Gabriel Paiva pelo carinho e tempo despendido em me acompanhar na carreira acadêmica e vida pessoal há anos; Matheus Dallaqua, por me convidar para participar das aulas de Introdução ao gênero na USP e não desistir de nossa amizade; Matheus Rocha pela acolhida em Curitiba em eventos acadêmicos e pelo compartilhamento de textos relacionados às discussões cinematográficas; Danilo de Longhi Tessaro, por ter confiado na minha trajetória e assistido minhas performances acadêmicas sempre que possível; Ana Paula Fontes, por ter lido meu trabalho e sempre me mandar mensagens de ânimo, mesmo quando o dela estava a um fio; Danilo Pontes Rodrigues, por todo apoio e apaziguamento mediante ao caos de minha vida e relações interpessoais; Thiago Amélio por todo apoio e afeto dado nesses quase 14 anos de amizade, mesmo longe, você mora em meu coração e Marília Diogo, por me aconselhar que a vida é muito mais que o rancor e a mágoa, a liberdade reside no perdão.

Àquela que acreditou no meu potencial como pesquisadora, professora e pessoa, minha orientadora, Monica Selvatici, por ter me apoiado na caminhada pela fantasia da Disney.

Àquela que além de professora e orientadora, me deu espaço para construir uma amizade, Andrea Cachel, por sempre acreditar em mim como pesquisadora, por me incentivar com o doutorado, por me acolher sempre na vida profissional e pessoal.

À dona do coração mais nobre, Edmeia Ribeiro, que me emprestou os livros sobre Gênero e História das Mulheres. Obrigada por confiar em mim. Obrigada por ter me incentivado e por me permitir crescer.

Àquela que cuidou de mim mesmo sem ter pronunciado dor e sofrimento, Ana Molina,

que sempre me apareceu em tempo oportuno com remédios, bolinhos, café, conselhos e livros. És uma inspiração para mim.

Àquela que me ensinou que a academia é muito mais que currículo, Patrícia Marcondes, por todas as palavras de incentivo e por abrir meus olhos sobre o lado positivo da universidade, que há tanto eu custava enxergar.

Ao primeiro acolhimento, Angelita Visalli, por toda a instrução dada, mas, acima de tudo, pelo reconhecimento e pelo afeto. Você é luz e, como luz, abriu meus caminhos para as imagens.

Ao mais irônico, crítico e sincero dos professores e amigos que tive, Alberto Gawryszewski, por toda fala dura, sugestão, crítica e abertura de mundo para além da universidade, que pode ser tão belo e reconfortante quanto ao cômodo já conhecido.

Ao parceiro e amistoso Rogério Ivano, por ter me ouvido, quando parecia gritar ao vácuo. Obrigada pelos conselhos e incentivos. Sua sensibilidade é inspiradora.

A Maria Cristina por me aceitar nas aulas de Introdução ao Gênero; a Andrea e Brian da Universidade Estadual de Feira de Santana por me acolherem no Nina Simone; ao Alan Chodolenko por me enviar seus textos sobre animação; ao Marcus Brudzinski por me indicar textos de animação; ao Antonio Fialho pela conversa de bastidores sobre Disney e movimento criativo na animação; Carolina Amaral pelas indicações de temáticas relevantes para meu trabalho; Lukas Grzybowski pela leitura atenta e pontual; Ana Paula Spini pelos insights preciosos; Richard Gonçalves André pela ajuda com o projeto e incentivo ao doutorado e Carla Siq por toda a ajuda com História e Antropologia da Moda.

À equipe Domínios da Imagem; ao Laboratório de Estudos dos Domínios da Imagem; ao Grupo de Extensão Nina Simone; ao Grupo de Estudos de Filosofia do Cinema; aos editores da Viés Filosófico; aos amigos da Cumbuca e do Observatório Alternativo.

À CAPES pela bolsa concedida. Sem ela, provavelmente não teria continuado a pesquisa e nem dado voz àquilo que há muito me incomodava como pesquisadora e pessoa.

A mim, que resisti a todas às palavras de desincentivo, que acalmei a mente, a tempo, antes de cair no abismo do desespero, que respeitei meus limites, que ouvi minha intuição e a talhei, gentilmente, com historiografia; que fiz dos meus traumas um poderoso estimulante para esta narrativa. Mesmo com o nariz sangrando, eu continuarei pulando e sorrindo às poças d'água que se formam após a tempestade.

O conhecimento delas rivalizou, com êxito, com o conhecimento oficial ao qual elas não tiveram acesso, o desafiou, espôs suas faltas, o ameaçou, provou que era ineficaz. Polícia nenhuma foi poderosa o suficiente para capturá-las, nenhuma delação foi oportunista o suficiente, nenhuma tortura brutal o suficiente, nenhum exército desproporcional o suficiente para atacar uma por uma e destruí-las. Elas, então, entoam o famoso canto que começa com: apesar de todos os males com os quais quiseram me afligir/sigo tão sólida quanto o fogão de três pés.

MONIQUE WITTIG

BUENO, Lunielle de Brito Santos. **"Aqui é onde ela conhece o Príncipe Encantado"?** Gênero e representações de mulheres nas animações da Walt Disney Animation Studios (1937-2009). 2021. 603f. Dissertação de Mestrado: Programa de Pós-Graduação em História Social – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2021.

RESUMO

Princesa, fada e heroína ou bruxa, madrasta má e vilã? As representações de mulheres nos contos de fadas, nos romances e no cinema, em geral, por muito tempo, permearam tais configurações sem que fossem questionadas por grande parte do público e dos próprios produtores dessas obras de arte. O estúdio norte-americano *Walt Disney Animation Studios* foi um dos grandes propulsores das representações desses estereótipos, justamente por contar com a roteirização de contos de fadas já consagrados na literatura e em outras produções audiovisuais. No processo de roteirização, o contexto histórico e as questões internas da própria produtora, bem como os agentes envolvidos nessa produção, adaptaram e ressignificaram todas as personagens para a construção de sentido e identificação junto ao público infanto-juvenil. Todavia, nos anos de 1990, as mulheres dentro das animações da produtora em questão, passam a ser representadas sob um novo prisma: donas de novos lugares, novas camadas sociais, novas culturas e novos *modi operandi* dentro da narrativa das animações. Isto posto, no presente trabalho buscou-se analisar todas as representações de mulheres nas animações 2D do estúdio desde *Snow White and the Seven Dwarfs* de 1937 até *The Princess and the Frog* de 2009, quais as continuidades e rupturas nessas representações, como os contextos históricos interferiram nas mudanças e como, de certa forma, tais produções tocam os imaginários sociais acerca do *ser* e *se fazer* mulher. Para tal, foi construída uma metodologia que abarcasse aspectos concernentes à construção técnica e artística de animações, bem como fizeram-se conexões contextuais entre produções disneyanas e circulações de ideais representacionais de mulheres nas mídias, principalmente estadunidense e europeia, alvos principais de consumidores das produções e produtos Disney. Além disso, a categoria gênero foi de suma importância para o trabalho, a fim de que pudesse ser tecida análises sobre os papeis sociais de mulheres e suas relações com os homens apresentados em tela. Ao final, a hipótese levantada para as mudanças de representações da Disney centra-se, principalmente, na questão mercadológica de mudança de público consumidor e as bandeiras ideológicas levantadas do final do século XX e início do XXI, influenciadas pelo movimento feminista, são aparentes arranjos narrativos para atrair o público liberal que flerta com as reivindicações do Feminismo. Concluiu-se que as mudanças de corpos, etnias, valores, espaços narrativos e contextos históricos pouco têm relação com uma mudança estrutural dos valores da empresa. Tal mudança tem como justificativa uma questão mercadológica que, aliado ao *soft power* exercido pelo estúdio no imaginário de seu público consumidor e o *branding* desenvolvido para as animações, tornou os produtos Disney dos mais consumidos no mundo.

Palavras-chave: Walt Disney; Animação; Gênero; Representação; Mulheres.

BUENO, Lunielle de Brito Santos. **"Here's where she meets Prince Charming"?** Gender and representations of women in Walt Disney Animation Studios' animations (1937-2009). 2021. 603 pages. Master Thesis: Post-Graduate Program in Social History – State University of Londrina, Londrina, 2021.

ABSTRACT

Princess, fairy and heroine or witch, evil stepmother and villain? Representations of women in fairy tales, novels and cinema in general, for a long time, permeated such configurations without being questioned by a large part of the public and the producers of these artworks. Nevertheless, the North American studio Walt Disney Animation Studios was one of the great promoters of these stereotypical representations, precisely because they rely on the scripting of fairy tales already enshrined in literature and other audiovisual productions. In the scripting process, the historical context and the internal issues of the producer itself, as well as the agents involved in this production, adapted and re-signified all the characters for the connection and construction of meaning for the juvenile audience. However, in the 1990s, women in the animations of the production company in question began to be represented in a new light: owners of new places, new social layers, new cultures and new *modi operandi* within the animations' narrative. Therefore, in the present work we sought to analyze all representations of women in the studio's 2D animations from *Snow White and the Seven Dwarfs* from 1937 to *The Princess and the Frog* from 2009, which continuities and ruptures occur in these representations, such as how historical contexts interfered in the changes and how, in a way, such productions touch the social imaginaries about *being* and *becoming* a woman. Thereunto, a methodology was built that encompassed aspects concerning the technical and artistic construction of animations, likewise contextual connections between Disney productions and circulation of representational ideals of women in the media, mainly in the USA and Europe, main targets of consumers of the productions and Disney's products. In addition, the gender category was of utmost importance for the work, providing the took for analyzes of the social roles of women and their relationships with men presented in the screen. At last, the hypothesis raised for the changes in Disney's representations focuses mainly on the marketing issue of changing the consumer public and the ideological flags raised from the end of the 20th and beginning of the 21st century, influenced by the feminist movement, are apparent narrative arrangements to attract the liberal audience that flirts with the claims of Feminism. It was concluded that the changes in bodies, ethnicities, values, narrative spaces and historical contexts have little to do with a structural change in the company's values. Such change is justified by a marketing issue that, combined with the *soft power* exercised by the studio over the imagination of their consumer audience and the branding developed for animations, made Disney's products most consumed in the world.

Keywords: Walt Disney; Animation; Gender; Representation; Women.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1: Clichê Disneyano - os códices medievais 135
Imagem 2: Páginas do códice de Snow White 136
Imagem 3: Recorte em foco da letra capitular O 136
Imagem 4: Recorte em foco da letra capitular E 138
Imagem 5: Castelo do Príncipe Florian 139
Imagem 6: 1929/1930 Cottage; propaganda da The Mansfield; Casa dos anões 142
Imagem 7: Branca de Neve sendo ajudada pelos animais na floresta 143
Imagem 8: Klogs - sapatos holandeses 145
Imagem 9: Animações e inspirações de Grim 146
Imagem 10: Comparação entre a Deusa da Primavera e Branca de Neve 147
Imagem 11: Bouba 148
Imagem 12: Vilões triangulares 149
Imagem 13: Rascunho de Grim acerca das cores de Branca de Neve 150
Imagem 14: Harmonização das cores entre o casal 151
Imagem 15: Referências da Rainha Grimhilde 152
Imagem 16: Espelho Mágico 153
Imagem 17: Trono real 154
Imagem 18: Bruxaria 155
Imagem 19: Cenários e relações com personagens 156
Imagem 20: Estações como passagem do tempo 163
Imagem 21: Harmonização das cores entre a protagonista e outros personagens 164
Imagem 22: Lilás e Verde Claro – Inocência 165
Imagem 23: O uso das sombras 166
Imagem 24: Abutres 167
Imagem 25: À esquerda Helene Stanley e à direita Ilene Woods 172
Imagem 26: Livro de Cinderella 180
Imagem 27: Castelo do Prince Charming 181
Imagem 28: Chateaus 182
Imagem 29: Cinderela criança e órfã 182
Imagem 30: Harmonização entre personagens e espaços 185
Imagem 31: Cinderela e seu pai 186

Imagem 32: Quarto da Cinderela....187
Imagem 33: Comparação entre as roupas servis das heroínas....188
Imagem 34: Vestidos brancos....189
Imagem 35: Vestido rosa....190
Imagem 36: Estética, formas e vestidos vitorianos em tons da cor rosa....191
Imagem 37: Mamie Eisenhower e sua casa em Gettysburg....193
Imagem 38: Cinderela....194
Imagem 39: Cinderela em iluminação baixa....195
Imagem 40: Cinderela e as pombinhas....195
Imagem 41: Construção do vestido de noiva de Cinderela....196
Imagem 42: Cinderela e Prince Charming....197
Imagem 43: Lady Tremaine e Rainha Grimhilde....198
Imagem 44: Lady Tremaine e Lúcifer....199
Imagem 45: Traços grosseiros....200
Imagem 46: Anastasia....201
Imagem 47: Cores de Drizella e Anastasia quando crianças....202
Imagem 48: Drizella e Anastasia....202
Imagem 49: Cores opostas de Lady Tremaine e Fada Madrinha....204
Imagem 50: Mulheres mais velhas da narrativa....204
Imagem 51: Efeito especial na transformação da abóbora....211
Imagem 52: Cena das bolhas em continuidade temporal....212
Imagem 53: Falso-raccord antes e pós-limpeza....213
Imagem 54: Planos ligados à protagonista....214
Imagem 55: Fade com enfoque nos olhos....215
Imagem 56: Contra-plongée....216
Imagem 57: Fada Madrinha e Cinderela....217
Imagem 58: Castelos....223
Imagem 59: Abertura de Sleeping Beauty com tapeçaria ao fundo....229
Imagem 60: Uma das imagens do códice com rasgos....229
Imagem 61: Códice após feitiço de Maleficent, M em letra capitular fazendo referência à vilã....231
Imagem 62: Exemplo de ornamentos....231
Imagem 63: Página do códice representando a princesa....232
Imagem 64: Página representativa de Maleficent....233

Imagem 65: Primeira associação de cores à realeza 234
Imagem 66: Procissão 235
Imagem 67: Brasões reais 236
Imagem 68: Reis Hubert e Stefan 236
Imagem 69: Good Fairies e Briar Rose 237
Imagem 70: Maleficent 238
Imagem 71: Formas similares entre Maleficent e o Corvo 239
Imagem 72: Trono de Maleficent 239
Imagem 73: Kiki 240
Imagem 74: Huey, Dewey e Louie e Good Fairies 241
Imagem 75: Rei Stefan e Henrique II de Inglaterra 242
Imagem 76: Aurora/Briar Rose, bonecas e as mulheres de 1950 243
Imagem 77: Olhos grandes da princesa 244
Imagem 78: Briar Rose/ Aurora olhando o castelo 245
Imagem 79: Harmonização do casal 246
Imagem 80: Cores associadas a Aurora e harmonização com Príncipe Philip 247
Imagem 81: Exemplos de trabalhos de homens 249
Imagem 82: Transformações das Good Fairies 250
Imagem 83: Escudo e espada 250
Imagem 84: Sabbath 251
Imagem 85: Maleficent como dragão 253
Imagem 86: Animais associados às personagens 254
Imagem 87: Maleficent aparecendo 254
Imagem 88: The Lady and the Unicorn, c.1484 256
Imagem 89: Primeira página do códice de Sleeping Beauty 257
Imagem 90: Gárgulas do castelo de Maleficent 258
Imagem 91: Fox and Crow 258
Imagem 92: Exemplo de contra-plongée em Maleficent 259
Imagem 93: Exemplo de Primeiríssimo Plano em Maleficent 260
Imagem 94: Profundidade de Câmera 260
Imagem 95: Sherri Lynn Stoner como Ariel e Joshua Finkel como Príncipe Eric 274
Imagem 96: Cena da Ariel usando o garfo como pente – jantar 274
Imagem 97: Comparação Divine e Ursula 275
Imagem 98: Castelo de Chillon e Castelo do príncipe Eric 277

Imagem 99: Sereias, Sirens, Atargatis, Mermaids 280
Imagem 100: Cenários do caminho à casa da Ursula – influenciado pela narrativa literária 282
Imagem 101: Capas de livros de contos do Hans Christian Andersen 285
Imagem 102: Ursula, Divine e Pat Carroll 286
Imagem 103: Ursula e Divine – detalhes: contorno da boca chamativo, olhos em tons cinza azulados, como o da Divine, sombra na cor azul, pinta ao lado da boca 287
Imagem 104: Detalhe da definição dos membros superiores, cotovelos demarcados, ombros largos e costas definidas 288
Imagem 105: Movimentação inspirada na performance drag: balançar dos membros superiores e seios, abertura de braços e uso dos espelhos como elemento importante 290
Imagem 106: Poses, corpos, tamanhos e comprimentos diferentes – a evolução de uma vilania feminina plural 291
Imagem 107: Ursula gigante 292
Imagem 108: Transformações das vilãs não-humanas 293
Imagem 109: Ariel 295
Imagem 110: A mermaid 296
Imagem 111: Inspiração para Ariel – Madison e estátua dinamarquesa 297
Imagem 112: A cor rosa nas princesas Disney da década de 1950 e 1980 298
Imagem 113: Mangas bufantes com cortes e inspiração vitoriana 299
Imagem 114: Outras influências da vestimenta de gala de Ariel 299
Imagem 115: A cor azul nas princesas da década de 1950 e Ariel 300
Imagem 116: Olhos azuis na Disney 301
Imagem 117: Dirndl e suas adaptações nas vestimentas das princesas 302
Imagem 118: Outras influências do traje casual de Ariel 303
Imagem 119: Os acessórios de 1980 304
Imagem 120: Inspirações para composição de Ariel 304
Imagem 121: Inspiração do vestido de noiva de Ariel 305
Imagem 122: Formas e fôrmas dos anos 1980 305
Imagem 123: Triton e Ariel 306
Imagem 124: Ursula e os movimentos circulares 307
Imagem 125: Os animais que cercam as princesas 308
Imagem 126: Irmãs de Ariel e Triton 309
Imagem 127: Ursula pegando os camarões 311
Imagem 128: Eric matando Ursula com seu navio 315

Imagem 129: Olhos e vigilância – Ursula....316
Imagem 130: Os olhos que apresentam o mundo....316
Imagem 131: Os closes em Ursula....317
Imagem 132: Movimento contínuo de personagens e câmera....318
Imagem 133: Cenário do vilarejo onde Belle reside....343
Imagem 134: Casa de Belle....344
Imagem 135: LeFou/ O Tolo e Ludovic, irmão de Belle....346
Imagem 136: Sequência inspirada no filme de Cocteau, 1946....346
Imagem 137: "Identidade Europeia" – um padrão representacional....350
Imagem 138: Belle e sua vestimenta azul e branca....351
Imagem 139: Vestido verde de Belle....352
Imagem 140: Belle com o vestido rosa....353
Imagem 141: Vestido dourado de Audrey Hepburn e vestido amarelo de Belle....354
Imagem 142: Contraste e harmonização das roupas....355
Imagem 143: As Bimbettes....356
Imagem 144: Gaston e Superman – hiper masculinização....357
Imagem 145: Eric e Gaston – cabelos escuros e olhos azuis....358
Imagem 146: Cenário em 3D – sequência rotativa....362
Imagem 147: Sequência de dança final entre protagonistas....363
Imagem 148: Cenário do castelo....363
Imagem 149: Referências visuais comuns à caça à bruxa/Besta....364
Imagem 150: Sombras/escuridão/noite em contrasta a claridade/iluminação/dia....365
Imagem 151: Castelo no início e no fim do longa animado....366
Imagem 152: Vitral do início do filme....367
Imagem 153: Rococó como influência estética da arquitetura do Castelo da Besta....368
Imagem 154: Inspirações para construção de Pocahontas....405
Imagem 155: Retratos de Pocahontas....406
Imagem 156: Pocahontas....408
Imagem 157: Powhatans....409
Imagem 158: Pocahontas e John Smith....410
Imagem 159: Pocahontas, o vento e a folhagem....411
Imagem 160: Governador Ratcliffe....411
Imagem 161: Nakoma em contraste com Pocahontas....412
Imagem 162: Pocahontas e sua feminilidade....413

Imagem 163: Paleta nativo-americana 422
Imagem 164: Azul quando associado aos colonos 423
Imagem 165: Paleta inglesa 423
Imagem 166: Distinção de cores de roupas e céus 424
Imagem 167: Traços alongados, pontiagudos, rústicos 425
Imagem 168: A águia em Pocahontas 425
Imagem 169: Paisagem da América 426
Imagem 170: Sequência do salto na cachoeira 427
Imagem 171: Fluidez das águas 428
Imagem 172: Revelação dos Espíritos 429
Imagem 173: Plano médio em Pocahontas 429
Imagem 174: Traços de narizes – quadrados ou mais chamativos (masculinos) em contraponto ao sutil de Mulan 449
Imagem 175: Tonalidade das princesas clássicas e modernas (1937-1998) 450
Imagem 176: Mulan ajudando dois senhores jogando Go 451
Imagem 177: Principais vestes de Mulan 453
Imagem 178: O azul nas princesas clássicas e modernas (1937-1998) 454
Imagem 179: Segundo traje de Mulan 455
Imagem 180: Terceira veste de Mulan 455
Imagem 181: Quarta veste de Mulan 456
Imagem 182: Aquarelas Chinesas em seda 458
Imagem 183: Noivas em Mulan 459
Imagem 184: Armadura de Ping e Dinastia Han 460
Imagem 185: Vestimenta por baixo da armadura 461
Imagem 186: Mulan com sua última vestimenta escalando pilastras do templo chinês 462
Imagem 187: Fa Li 463
Imagem 188: Mulan e sua mãe 464
Imagem 189: Mulheres idosas/anciãs da Disney – narizes, rugas e orelhas mais chamativos 465
Imagem 190: Mulan e sua avó 466
Imagem 191: A casamenteira: antagonista com elementos da vilania 466
Imagem 192: Menina usando laranja 467
Imagem 193: Mulan em Aquarelas 468
Imagem 194: Ping cuspindo 476
Imagem 195: Pillow Shot em Mulan 483

Imagem 196: Mulan e seu brother – engenhoca para alimentar galinhas 484
Imagem 197: Ângulo na altura dos olhos 484
Imagem 198: Ângulos iguais para homens e Mulan 485
Imagem 199: Templo do Imperador 486
Imagem 200: Contra-plongée na guerra 487
Imagem 201: Sequência da saída de Mulan 488
Imagem 202: Profundidade de câmera em Mulan 489
Imagem 203: Open Title e traços circulares 490
Imagem 204: O livro dos irmãos Grimm 506
Imagem 205: Art Déco 508
Imagem 206: Charlotte e Tiana crianças 512
Imagem 207: Eudora 513
Imagem 208: Casa e quarto de Charlotte La Bouff 513
Imagem 209: Casa e quarto de Tiana 514
Imagem 210: Quartos de Tiana e Charlotte adultas 515
Imagem 211: Roupas de Garçonetes 1940-1960 516
Imagem 212: O Estilo Flapper, 1920 517
Imagem 213: O Sonho de Tiana – Moda Flapper e Art Déco Design 518
Imagem 214: Referências francesas da fantasia de princesa de Charlotte 519
Imagem 215: O turbante/chapéu da fantasia de Tiana 520
Imagem 216: Tiana vestida de princesa 521
Imagem 217: O contraste entre Charlotte e Tiana 522
Imagem 218: Referências do vestido de noiva de Charlotte 523
Imagem 219: A moda dos anos loucos 524
Imagem 220: Naveen e Tiana como sapos 525
Imagem 221: Vestimentas naturais – flores e folhas 526
Imagem 222: Tiana e Naveen – casamento humano 527
Imagem 223: Vestimenta de Tiana e Naveen – inauguração do restaurante 528
Imagem 224: Dr. Facilier e Mama Odie 530
Imagem 225: Jogo de olhares, luzes e sombras 544
Imagem 226: Passagem de cenários 545
Imagem 227: Easter Eggs de The Princess and the Frog 546
Imagem 228: O habitat de Ursula 565

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Comparação entre as representações de mulheres I 569
Tabela 2: Comparação entre as representações de mulheres II 570
Tabela 3: Comparação entre filmes 576

SUMÁRIO

ERA UMA VEZ: CAMINHOS E DESCAMINHOS 22

I. A LANTERNA DE CLIO: ARCABOUÇO TEÓRICO-METODOLÓGICO 36

Cinema-história: apontamentos metodológicos de cinema 38
Ilusão da vida: metodologia de análise de animação 42
Princesa ou madrasta má? História das mulheres como um aspecto basilar 47
Gênero e representação social: historicizando conceitos 57
Ecletismo histórico: a estrutura como um *bricolage* 65

II. DA APANGELIA AO LOGOS: A HISTÓRIA DA WALT DISNEY 68

A criação do mito: Walt Disney 70
Parábolas populistas: o *american dream* e a cultura estadunidense 77
Fantasias da guerra fria: entre a ética protestante e o espírito do capitalismo 88
Cultura industrial ou indústria cultural? A educação a partir da representação 98
Pax disneyana: o *American way of life* 108
Disneyzação: o novo imperialismo 110
Representatividade: o novo *mainstream*? 117

III. AS DUAS FACES DA MESMA MOEDA: O PARADIGMA TRADICIONAL DA MULHER ENQUANTO SUBMISSA E INGÊNUA OU INVEJOSA E MÁ 122

III.I Era uma vez uma maçã envenenada: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) 125
Por que não acordar com um beijo de amor? Aspectos narrativos e estilísticos de *Snow White* 130
Betty Boop, és tu? Um estudo das formas e cores para composição das personagens 145
Você sabe fazer torta de maçã? Relações generificadas 158
Make me a believer: aspectos cinematográficos 162
Sonhos, primavera, amor e Heigh Ho! Banda sonora 168

III.II Era uma vez uma abóbora encantada: *Cinderella* (1950) 172
La Gatta Cenerentola: Grimm ou Perrault? 174
Mantemos as cores, mudamos a forma: Design de personagens 183
O padrão continua: a inveja presente nas relações de gênero 205
From rags to riches: aspectos cinematográficos 211
Noite e dia, Cinderelly: canções e trilha 217

III.III Era uma vez um fuso enfeitiçado: *Sleeping Beauty* (1959) 222
Literatura, ballet e cinema: intersecções do roteiro de *Sleeping Beauty* 224
Afinal, o vestido é rosa ou azul? Análise dos designs das personagens 238
Não é mais a inveja, mas sim o rancor: o caso das relações de gênero 247
Gótico medieval, *Proto Renaissance* e novas experimentações: o detalhamento dos backgrounds e os ângulos de Maleficent 255
Eu te conheço de um sonho: as canções hollywoodianas dando nova roupagem a trilha adaptada de Tchaikovsky 261

III.IV A performance das mulheres clássicas: Uma síntese sobre as representações de mulheres nas animações clássicas 265

IV. A REVOLUÇÃO DO PARADIGMA: MULHERES EUROPEIAS SOB NOVAS PERSPECTIVAS 270

IV.I A União Das Espécies: *The Little Mermaid* (1989) 273
A curiosidade matou o gato, mas não a sereia? A narrativa de Andersen e da Disney 278
Não é uma humana, mas deseja ser: Ursula e Ariel 285
Inveja, bruxaria e mudez: relações generificadas 310
Entre efeitos especiais e novos jogos de câmeras 315
Howard Ashman e Alan Menken: o primeiro da dupla 320

IV.II A União Dos Gêneros: *Beauty and the Beast* (1991) 331
Villeneuve, Beaumont e Disney: o conto de fadas elaborado por mulheres 334
A feminilidade de Belle e a sátira gastoniana 349
O que uma mulher deve fazer para um homem? 359
O primeiro 3D a gente nunca esquece 361
Celine Dion, a dupla de compositores da Disney e o Óscar 369

IV.III Corpos brancos heteronormativos: A performance das princesas europeias do final do século XX 382

V. NOVOS LUGARES, NOVAS MULHERES: O PARADIGMA DA MULHER EXÓTICA E 'EMPODERADA' 385

V.I A Exótica Nativa: *Pocahontas* (1995) 391
Fato ou *fake*? A romantização da chegada inglesa à América 395
A liberdade de Pocahontas e a sensatez de Nakoma 404
Será o amor a resposta? 414
A direção de arte e a animação brilhante: do pontiagudo ao movimento orgânico 421
Do rio ao vento: mais uma vez o Óscar 430

V.II A Inimiga Exótica: *Mulan* (1998) 439
A lenda chinesa de *Hua Mulan* e as transformações ocidentais 441
Três gerações de mulheres: da conservadora à liberal 448
O *Queer* em Mulan: mulher travestida de homem? 468
O sincretismo entre a tradição das aquarelas chinesas e o CGI 482
O debate generificado a partir das canções 491

V.III A exótica mora ao lado: *The Princess and the Frog* (2009) 500
The frog prince ou the frog princess? A adaptação da adaptação 503
A segunda princesa norte-americana: Tiana ou Charlotte La Bouff? 512
Mulheres no mercado de trabalho: o feminismo capitalista *vs* a tradição romântica 530
O fim do clássico: a última animação 2D da Disney 541
Estou quase lá: canções da dupla jornada das mulheres 546

V.IV Daddy issues e o corpo exotificado: Uma síntese sobre as representações de mulheres nas animações da virada do século 557

E FELIZES PARA SEMPRE? CONSIDERAÇÕES FINAIS 559

REFERÊNCIAS 583
Fontes 583
Referências Bibliográficas 588

ERA UMA VEZ:
CAMINHOS E DESCAMINHOS

> A história cultural, outrora uma Cinderela entre as disciplinas, desprezada por suas irmãs mais bem-sucedidas, foi redescoberta nos anos 1970 [...] para alguém, como eu, [...] essa renovação de interesse é extremamente gratificante.
>
> PETER BURKE

Se os olhos são a janela do mundo e o espelho da alma[1], é das imagens que saem a vida dessas duas dimensões. É a partir das construções de mundo e de alma que fluem as emoções que nós, enquanto seres que experienciam o visual todos os dias, nos permitimos sentir a cada filme que vemos, a cada peça que assistimos ou a cada imagem que observamos pelas telas que nos cercam. Essa emoção do olhar, como num movimento pendular, mobiliza tanto positivamente, quanto negativamente, como já escrevia Didi-Huberman, as imagens tocam "tanto os ossos, quanto as carnes"[2]. Ademais é através da experiência do olhar que conseguimos encontrar "as inquietações no coração de nossas alegrias presentes, bem como possibilidades de alegria no coração de nossas dores atuais"[3].

Quando Walter Benjamin coloca a 'aura' como característica fundamental da arte, posso refletir sobre uma dimensão fundamental do olhar, atribuído pelo observado em relação ao observador: isto me olha. O que vemos? O que nos olha? Haveria uma dialética da experiência visual que, ao olhar uma obra de arte, algo desta salta aos olhos e, de certa forma, nos olha? Creio que há e pode ser extensível a toda e qualquer imagem. Cada sujeito histórico, dentro de seus contextos e bagagens sociais, econômicas, políticas e culturais são olhados, incomodamente, por essas obras do campo visual.

O observar, o observador e o observado são dimensões que perpassam as pesquisas da chamada História Cultural. Nessas, as emoções humanas estão cada vez mais colocadas em perspectiva e, entender como tal dimensão auxilia na compreensão das relações sociais e das transformações culturais é uma tarefa significativa para a historiografia

1 CHAUÍ, Marilena. Janela da alma, espelho do mundo. In: NOVAES, Adauto [org] O olhar. São Paulo: Companhia das letras, 2006, p.31-65.
2 DIDI-HUBERMAN, Georges. Que emoção! Que emoção? Tradução de Cecília Ciscato. São Paulo: Editora 34, 2016, p.45.
3 Idem. Ibidem.

contemporânea.

O cinema também lida com as três dimensões citadas, é nele que um mundo projetado entra em contato com aquela ou aquele, que como um *voyeur*, experiencia a fantasia cinematográfica na ilusão de não ser observado. Mas, aos poucos, o movimento entre o espectador e o espetáculo se desvela e se percebe a relação de mão dupla entre as partes, tendo como canal os olhos, ora da câmera, ora do público. O projeto encantado dos mundos apresentados na tela toca as emoções dos que assistem, e esses, encantados com as projeções, movimentam suas emoções para construírem leituras e interpretações daquilo que se olha. A história, como aquela que narra e reflete as relações de movimento do homem no tempo-espaço, também reflete sobre o encantamento da imagem e do mundo. A fim de explicitar como se deu essa caminhada historiográfica, pretendo ressaltar pontos importantes da escrita da História, pontuando os caminhos da minha pesquisa.

Cativantes, tocantes e importantes são as fontes e objetos escolhidos que mobilizam estudiosas e estudiosos rumo à produção de algum conhecimento imagético, não só o cinema. Assim como Martine Joly defendeu em sua obra magna *Introdução à análise da imagem*, defendo que estudar imagem, de modo geral, é estudar aquilo que te toca e que te apraz e/ou incomoda, de alguma forma[4].

Tendo isso em mente, os primeiros questionamentos que me fiz no decorrer da escolha de um projeto de pesquisa foram: O que quero analisar? Onde quero analisar? Como quero analisar? Tais perguntas não são só as minhas primeiras, mas as de todas e todos envolvidos com algum tipo de produção de conhecimento.

A princípio pensei que poderia dar continuidade ao meu trabalho de conclusão de curso. Estudava representações de magos na literatura e cinema contemporâneo fazendo interlocuções com a literatura medieval. E como eu me apaixonei pelo cinema, gostaria que fosse algo relacionado a esse suporte. Todavia, escolher pelo suporte primariamente não me fez sair do lugar. Então, aproveitando o contato que tive com amigos e professoras dos Estudos de Gênero[5] e História das Mulheres, resolvi ler algumas historiadoras consideradas

4 JOLY, Martine. Introdução à análise de imagens. São Paulo: Papirus, 1996, p.47.

5 É de extrema importância destacar que coloco o termo 'Estudos de Gênero' no plural, pois há várias vertentes dentro do campo salientado. Raewyn Connell e Rebecca Pearse utilizam em seu livro inúmeras vezes o termo no plural, uma vez que reconhecem um "estudo de Gênero" norte americano e outros menos conhecidos e difundidos como os orientais, do leste europeu e o brasileiro. Ambas propõem uma análise abrangente de Gênero, um estudo que passe a colocar problemáticas e conceitos que possam ser encaixados dentro das especificidades de pesquisas de cada localidade. Cf. CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. Gênero: uma perspectiva global, tradução e revisão técnica de Marília Moschkovich. São Paulo: nVersos, 2015.

'clássicas' dessa temática.

As leituras me suscitaram muito mais que curiosidade. Envolveram-me num desejo de entender a mim mesma enquanto ser ativo da vida social. Assim, o que eu me propus a analisar partiu de uma inquietação particular do presente: o que é ser mulher? Inúmeros trabalhos foram produzidos ao longo dos séculos XX e XXI acerca da temática. Filosofia, História, Sociologia, Antropologia e Psicologia são algumas das áreas com as mais notáveis pesquisas do que envolveria 'gênero', 'representação social da mulher', 'história das mulheres' e 'papéis de mulheres'. Fruto desse contato com tais discussões e de algo individual, mas também coletivo, o objeto estava delimitado: representações de mulheres. O segundo passo foi descobrir onde eu investigaria tais representações.

O leque pode se abrir ou se afunilar dependendo do objeto. No meu caso, abriu. Conseguiria averiguar em muitas possíveis fontes. Mas, como a pesquisa é fruto de seu ou sua pesquisadora e de seu tempo e espaço histórico, a escolha dos filmes foi quase automática. De filmes para filmes de animação foi um pulo, partindo do gosto pessoal e da memória infantil. O recorte de tantas animações possíveis para as da Disney e as oito[6] em questão, com as quais eu trabalho, partiu de critérios menos sentimentais e mais pragmáticos em relação ao tempo que teria para a pesquisa. A princípio pensei em trabalhar com 23 animações, mas fui alertada por boas pessoas que isso poderia ficar para um doutorado e que meu tempo de dois anos e meio precisaria ser levado a sério. Em seguida, reduzi para dez, o que também não fazia sentido para o tempo que me foi dado. Por fim, a inexperiência com a animação 3D e suas implicações metodológicas me conduziu à seleção de oito animações.

Para tanto, escolhi as animações da produtora *Walt Disney Animation Studios*, o que reduziu enormemente o número de animações que teriam as mulheres como protagonistas e fez com que eu chegasse às escolhidas. Os sentimentos de incômodo e de satisfação, ao pensar nestas oito animações, perpassam meu olhar, tanto como espectadora, quanto como pesquisadora.

Mas por que a *Walt Disney*? E por que animações diante de um mar de múltiplas possibilidades que nossos objetos de pesquisa podem nos apresentar? Ora, não é muito difícil entender minhas fontes a partir de uma "disneyzação da sociedade" ou do que podemos chamar de "fenômeno Disney" já denunciado por múltiplos pensadores e

6 Snow White and the Seven Dwarfs de 1937, Cinderella de 1950, Sleeping Beauty de 1959, The Little Mermaid de 1989, Beauty and the Beast de 1991, Pocahontas de 1995, Mulan de 1998 e The Princess and the Frog de 2009.

pesquisadores das mais distintas áreas[7].

É a partir da circulação dessas animações disneyanas, que marcaram gerações distintas – e ainda vêm marcando – que muitas concepções, hegemônicas ou não, foram difundidas; compreender quais foram essas representações e como elas se inserem e transformam a história é uma tarefa fundamental. A pesquisa se justifica não só pelos números estratosféricos da produtora em questão, a saber, os de recepção, bilheteria, gastos com a produção, tecnologias e compras de outras empresas do ramo audiovisual, mas também pelo capital cultural[8] que suas superproduções têm ao mobilizar os imaginários e as relações sociais.

Assim, para as análises, selecionei os filmes em que personagens mulheres são ou protagonistas ou têm papel fundamental para o desenrolar do roteiro, sendo consideradas: *Snow White and the Seven Dwarfs* de 1937, *Cinderella* de 1950, *Sleeping Beauty* de 1959*, The Little Mermaid* de 1989, *Beauty and the Beast* de 1991, *Pocahontas* de 1995, *Mulan* de 1998 e *The Princess and the Frog* de 2009. As versões utilizadas para as análises são as versões originais, justamente para a compreensão das dimensões da linguagem e vocabulário que podem interferir em minha pesquisa.

Portanto, ao delimitar fonte e objeto cheguei ao domínio da Nova História Cultural, existente desde o século XX. Esta, a partir da diversidade de objetos historiográficos que passaram a ser considerados, tais como "a cultura popular, a cultura letrada, as representações, as práticas discursivas partilhadas por diversos grupos sociais, os sistemas educativos, a mediação cultural através de intelectuais ou a quaisquer outros campos temáticos atravessados pela polissêmica noção de cultura"[9], me abriu os olhos para entender cultura sob uma perspectiva polissêmica, que traz consigo uma dimensão múltipla, complexa e que pode gerar diversas aproximações diferenciadas.

Entender cultura como algo tão plural nem sempre foi bem-quisto pela historiografia. No século XIX, a noção de "cultura" era extremamente restrita e os historiadores de tal época geralmente ignoravam as manifestações culturais de todos os tipos que aparecem no meio da denominada 'cultura popular'. Era inconcebível, para uma

7 Cf. GIROUX, Henry. A disneyzação da cultura infantil. In. Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1995, p. 49-81; BRYMAN, Alan. A disneyzação da sociedade. São Paulo: Idéias & Letras, 2007 e GARRAD, Greg. "Animais". In. Ecocrítica. Trad. Vera Ribeiro. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2006.

8 Cf. BOURDIEU, Pierre. Capital cultural, escuela y espacio social. Buenos Aires: Siglo XXI, 1997.

9 BARROS, José d'Assunção. A história cultural e a contribuição de Roger Chartier. Diálogos-Revista do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História, v. 9, n. 1, 2005, p. 126.

historiografia que se preocupava com documentos oficiais de cunho político, o fato de que todo e qualquer objeto material produzido pelo homem.

A cultura comunica saberes, valores, ideologias e ciência e "comunicar" é produzir cultura. A prática cultural não é constituída apenas do momento da produção de um texto ou de qualquer outro objeto cultural, ela também se constitui no momento da recepção, no qual a comunicação é estabelecida entre aquele que produz e aquele que lê, que vê ou que ouve[10].

❖

Ao ler o curto prefácio de Thompson para *A Formação da Classe Operária Inglesa*, percebi a inovação de sua proposta simultaneamente teórica, metodológica e empírica. A leitura dessa obra e de *Costumes em Comum* ofereceu-me uma verdadeira aula de História Cultural trabalhada em conexão com uma História Política de novo tipo. Mas o texto angular, que sintetiza as ideias basilares de Thompson acerca da Cultura, ao mesmo tempo em que mostra um leque de diversificadas pesquisas de História Cultural realizadas pelo historiador britânico entre 1960 e 1977, aparece sob o título de *Folclore, Antropologia e História Social.*

Para além de advogar a necessidade de um diálogo com a Antropologia, Thompson já revelava ali uma consciência muito clara de sua posição dentro de uma História da Cultura. À famosa frase de que "sem produção não há história", acrescenta que "sem cultura não há produção". Além disso, o historiador inglês verte seu olhar para novas questões que logo seriam exploradas pelas historiadoras e historiadores do imaginário e das representações[11].

Thompson observa em alguns de seus estudos como a dinâmica da luta de classes se manifesta nas relações tecidas entre a 'cultura popular' e a 'cultura douta'. Mostra, a partir da já citada influência antropológica, que as normas, rituais e protestos dos trabalhadores pré-industriais, como foram a "venda de esposas", a "*rough music*" ou os motins da fome na Inglaterra, no século XVII-XVIII, devem ser compreendidos como formas de mobilização social conscientes, nas quais os sujeitos participantes estão jogando

10 Idem. Op. Cit., 2005, p.260-261.
11 BARROS, José d'Assunção. A Nova História Cultural – considerações sobre o seu universo conceitual e seus diálogos com outros campos históricos. Cadernos de História, v. 12, n. 16, 2011, p.45.

entre as possíveis mobilidades sociais e culturais. Em outras palavras, é a partir das brechas que esses sujeitos experienciam historicamente suas formas culturais distintas das impostas pelas instituições.

Mais especificamente, esse historiador observa que a cultura não é consensual, mas se configura enquanto um conjunto de práticas, valores, ritos e rituais que os homens constroem em situações conflitivas, em que a oralidade e a escrita, a cultura das classes dominantes e das classes subalternas estão em fluxo contínuo de trocas. Esse fazer histórico também está associado à recente variedade de objetos usados para construir o conhecimento histórico, incluso nestes encontra-se o cinema.

Tendo em vista que os estudos culturais estão em constante construção e reconstrução e que a interdisciplinaridade desse domínio permite não só compreender a cultura no contexto social, político e econômico, mas também perceber de que modo os elementos internos de seus discursos codificam relações que tocam os imaginários dos consumidores a partir de um órgão, instituição e/ou prática que enuncia representações, os trabalhos atuais que se colocam como pertencentes a esse domínio, História Cultural, deveriam ser não ensimesmados, mas abertos a novos diálogos, novas perspectivas e um fazer contínuo.

Analisar uma fonte audiovisual sob a égide da política e da cultura da mídia significa situar "em sua conjuntura histórica e analisar o modo como os seus códigos genéricos, a posição dos observadores, suas imagens dominantes, os discursos de seus elementos estético-formais incorporam certas posições políticas"[12]. E, analisar politicamente a cultura "significa ver como as produções culturais da mídia reproduzem as lutas sociais existentes em suas imagens, seus espetáculos e sua narrativa"[13].

Seguindo os caminhos trilhados por Kellner, um estudo cultural feito de modo crítico e multicultural[14] deve ser multiperspectívico, e aqui está o cerne de minha

12 KELLNER, Douglas. A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós moderno. Trad. Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001, p.76.
13 KELLNER, Douglas, Op. Cit., 2001, p.76.
14 "O multiculturalismo reconhece que há muitos componentes culturais da identidade e o estudo cultural crítico indica o modo como a cultura é fornecedora de material e recursos para as construções de identidades e como as produções culturais são atacadas e usadas no processo de formação de identidades individuais no dia a dia. O projeto multicultural também vê como válidas as contribuições positivas das diversas raças, sexos, etnias, classes e grupos sociais para a cultura e a sociedade. Com frequência se notou que o trabalho mais interessante dos últimos anos teve origem nas teorias feministas e nas teorias multiculturalistas que analisam questões como raça, sexo, nacionalidade e alternativas sexuais. Essas novas teorias culturais inspiraram-se em novos movimentos sociais e obrigaram a grande número de mudanças no novo no modo como vemos os

concordância com o autor. Quanto mais perspectivas, ou seja, óticas ou pontos de vistas, de interpretação são utilizadas para analisar uma produção cultural, mais abrangente e robusto poderá ser o resultado das análises. Para tentar captar o máximo de dimensões possíveis de análise, devem-se empenhar esforços para compreender as dimensões de sexualidade, etnia e raça, classe social, papéis sociais, psicologia e psicanálise e muitas outras que podem completar uma interpretação mais sólida da fonte e objeto[15].

Isso se deve ao fato de que "cada método crítico focaliza traços específicos de um objeto a partir de uma perspectiva distintiva, a perspectiva evidencia ao elucidar alguns elementos de um texto enquanto ignora outros"[16]. O que é proposto por Kellner é tentar juntar o máximo de pontos de vistas do mesmo prisma e tentar apresentá-lo de uma forma mais integral.

Para além das múltiplas perspectivas, os estudos culturais, *per se*, examinam os efeitos dos discursos da cultura da mídia, os modos como o público se apropria dela e a utiliza, além dos modos como a imagem, figuras e discursos da mídia funcionam dentro da cultura em geral.[17] Tendo em vista tal máxima, a cultura da mídia é como um terreno de disputa que reproduz ao nível cultural os conflitos fundamentais da sociedade[18]. Tais fontes não devem ser encaradas como armas dominadoras de mentes passivas e totalmente receptivas. Mas devem ser encaradas como um campo onde há disputas entre estúdios, diretores, produtores e espectadores.

Ademais, observando e analisando personagens que estão inseridas em representações cinematográficas e, em alguns casos, em literaturas que dão base ao roteiro, adotei o conceito já muito falado e estudado pela História Cultural: o de representação. Roger Chartier, em sua obra *A história cultural*: *entre práticas e representações*, indiretamente me levou a pensar que os processos que constroem os sentidos, tanto nas fontes escolhidas, quanto no próprio recorte da sociedade, deveriam ser alvos de minha atenção.

O autor aponta que as práticas que dão o significado ao mundo são frutos do

---

textos e reagimos a eles. Os cânones da cultura masculina, branca e europeia foram desafiados, e um amplo espectro de vozes e indivíduos novos ficou sendo conhecido. Além disso, as perspectivas dos grupos oprimidos representam uma visão crítica da cultura vigente possibilitando anos enxergar os elementos opressores que poderíamos deixar de ver de nosso ponto de vista mais privilegiado". KELLNER, Douglas, Op. Cit., 2001, p.126.

15 Idem. Ibidem, p.130.

16 Idem. Ibidem.

17 Idem. Ibidem, p.77.

18 Idem. Ibidem, p.134.

pensamento de uma sociedade determinada, ou, melhor dizendo, de um imaginário social[19]. Com isto, o conceito de representação é utilizado para que, aplicado às fontes, consiga-se entender as formas de representação das personagens mulheres não animais, bem como as motivações, que estão entrelaçadas ao mundo social. Neste último, os atores sociais constroem discursos sobre a sociedade, de maneira a colocar seus interesses, seus anseios e suas visões de mundo. Neste sentido, Roger Chartier escreve que

> [...] as representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupos que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza. [...] As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa dos outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas[20].

Por conseguinte, delimitado o objeto de pesquisa como sendo a representação das mulheres nas animações da *Walt Disney Animation Studios*, fiz o recorte das fontes em filmes de animação de três períodos distintos da produtora. Diferentemente da divisão dada por jornalistas e artistas[21], separei o tempo de atuação da produtora em três grandes fases, pensando como guia as representações das mulheres, a saber, (i) *As duas faces da mesma moeda*: o paradigma tradicional da mulher enquanto submissa e ingênua ou invejosa e má; (ii) *A revolução do paradigma*: mulheres europeias sob novas perspectivas; (iii) *Novos lugares, novas mulheres*: o paradigma da mulher exótica e 'empoderada'.

O que busco compreender com essa análise é o porquê da mudança de paradigma.

---

19 Aqui, é de suma importância frisar que compreendemos que representação não é o mesmo que imaginário social. Como colocou o historiador francês, Roger Chartier, o mundo como representação se dá a partir das construções sociais nas quais discursos são constituídos pelos sujeitos partindo de interesses de grupos que forjam tal representação. O imaginário social é a esfera mais profunda da relação que as questões de Gênero podem causar nos indivíduos, isto é, as representações são construídas e colocadas no mundo, elas são vistas e interpretadas todos os dias. Entretanto, o toque dos imaginários, que são proporcionados pelas representações, produz forças mais complexas que, numa relação dialética, se constitui através de continuidades e rupturas, importantes para o entendimento do ser mulher na sociedade.

20 CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Trad. Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difusão Editora, 1988, p.17.

21 SUAREZ, Ana Luisa. The Evolution of Disney films from Snow White to now. Hollywood.com, s.d; DAVIS, Amy. Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation. John Libbety Publishing, 3ª ed, 2015; AGUIAR, Eveline; BARROS, Marina. A representação feminina nos contos de fadas das animações da Walt Disney: a ressignificação do papel social da mulher. Anais do Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação/ XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Natal, 2015.

Quais os fatores cruciais para a mudança do paradigma de representação da mulher pela produtora? Terá sido uma conscientização acerca dos papéis da mulher? Ou será uma jogada de *marketing* para continuar atraindo mulheres de várias faixas etárias para assistir e comprar os produtos Disney? A maior inserção da mulher no mercado de trabalho terá promovido uma inserção maior das mulheres na produção dessas animações? E essas mulheres, caso estejam mais à frente do trabalho, mudaram os rumos da produção? A pluralidade de 'princesas' concebidas tem a ver com um jogo político dos Estados Unidos conforme os tempos, e, por isso, vemos princesas de diversas localidades do globo, que não só Europa? Tais questionamentos permearam minhas análises no decorrer deste trabalho.

Isto é, o objetivo aqui é desenvolver um estudo cultural crítico que se aprofunda em perspectivas múltiplas acerca da cultura da mídia. Para isto, além de articular os conceitos colocados acima, é necessário perceber como as representações desses fenômenos produzem certas identificações nas sociedades em que foram criadas e, também, atualmente. Ou seja, não basta olhar a fonte e analisá-la fechada em si, é necessário proceder a uma interpretação da cultura e sociedade, suas relações de poder, seus discursos políticos e econômicos[22].

Ao refletirmos sobre a História e a própria historiografia, percebemos como as mulheres, por muito tempo, foram desconsideradas enquanto sujeitos históricos. A fim de desconstruir os discursos predominantes de nossa cultura, principalmente os patriarcais, que são vias de pensamentos hegemônicos, além da luta dos diversos grupos feministas, trago discussões de âmbito sociopolítico para a academia. Isto confirma a relevância política e ética de considerar esses tratados como práticas culturais e sociais que legitimam a opressão dos corpos, dos fazeres, dos pensamentos e dos discursos de gênero.

Aliado aos mais recentes estudos de gênero, há uma História das Mulheres esboçada na década de 1970, e a conquista de um espaço de disputas que revela a importância de trabalhos com essa temática de forma a legitimar a pesquisa. Os estudos do audiovisual auxiliam a compreender não só como a mulher é pensada nos discursos midiáticos, mas como a representação de personagens mulheres, de uma mesma produtora, mudou conforme as transformações sociais, políticas e culturais que contextualizavam as distintas produções; afinal, ser mulher não é um estado predeterminado, é um tornar-se, uma construção ativa e contínua e não seria diferente com suas representações.

22 KELLNER, Douglas. Op. Cit., 2001, p.124.

À vista das premissas apresentadas, entendo que os estudos de gênero devem ser cada vez mais recorrentes para uma transformação histórica sobre como a própria ciência histórica enxerga a mulher. Não menos importante, através da mudança interna da própria História, enquanto campo do saber, que enxerga a mulher enquanto sujeito que sofre e muda o curso da história e da historiografia, a sociedade poderá se transformar, olhar e ser olhada pelas mulheres.

O vínculo da temática à fonte escolhida se justifica, também, na medida em que, através das animações em questão, podemos compreender a mudança das necessidades do público, em relação à representação da mulher, que são tão bem percebidas, adaptadas e ressignificadas pelos e pelas roteiristas, diretores e diretoras e produtores e produtoras. Dentro das produções audiovisuais, e, neste caso, das animações, as ideias implícitas nos filmes aqui analisados perpassam desde a produtora, o contexto temporal e espacial da composição do filme e algumas impressões de todos os sujeitos envolvidos.

Ainda no que tange as questões de suporte, analisar imagens é um exercício que todas e todos nós fazemos, em diferentes graus de complexidade e em diferentes ambientes. Como fruto de experiências pessoais, analisar imagens, especificamente imagens cinematográficas, constitui uma tarefa árdua, porém gratificante. Quando nos deparamos com as dimensões das relações que imagem e imaginário social[23] estabelecem por meio das representações, percebemos o quão submersos nessas relações nós nos encontramos.

❖

As primeiras discussões acerca das animações permeiam as produções como a de Sergei Eiseinstein, e produções sobre grandes animadores antes da Disney, como Émile Reynaud, por exemplo. Porém, a produção de Eiseinstein dos anos 1940, só foi publicada pela primeira vez nos anos de 1980, com o título *Eiseinstein on Disney*, e as produções sobre animadores pré-Disney constituem análises específicas acerca da produção do diretor, e

23 O conceito de imaginário social aqui cunhado é pautado nos estudos e escritos de Bronislaw Backzo, o qual, escreve que "os imaginários sociais constituem outros tantos pontos de referência no vasto sistema simbólico que qualquer colectividade produz e através da qual, como disse Mauss, ela se percepciona, divide e elabora os seus próprios objectivos. É assim que, através dos seus imaginários sociais, uma colectividade designa a sua identidade; elabora uma certa representação de si; estabelece a distribuição dos papéis e das posições sociais; exprime e impõe crenças comuns; constrói uma espécie de código de 'bom comportamento', designadamente através da instalação de modelos formadores tais como o do 'chefe', o 'bom súbdito', o 'guerreiro corajoso', etc. BACKZO, Bronislaw. Imaginário Social. Enciclopedia Einaudi, vol. 5. Antropos-homem. Liboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985, p.296-332.

não sobre práticas e fazeres de animadores. Em geral, é no final dos anos de 1970 em diante, que se começa a ter os textos de referência para análises mais complexas acerca da animação, as obras de maior destaque são: *Émile Cohl and the origins of the animated film* de Donald Crafton de 1977, *Implications of the cel animation technique*, de Kristin Thompson em 1980 e *The illusion of life: essays on animation*, de Alan Cholodenko[24] em 1991. Mais recentemente temos o livro organizado por Karen Beckman, intitulado *Animation film theory* de 2014 e trabalhos bastante proeminentes publicados pela *Society for Animation Studies* que une produtores e estudiosos da animação das mais diversas áreas possíveis desde 1987 e ainda em atividade. Todavia, tais trabalhos não são do campo historiográfico e, em certos casos, ainda ficam bastante restritos às análises de certos animadores.

Na historiografia, grande parte das produções é omissa ou apenas menciona *en passant* o cinema de animação[25]. É apenas nos primeiros anos do século XXI que começam a aparecer pesquisadores e pesquisadoras da área de História, produzindo trabalhos historiográficos acerca das relações entre animação e história. Isso pode ser explicado, pois, no domínio dos estudos de cinema, têm-se mantido, quase exclusivamente – de índole técnica, biográfica ou histórica –, análises acerca do cinema de "imagem real", muitas das vezes documentários históricos e produções com inspirações em acontecimentos históricos.

Ainda nesta historiografia existem trabalhos notórios acerca da animação que devemos destacar. Um dos primeiros trabalhos e o mais amplo foi feito pelo historiador francês Sébastian Denis, publicado em 2007, sob o título de *O cinema de animação*. No livro, o autor deixa claro que pretende traçar contextualmente as mudanças técnicas e de produção do cinema de animação mundial, dando enfoque a grandes nomes e grandes

24 Para compreender de uma maneira mais aprofundada da História da Animação recomendo algumas obras do professor Alan Cholodenko, pois por falta de tempo hábil não poderei abarcá-las. Cf. CHOLODENKO, Alan. A Animação no cinema. Galaxia, São Paulo, n.34, jan/abr, 2017, p.20-54; CHOLODENKO, Alan. The Illusion of the beginning: a theory of drawing animation. Afterimage, v.28, n.1, jul/ago 2000, p.9-12; CHOLODENKO, Alan. The Illusion of Life II: More Essays on Animation. Sydney: University of Illinois Press, 2001.

25 Como exemplo, cf. KORNIS, Mônica Almeida. História e Cinema: um debate metodológico. Revista estudos históricos, v. 5, n. 10, p. 237-250, 1992; ARAÚJO, Inácio. Cinema: o mundo em movimento. São Paulo: Scipione, 1995; FERRO, Marc. Cinema e história. São Paulo: Paz e Terra, 2010; CAPELATO, Maria Helena et al. História e cinema: Dimensões Históricas do Audiovisual–2ª. São Paulo: Alameda, 2011; VALIM, Alexandre Busko. História e cinema. CARDOSO, Ciro F; VAINFAS, Ronaldo. Novos Domínios da História. Rio de Janeiro: Elsevier, p. 283-300, 2012; OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos. A mise em scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013; MASCARELLO, Fernando. História do cinema mundial. Campinas: Papirus, 2015; DESBOIS, Laurent. A Odisseia do cinema brasileiro. São Paulo: Companhia das Letras, 2016; XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

produtoras para apresentar um panorama para a historiografia que há muito carecia de apreender mais acerca desta linguagem. Como historiador do cinema, Denis está totalmente correto em pontuar que historiadoras e historiadores não abriram muito espaço para discutir-se animação. Isso se deve ao fato de a linguagem específica desta área não ser de nosso domínio e ainda carecer de metodologia para se trabalhar com ela, diferentemente da linguagem de filmagem real ou se a proposta for puramente contextual de produção.

Outros dois historiadores que se debruçaram, especificamente, sobre a produção de desenho animado e filme de animação estadunidense, principalmente da Walt Disney, são Russel Merritt e J.B. Kaufman. Ambos têm uma série de produções sobre a *Walt Disney Animation Studios*, inclusive trabalhos em conjunto. Um trabalho notável de ambos é o *Walt in Wonderland, the silent films of Walt Disney* de 1993. Apesar do caráter mais popular de seus escritos e trabalhos, inegável é o intento de ambos em produzir análises acerca de filmes, arquivos da produtora e até mesmo das técnicas utilizadas por ela. Seus trabalhos são uma grande base historiográfica para compreender mais sobre a produção, a intenção e até mesmo o imaginário de Walt Disney, o animador que virou produtor, mas também da própria produtora que leva seu nome.

Especificamente sobre as animações da Walt Disney e as questões de gênero no Brasil – sendo essas últimas um tema que vem se fazendo presente em grades curriculares, principalmente em disciplinas optativas – há trabalhos recentes nas áreas de Linguística, Publicidade e Propaganda, Design Gráfico, Artes Visuais e Jornalismo[26]. Na área da

26 [Linguística] MOREIRA, Patricia Veronica; PORTELA, Jean Cristtus. A figura feminina nos filmes Disney: prática de representação identitária. PERcursos Linguísticos, v. 8, n. 18, p. 262-271, 2018; [Publicidade e Propaganda] LOPES, Karine Elisa Luchtemberg dos Santos. Análise da evolução do estereótipo das princesas Disney. Monografia em Publicidade e Propaganda, Brasília: UniCEUB, 2016, 52p.; [Artes Visuais] DAVIS, Amy Michele. Disney's women: changes in depictions of femininity in Walt Disney's animated feature films, 1937-1999. 2001. Tese de Doutorado. University of London, 298p; GUIZERIX, Jaquelyn. From Snow White to Brave: The Evolution of the Disney Princess. 2013. Tese de Doutorado. Florida Atlantic University, 61p.; [Jornalismo] NETTO, Jéssica Dombrowski. O papel da mulher nos filmes das princesas da Disney. Cadernos da Escola de Comunicação, 2017; PIMENTA, Kareen Arnhold. Estereótipo de princesas: a representação feminina nos desenhos animados clássicos da Disney. Monografia em Jornalismo, Rio de Janeiro: UFRJ, 2009, 49p; BREDER, Fernanda. Feminismo & príncipes encantados: A representação feminina nos filmes de princesa da Disney. Monografia em Jornalismo, Rio de Janeiro: UFRJ, 2013. FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações. In: Anais do VII encontro nac. história mídia e mídia Altern. MIDIATICAS, s.p. 2009. Há um interessante trabalho de João Paulo Baliscei, Geiva Carolina Calsa e Fernando Herraiz García acerca das 'Imagens da Disney (re)produzindo Gênero: Revisão da produção acadêmica (2003-2015)' Publicado na revista digital do LAV – Santa Maria, vol. 10, n. 3, 2017, p.156-178. Neles, os autores e a autora encontraram dois artigos publicados em língua espanhola, um de Letras e outro da Comunicação, seis dissertações e duas teses. Uma dissertação de História, Letras, Antropologia Social e Estudos Culturais e duas de Educação. As duas teses

História, os trabalhos são escassos e pouco divulgados em âmbito nacional e, mesmo no campo internacional, seus trabalhos não são amplamente conhecidos e em números pouco expressivos. Dito isto, ao mesmo tempo em que a temática ora tratada é relevante pelas questões de gênero e cinematográfica, ela se faz necessária pela constatação de pouco tratamento dado nos âmbitos nacionais e internacionais de pesquisa.

Além desses campos citados, é importante levantar os trabalhos dos próprios professores e alunos dos cursos de Animação que, além de pensarem a prática e a técnica envolvida por trás do fazer, também estão começando a estudar uma história da animação e como os movimentos artísticos tiveram maior ou menor influência nas mudanças que culminam no cenário da linguagem da animação atual.

Isto posto, o trabalho foi desenvolvido em cinco capítulos, para que alcançasse em profundidade as quatro temáticas importantes além das análises, a saber, metodologia de cinema de animação; a aplicabilidade do conceito de representação social; a conceituação da palavra gênero no trabalho e seus sincretismos com a História das Mulheres e, por fim, o contexto de produção. Ele mantém a seguinte disposição: o primeiro capítulo dá conta de discussões teórico-metodológicas, intitulado 'A lanterna de Clio', fazendo referência tanto à luz que sai do cinematógrafo para iluminar a tela de um cinema, quanto à iluminação da deusa da História, trazendo à tona elementos fundamentais da análise. Neste, temos toda a discussão que envolve teoria da imagem, análise metodológica de fontes audiovisuais, discussão acerca da palavra gênero e implicações com uma História das Mulheres que vem sendo consolidada desde a década de 1980. Ademais, ainda me lanço o desafio de propor uma metodologia de análise de animação ainda não colocada pela historiografia[27].

O segundo capítulo, intitulado 'Da apangelia ao logos', faz referência a dois conceitos bastante utilizados na filosofia platônica. *Apangelia* em grego se refere à narrativa compromissada com a veracidade e a algum tipo de comprovação e investigação. *Logos* se

---

também são da área da educação. A dissertação de História, intitulada "O Rato vai à guerra - Como o Mickey Mouse se tornou uma imagem de poder dos EUA, 1928-1946", escrita por Katia Iracema Krause e defendida em 2011, no que diz respeito à categoria Gênero, infere que enquanto Mickey é apresentado como aventureiro e corajoso, Minnie, executa tarefas domésticas e frequentemente precisa ser salva. Enquanto lava roupas e desempenha outras funções em espaços internos, Minnie dança e sorri para Mickey demonstrando sua satisfação com os papéis sociais que ocupa e contribuindo assim para "[...] reafirmar visualmente um discurso da situação tradicional da mulher 'dona de casa'".

27 Meu intento em construir uma metodologia de análise imagética encontra-se pautado nas discussões sobre teoria da imagem do historiador da arte William John Thomas Mitchell. Cf. MITCHELL, William. Más allá de la comparación: imagen, texto y método. In. Teoria de la Imagen: ensayos sobre representación verbal y visual. Trad. Yaiza Hernández Velázquez. Madrid: Akal Ediciones, 2000, p.79-99.

refere ao discurso fundamentado não em opiniões e nem em mentiras. O capítulo tenta abarcar aspectos gerais de uma História dos Estados Unidos em consonância com a história da empresa *Walt Disney* e, consequentemente, da produtora *Walt Disney Animation Studios*. Junto a tais análises, pretendo pontuar aspectos do movimento feminista e dos papéis e representações de mulheres em cada uma das épocas abordadas, isto é, da Grande Depressão até os dias atuais.

'As duas faces da mesma moeda: o paradigma tradicional da mulher enquanto submissa e ingênua ou invejosa e má' é o terceiro capítulo deste trabalho. Nele abarco o que chamei de paradigma tradicional de representação da mulher da Disney. Esse se constitui como uma moeda, de um lado tem-se a cara, a princesa submissa, inocente, bondosa e virtuosa, do outro lado tem-se a coroa, a mulher mais velha ou experiente, invejosa, má e perigosa. É em tal modelo tradicional de representação, que bebe nas águas dos contos de fadas, que há o confronto entre mulheres de diferentes gerações.

O quarto capítulo, intitulado **'A revolução do paradigma: mulheres europeias sob novas perspectivas',** trata da representação de mulheres europeias mais plurais, em vistas à abertura política do mundo pós Guerra Fria e 'vitória' estadunidense. Sob o comando de um novo diretor e um novo CEO, a Walt Disney que já era famosa no mercado internacional, apesar de visar o mercado nacional, passa a investir em animações, produtos e parques temáticos que fossem consumidos na Europa com mais ênfase. Novas características como inteligência e rebeldia são atribuídas às mulheres dessas animações.

Por fim, o capítulo **'Novos lugares, novas mulheres: o paradigma da mulher exótica e 'empoderada"** tem por foco as animações do final do século XX e início do XXI. Nestas, por influência da terceira onda feminista, aparecem representações múltiplas de mulheres que buscam, em primeiro lugar, resolver seus problemas internos de independência e autoconhecimento e, depois, ter relacionamentos amorosos. Tanto as mulheres do paradigma anterior quanto as deste último mantêm uma relação muito estreita com a figura paterna; a diferença primordial entre elas é a etnia diferente, bem como uma espacialidade para além do clichê europeu disneyano.

I. A LANTERNA DE CLIO:
ARCABOUÇO TEÓRICO-METODOLÓGICO

> O conhecimento das imagens, de sua origem, das suas leis, é uma das chaves do nosso tempo. Para compreendermos a nós mesmos e para nos expressarmos, é necessário que conheçamos a fundo o mecanismo dos símbolos que utilizamos.
>
> PIERRE FRANCASTEL

Após pontuar os caminhos e descaminhos que me levaram à pesquisa, ou seja, responder 'o que vou analisar?' e 'onde vou analisar?' a pergunta que tive de responder é 'como vou fazê-lo?'.

Muitas historiadoras e historiadores têm se debruçado cada vez mais sobre o universo fílmico. Homens e mulheres que enxergaram em tal objeto ou fonte de pesquisa a possibilidade de explorar o mais instigante de nossos sentidos, o olhar. Sabe-se que a experiência cinematográfica vai muito além deste.

Com as mais novas tecnologias das salas de cinema do Brasil e do mundo, me vêm à mente, de forma cada vez mais patente, as discussões que já perpassaram grandes marcos da teoria do cinema, como André Bazin, em *O Cinema: ensaios,* de 1958[28], ou até mesmo Christian Metz, em *A significação do cinema*, de 1968[29], ao se digladiarem acerca da 'arte total'. Pipoca, refrigerante, caixas de som potentes, poltronas reclináveis e espaçosas... todos esses elementos sincreticamente oferecem ao espectador experiências cada vez mais memoráveis e instigantes.

Tais experiências que, como bem previu Walter Benjamin, iam se popularizar entre as gentes, ou 'massas' como ele mesmo escreveu, não poderiam deixar de ser notadas por pesquisadoras e pesquisadores dos campos das Humanidades. E não foram. Na Filosofia, poderíamos destacar os olhares desconfiados dos frankfurtianos no começo do século XX. O embrião positivado benjaminiano não foi suficiente para convencer os contemporâneos Theodor Adorno e Max Horkheimer que em 1937, poucos anos antes da morte de Benjamin, publicaram um artigo intitulado 'Teoria Tradicional e Teoria Crítica'[30] buscando com este condenar a produção industrial da arte.

---

28 BAZIN, André. O cinema: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
29 METZ, Christian. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1972.
30 ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. Teoria Tradicional e Teoria Crítica. In. Textos Escolhidos / Max Horkheimer, Theodor Adorno; São Paulo: Nova Cultural – 1989.

Entretanto, os jovens frankfurtianos, muito influenciados por Karl Marx, Sigmund Freud e Friedrich Nietzsche, só alcançaram seu auge de crítica ao cinema com a obra *Dialética do Esclarecimento*, publicada no ano de 1944[31]. Nesta, das páginas iniciais às finais, vemos uma série de premissas concatenadas a argumentos penosos à mais nova forma de arte, fruto da era industrial moderna.

Para ambos o cinema era um veículo da ascendente burguesia que, além de instrumentalizar os corpos dos trabalhadores por meio das longas e inapropriadas jornadas nas indústrias, dominaria suas mentes por meio de suas produções. Essas, diferentemente da arte não industrial, não dariam a condição de possibilidade da ou do espectador refletir e, diferente do conhecimento gerado pela 'verdadeira arte', o que poderíamos alcançar com o cinema ou mesmo com a fotografia é somente o entretenimento manipulador. Isso sem contar o aspecto aurático da arte que entra em jogo desde os escritos de Walter Benjamin e perpassa todas as críticas da Escola de Frankfurt. Não obstante, somado à crítica puramente filosófica da dupla alemã, é de suma importância lembrar que o contexto histórico de tais formulações, principalmente no âmbito sociopolítico, era bastante conturbado. Tem-se o Nazismo ascendendo na Alemanha e usando do próprio cinema como artifício de propaganda antissemita.

Também se tem muitos problemas relacionados às condições de trabalho do operário industrial e, ainda, como a cereja do bolo, o fato de Adorno ser um musicólogo pianista, isto é, um homem ligado a uma cultura 'elitizada'. Tais pressuposições, as quais carinhosamente recebem o apelido de 'apocalíptica' por Umberto Eco, levaram uma série de pensadores ao questionamento: a cultura de massa, a que chamei de arte industrial, é boa ou má? Todavia, o verdadeiro problema é "do momento em que a presente situação de uma sociedade industrial torna ineliminável aquele tipo de relação comunicativa conhecido como conjunto dos meios de massa, qual a ação cultural possível a fim de permitir que esses meios de massa possam veicular valores culturais?"[32]. Isto é, mesmo que o problema seja de ordem político-econômica, o qual um pequeno grupo detentor de poder controla as produções industriais, como as do cinema, qual a capacidade e como transmitir cultura ao espectador?

Não é meu intento demonstrar a partir dessa dissertação como é possível

31 ADORNO, Theodor; HORKEIMMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
32 ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015, p.50.

compreender valores culturais a partir das artes industriais, mas fica aqui o posicionamento favorável a Umberto Eco que, no livro *Apocalípticos e Integrados*, lançado em 1964, faz um louvável esforço histórico, comunicativo e filosófico de defender a teoria de que é possível escapar a intentos de dominação de tais artes pelo simples fato de o homem poder pensar diferente. Eco chama esse 'pensar diferente' de 'alternativas revolucionárias', que é o que venho propondo desde as formulações iniciais da pesquisa.

CINEMA-HISTÓRIA: APONTAMENTOS METODOLÓGICOS DE CINEMA

Superada a carga negativada que os pensadores da primeira e segunda geração da Escola de Frankfurt denotaram a essa forma artística, o grande expoente do campo historiográfico que abre portas para que os historiadores pudessem voltar seu olhar para a fonte é Marc Ferro. Este foi um dos principais marcos da historiografia que aborda o cinema como fonte, membro da terceira geração da Escola dos Annales, iniciou um importante debate acerca das relações entre história e cinema. Em seu artigo 'O filme, uma contra-análise da sociedade?'[33], Ferro aponta de forma bastante preambular o impacto que o cinema teve nas sociedades e quais suas importâncias nos contextos sociais. Em outras palavras, qualquer filme possui e transmite uma mensagem, tal mensagem é forma de comunicação de um discurso dos produtores, de uma época, de um contexto para com os mais distintos públicos que tal filme pode e poderá ter. Essa relação estabelecida entre os espectadores, a produção e a mensagem é chamada de significação do filme.

Ainda sobre ele, nos anos de 1970, o autor escreve que o cinema pode mostrar o imaginário coletivo das sociedades, seu potencial está na forma imagética que apresenta os sonhos, as tradições e as continuidades e rupturas ao público em geral. Ou seja, com as produções cinematográficas há um toque nos imaginários, pois o visual é uma dimensão importante da vida social e dos processos sociais e, como parte das dimensões culturais e sociais há a construção e a circulação de ideias que partem de um contexto micro e macro, isto é, de um grupo social que mobiliza os imaginários, lançando ideários, mas também de um contexto histórico, social e cultural abrangente que deixa suas marcas na produção fílmica, como fruto de seu tempo.

Mas, como bem apontou uma historiografia atual acerca da metodologia fílmica,

33 FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade? IN: LE GOFF, Jacques e NORA, Pierre [org] História – novos objetos. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

Marc Ferro foi insuficiente num aspecto crucial bastante reconhecido nas análises audiovisuais: a própria linguagem fílmica.

Como um grande expoente da historiografia brasileira acerca da defesa de uma análise que também dê conta da linguagem que é própria da fonte, Eduardo Morettin, em seu artigo intitulado 'O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro' traz a reflexão acerca da relação de ambas as áreas. Ele apresenta uma pesquisa mais incrementada sobre, e escreve que o trabalho do historiador vai além da simples compreensão do filme, pois:

> [...] o filme possui um movimento que lhe é próprio, e cabe ao estudioso identificar o seu fluxo e refluxo. É importante, portanto, para que possamos apreender o sentido produzido pela obra, refazer o caminho trilhado pela narrativa e reconhecer a área a ser percorrida a fim de compreender as opções que foram feitas e as que foram deixadas de lado no decorrer de seu trajeto[34].

Em razão de tais considerações devo reconhecer os filmes como uma criação humana que abrange múltiplos olhares acerca do mundo. Para ratificar as premissas expostas acima, Marcos Napolitano, outro historiador brasileiro que dá ênfase às fontes audiovisuais, salienta a importância estética do cinema. O autor escreve:

> O cinema, ou o audiovisual de ficção, ocupa um estatuto intermediário entre as duas ilusões aludidas, a 'objetivista' e a 'subjetivista'. Seu caráter ficcional e sua linguagem explicitamente artística, por um lado, lhe conferem uma identidade de documento estético, portanto, à primeira vista, subjetivo. Sua natureza técnica, sua capacidade de registrar e, hoje em dia, de criar realidades objetivas, encenadas num outro tempo e espaço, remetem, por outro lado, a certo fetiche da objetividade e realismo, reiterado no pacto que os espectadores efetuam quando entram numa sala de cinema ou ligam um aparelho de televisão. A força das imagens, mesmo quando puramente ficcionais, tem a capacidade de criar uma "realidade" em si mesma, ainda que limitada ao mundo da ficção, da fábula encenada e filmada[35].

Ademais, sobre os elementos que se fazem necessários para compor as análises, é importante compreender: o ritmo das cenas, a sequência dessas cenas, os requisitos de tempo e como esses são impressos na fonte fílmica, os requisitos de espaços e como os conteúdos se relacionam, esse último compreendendo o paralelismo ou o contraste de

34 MORETTIN, Eduardo. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: História e Cinema. São Paulo: Alameda, 2007, p.60-61.
35 NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PISKY, Carla. Fontes Históricas. 2ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2008, p.236-237.

efeitos dentro de um filme. Ainda no que tange tal metodologia de análise fílmica, questões como o gênero, suporte, origem, duração, autoria e conteúdo que o filme trata devem ser alvo de nossa atenção. Faz-se necessário, também, compreender que o movimento é um dos aspectos cruciais de análise cinematográfica, tanto o movimento das câmeras, quanto de luz e do objeto fotografado/filmado.

Apesar da minha concordância com o que Eduardo Morettin e Marcos Napolitano escreveram e defenderam, em nada discordo de Marc Ferro. Apenas noto a ausência do aspecto da linguagem própria da fonte. Então, entendendo o 'cinema-história', conceito de Ferro, como algo ainda atual que abrange aspectos teóricos, metodológicos e empíricos, sigo o caminho trilhado pelas historiadoras e historiadores, do livro intitulado *Cinematógrafo,* que a esse conceito acrescentam a dimensão de nosso olhar, isto é, acrescentam os aspectos estéticos que envolvem tanto a própria linguagem fílmica quanto a sensibilidade que eles trazem às e aos espectadores. Nas palavras de um dos organizadores

> Se a dimensão estética é uma dimensão do real e uma de suas formas de representação e expressão, impossível é, não apenas deixá-la sem consideração, como também não integrarmos a dimensão estética do nosso olhar. Precisamos, por conseguinte, desenvolver dentro da teoria da relação cinema-história, a observação das especificidades da estética como forma de expressão do real, considerando também seus condicionamentos sociais e históricos[36].

Isto é, imagens do século XX, usam técnicas, usam cores, usam formas, usam tecnologias que proporcionam um contar de histórias próprio de suas visões de mundo, revelando assim, a complexidade das relações entre cinema e o ser social. E compreender a união entre tempo histórico, técnica e sensibilidade é uma tarefa que deve ser assumida por historiadoras e historiadores que se debruçam sobre qualquer estudo de imagem.

Em suma, trabalharei olhando como a questão contextual nos ajuda a entender tanto o macro, quanto o micro. Isto é, como o contexto de produção influencia na criação de representações de mulheres, mas também como esse mesmo contexto permite que essas representações sejam do jeito que são.

Todavia, nas fontes em questão, além da peculiaridade da metodologia fílmica até então apresentada, a especificidade do gênero analisado é importante[37]. A partir dos

36 NÓVOA, Jorge. Apresentação. In. NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni; FEIGELSON, Kristian [org]. Cinematógrafo: um olhar sobre a história. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. UNESP, 2009, p.10.
37 ALTMAN, Rick. Film/ Genre. London: Palgrave Macmillan, 1999, p.17.

agrupamentos expostos acima, consigo tentar delimitar quais características perpassam para além das técnicas das fontes. Aqui temos predominantemente o gênero 'musical', o que traz mais um aspecto a ser levado em consideração nas análises: o apelo sonoro das canções dos filmes. Mas aqui cabe um esclarecimento. Quais seriam as especificidades dessas fontes? O que aproxima e afasta cinema da animação?

Assim, os aspectos aqui considerados se dividem em quatro grandes categorias, a saber, (i) plano; (ii) enquadramento; (iii) continuidade e (iv) composição. O plano se refere ao posicionamento da câmera e pode se dividir em (a) Plano Geral: plano panorâmico da cena, causa sensação de isolamento ou pequenez; (b) Plano Médio: busca relacionar tema e cenário, captura personagens da cintura para cima; (c) Plano Americano: geralmente utilizado para relacionar personagens, captura-os da cintura pra cima; (d) Primeiro Plano: concentra-se no rosto da personagem ou ainda algum detalhe/objeto cenográfico, utilizado para expressar emoções a partir da expressão facial ou simbolismo do objeto e captura das axilas para cima; (e) Primeiríssimo Plano: enfoca apenas o rosto, ou parte do corpo humano, geralmente utilizado para dar intensidade dramática e expressar pensamentos das personagens; (f) Plano Detalhe: enquadra um detalhe que pode passar despercebido em outro plano, ligado às emoções das personagens, é muito comum nesses planos a captura de reflexo no olho das personagens, como em *Dracula* de Francis Ford Coppola ou *Trois Couleurs: Bleu* de Krysztof Kiewslowski; (g) Plano Inicial: é utilizado para situar o público na narrativa ou na passagem de tempo, como os códices medievais nas animações clássicas da Disney e (h) Plano Sequência: plano sem cortes que possui uma certa continuidade por um período de tempo.

O enquadramento se refere à escolha do que selecionar para aparecer na tela. É a partir dele que o espectador ou espectadora é direcionado para olhar para algum objeto ou lugar da tela. Aqui, o campo – o que aparece na tela – e o extracampo – o que o público pode idealizar que possivelmente está fora da tela – estão em jogo o tempo todo. Esse jogo depende dos ângulos de filmagem, (a) o ângulo normal, no qual a câmera captura a personagem na altura dos olhos, horizontalmente; (b) ângulo plongée, que focaliza a personagem de cima para baixo; (c) ângulo contra-plongée, onde a personagem é capturada de baixo para cima; (d) ângulo plongée absoluto, no qual a câmera fica no alto, capturando verticalmente; (e) ângulo contra-plongée absoluto, em que a câmera captura verticalmente de baixo para cima; (f) ângulo frontal, no qual a câmera filma a personagem na altura do nariz; (g) ângulo lateral, captura de personagem de perfil; (h) ângulo traseiro, filmagem de personagens por trás.

A continuidade pode se dividir em três: (a) temporal, (b) espacial e (c) direcional. Essas dependem dos planos e ângulos para que o observador ou observadora consiga captar que ou as personagens transitaram numa mesma temporalidade, ou numa mesma espacialidade ou ainda em uma mesma direção. Para a direcional, por exemplo, é bastante utilizada a técnica de montagem de plano e contra-plano, filmando duas personagens em diálogo que parecem estar num mesmo ambiente, mas não necessariamente estão. Para que isso ocorra, é necessário um posicionamento fixo da câmera para capturar ambas as personagens e dar ao espectador ou espectadora um mesmo ângulo de observação.

E, por fim, a composição, lida com a plástica do filme, a saber, iluminação, cenário, vestimenta, harmonia geral das cores. Além disso, a hierarquia dos elementos de quem aparece em primeiro plano e quem aparece em segundo, terceiro, background ou não, também é um elemento que pertence a esse aspecto do cinema.

Em suma, além de me preocupar com o *extrafílmico*, como os contextos que cercam a produção, recepção e circulação das minhas fontes, o *intrafílmico*, ou seja, os próprios elementos de construção do filme são de suma importância. Ademais, o *interfílmico* é outro aspecto a que chamo a atenção: as obras que dialogam com as fontes, como os livros como base do roteiro, filmes da mesma época, produtos culturais que se inspiraram ou que inspiraram os filmes que analiso também se constituem como um elemento fulcral das análises.

ILUSÃO DA VIDA: METODOLOGIA DE ANÁLISE DE ANIMAÇÃO

Uma vez que Walt Disney tentava se aproximar, a partir dos seus filmes de animação, da linguagem cinematográfica de filmes 'realistas'[38], eu poderia usar apenas os autores citados acima sem nenhum problema. Todavia, seria injusto com os e as ilustradoras e animadoras que trabalhavam nos projetos e com a própria História da Animação.

E assim como defendeu Alan Cholodenko em sua palestra intitulada "*Animation—Film and Media Studies 'Blind Spot*'", em 2007, defendo que ao mesmo tempo em que um corpo de trabalho acadêmico sobre animação exige discursos dos estudiosos de cinema, o trabalho dos estudiosos do cinema exige discursos de estudiosos da animação. É de suma

38 DENIS, Sebastian. O cinema de animação. Lisboa, Portugal: Edições Texto & Grafia, 2007, p.134-135.

importância que esses grupos constituintes se misturem, inextricavelmente, apesar da falta de reconhecimento geral disso por parte de qualquer um dos lados. Estudiosos de animação têm muito a aprender com os estudiosos do cinema, especialmente na teorização do cinema e da história dessa teoria.

Assim, a relação entre cinema e animação se estabelece a partir do entendimento de que, "nascido da animação, o cinema afastou a animação para sua periferia, apenas para, por fim [o cinema digital] tornar-se um caso particular de animação"[39]. Em outras palavras, para alguns teóricos da animação, é legítimo considerar o cinema como um tipo específico de animação. Sergei Eisenstein salienta seu convencimento acerca de tal discussão entre 1940 e 1943, no que se tornaria *Eisenstein on Disney*, quando postulou a animação como a essência do filme.

Além de compreender a animação enquanto um conjunto de técnicas[40] que sintetiza tanto a escrita, quanto as imagens em movimento que compõem uma produção cinematográfica (*kinema/ kinesis* e *graphia*), pode-se também notar a construção de um espaço-tempo diferenciado, promovido pela mão humana – e hoje, claramente, também pelos softwares de computadores – que não é um fazer processual de subtração e seleção de um recorte estabelecido pelo enquadramento da câmera, de um cenário, de uma equipe de fotografia, mas um fazer de adição, que produz espaços, personagens, temporalidades, iluminações criativamente[41].

Contudo, entendo que a animação é uma linguagem e pode ser sintetizada como a visualidade em movimento. Ela se dá na sequência de imagens que provocam a percepção de movimento, em outras palavras, a animação são formas que se reorganizam para representar o movimento. Uma animação precisa considerar peso, flexibilidade, maleabilidade e espontaneidade e o interessante é notar a dinâmica de movimentos num determinado tempo e como aquilo ganha *anima*[42]. De forma geral estou lidando com

39 MANOVICH, Lev. The Language of New Media, Cambridge: The MIT Press, 2001, 2002, p.302.
40 DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.7.
41 Aqui, utilizamos os conceitos de "subtração" e "seleção" de Arlindo Machado. Cf. MACHADO, Arlindo. A ilusão especular: introdução à fotografia. São Paulo: Brasiliense/Funarte, 1984, reconhecendo-os como importantes, mesmo que para uma aplicabilidade por extensão da fotografia para o cinema, assim como da Pintura para a animação.
42 Cf. LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005. [broch]; FIALHO, Antonio. "Movimento Criativo na Animação de Personagem". In: GINO, Maurício; TAVARES, Mariana Ribeiro (org.). Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019, p. 111-127; FIALHO, Antonio. A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus

cinema, mas um cinema que considera outras formas de captar movimento, que não só pelo olho da câmera. Por isso, aspectos como gênero, contexto de produção, interferências da produtora, influências trazidas pelos diretores e roteiristas serão considerados em meu trabalho, em vistas a serem elementos comuns a filmes independentemente de sua linguagem. Entretanto, todos os elementos apresentados até então, como aspecto estético ou cinematográfico, como iluminação, movimento de câmera, enquadramento e afins, são apenas uma única parte da pirâmide que compreenderia uma metodologia de análise de animação.

Para se produzir uma animação temos quatro pontos a serem levados em consideração. O primeiro deles, e já mencionado, é o *aspecto cinematográfico*. É a partir dele que há uma igualdade no fazer de qualquer linguagem cinematográfica. Não importa se estou produzindo um documentário, uma animação, uma videoarte ou um cinema de ficção. Cenário, enquadramento, *raccords* e até montagem são importantes aspectos para todos eles.

Como

> De um ponto de vista estético, o realismo irá tornar-se desde o início da década de 1930 a marca de Disney, que instaura o universo visual ainda inédito, longe do formalismo do desenho animado tradicional. A chegada da cor a partir de 1932 parece ter tido um papel importante, dando a Disney a possibilidade de reproduzir com realismo o belo da natureza[43].

Seria impossível não levar em consideração para essa metodologia a linguagem cinematográfica, afinal, essas produções disneyanas estão cada vez mais próximas dos trabalhos realizados por atores reais, o que venho chamando de 'realismo', mas que também pode ser denominado 'live-action'. Disney tentava se aproximar, ao máximo, da linguagem cinematográfica da época que esteve à frente da produtora e é nesse esforço que temos as bases da produção de filmes de animação ocidental[44].

---

desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. 318 f. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2013; SOUSA, Antonio Fialho de. Desvendando a Metodologia da Animação Clássica. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005 (Dissertação, Mestrado em Artes) e WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. London: Faber and Faber, 2001.

43 DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.140.

44 "Se comparado à linguagem de filme de animação desenvolvida no oriente, ainda há resquícios de planos sequência, abstração das formas e não a busca pela total reprodução da linguagem cinematográfica conhecida mundialmente". SILVESTRE, André. Experimento do Motion Design

O segundo ponto intitulo *técnicas de animação* e é neste que mora o cerne da diferença desta linguagem. É a partir da técnica de animação que há o movimento das personagens. É a partir dele que se pode dar vida às mais diversas personagens, sejam humanos ou não humanos. É importante destacar que quem estabeleceu os primeiros princípios das técnicas de animação[45] foram os Nove Anciões da *Walt Disney Animation Studios*. Eles lançaram 12 categorias de movimento, usando dos mais variados estudos de ilustração, física e percepção humana, a saber, *squash and stretch; antecipation; staging; straight ahead action and pose to pose; overlapping action and follow through; slow in and slow out; arcs; secondary actions; timing; exaggeration; solid drawing* e *appeal* [46]. Outro ponto importante a destacar é que essas categorias valem somente e tão somente para a animação ocidental.

O terceiro aspecto a ser levado em consideração é o *som*. É graças à inclusão do som (com dublagens, *brutaiges*[47] ou as trilhas) que os animadores puderam e podem realizar efeitos gráficos sincronizados perfeitamente[48]. Como havia escrito, estamos tratando de musicais e as canções são aspectos que devem ser analisados com bastante atenção. Mas para além das canções, a relação entre imagem e som explorada nas animações é um dos

---

como linguagem. Trabalho de Conclusão de Curso – Design Gráfico, Universidade Estadual Paulista 'Julio de Mesquita Filho' – UNESP, Bauru: UNESP, 2019, p.32.

45 Como auxílio para uma melhor compreensão das técnicas de animação, além dos livros já citados na introdução acerca desta temática, também utilizo dos resultados do projeto do Grupo de Pesquisas de Modelagem Virtual, encabeçado por Walter Dutra da Silveira Neto e Andrei Krepsky de Melo, intitulado Técnicas de Animação em ambientes tridimensionais.

46 Squash and stretch – comprimir e esticar criando a ilusão de peso e volume para um objeto enquanto ele se movimenta; anticipation – antecipação para preparar o espectador para uma ação importante que vai acontecer, exemplo: flexionar os joelhos (antecipação) - pular (ação principal); staging – encenação, isto é, como os personagens se portarão diante à câmera; straight ahead action and pose to pose – animação direta ou pose a pose se trata de duas formas de construir animação: ou a animação se desenvolve livremente do primeiro frame até o ultimo ou são produzidos frames no decorrer da ação para só depois ter a animação (conferir movimento); overlapping action and follow through – sobreposição e continuidade da ação diz respeito às leis e ações físicas dos corpos, como as leis de Newton, a gravidade, movimentos centrípetos e centrífugos; slow in and slow out – aceleração e desaceleração também seguindo leis do movimento; arcs – movimentos em formas curvas, pois a maior parte das formas da natureza são arqueadas, exemplo o estudo da sequência do matemático Leonardo Fibonacci; secondary actions – ações secundárias derivados da ação primária, exemplo: ao andar (ação primária), meu cabelo também se move, meus braços balançam (ações secundárias); timing – temporização é o que deixa a animação mais fluida, é o estudo das noções temporais de cada ação dentro de um espaço delimitado (a tela); exaggeration – exagero para deixar explícito o intuito da cena, geralmente comum nos cartoons; solid drawing – desenho volumétrico se trata da profundidade e perspectiva das cenas, buscando um certo realism e appeal – apelo relacionado a beleza do design e de quais características salientar na personagem: cores, formas, tamanhos e até movimento influenciam, a partir da percepção humana, como encararemos a personagem. Cf. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. Disney Animation: The Illusion of Life. New Yowk: Abbeville Press, reimp, 1984.

47 Bruitages, i.e., efeitos sonoros.

48 DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.87.

pilares da construção desse tipo de linguagem fílmica e, por isso, também se deve apontar os usos de sons ambientes, dublagem, designs de som e mixagem de áudio.

Por fim, mas não menos importante, dentro da metodologia, temos o *design de personagens* para fechar os lados dessa pirâmide. Quais cores, formas, traços, estilos, aparências e roupas compõem os e as personagens? Como o formato de corpo e rosto influencia na personalidade apresentada e representada pelo ou pela personagem na tela?

O design de personagem até certo ponto está vinculado ao princípio de animação intitulado *appeal*, que envolve 'aparência', 'apelo visual' ou 'um design atraente', mas desconsiderá-lo como uma categoria separada tiraria todo o mérito de percepção de cores e formas que vão para além da animação. A semiótica aqui e o estudo histórico da utilização das cores são peças-chave para a compreensão das personagens.

Veja, os aspectos aqui elencados estão em harmonia. As formas influenciam diretamente como o movimento da personagem se desenvolverá durante a película, seu movimento só poderá ser mostrado se enquadrado, se iluminado, a mudança de cenário e roteiro também pode influenciar nesse movimento e, principalmente, pode influenciar na fala, na canção ou em todo e qualquer som que pode vir fazer parte da animação.

Enfim, apontados e explicados cada um dos lados de uma pirâmide ainda lhe falta uma base, base essa que é extremamente importante para entendermos como esses aspectos avaliados pela metodologia puderam ser construídos. Essa base é onde se encontra o roteiro e a própria história da linguagem da animação. É nela que encontramos o que Marc Ferro insistentemente chama de cinema-história, é nela que encontramos os contextos de produção. Esses contextos envolvem aspectos históricos, espaciais, econômicos, políticos, estéticos, culturais e sociais.

Nos contextos históricos procuro compreender de onde surge a ideia do resgate dos contos de fadas. Historicamente, como isso foi pensado? Por que foi pensado? Por que produzir uma animação da história de Branca de Neve na década de 1930?

Em relação às questões espaciais procuro responder a uma pergunta somente: sabendo que a *Walt Disney Animation Studios* é uma empresa dos Estados Unidos, quem era seu público-alvo? Produzia animações com uma cultura norte-americana para o mundo ou a cultura mundial servia de base para os roteiros pensados para o público estadunidense?

Aspectos econômicos e políticos de contexto envolvem os investimentos da produtora nas compras de outras produtoras, da sua relação com a política mundial dos

Estados Unidos[49] e como esses influenciaram no roteiro e produção dos filmes.

No contexto estético, tento elencar hipóteses do porquê nas primeiras animações os personagens terem sido pintadas por cima de uma película de atores e atrizes reais, se houve uma revolução com o acréscimo do 3D, com quais películas da própria Disney e de outras produtoras as animações podem dialogar.

Nos contextos culturais e sociais procuro entender que tipo de relação há entre os movimentos feministas e a produção: mais mulheres na produtora mudaram os caminhos dos roteiros? O movimento feminista em si influenciou uma tomada de consciência e de posicionamento da produtora? Ou há o aproveitamento cultural de um empoderamento feminino, no qual o *marketing* da produtora investiu?

Sendo ou não uma jogada de *marketing*, sendo ou não uma tomada de consciência, alguns questionamentos devem estar presentes durante o percorrer do trabalho: além do porquê dessa mudança de representação é fundamental entender como essas representações são feitas, para quem são feitas, como chegam ao público e como são passíveis de tocar os imaginários com papéis de mulheres, com formas de ser mulher e com conceitos e preconceitos representados na construção fílmica e apresentados ao espectador ou espectadora.

PRINCESA OU MADRASTA MÁ? HISTÓRIA DAS MULHERES COMO UM ASPECTO BASILAR

A princípio o foco de produção são mulheres e,

> Ainda que definidas pelo sexo, as mulheres são algo mais do que uma categoria biológica; elas existem socialmente e compreendem pessoas do sexo feminino de diferentes idades, de diferentes situações familiares, pertencentes a diferentes classes sociais, nações e comunidades; suas vidas são modeladas por diferentes regras sociais e costumes, em um meio no qual se configuram crenças e opiniões decorrentes de estruturas de poder[50].

Todavia, principalmente porque, para o historiador, devido ao processo

49 Sobre essa temática há um interessante trabalho acerca da política de Boa Vizinhança a partir do cinema dos Estados Unidos aqui no Brasil do professor Alexandre Busko Valim intitulado: O Triunfo da Persuasão – Brasil, Estados Unidos e o Cinema da Política de Boa Vizinhança durante a II Guerra Mundial, São Paulo: Alameda, 2017.

50 TILLY, Louise. Gênero, História das Mulheres e História Social [original 1990]. Traduzido por Ricardo Augusto Vieira. Cadernos Pagu, v.3, 1994, p.31.

permanente de estruturação social, as mulheres vivem e agem a partir de um tempo histórico. Um aspecto da História das Mulheres que o diferencia do resto é que é uma história inteiramente ligada a um movimento social, isso porque, por muito tempo, foi escrita sob a égide de convicções feministas. Certamente, cada fato ou estudo histórico é herdeiro de um contexto político, mas relativamente poucas histórias estão tão fortemente ligadas a um programa de transformação e ação quanto a História das Mulheres.

Esse fazer histórico, tendo como foco a mulher, acompanhou inovações temáticas e metodológicas na ciência histórica, sendo a mais importante nascida a partir da terceira geração dos Annales. A Nova História multiplicou objetos, incluindo todo e qualquer indivíduo como sujeito histórico e, portanto, criou um *timing* propício à inovação e de grande importância para a introdução da mulher na História. Por outro lado, havia o movimento feminista que no âmbito político também produzia saberes científicos das áreas humanas e biológicas mostrando que não se pode definir uma mulher pura e simplesmente por seu órgão sexual e muito menos associar tal órgão a fragilidade e impotência.

Se as historiadoras são ou não membras de organizações feministas ou grupos de conscientização, se elas se definem ou não como feministas, seus trabalhos não deixam de ter pontuações teóricas marcadas pelo movimento feminista das décadas de 1970 e 1980. Um artigo de Nancy Coot coloca o feminismo em um contexto histórico e mostra que, no sentido atual, essa palavra só começou a ser usada nos Estados Unidos na primeira década deste século. A "definição operacional" que ela oferece, como chave interpretativa deste fato, chama atenção para três componentes:

> 1. a defesa da igualdade dos sexos ou oposição à hierarquia dos sexos;
> 2. o reconhecimento de que a "condição das mulheres é construída socialmente, [...] historicamente determinada pelos usos sociais.";
> 3. a identificação com as mulheres enquanto grupo social e o apoio a elas. Enquanto ideologia, o feminismo é acessível tanto aos homens quanto às mulheres, ainda que nem todas elas (ou eles, no caso) o aceitem[51].

A História das Mulheres certamente ajudou a identificar e ampliar nossa compreensão de novos fatos do passado para ampliar nosso conhecimento histórico acerca destes. Esse processo ajuda a examinar a vida das mulheres no passado e, nesses casos, os historiadores ou as historiadoras usam ferramentas de análise mais antigas, como a demografia histórica, para examinar dados sobre o estado civil, ocupações e migração.

51 COOT, Nancy. The Grounding of Modern Feminism. Tradução Ricardo Augusto Vieira. New Haven: Yale University Press. 1987, p.4-5.

Também são utilizados domínios historiográficos para explicar certas análises. A título de exemplo, a *história econômica* é utilizada para compreender transformações de ordem econômica; a *história social* de processos de transformação estrutural em larga escala, como profissionalização, burocratização e urbanização; a *história das ideias* para métodos de crítica de texto; e *história política* para conceitos relacionados ao poder e discurso. Mas, além desses domínios nasceu uma nova especialidade histórica, que contém as mulheres como objetos e as torna temas da História[52].

Há também, como é prática comum, outro aspecto da História das Mulheres para o qual quero chamar atenção: seu caráter essencialmente descritivo e interpretativo. A maioria dos trabalhos[53], pelo menos até a virada do século, considera a experiência das mulheres um fato histórico que precisa ser descoberto e descrito. Os autores e as autoras consideram as mulheres sujeitos sociais ativos, que se encontram em contextos históricos concretos e cujas vidas são consideradas a partir do foco familiar, do trabalho ou de organização e movimentos.

Nascida na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos na década de 1960 e posteriormente, em 1970, na França, a História das Mulheres tem, pelo menos, três grandes fatores para ter se consolidado, a saber, o científico, o sociológico e o político. O científico bebe nas águas da crise de pensamentos em meados de 1970 e pela incorporação da subjetividade nas ciências de modo geral. A História, por exemplo, através da interdisciplinaridade, principalmente em relação à Antropologia, começa a dar mais foco a espaços e temáticas antes nunca valorizadas, como a família, os locais privados associados e colocados como espaços femininos ao longo da história, visto que no âmbito público eram ou marginalizadas ou mesmo inexistentes e invisibilizadas, "elas atuam em família, confinadas em casa, ou no que serve de casa. São invisíveis. Em muitas sociedades, a invisibilidade e o silêncio das mulheres fazem parte da ordem das coisas"[54].

O sociológico trata-se da maior participação das mulheres nas universidades também a partir da década de 1970, alcançando um número expressivo de um terço das matrículas e do corpo docente efetivo pós Segunda Guerra Mundial. Graças ao maior

52 TILLY, Louise. Op. Cit., 1994, p.33-35.
53 Cf. BORDIN, Ruth. Woman and Temperance: The Quest of Power and Liberty, 1873-1900. Philadelphia: Temple University Press. 1981; HARRIS, Alice Kessler. Out to Work: A History of Wage-earning Women in the United States. New York: Oxford University Press. 1982 e CLINTON, Catherine: The Plantation Mistress: Woman's World in the Old South. New York: Pantheon. 1983.
54 PERROT, Michelle. Escrever a história das mulheres. In. Minha história das mulheres. São Paulo: Contexto, 2007, p.17.

espaço e liberdade de pesquisa dada a essas, após a rejeição de anos de academia, houve um *boom* de estudos e pesquisas acerca da História das Mulheres. "Essa feminização poderia ser o fermento de uma demanda renovada, ou pelo menos de uma escuta favorável"[55].

O fator político foi movido pelo movimento de libertação das mulheres também nos anos de 1970. Nesse momento, pode-se afirmar que a História das Mulheres caminhou e caminha junto ao movimento feminista em busca da emancipação da categoria 'mulheres' envolvendo não só a esfera e identidade política dessas, mas também dando bases acadêmicas de legitimidade ao movimento. Isto é, tal movimento influenciou a academia a buscar a legitimação de seu projeto político. Através da busca de vestígios e torná-los aparentes e públicos, instaurou-se a construção de uma memória da mulher[56].

No decorrer dessa trajetória, o movimento de libertação das mulheres conquista não só as discussões públicas e políticas, mas também as acadêmicas. É nesse período que se instaura não só uma crítica a metodologias majoritariamente masculinas, mas também ao próprio recorte e objeto de pesquisa dentro das Ciências Humanas. Graças a essa inserção da mulher e às novas discussões propostas por elas que surge a História das Mulheres.

> Na Inglaterra, reuniram-se as historiadoras das mulheres em torno da *History Workshop*, e nos Estados Unidos desenvolveram-se os *Women's Studies*, surgindo as revistas *Signs e Feminist Studies*. Também no Brasil, esses estudos se apresentaram ainda na década de 1970. Assim, em julho de 1975, o jornal alternativo Opinião noticiava o elevado número de pesquisas sobre as mulheres brasileiras apresentadas na XXVII Reunião da SBPC, realizada em Belo Horizonte. O mesmo jornal informa a apresentação de dez comunicações de pesquisa, dois simpósios, uma conferência e duas reuniões extras, surgidas da necessidade de se discutir mais o assunto[57].

No Brasil, também nos anos de 1970, a História das Mulheres tem como escopo teórico e metodológico angular as propostas pela História Social e sua maior preocupação era a de identificar uma opressão em larga escala capitalista e masculina sobre as mulheres, desde os corpos, até seus papéis no seio da sociedade. Em especial, há uma série de trabalhos de historiadoras e sociólogas, como Heleieth Saffioti, que se debruçam sobre as formas de trabalho em que a mulher se insere, desde quais trabalhos eram destinados a

55 Idem. Ibidem, p.20.
56 TILLY, Louise. Op. Cit., 1994, p.31; SOIHET, Rachel; PEDRO, Joana Maria. A emergência da pesquisa da História das Mulheres e das Relações de Gênero. Revista Brasileira de História. São Paulo, v.27, n.54, 2007, p.286-287.
57 SOIHET, Rachel; PEDRO, Joana Maria. Op. Cit., 2007, p.286.

ela[58]. Já a partir da década seguinte, 1980, surge um segundo *boom* dos estudos acerca da mulher na academia. Esses se voltam para outro aspecto que envolve não só o trabalho, mas a participação desta no *corpus* social. Onde elas se inserem? Como mobilizam a sociedade? Como a transformam? Nesta, destaca-se o volume 9 e número 18 da *Revista Brasileira de História* que publicou um número integralmente sob o domínio da História das Mulheres, intitulado "A mulher no espaço público" e organizado por Maria Stella Martins Bresciani. Aqui podemos ver trabalhos de grandes nomes da historiografia dessa segunda etapa como Maria Odila Leite da Silva e Margareth Rago.

Em outras palavras, é inserida a História das Mulheres na academia brasileira a partir da década de 1970, primeiro por uma crítica ao *ethos* capitalista existente na sociedade que aprisionava mulheres e, em 1980, com uma ampliação de objetos e temáticas que envolviam a mulher. Nesse segundo momento, ferramentas como as mentalidades, sensibilidades e considerações reformuladas por Edward Thompson são marcos importantes a serem considerados. Todavia, embora ambos os períodos apresentem divergências no seu fazer empírico de análise de objetos vinculados à História das Mulheres, ainda é possível destacar certas similitudes que dão um eixo condutor a esse domínio, a saber,

> [...] em todos eles, registra-se uma forte preocupação em resgatar a presença de mulheres pobres e marginalizadas, trabalhadoras ou não, como agentes da transformação, em mostrar como foram capazes de questionar, na prática, as inúmeras mitologias misóginas elaboradas pelos homens de ciência para justificar sua inferioridade intelectual, mental e física em relação aos homens e sua exclusão da esfera dos negócios e da política[59].

Ademais, é a partir desses estudos que se torna visível um universo diferente, mas não inferior ao masculino. Há em jogo, a partir dessa visibilidade, uma desconstrução da imagem e do papel relegado tradicionalmente às mulheres. Isto é, de passivas e submissas, presas ao ambiente privado e submersas de premissas sentimentalistas surgem figuras de mulheres racionais, com autopoder de transformação própria e da sociedade e de plurais papéis já desempenhados há anos por essas, mas que foram colocados às margens pelos

58 Cf. SAFFIOTI, Heleieth. A mulher na sociedade de classes: mito e realidade. Petrópolis: Vozes, 1976; DIAS, Maria Odila. Quotidiano e poder em São Paulo no século XIX. São Paulo: Brasiliense, 1984 e RAGO, Margareth. Do Cabaré ao Lar: A Utopia da Cidade Disciplinar – Brasil 1890 – 1930. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

59 RAGO, Margareth. As mulheres na historiografia brasileira. In. SILVA, Zélia Lopes da. Cultura histórica em debate. São Paulo: UNESP, 1995, p.83.

próprios pesquisadores de outrora.

Diante da perspectiva das mulheres como sujeitos históricos fundou-se um enfrentamento ao chamado 'dilema da diferença'[60] dentro da historiografia. Isto é, uma historiografia tradicional ocidental e moderna falava e pensava o sujeito universalizante – o sujeito universal nos trabalhos até então sempre eram homens brancos e majoritariamente europeus –, enquanto essa nova abordagem contemporânea pensava os sujeitos plurais, incluindo lugares sociais mais plurais que os dos homens brancos. Além de romper com a exclusiva atenção dada a homens, a História das Mulheres rompe com a universalidade dos estudos de uma história que poderia ser adjetivada como prioritariamente 'história dos homens'. O universal entra em xeque, pois para compor uma história com esse enfoque, a comparação era necessária. Homens brancos com homens não brancos, homens detentores do discurso e do poder numa esfera política em contraponto à grande massa, ou até mesmo de homens com mulheres. Por isso,

> [...] reivindicar a importância das mulheres na história significa necessariamente ir contra as definições de história e seus agentes já estabelecidos como "verdadeiros", ou pelo menos, como reflexões acuradas sobre o que aconteceu (ou teve importância) no passado[61].

Todavia, o sujeito universal é retomado inclusive pelas e pelos historiadores sociais que se debruçaram sobre o objeto e tema proposto pela História das Mulheres. Primeiro que o termo no plural era muito pouco explorado, levando a categoria 'mulheres' a somente 'mulher' e compreendendo-as como uma grande massa homogênea, com as mesmas condições sócio-históricas. É só no fim da década de 1970 que essa homogeneidade universal colocada sob a categoria começa a ser contrariada pelas acadêmicas que pontuavam existir não só um único condicionante do ser mulher, mas sim múltiplos fatores implicando em suas existências e, portanto, variadas identidades. Pensar e

60 "Reconhecimento e distribuição, universalismo e particularismo, e direito à igualdade e direito à diferença são categorias que apontam para o desafio da reflexão e da prática com vistas à superação da discriminação e da desigualdade. Todas, da mesma forma, levam à questão de saber qual é a resposta jurídica e política mais adequada para promover a igualdade e o combate à discriminação. Em termos de políticas públicas e formulações jurídicas, esses pares conceituais alertam para o chamado "dilema da diferença", que pode ser expresso em três versões: 1) a diferença pode ser recriada ao ser registrada ou ignorada; 2) a ambiguidade da neutralidade; e 3) a tomada de decisões com base em critérios formais, rígidos e universais, ou a abertura a decisões individualizadas, com maior grau de discricionariedade". RIOS, Roger Raupp. O Direito da antidiscriminação e a tensão entre o direito à diferença e o direito geral de igualdade. Direitos Fundamentais & Justiça, ano 6, n.18, 2012, p.175.

61 SCOTT, Joan. História das mulheres. In. BURKE, Peter. A escrita da história: novas perspectivas. São Paulo: Unesp, 1992, p.79.

afirmar a diferença dentro da categoria antes universal trouxe à tona novos estudos que tentavam compreender a ligação entre poder, teoria, discurso e política. A partir desses novos estudos, aos poucos, a dicotomia empregada nos trabalhos, entre mulheres vitimizadas e mulheres rebeldes, abriu espaço para uma nova forma de fazer História das Mulheres.

> Até a década de 1970, muito se discutiu acerca da passividade da mulher, frente à sua opressão, ou da sua reação apenas como resposta às restrições de uma sociedade patriarcal. Em oposição à história "miserabilista" — na qual se sucedem "mulheres espancadas, enganadas, humilhadas, violentadas, sub-remuneradas, abandonadas, loucas e enfermas..." — emerge a mulher rebelde. Viva e ativa, sempre tramando, imaginando mil astúcias para burlar as proibições, a fim de atingir os seus propósitos[62].

Novos questionamentos, enxergando não mais a categoria de forma universal ou de forma maniqueísta, surgiram a partir da virada da década. O objeto 'mulheres' era complexo, múltiplo e estudar sob a égide das ferramentas conceituais antigas já não dava conta de lidar com a pluralidade do objeto. Nesse contexto o conceito 'gênero' é introduzido na historiografia para explicar que a diferença entre os sexos e as classificações de masculino e feminino construídos socialmente passava por crivos culturais, políticos e econômicos e não biológicos.

> Gênero foi o termo usado para teorizar a questão da diferença sexual. Nos Estados Unidos, o termo é extraído tanto da gramática, com suas implicações sobre as convenções ou regras (feitas pelo homem) do uso da linguística, quanto dos estudos de sociologia dos papéis sociais designados às mulheres e aos homens. Embora os usos sociológicos de "gênero" possam incorporar tônicas funcionalistas ou essencialistas, as feministas escolheram enfatizar as conotações sociais de gênero em contraste com as conotações físicas de sexo[63].

Ou seja, o conceito de 'gênero' somou nas análises feitas pela História das Mulheres. Entretanto, é de suma importância destacar que não só esse campo do saber teve ganhos com o termo. As Humanidades em geral, enriqueceram seu leque de análises a partir da inserção deste no *hall* conceitual de suas áreas.

> Esforços vêm sendo feitos no sentido de reconhecer a diferença dentro da diferença, apontando que mulher e homem não constituem simples

62 SOIHET, Rachel. Violência Simbólica – Saberes Masculinos e Representações Femininas. Revista Estudos Feministas, v.5, n.1, 1997, p.216.
63 SCOTT, Joan. Op.Cit., 1992, p.86.

> aglomerados; mas elementos como cultura, classe, etnia, geração, religião. [...] Sobrevém à preocupação em desfazer noções abstratas de "homem" e "mulher", enquanto identidades únicas, a-históricas e essencialistas, para pensar a mulher e o homem como diversidade no bojo da historicidade de suas inter-relações[64].

Assim, é na década de 1980 que temos um *boom* de vozes distintas, dentro do domínio da História das Mulheres, trabalhando o conceito gênero. As formulações desconstrutivistas, por exemplo, provocaram reações bastante controversas. Os contrários a essa formulação criticam o distanciamento e até antagonismo das análises acadêmicas e as ações políticas de cunho feminista. A ideia de se estudar gênero sem mulheres traz à tona o descontentamento de alguns acerca da despolitização que ocorreu dentro da academia. Buscando uma desessencialização da mulher com uma proposta de compreensão de contexto e uma nova categoria de 'mulher', a linha desconstrutivista encontrou críticas e embates acusando-a de "dissolver o sujeito político mulheres, e por restabelecerem distâncias entre a reflexão teórica e o movimento político"[65].

Todavia, apesar das duras críticas e o quase antagonismo das análises, há de se considerar, unanimemente, que graças a esses trabalhos desconstrutivistas que discussões como gênero e etnia, ou gênero e raça, bem como o multiculturalismo puderam entrar em cena dentro da História das Mulheres e na academia de forma aprofundada. Isto é, apesar do embate teórico, mesmo que à revelia, deve-se considerar o desconstrutivismo como um marco importante dentro dos estudos das mulheres.

Inclusive, essas críticas também reconhecem que é a partir desses trabalhos que houve o início da utilização de 'gênero' como uma categoria internacional, facilitando o entendimento da diferença. A mulher não ocidentalizada, por exemplo, não é mais um objeto exótico, é somente um ser que vive uma realidade distinta do que foi considerado como 'ser mulher' no Ocidente.

> Assim, essas discussões não são marcadas apenas por leituras negativas do desconstrutivismo. Nelas há, também, ambivalências em relação a tais abordagens, uma vez que possibilitam pôr em destaque as diferenças. Essas ambivalências fazem sentido quando se pensa que, se o projeto feminista está ancorado na 'modernidade', ele também está marcado por uma tensão entre o universal e o particular. As críticas às abordagens desconstrutivistas também evidenciam confusões, no que se refere ao

64 MATOS, Maria Izilda S. de. Estudos de Gênero: percursos e possibilidades na historiografia contemporânea. Cadernos Pagu, Campinas, n. 11, 1998, p.71.
65 SOIHET, Rachel; PEDRO, Joana Maria. Op. Cit., 2007, p.294.

> significado de 'fazer teoria'[66].

Dado o oceano de ambivalências, algumas autoras propõem não mais a utilização de 'gênero', e sim de uma nova categoria de mulher. A ideia agora é apresentar uma categoria distante da proposta pelo feminismo no começo da formulação da História das Mulheres. Isto implicaria na negação do essencialismo colocado na década de 1970. Mas seria inocência de minha parte afirmar que essa mudança se relaciona somente com o campo acadêmico. Esta mudança é, antes de tudo, política. Linda Nicholson é um dos nomes dessa reformulação não-essencialista da mulher e afirma que essa nova categoria apresenta, minimamente, duas vantagens. A primeira delas é que ela abre margem ao reconhecimento da diferença das mulheres, inserida com as discussões de gênero a partir da linha desconstrutivista. A segunda, descendente do começo das discussões da linha mais 'tradicional', é que por apontar também a semelhança entre as mulheres de uma mesma realidade social, política, cultural e econômica poderia viabilizar de forma mais ampla a prática política. Trata-se, então, de uma coalizão chamada pós-estruturalismo[67].

Em contexto brasileiro é importante destacar o trabalho da historiadora Claudia de Lima Costa que abertamente escreve as contribuições dessa nova linha para a prática política do feminismo e para a própria teoria feminista a partir da ressignificação do feminino e a partir dos ganhos da inserção do conceito 'gênero' na década de 1980.

No trabalho da historiadora brasileira vemos uma total negação da essencialidade atribuída à mulher, uma teoria que permite entrelaçar tecnologias, discursos e relações de poder e uma volta à utilização da categoria mulher sem a categoria gênero. A escolha da categoria mulher sem a utilização de gênero tem sua justificativa a partir do peso político que ela carrega e agrega, pois, de acordo com as seguidoras dessa linha, os usos de gênero levaram-no a ser transformado em 'masculinidades'.

> A 'mulher' é uma categoria heterogênea, construída historicamente por discursos e práticas variados, sobre os quais repousa o movimento feminista. Dependendo do contexto conjuntural e das exigências políticas, esta categoria é usada para articular as mulheres politicamente. Contudo, ela possui diferentes tempos, realidades e densidades, existindo

66 SOIHET, Rachel; PEDRO, Joana Maria. Op. Cit., 2007, p.294-295. Sobre o assunto, Cf. PISCITELLI, Adriana. Reflexões em torno do Gênero e feminismo. In. COSTA, Claudia de Lima; SCHMIDT, Simone Pereira. Poéticas e políticas feministas. Florianópolis: Ed. Mulheres, 2004. p.54.
67 Idem. Ibidem, p.293.

em relação a outras categorias igualmente instáveis[68].

Isto é, abraçar a fluidez e flexibilidade semântica do conceito 'mulher' é compreender "que a história e o significado de uma categoria devem ser entendidos à luz das histórias e significados das outras categorias de identidade (classe, raça, etnia, sexualidade, nacionalidade etc.)"[69].

A partir da desconsideração do termo 'gênero', mais uma vez a academia e a prática política se enfrentam a partir da reutilização de gênero como uma categoria importante e reformulada. No final da década de 1980, Joan Scott critica vivamente a oposição ao conceito pelas ativistas feministas, indo na contramão dos trabalhos que entendiam o termo como algo neutro ou sem propósito político e ideológico exato.

Atualmente a divergência de linhas e debates marca não só o campo acadêmico, como também o próprio movimento feminista e suas práticas políticas. Pode-se acrescentar que essas diferentes vertentes bebem nas águas da diversidade de correntes de teoria histórica e do próprio fazer metodológico da historiografia atual. Todavia, é graças a essa diversidade de manifestações acerca da temática que a História das Mulheres se tornou mais popular, mais estudada, ganhou espaço em currículos, tornou-se um domínio em áreas do conhecimento e, apesar de ouvirem-se algumas vozes relativizando a presença da mulher, por conta do caráter ambíguo da temática, ainda se tem um grande número de trabalhos analisando abertamente as mulheres como seres sócio-históricos.

É nesse cenário atual que sinalizo a utilização de 'gênero' na análise das práticas políticas, no exercício do voto, e nos discursos e ações de poder de instituições estatais. Todavia, também se tem uma série de trabalhos que envolvem mais uma análise à la Certeau, com enfoque no cotidiano, nos papéis sociais, nas situações informais e atípicas numa microesfera que dão voz a processos sociais invisibilizados dentro das produções acadêmicas. Algumas das autoras e autores desses novos trabalhos até chegam a opor Estudos de Gênero e história das mulheres, mas, a meu ver, elas caminham para um sincretismo que, se isoladas, têm a perder a pluralidade das análises. Ademais, a interpenetração traz à tona outras perspectivas de análise, como os gays, lésbicas e masculinidades que, em nada, diminuem a politização dos estudos. Isto é,

68 COSTA, Claudia de Lima. O tráfico do Gênero. Cadernos Pagu, Campinas: Ed. Unicamp, v.11, 1998, p.138.
69 Idem. Ibidem.

> Criatividade, sensibilidade e imaginação tornam-se fundamentais na busca de pistas que permitam transpor o silêncio e a invisibilidade, que perduram por tão longo tempo quanto ao passado feminino. Estamos, assim, preparadas para fazer frente àqueles que, na academia, ainda não nos reconhecem como parceiras plenas, tentando relegar-nos a posições periféricas em face do caráter 'secundário' de nossas preocupações[70].

GÊNERO E REPRESENTAÇÃO SOCIAL: HISTORICIZANDO CONCEITOS

Diante do exposto acima, qual a relevância de se estudar gênero? Ora, em uma sociedade que (i) traça uma atribuição desigual acerca dos espaços e papéis ocupados por homens e mulheres e (ii) constrói um discurso, de justificativa à discriminação, pautada em qualidades, traços e temperamentos diferentes; falar sobre a mulher partindo não da perspectiva biológica de sexo, mas sob um prisma do gênero que abarca um "caráter cultural das distinções entre homens e mulheres e entre ideias sobre feminilidades e masculinidades"[71], é proporcionar uma vazão e reflexão acerca do ser mulher e às desigualdades que cercam essas agentes históricas muito desqualificadas em diversos âmbitos, inclusive no historiográfico. Mas como tais discussões se apresentam a nós na contemporaneidade? Quais os caminhos percorridos por elas?

Votes for Women – Voto para as mulheres! Foram com estas palavras que um turbilhão de questões, acerca dos papéis das mulheres, foi colocado em xeque no início do século XX. As *suffragettes,* mulheres que lutavam pelo sufrágio feminino, geraram uma série de manifestações coletivas, de cunho feminista, que foram e são referências para as discussões sociais, culturais e históricas acerca da mulher[72]. A partir destas manifestações, nós temos a introdução do termo gênero, pelo psicanalista Robert Stoller, em 1963. O mesmo insere nas discussões psicanalíticas o conceito, por ele criado, de identidade de gênero, para distinguir as determinações naturais e culturais, ou seja, o sexo abarcaria questões genéticas e biológicas, enquanto gênero teria relação com a cultura, desde as questões psicológicas até todo e qualquer aprendizado experienciado desde o nascimento[73].

Todavia, é na década de 1980 que as formulações de gênero tiveram impacto nas teorias sociais pré-estabelecidas nas décadas anteriores. Neste contexto, mais uma vez, o

70 SOIHET, Rachel; PEDRO, Joana Maria. Op Cit., 2007, p.296.
71 PISCITELLI, Adriana. Gênero: a história de um conceito, In: ALMEIDA, H. B.; SZWACO, J. E. [org]. Diferenças, Igualdade. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2009, p.120.
72 KARAWEJCZYK, Mônica. As suffragettes e a luta pelo voto feminino. História, imagem e narrativas, n.17, outubro/2013, p.2.
73 PISCITELLI, Adriana. Op. Cit., 2009, p.123.

movimento feminista tem sua importância no que tange às discussões acerca de gênero, dentro e fora do campo acadêmico. Neste período, algumas feministas usaram a categoria gênero não só como uma diferenciação cultural, mas também "como uma preocupação pelas desigualdades vividas pelas mulheres"[74]. Disso, segue-se que, a partir de uma luta social, mais uma vez, surgiu uma contribuição teórica fundamental para o pensamento social, isto é, as formulações de gênero alcançaram, aqui, um impacto na esfera do social e na teoria dos papéis sociais[75].

É importante destacar que o conceito de "gênero" está presente em grande parte da atual produção dos estudos atuais de diversas áreas. Gênero pode ser definido como "toda e qualquer construção social, simbólica, culturalmente relativa, da masculinidade e da feminilidade. Ele define-se em oposição ao sexo, que se refere à identidade biológica dos indivíduos"[76].

Entretanto, apesar das formulações universais e amplas do conceito, não seria inocente de minha parte ignorar as questões raciais, de classe, étnicas, sexuais e afins que poderiam implicar diretamente nas discussões acerca do gênero? Acredito que sim, e, por conseguinte, penso gênero não com o intuito de naturalização do conceito, sem refletir sobre as questões identitárias, mas sim como um agente de intersecção com diversas modalidades de identidades constituídas discursivamente, e, a partir disso, há a impossibilidade de separar gênero das questões políticas e culturais nas quais é produzido e sustentado.

Segundo Raewyn Connell e Rebecca Pearse, pensar gênero enquanto uma estrutura em si é parte fundamental a todas as pesquisadoras e pesquisadores dos estudos de gênero. Gênero abrange corporificação social, sexualidade, relações políticas, culturais, econômicas que precisam ser compreendidas enquanto categoria que opera em um contexto, interagindo com outras dinâmicas da vida social[77].

Ademais, de acordo com Teresa de Lauretis, "as concepções culturais de masculino e feminino como duas categorias complementares formam, dentro de cada cultura, um sistema de gênero, um sistema simbólico ou um sistema de significações que relaciona o

74 Idem. Ibidem, p.124.
75 BIDDLE, Bruce J.; THOMAS, Edwin J. Role theory: concepts and research. New York: Academic Press, 1979.
76 BELLIN, Greicy Pinto. A crítica literária feminista e os Estudos de Gênero: um passeio pelo território selvagem. In: Fronteira Z. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP. N. 7. São Paulo: PUC-SP, dez, 2011, p.5.
77 CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. Op. Cit., 2015, p.177.

sexo a conteúdos culturais de acordo com valores e hierarquias sociais"[78]. Pode-se compreender que os sujeitos se configuram e constroem a partir das múltiplas representações culturais e sociais que formulam seus seres como a sociedade os percebe, entende e qualifica. Tais representações formam o sistema de gênero de forma que ser representado, ou se representar, como "homem" ou "mulher" já presume a "totalidade dos atributos sociais associados a homens e mulheres"[79].

Assim, opto pela Teoria das Representações Sociais, postulada por Moscovici[80] como uma categoria de análise teórica para embasar nossa investigação na compreensão das representações de mulheres. As representações sociais "[...] intervêm em processos variados, tais como a difusão e a assimilação dos conhecimentos, o desenvolvimento individual e coletivo, a definição das identidades pessoais e sociais, a expressão dos grupos e as transformações sociais"[81]. Constato, então, que a noção de representação é um campo estruturado de significações, saberes e informações. Entretanto, é importante destacar que a representação social, além de ser estudada como campo estruturado, também pode ser compreendida como núcleo estruturante, no qual o campo é abordado como campo semântico, "conjunto de significados isolados por meio de diferentes métodos de associações de palavras"[82]. Trata-se, então, de compreender não só os elementos centrais, mas também os periféricos e suas estruturas elementares que formam o cerne do sistema da representação em torno dos quais ele se organiza como um sistema constituído.

As condições da produção das representações sociais são parte fundamental das possibilidades de interpretação e produção de sentido que os grupos atribuem aos objetos representados, na qual "toda representação é representação de alguém"[83], ou seja, a representação de todo e qualquer objeto nasce no sujeito.

Portanto, tendo como base tanto as discussões de gênero, quanto a ferramenta da Representação Social, cabe uma integração dos campos do saber, a saber a Psicologia Social (promotora do conceito e de discussões elementares da ferramenta colocada) e da

78 LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do Gênero. In. HOLLANDA, Heloísa Buarque de [org]. Tendências e Impasses. O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p.211.
79 Idem. Ibidem, p.214.
80 MOSCOVICI, Serge. A representação social da psicanálise. Tradução de Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
81 JODELET, Denise. As representações sociais: um domínio em expansão. In. JODELET, D. et al. [org]. As representações sociais. Rio de janeiro: Eduerj, 2002, p.22.
82 ARRUDA, Ângela. Teoria das representações sociais e teorias de Gênero. Cadernos de pesquisa, n. 117, 2002, p. 132.
83 JODELET, Denise. Op. Cit., 2002, p.31.

Historiografia e Estudos Sociológicos (com os debates de gênero) para um maior desenvolvimento da pesquisa e da problemática em questão.

Aqui cabe um importante debate dentro da historiografia. Estamos lidando com objetos produzidos por uma produtora, que engloba várias pessoas que em maior ou menor grau influem sobre os filmes de animação, estamos lidando, também, com um público global, no qual inúmeros indivíduos assistiram e assistem tais produções. Portanto, estou lidando com a mentalidade ou a representação?

Sei que há inúmeros trabalhos que se debruçam sobre a temática, mas como estamos lidando com um objeto que intitulei como 'representação', julgo importante entender de forma mais aprofundada o que estou definindo como representação.

Antes, a definição da palavra mentalidade, colocada por Jacques Le Goff é: a mentalidade de um indivíduo, mesmo que se trate de um grande homem, e juntarem o que ele tem em comum com outros homens do seu tempo ou então o nível da história das mentalidades e o do quotidiano e do automático, é aquilo que escapa aos sujeitos individuais da história porque revela o conteúdo impessoal do seu pensamento. Isto é, hoje, se fôssemos pensar no conceito 'ideia', construção consciente de um espírito individual, ele se oporia à mentalidade que coletivamente rege as representações e juízos dos sujeitos sociais, sem que estes o saibam[84].

Todavia, a relação entre a consciência e o pensamento é constituída de uma forma nova, a partir dos anos de 1980, longe da noção de mentalidade e próxima da dos sociólogos da tradição durkheimniana. Tal noção traz à tona os esquemas ou os conteúdos de pensamento que, embora enunciados individualmente, são, de fato, os condicionamentos não conscientes e interiorizados que fazem com que um grupo ou uma sociedade partilhe. Para tal, nem é necessário explicitá-los, seja um sistema de representações ou ainda um sistema de valores.

Essa nova ideia, colocada a partir dos anos 1980,

> Mais do que o conceito de mentalidade, ela permite articular três modalidades da relação com o mundo social: em primeiro lugar, o trabalho de classificação e de delimitação que produz as configurações intelectuais múltiplas, através das quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos; seguidamente, as práticas que visam fazer reconhecer uma identidade social, exibir uma maneira própria de estar no mundo, significar simbolicamente um estatuto e uma posição; e por fim, as formas institucionalizadas e objetivadas as quais uns

84 LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre. História: novos objetos. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves/ Editora S.A., 1995, p.70-73.

> "representantes" (instâncias coletivas ou pessoas singulares) marcam de forma visível e perpetuada a existência do grupo, da classe ou da comunidade[85].

A partir dos pressupostos colocados acima, precisamos pensar a análise do trabalho de construir representações como filhas de um tempo e espaço próprio, bem como essas classificações e exclusões ao serem constituídas têm interferências não só temporais e espaciais mais abrangentes, mas também de uma escala reduzida, como a história de vida de um sujeito, sua carreira e suas próprias bagagens sócio-históricas, como no caso da figura de Walt Disney. São tais marcos e esquemas modelados que formam o objeto genuíno proveniente da História Cultural. É a partir da representação que podemos pensar e repensar a relação existente na esfera social e como ela ora reflete essa relação e ora desvia.

Tal ideia de representação na historiografia me leva àdefesa de uma reflexão sobre o modo como uma figuração desse tipo pode ser apropriada pelos e pelas espectadoras das imagens em questão que dão a ver e a pensar o real. Todavia, por questões temporais e de viabilidade do projeto, fica a proposta de novos trabalhos a partir desse ponto de partida futuramente.

Algumas questões que vinculam gênero a representação social são extremamente importantes, a saber, (i) as teorias não surgem desligadas das realidades concretas, mas em estreita sintonia com elas, a exemplo da categoria gênero, estruturada nas entranhas do movimento feminista; (ii) as teorias não se consolidam harmonicamente nas áreas em que se inserem, mas em conflito com elas, estabelecendo um certo dissenso nessas áreas; (iii) as mesmas vivem um período de latência entre o surgimento das ideias embrionárias, o desenvolvimento de sua aplicação e o advento da consequente visibilidade - no caso do gênero, o conceito, remodelado pelo pensamento feminista nos anos 80[86].

A representação social é uma abordagem para conhecer as sociedades, sociedades essas em que a velocidade vertiginosa da informação obriga a um reformular dinâmico do novo. "Não é uma cópia nem um reflexo, uma imagem fotográfica da realidade: é uma tradução, uma versão desta"[87]. Ela está em transformação tanto quanto o objeto que ela tenta analisar.

Diante de tais formulações, as teorias de gênero e a TRS[88] criticam o binarismo

85 CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Trad. Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difusão Editora, 1988, p.21.
86 ARRUDA, Ângela. Op. Cit., 2002, p.123.
87 Idem. Ibidem, p.135.
88 TRS, i.e., Teoria da Representação Social.

que antepõe "natureza e cultura, razão e emoção, objetivo e subjetivo, pensamento e ação, ciência e senso comum"[89]. Ambas, juntas, podem afirmar a importância das "dimensões subjetiva, afetiva, cultural na construção do saber e nas ações humanas, e a importância de considerá-las na construção do conhecimento e no fazer científico"[90]. Isso se dá a partir da proposta de teorias relacionais, em que, para conhecer, há a necessidade de estabelecer relação entre o tema/objeto e o seu contexto. Como bem escreveu Arruda, "gênero é uma categoria relacional, na qual, ao se levar em conta o gênero em presença, também se consideram as relações de poder, a importância da experiência, da subjetividade, do saber concreto"[91].

Além disso, a categoria gênero, embora seja normatizador, é muito amplo e é construído socialmente. Ele configura o que é ser homem, mulher e devem ser seus respectivos comportamentos:

> O gênero constitui uma verdadeira gramática sexual, normatizando condutas masculinas e femininas. Concretamente, na vida cotidiana, são os homens, nesta ordem social androcêntrica, os que fixam os limites da atuação das mulheres e determinam as regras do jogo pela sua disputa. Até mesmo as relações mulher-mulher são normatizadas pela falocracia. E a violência faz parte integrante da normatização, pois constitui importante componente do controle social. Nestes termos, a violência masculina contra a mulher inscreve-se nas vísceras da sociedade com supremacia masculina. Disto resulta uma maior facilidade de sua naturalização, outro processo violento, porque manieta a vítima e dissemina a legitimação social da violência. Embora os excessos sejam negativamente sancionados, a impunidade dos homens grassa solta, em função da natureza visceral da dominação destes sobre as mulheres[92].

Ademais, sob a ótica das relações entre gênero, a socialização imposta à mulher a coloca na posição de submissão ao poderio do homem e como esse último é socializado para dominar, a violência contra sua companheira é tida como natural. Ou seja, há uma relação de desigualdade na esfera do poder entre as mulheres e os homens. Embora as mulheres não aceitem a violência do homem, elas "cedem" por causa do poder desproporcional entre ela e seu companheiro. Isto é, a mulher é submetida a uma sociedade que dá mais poder ao homem, e isso tira dela a condição de lutar de igual para igual.

Simone de Beauvoir, no segundo volume da obra *O segundo sexo*, inicia seu

89 Idem. Ibidem, p.137.
90 ARRUDA, Ângela. Op. Cit., 2002, p.137.
91 Idem. Ibidem.
92 SAFFIOTI, Heleieth; ALMEIDA, Suely Souza de. Violência de Gênero: poder e impotência. Rio de Janeiro: Revinter, 1995, p.32.

pensamento afirmando que "Ninguém nasce mulher: torna-se mulher"[93]. Essa frase traz em si a categoria gênero ao separar o fator biológico do cultural-social. À sociedade coube o papel de instruir o que é ser homem e mulher. Ao discutir gênero, a categoria de análise[94] pode ser compreendida, a partir de Heleieth Saffioti[95] como o "conjunto de normas modeladoras dos seres humanos em homens e em mulheres"[96]. Falar em gênero é analisar a construção social do que se entende como masculino e feminino.

Já Pierre Bourdieu também lança uma importante reflexão sobre a condição da mulher ao discutir a dominação masculina e seu poder simbólico. Para o autor este seria um "poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem"[97]. As mulheres seriam, então, socialmente condicionadas a naturalizar a dominação masculina e o homem, por sua vez, é ensinado a dominar. As instituições responsáveis por perpetuar essa dominação seriam a escola, a igreja, o Estado e a família. Bourdieu afirma que a dominação masculina exercida através do poder simbólico é suave, mas ao mesmo tempo tão violenta quanto a violência física.

Essa dominação simbólica é naturalizada, como já afirmado, e, por isso, passa sem ser notada tanto por mulheres quanto por homens, pois "o efeito da dominação simbólica se exerce não na lógica pura das consciências cognoscentes, mas através dos esquemas de percepção, de avaliação e de ação que são constitutivos dos *habitus*"[98].

Nota-se, a partir das discussões pinceladas acima, que Bourdieu fomentou debates acadêmicos, seja entre as teóricas e teóricos do Feminismo ou não. Porém as análises do autor sobre a dominação masculina receberam diversas críticas por parte das teóricas feministas como Marisa Corrêa. A autora afirma que o conceito de *habitus* ganhou características a-históricas e que Bourdieu não levou em consideração o campo dos estudos

---

93 BEAUVOIR, S. de. O segundo sexo. Tradução de Sérgio Milliet. 3ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2016, p.11.

94 Entendo gênero como categoria de análise, tal como propõe Joan Scott. Cf. SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. Educação & realidade, v. 20, n. 2, 1995.

95 A socióloga Heleieth Saffioti aparecerá em meu trabalho em um primeiro momento vinculada à História das Mulheres e em um segundo aos Estudos de Gênero. A meu ver não são visões antagônicas da autora acerca de qual linha seguir ou termo adotar, são apenas marcos diferentes de sua carreira e da própria recepção e percepção de seus trabalhos ao longo de sua trajetória.

96 SAFFIOTI, Heleieth. Já se mete a colher em briga de marido e mulher. São Paulo em Perspectiva. vol.13, n.4, São Paulo Oct. /Dec. 1999, p.82.

97 BOURDIEU, Pierre. O poder simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A, 1989, p.7.

98 Idem. A dominação Masculina. Trad. Maria Helena Kuhner. Rio de Janeiro 2º ed. Bertrand Brasil. 2002, p.49.

feministas.

Nas palavras da própria autora:

> O campo de estudos feministas só merece esses dois tipos de menção de Bourdieu: ou as feministas não sabem o que fazem – e este livro foi escrito para mostrar-lhes o caminho da verdade – ou estão tão contaminadas pela lógica da dominação masculina que suas análises são simples réplicas do mesmo esquema classificatório de sempre[99].

Além de Marisa Côrrea e Heleieth Saffioti, outras estudiosas se debruçaram para analisar o fenômeno social da relação entre gênero. Como exemplo, temos Marilena Chauí. A filósofa defende que a violência contra a mulher decorre de uma ideologia de dominação masculina e que essa dominação é uma produção de homens e de mulheres e define a condição da mulher como inferior à do primeiro. A estudiosa tem seu próprio conceito de violência: essa seria uma ação que transforma as diferenças em desigualdades hierárquicas, com o intuito claro de dominar, oprimir e explorar. E indo além, afirma que a ação violenta transforma o ser visto como dominado em "objeto" e o dominante em sujeito. Ao ser colocado como "objeto" o dominado perde sua autonomia, que nada mais é que "a capacidade de autodeterminação para pensar, querer, sentir e agir"[100].

Para Chauí, a posição de "objeto" é uma condição social imposta à mulher. A ideia de dominação masculina não é socialmente contestada e o papel da mulher é definido por ela. Estando nessa condição de dominação a mulher se torna dependente e, consequentemente, sem autonomia a mulher se torna "cúmplice" da violência. Podemos concluir que Chauí coloca a mulher como "objeto" da dominação masculina, pelo motivo de não possuir autonomia.

Mas torno a perguntar, o que é ser mulher? Será que existe um preceito universal sobre como se comportar, se vestir e agir no mundo como uma mulher? Há tempos não somos mais encaradas, de maneira geral, como "úteros de duas pernas [...] receptáculos sagrados, cálices ambulantes"[101], ou seja, ser mulher não se define por um fator biológico; somos construídas e transformadas como qualquer indivíduo: historicamente. Todavia, discursos dominantes de uma cultura patriarcal, tenderam e, infelizmente, ainda tendem a querer definir qual o papel da mulher no seio da sociedade.

---

99 CORRÊA, Marisa. O sexo da dominação. Novos Estudos CEBRAP. N. 54, julho de 1999, p.47.
100 CHAUÍ, Marilena. Participando do debate sobre mulher e violência. In: FRANCHETTO, B., CAVALCANTI, M. L. e HEILBORN, M. L. (Org.) Perspectivas Antropológicas da mulher 4, São Paulo, Zahar editores, 1985, p.36.
101 ATWOOD, Margaret. O conto da aia. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Rocco, 2017, p. 165.

Assim sendo, estudar gênero e a História das Mulheres é estudar as implicações políticas e sociais no campo cultural. Os conceitos de práticas e representações são frequentemente utilizados pelas pesquisadoras e pesquisadores da área para compreender como os gêneros, tanto mulher, quanto homem, ou ainda os fluidos, são colocados dentro dos diversos campos: nos discursos políticos, nos discursos fílmicos, nos discursos oficiais da saúde, nos discursos psicológicos, midiáticos e afins. As práticas que cercam o 'ser mulher' e 'ser homem' socialmente construídos, frutos de uma cultura patriarcal, hoje são vistas como alvos de desconstrução e análise, graças às pesquisas antropológicas, sociológicas e históricas acerca de ações e reações naturalizadas.

ECLETISMO HISTÓRICO: A ESTRUTURA COMO UMA BRICOLAGE

Disso, segue-se que, por extensão, aplico o conceito de Certeau a como enxergo minha exposição teórico-metodológica. Mulheres, gênero, representações, animações e análises fílmicas apesar do aparente distanciamento, na verdade se imbricam para compor o trabalho. Pensemos o objeto e a fonte. Alguns autores defendem que por conta da representação subjetiva da realidade, a animação é a linguagem cinematográfica que produz filmes mais próximos do imaginário[102].

Apesar de tal ideia ser oposta ao defendido por críticos do cinema como André Bazin e seu realismo ontológico, ela explica o porquê da animação suscitar em nós o anseio pelo íntimo e o fabuloso que pode nascer de um imaginário para o outro, isto é, nascer na mente do criador e ressoar na do espectador.

Tais imaginários só podem estar em relação a partir de um canal de exposição de um ao outro, esse canal se dá pela representação, que, no caso do objeto aqui selecionado, é a visual. Representações imagéticas, como no meu caso, cinematográficas, especificamente da animação, lidam com o que diretores/ras, produtores/ras, roteiristas pensam, que em maior ou menor escala tem a ver com seu tempo e espaço histórico, tocam outros pensamentos de pessoas que não necessariamente estejam no mesmo tempo e espaço, propagando *ad infinitum* essas representações. Inocente eu seria se afirmasse que essas representações construídas num 'tempo e espaço x' permaneceriam da mesma forma em um 'tempo e espaço y'. A relação entre ambos se dá a partir de adaptações e

102 CASETTI, Francesco. Les théories du cinema depuis 1945. Paris: Armand Colin, 1999, p.50; DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.9.

ressignificações.

Na verdade, a adaptação e a ressignificação andam de mãos dadas a toda e qualquer representação. Seja a da mente do criador, seja a da criação ou ainda a de quem recepciona a criação. Vivemos rodeados de fatores das mais variadas escalas que fazem parte do que chamamos de 'contexto'. Esses contextos fornecem a base primária para a criação de representações mentais. Adaptamos o que vemos e o meio em que nos inserimos e ressignificamos elementos de nossa bagagem a fim de fazer sentido para nossos valores, razões, ideais e afins. Em seguida, quando somos produtores de representações no campo do discurso (narrado das mais variadas formas possíveis), adaptamos novos elementos para que aquilo atinja um público-alvo e ressignificamos objetos, saberes, personagens que estejam no seio cultural, político, social ou econômico desse público. Por fim, se vejo algo de um tempo histórico que não é o meu em vida, mas consumo-o na atualidade, farei o processo de adaptação para minha realidade e o ressignificarei a partir da minha bagagem.

Para elucidar melhor o processo darei o exemplo do próprio Walt Disney e suas produções. Pensemos em *Snow White*, de 1937. O primeiro longa-metragem de animação de Disney não é só uma ressignificação e adaptação do conto oral medieval e literário pelos irmãos Grimm. É também uma adaptação e ressignificação[103] do próprio ideal de 'mulheres' vivenciado, experienciado, sabido e pensado pela representação mental dele. Sua narrativa de mulheres mais velhas invejando as mais novas; de madrastas más; da jovem do lar provavelmente tocou imaginários e ainda toca. Provavelmente inúmeras crianças reconheceram suas mães ou madrastas ou avós, enfim, nos padrões representados pelo produtor. Mas hoje, com muitas mulheres no mercado de trabalho, será que crianças, mesmo as estadunidenses, fariam a mesma relação de reconhecimento? Será que não reconheceriam suas diaristas? Ou aquelas crianças que já cuidam de suas casas e irmãos e irmãs mais novas para os pais trabalharem, será que não se reconheceriam ali? Com um número crescente de divórcios, será que as crianças se veriam como Brancas de Neve e suas madrastas ou padrastos como Rainhas Más? E os casos em que as suas próprias mães ou pais podem ser as Rainhas Más?

Essas representações de mulheres concebidas primariamente na mente de Disney e

103 Conceitos da professora Daniele Gallindo Gonçalves Silva. Cf. SILVA, Daniele. O mito de Merlin na Idade Média e no Romantismo alemão. Brathair (Online), v. 2, p. 36-44, 2002; Entre deuses e heróis: a ressignificação do universo nórdico em Odd e os gigantes de gelo de Neil Gaiman. Revista Signum, 2015, vol.16, n.3, p. 8-23 e Sobre "cavaleiras": a (re) criação do medievo em Corneia Funke, In: Pandaemonium, São Paulo, v.19, n.29, nov-dez, 2016, p.1-20; SILVA, Daniele; MARTINI, Viviane. "Você é uma princesa, e eu espero que você aja como tal!": gênero, corpo e espaço em Brave. Veredas da História, [online], v.8, n.1, 2015, p. 140-155.

depois em suas criações, para continuar com o fio condutor do exemplo, bebem nas águas contextuais. Papéis e condutas esperadas e expectadas sobre as mulheres eram a de submissão, não só no âmbito público, como no privado. Dentro das casas ou nas ruas, mulheres deveriam cumprir o papel de cuidadoras do lar e dos filhos, bem como não se meter em assuntos ditos 'masculinos', como a política. Essas representações mudaram com o passar dos anos não só pela morte de Walt Disney, o grande arquiteto delas, mas também porque tivemos avanços do movimento feminista que incluía uma libertação e conscientização de que as mulheres não nasceram predestinadas a serem mães, muito menos donas de casa. Elas nasceram para ser o que quisessem ser. A conquista do âmbito público, da independência dos corpos teve sua base teórica formulada dentro das universidades.

É dos debates colocados nos trabalhos de História das Mulheres e Estudos de Gênero que pudemos ver as práticas feministas se estender para todos os campos possíveis. Mais mulheres no mercado de trabalho, mais mulheres nas universidades, mais mulheres libertando-se do padrão hetero normativo, mais mulheres participando da política e economia de seus países e, consequentemente, mais mulheres envolvidas nas produções das animações da Disney. Com essa abertura, novas representações foram construídas até chegarmos ao fenômeno mundial de Elsa, de *Frozen,* com o ápice modesto, mas significativo de uma protagonista sem par romântico.

Enfim, essa colcha de retalhos, que poderia se configurar como apenas ferramentas separadas que me serviriam para as análises, na verdade, se configura como uma única ferramenta que carrega em si várias funções. Como essas furadeiras modernas que abrem o buraco na parede, e colocam o prego apenas ao trocar o bocal, a teoria e metodologia propostas aqui, da forma como foram arranjadas, compõem essa ferramenta única de múltiplas funções.

II. DA APANGELIA AO LOGOS: A HISTÓRIA DA WALT DISNEY

> O cinema não é uma máquina anônima que registra automaticamente o existente e o restitui como tal: o cinema encena universos inteiramente pessoais e pede ao espectador a sua adesão individual.
>
> FRANCESCO CASETTI

Conforme eu falava com algumas pessoas acerca da minha pesquisa, me vinha à mente os seguintes questionamentos: como e quando a marca 'Walt Disney' se tornou uma presença tão poderosa e penetrante em nossa cultura? O que explica essa enorme popularidade e impacto duradouro em gerações de jovens e velhos? Por que os produtos 'Disney' se tornaram tão influentes a ponto de serem consumidos junto até ao leite materno?

Responder a essas perguntas não é uma tarefa simples. Parte da dificuldade está no escopo absoluto do homem que nomeia a empresa e seu trabalho. Walt Disney foi um dos norte-americanos mais influentes do século XX. Começando no final da década de 1920 e alçando voos cada vez mais altos e mais rápidos nas décadas subsequentes. A empresa multifacetada da Disney inundou os Estados Unidos e boa parte do mundo com seus desenhos animados, animações de longa-metragem, filmes de live-action, histórias em quadrinhos, discos, documentários, programas de televisão, colossais parques temáticos e mercadorias de consumo.

Dos Estados Unidos à China, Hollywood a Cannes, milhões de pessoas que nunca ouviram falar de Franklin D. Roosevelt ou Martin Luther King Jr., poderiam identificar o Mickey Mouse ou a Elsa, de Frozen, em um instante. Uma célebre comparação feita para a compreensão do fenômeno 'Disney' é a de que, como a Coca-Cola e as redes de *fast-food*, esse império de lazer foi presidido pelo conhecido 'Tio Walt', se tornou um símbolo universal dos Estados Unidos no século passado, e ainda hoje se faz presente como um ícone do entretenimento.

Esse capítulo, que mostra a base da minha pirâmide de análise dos filmes de animação, tem como uma das propostas mostrar que Walt Disney operou não apenas como um *businessman*, diretor de cinema e artista, mas como um mediador. Suas criações

ajudaram os norte-americanos a lidar com as perturbadoras transformações do século XX. Esse papel não foi intencional, mas decisivo. Os projetos de entretenimento da Disney eram consistentemente nutridos por conexões com a cultura dominante estadunidense, ou seja, o *mainstream*: uma estética que sempre volta ao cinema hollywoodiano; uma política ideológica patriótica e anticomunista; uma estrutura social que reforçou o *american dream* por sua autoconstrução mítica; uma estrutura econômica que vai ao encontro do conservadorismo, mostrando-se abertamente contra as reuniões sindicais de seus animadores e princípios morais que, apesar do distanciamento do mundo cristão, ainda eram basilares dentro de suas ações e escolhas. Essas conexões são visíveis desde suas primeiras criações como animador até suas últimas como empresário da Walt Disney, na década de 1960. O trauma socioeconômico da Grande Depressão e as ansiedades positivas e negativas da Guerra Fria forneceram material bruto para que os estúdios transformassem a pedra em diamantes, isto é, convertesse cultura em lucro[104].

Pós Guerra Fria e troca de direção da empresa e dos estúdios, poderia a Walt Disney mudar seu rumo e se transformar em uma indústria mais aberta quanto à pluralidade cultural que ela alcançara, em termos de espectadores, até o fim da vida de Walt Disney? Sim. Mas mudaram? Não e aqui está minha outra proposta de análise, a saber, o fio condutor das produções.

Há uma premissa muito boa do futebol que define bem as mudanças da empresa com e sem Disney: em time que está ganhando não se mexe. Com a morte de Walt e Roy Disney, a empresa passou para as mãos de Roy E. Disney e, mesmo com a diversidade de empresas adquiridas da década de 1990 até os dias atuais, o *mainstream*[105] continua sendo o foco das produções do *Walt Disney Studios,* principalmente o estúdio que é o foco desta análise: *Walt Disney Animation Studios*.

Não obstante, é importante denotar a diferença de termos que perpassarão os capítulos subsequentes. *Walt Disney Animation Studios* se refere ao estúdio de produção de animações, sejam eles *cartoons* ou longas-metragens para o cinema. Ao utilizar *Walt Disney Productions*, me refiro a toda parte de produção da empresa, isso engloba todos os produtos Disney. E *Walt Disney* faz referência a toda a empresa, que engloba produção, distribuição, compras, vendas, cursos e outras empresas compradas.

---

104 WATTS, Steven. The Magic Kingdom: Walt Disney and the American way of life. Boston: Houghton Mifflin, 1997, p.17.

105 Agradeço à professora Carolina Amaral de Aguiar que, na Semana de História da Universidade Estadual de Londrina, em 2019, me fez atentar para a relação da produção disneyana, o mainstream e o blockbuster, isto é, obra de entretenimento.

Dito isto, poderiam até me questionar se uma produção como *Pocahontas*, de 1995, ou *Mulan*, de 1998, seria considerada *mainstream* por mostrar divergências dos padrões de princesas europeizadas e caucasianas da Disney até então. Mas a resposta a essa pergunta está contida no próprio sentido da palavra. Tal conceito significa a vertente dominante ou convencional de um determinado tempo-espaço. É a corrente de pensamento mais comum ou generalizada no contexto de determinada cultura. Isto é, os valores podem ter mudado, mas a ideia de se propagar o que mais atrai, para obter mais lucro, ainda é vigente.

Com o fim da Guerra Fria, como apontado, não tivemos uma mudança de produção no sentido do 'porquê' se produz o que se produz, mas tivemos uma transformação nas representações por motivos estritamente políticos e econômicos. O mundo, antes bipolarizado, transformou-se em um mundo globalizado, e para expandir seus lucros, a identidade multifacetada do mundo nos anos de 1990, teve de ser adaptada para as animações. O *mainstream* que antes abarcava principalmente os norte-americanos, os sul-americanos e os europeus, passou a ser o *mainstream* global. Quais os valores que circulam nos diferentes espaços geográficos? Quais as formas que mais abarcam identidades no mundo? Que correntes de pensamentos são as dominantes nas múltiplas culturas do globo? Essas são perguntas que provavelmente circulam entre os roteiristas das animações.

Em linhas gerais o capítulo abarca uma interpolação entre a história de Walt Disney, de seu estúdio, de sua empresa e a história dos Estados Unidos e de suas relações globalizadas, analisando o porquê de as animações terem sido construídas como foram e como isso pode ter sido recepcionado pelo público, principalmente pelas mulheres. Em outras palavras, quais as influências das representações de mulheres que são alvo da minha pesquisa? Como essas representações podem ter sido conectadas com os imaginários dos públicos do estúdio, tendo em mente a pergunta: por que temos mudanças nas representações de mulheres de uma mesma produtora?

A CRIAÇÃO DO MITO: WALT DISNEY

O homem, seu caráter, suas crenças e valores, suas atividades, seus laços familiares e amizades revelam muito sobre o relacionamento especial que a Walt Disney teve com a

enorme audiência de norte-americanos comuns[106]. Mas este mesmo homem não pode ser separado de sua empresa. As realizações de Disney, deve-se lembrar, não foram exclusivamente dele, mas de uma organização complexa que lista centenas, possivelmente milhares, de pessoas extremamente talentosas. Portanto, devo complementar a história de Walt com a evolução do Estúdio Disney, seus empreendimentos artísticos e de negócios e as atividades daqueles que desempenharam papéis importantes em seu desenvolvimento.

A construção da história de Walt Disney é de muitas maneiras a história dos principais valores estadunidenses e seu desenvolvimento no século XX. Este conto fascinante começou no Centro-Oeste, no início de 1900. A memória de Disney, pelo menos a que o próprio relata, tem como finalidade sua necessidade de criar mitos, como a pequena cidade de Marceline, colocada em seus discursos e até em seu parque como algo onírico. Disney parecia ser saudoso do tempo em que viveu lá, quando criança por três anos e meio. Indo além da vida pessoal de Walt, as imagens rurais de Marceline também tiveram uma profunda influência em seu trabalho. Tornou-se uma espécie de piada permanente no estúdio, por exemplo, que Walt gostava muito de humor escrachado. Um entrevistador certa vez perguntou a um grupo de repórteres e diretores de animação sobre isso, e depois de várias risadas abafadas e uma troca de olhares, um diplomaticamente descreveu o senso de humor de Walt como "rural". Ele explicou: "Walt sempre ria de pegadinhas feitas em banheiros, "pula piratas", comadres e penicos, peidos mal disfarçados e tetas de vacas. Disney confessou prontamente isso. Como ele comentou uma vez"[107].

Walt Disney nasceu em 1901, em Chicago, viveu três anos e meio em Marceline, mas descobriu a animação em Kansas, onde começou animando alguns anúncios juntamente com seu amigo Ub Iwerks, que se tornaria uma das pessoas decisivas na vida de Walt. Autodidata, começou a trabalhar como animador antes de desenvolver seus próprios projetos. Mostrou a seu amigo um interesse genuíno em contos de fadas e transpôs, sempre

106 Aqui cabe uma observação: no decorrer deste capítulo aparecerá termos como norte-americanos, estadunidenses e americanos como sinônimos. Não os usos deliberadamente, mas a fim de evitar repetições tive de adotar termos que se remetessem ao mesmo povo, aqueles que vivem nos Estados Unidos. Outra consideração importante é o termo 'comuns' e 'médios' que aparecem aqui. Esses termos se referem à população das classes-médias estadunidense. Geralmente o termo está vinculado aos que vivem fora dos grandes centros dos Estados Unidos.

107 KINNEY, Jack. Walt Disney and Other Assorted Characters: An Unauthorized Account of the Early Years at Disney. New York: Harmony, 1989, p. 158. [Walt Disney – Marceline Speech]. "The sort of things that tickled Walt were outhouse gags, goosing gags, bedpans and johnnypots, thinly disguised farts, and cow's udders. Disney readily confessed to this".

que possível, dados desses contos modernos a um contexto norte-americano[108]. Apoiado financeiramente por seu irmão Roy Disney, se estabeleceu em Hollywood e ele apostou tudo em som e música. Músicos como Frank Churchill são predominantes na qualidade do som dos filmes da Disney desse período e o primeiro filme sonoro, por exemplo, é o terceiro episódio do Mickey[109].

Mas o que exatamente fez da cidade rural, Marceline, um depósito de inspiração para a imaginação de Disney? Como isso foi possível se o contato real com o mundo rural foi tão limitado? E, um questionamento mais importante é, por que o público norte-americano reagiu com tanto entusiasmo, até de maneira esmagadora, a essa visão pessoal? As respostas complexas a essas perguntas estão na história, particularmente nas amplas transformações que estavam refazendo os Estados Unidos nas primeiras décadas do século XX. Na juventude de Disney, de fato, a pequena cidade dos Estados Unidos estava começando um período de rápido declínio. Nas décadas de 1880 a 1920, os Estados Unidos viram uma série de mudanças rápidas que levaram a cidadezinha de interior longe da direção de uma sociedade industrial urbana moderna.

Crescimento industrial galopante, empresas em ascensão, a inundação de imigrantes do final do século do sul e leste da Europa e uma explosão de atividades urbanas – o crescimento transformou definitivamente o cenário socioeconômico. Esse conjunto de mudanças de longo alcance levou a grandes mudanças culturais. Na virada do século, a cultura vitoriana, com seus valores de autocontrole e uma ética de trabalho severa, estava dando lugar a uma cultura de consumo baseada em um código de abundância material, lazer e autorrealização. No início dos anos 1900, uma nova visão da América estava se

---

108 As frases que constróem a ideia de que Walt Disney sempre se interessou pelos contos de fadas como "We can translate the ancient fairy tale into its modern equivalent without losing the lovely patina and the savor of its once-upon-a-time quality" e "It has always been my hope that our fairy-tale films will result in a desire of viewers to read again the fine old original tales and enchanting myths on the home bookshelf or school library" ditas pelo próprio se encontram num curioso achado meu, o education resource kit australiano, intitulado Dreams come true: The Art of Disney's Classics Fairy Tales. Isso foi usado em uma exposição, organizada pela Australian Centre for the Moving Image e o material paradidático destinado aos professores que levassem seus alunos para a exposição foi escrito pela Christine Evely, coordenadora pedagógica da instituição organizadora da exposição. Todo o material invoca louvores e elogios a Disney, contando uma história oficial e vitoriosa tanto do homem quanto a empresa que ele nomeia. Apesar de não ser de meu interesse destrinchar o material, fica meu apelo em cada vez mais desnaturalizarmos as versões oficiais dos autos da história acerca de certas personas e instituições, como tento fazer nessa dissertação. Fechando meu raciocínio sobre os contos de fadas: acredito que Walt Disney tinha um interesse particular pelos contos de fadas, mas também havia discussões recorrentes da época resgatando os contos, como os de Carl Gustav Jung acerca dos arquétipos.

109 DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p. 79.

tornando cada vez mais clara. Em uma atmosfera de crescente abundância material, surgiram as ideias de que os instintos humanos deveriam ser extintos e não contidos, que o lazer tinha um lugar acima dos antigos apegos, cultivando, assim, a produtividade e que as projeções externas da personalidade humana eram mais importantes que as restrições internas de caráter. Esses eram os fios de uma nova cultura nacional[110].

Muitos, até os dias atuais, inclusive eu, lembram com carinho de suas "pequenas cidades natais" e de seu modo de vida amigável. Isso também era recorrente nos Estados Unidos na virada do século XX. Esta era a representação de uma parte importante da herança estadunidense e, portanto, muitos se esforçaram para recuperar essas lembranças infantis interioranas na Main Street, EUA, na Disneylândia. É lá que Walt Disney reconstruiu uma América de 1890 a 1910, na encruzilhada de uma época, onde a lâmpada a gás é gradualmente substituída pela lâmpada elétrica, o bonde puxado a cavalo está dando lugar à "carruagem sem cavalos". Os Estados Unidos estavam em transição: as descobertas do final do século XIX começaram a afetar o modo de vida americano.

Main Street representava a pequena cidade típica no início de 1900 – o coração da América. Não é de surpreender que a rua "típica" de cidade pequena da Disneylândia fosse quase uma réplica, embora altamente idealizada, da rua principal de Marceline[111].

A ambiguidade, no entanto, em vez da nostalgia direta, coloriu a atitude de Disney em relação ao passado. É curioso que os edifícios em Main Street, EUA, não sejam em tamanho real, mas em uma escala menor. A razão oficial para isso estava em uma avaliação perspicaz da natureza humana: edifícios menores estabelecem uma sensação íntima de conforto e segurança, ajudando assim a atrair pessoas mais profundamente para as dobras da fantasia da Disney. Como Walt explicou uma vez: "Tínhamos todos os tijolos, telhas e lampiões a gás produzidos em cinco oitavos do tamanho real. Isso custou mais caro, mas transformou a rua em um brinquedo, e a imaginação pode brincar mais livremente com um brinquedo"[112].

Mas os edifícios menores provavelmente tinham outra camada de significado

110 WATTS, Steve, Op. Cit., 1997, p.25; KARNAL, Leandro et al. História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007, p.175-180; ZINN, Howard. Robber Barons and Rebels. In. People's History of United States, 1492-Present, New York: HarperCollins, 2003, p.234-274.

111 GUTTERMAN, Leon. Walt Disney Issue. In. Wisdom Magazine - The Wisdom Society for the Advancement of Knowledge, v. 32, dez, 1959, p.72.

112 SCHICKEL, Richard. The Disney Version: The life, times, art and commerce of Walt Disney. Nova York: Simon and Schuster, 1968, p.323. "We had every brick and shingle and gas lamp made five-eighths true size. This cost more, but made the street a toy, and the imagination can play more freely with a toy."

pessoal, uma que ele era menos capaz de articular abertamente. Ele parecia estar tentando, quase literalmente, derrubar o mundo de seu pai. Reconstruiu este mundo como uma experiência de infância para ser saboreada como outras memórias inocentes, mas que devia finalmente ser transcendida. Walt conseguiu miniaturizar o mundo de seu pai, domando as exigências morais que o traumatizaram em sua juventude. Como ele observou uma vez, a Main Street, EUA teve apelo porque "as pessoas gostam de pensar que seu mundo é de alguma forma mais adulto que o de seu pai"[113].

Disney tinha alguns problemas com seu pai. Elias Disney era muito severo em suas broncas, obrigava seus filhos e filha a irem à igreja, repudiava vícios e qualquer porta de entrada a eles e, simpatizava-se com uma política socialista. É graças a Elias que seus filhos mudaram de Chicago para Marceline, depois para Kansas. Buscava sempre empreender, mas, aparentemente, não tinha tato para os negócios. Tentava ir contra um sistema de melhorias que visava quantidade e não qualidade – visto que não usava agrotóxicos em suas plantações em Marceline – e, por isso, boa parte de seus negócios estava fadada ao fracasso.

Alguns jornalistas que enfrentaram a empreitada de escrever uma biografia de Walt Disney chegaram a defender que o mesmo, em uma parte de sua vida, acreditava ser filho de Elias Disney com uma amante[114]. Isso também contribuiu, caso verdade, para certo estranhamento e dificuldade na relação de Walt com seu pai. Eu também poderia apontar certo 'complexo de Édipo' prolongado, mas não é de meu interesse construir hipóteses deveras subjetivas.

Em 1933, a Disney já havia dominado o mundo dos desenhos animados. No entanto, seu universo charmoso e ingênuo mal evoluiu, enquanto os Fleischers criaram o *gagmen* de Popeye e da produtora Warner Bros ter inventado um desenho mais reflexivo e agressivo que destruía a estética de Disney. Assim, Walt encontrou seu caminho no realismo, principalmente em um tipo de fusão que começou na série *Alice's Wonderland Comedies* entre desenho animado e vida. Disney é um inventor e, talvez, possa ser encarado como um artista, além de *businessman,* somente por este fato. Embora os processos multiplanos já existissem, ele pede a seus animadores que um dispositivo muito mais

113 Idem. Ibidem. "people like to think their world is somehow more grown up than Papa's was."
114 Cf. WATTS, Steven. Op. Cit., 1997; STRAUSS, Theodore. Donald Duck's Disney. New York Times, 7 de fevereiro de 1943.

funcional seja fabricado em meados da década de 1930, a truca multiplana[115], para aumentar os efeitos visuais realistas graças à profundidade de campo, utilizado especialmente em 1934 no longa-metragem de animação, *Snow White and the Seven Dwarfs,* estreado em 1937. O filme marcou uma etapa importante no campo do cinema e inaugurou uma nova vida para o desenho animado. A Disney decidiu inovar ainda mais com *Fantasia* em 1940, pelo qual aperfeiçoou a técnica de som multipista '*fantasound*'[116].

Apesar do apelo ao mito de que Disney era um homem do campo que, por seu próprio mérito e esforço, foi atrás de seus sonhos e conseguiu construir um império do entretenimento a partir disso, sabe-se que sua vida, majoritariamente, foi vivida em centros urbanos e a trajetória de Walt Disney, primariamente foi construída com Ub Iwerks, na Laugh-O-Gram, empresa em cooperação entre Iwerks e Disney. Em 1921 Walt Disney foi contratado por Milton Feld para animar doze desenhos animados, que ele chamou de *Newman's Laugh-O-grams Films*. Em 23 de maio de 1922, a Laugh-O-gram Films (LOGF) foi fundada por Disney usando os ativos remanescentes dos extintos *Iwerks-Disney Commercial Artists* de investidores locais. A LOGF produziu nove dos doze filmes solicitados com pouca renda. Mas encorajado pela popularidade de seus curtas no teatro, e inspirado por *Aesop's Fables*, de *Terrytoons*, Walt decidiu que queria fazer suas próprias versões animadas de contos de fadas também, e investiu seis meses em sua primeira tentativa em *Little Red Riding Hood.*

Entre os funcionários da Disney na série estavam vários pioneiros da animação: Ub Iwerks, Hugh Harman, Friz Freleng e Carman Maxwell. Em boa parte dessas animações, Disney ficava com a direção e cenários e as demais coisas eram distribuídas entre os outros animadores que ensinaram técnicas de animação e de cinematografia para o próprio Disney. Ademais, antes da LOGF, Roy Disney, seu irmão, o grande financiador de Walt,

115 A truca multiplana ou câmera multiplana foi inventada pelos estúdios de Walt Disney em 1933 e, atualmente, é considerado o equipamento que mais se aproxima dos ambientes virtuais. "Ela tinha a particularidade de ter, abaixo da câmera, várias superfícies horizontais dispostas uma sobre a outra, com alturas variáveis, ajudando a criar a impressão de profundidade através da simulação de movimentos de câmera obtidos com o chamado efeito paralaxe, onde os elementos nos primeiros planos da cena se movimentam mais rapidamente que os elementos de fundo". VELHO, João. A câmera de Walt Disney e o After Effects. In. Vídeo Guru – vídeo digital para profissionais criativos. 6 dez, 2011.

116 DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.135. Disney captou cada instrumento da orquestra do lugar de audição do maestro para compor a parte sonora de Fantasia. A motivação deste feito era o de criar a ilusão sonora de que o espectador estaria no mesmo lugar do maestro, ouvindo os instrumentos tanto do palco, quanto da ressonância do som pelo teatro. Cf. SALLES, Filipe. Música visual: um estudo sobre as afinidades entre som e imagem, baseadas no filme Fantasia de Walt Disney. Itu, SP: Foxtablet, 2012.

construiu com ele a *Disney Brothers Studio*[117], que se tonaria hoje a Companhia Walt Disney. Isto é, o homem, Walt Disney, sem o financiamento do irmão, os acordos bancários para pagar seus funcionários da LOGF, sem Ub Iwerks ou qualquer outro grande nome da animação que trabalhara para ele, talvez não fosse tão longe[118].

Então, com a ajuda de Roy, Ub Iwerks e outros animadores e ilustradores da indústria, Disney conseguiu ter bases sólidas para começar a construir seu império mundialmente famoso até os dias atuais. Mas a empresa não traz à tona nenhum desses contribuintes. Até os dias atuais há uma associação muito forte entre a empresa e a persona que Disney criou.

Por fim, quando adulto, como numa pulsão ficcional, Walt Disney toma todo esse anseio de identidade e mitologiza sua infância como capítulos iniciais de uma história de sucesso americana em que o bem triunfou sobre o mal e o progresso superou a adversidade. Fruto da autoconsciência ou não, e sequer cabe a mim dizer se foi planejado por seu *ego* ou não, sua persona uma vez construída evitou expor sua própria trajetória. Mas pode-se ver evidências de que o próprio Walt Disney ficou incrustado em mitos que divergem bruscamente. Por um lado, seus discípulos veneram o *Saint Walt* como um fornecedor amado de imaginação inocente, de fantasia edificante e instrução moral, que amalgamavam a cultura norte-americana. Por outro lado, seus denunciantes condenam amargamente o *Huckster Walt* como uma fraude artística, um imperialista, um manipulador cínico de fórmulas comerciais e um sentimentalista à sacarina. Tais impressões opostas, que eu poderia até afirmar que se assemelham às de D. João VI como estrategista ou temeroso - quando escolhida uma em detrimento de outra e vice-versa – geram mais perda do que ganho, isto é, os aparentes opostos não se excluem.

Para além do homem do campo autossuficiente que venceu na vida, o que há como

---

117 Acerca da produtora é importante salientar que Walt Disney Animation Studios pertence a Walt Disney Company, anteriormente conhecida como Disney Brothers Cartoon Studio ou Disney Brothers Studio e Walt Disney Productions. O estúdio de animação que produz as animações que analiso é sediado em Burbank e produz longas e curtas-metragens. Em 16 de outubro de 1923, tal estúdio foi fundado por Walt Disney e seu irmão mais novo, Roy Oliver Disney. Tal estúdio já produziu 56 filmes animados, sendo o primeiro Snow White and the Seven Dwarfs lançado em dezembro de 1937 e o mais recente, Wifi-Ralph, em novembro de 2018. A maior característica dos estúdios da Walt Disney, é seu pioneirismo na indústria de longas-metragens de animação, havendo mundialmente influenciado outros estúdios através de série de inovações, conceitos e técnicas que se tornaram tanto a marca do estúdio, quanto inspiração aos demais estúdios. O mesmo também é pioneiro na arte de storyboard e storytelling, que se tornou uma técnica-padrão em live-actions e animações.

118 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.49-50; SUSANIN, Timothy S. Walt before Mickey: Disney's early years, 1919–1928. Mississipi: University of Mississipi Presses, 2011, p.34-77.

espinha dorsal de sua construção como diretor e homem de negócios são seus valores bastante próximos do *ethos* do *american dream*, explorado não só nas suas entrevistas, mas também em seus contos de fadas adaptados.

PARÁBOLAS POPULISTAS: O *AMERICAN DREAM* E A CULTURA ESTADUNIDENSE

> O interesse de Disney, tanto o criador como a empresa produtora, está nas reviravoltas incessantes, nos altos e baixos, nos fulgores e fracassos de uma instituição que sempre preferiu absorver o vizinho incomodativo a dar-se por vencida e que muitas vezes encarnou a ideologia norte-americana. Sem essas dimensões não percebemos uma grande parte do *american dream* que Disney representa pelo mundo afora, uma iconografia agressiva conquistadora, globalizante, mas fundamentalmente moderna[119].

O ideal de menino do campo, que sai em busca de conquistar seus sonhos e viver uma vida estável, em todos os sentidos possíveis, muito explorado em filmes ou até mesmo na construção de personas na História, não poderia deixar de existir com um dos maiores empresários estadunidenses. Walt Disney, além de se autopromover como aquele que sempre acreditou e alcançou na América seu objetivo, propagava o *american dream* em seus filmes e tal ideário explodiu não só nos EUA, mas no mundo todo. Todavia isso não quer dizer que seu sonho fora alcançado de maneira graciosa, tampouco que seus funcionários compartilhavam da mesma crença.

Roy E. Disney, sobrinho de Walt, uma vez perguntou a Bill Peet, um dos nove anciões, como o estúdio conseguiu proteger e manter tantos talentosos artistas na década de 1930. Peet deu-lhe apenas uma única palavra como resposta: 'pobreza'. O animador Marc Davis contou uma história semelhante. Ele lembrou que, como outros jovens com cadernos e lápis, ele teve sorte de encontrar emprego, treinamento artístico e ingressos para refeições no *Disney Studio* nos dias em que "não havia lugar onde um jovem artista pudesse ir trabalhar". Até Walt Disney admitiu que os tempos difíceis nutriram seu sucesso inicial. Enquanto almoçava com um grupo de seus principais animadores e relembrando os velhos tempos, ele olhou em volta da mesa e comentou: "Nossa, sabe, se não fosse pela Depressão, eu não teria tido nenhum desses homens"[120].

---

119 DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.133.

120 Entrevista de Bob Thomas com Roy E. Disney e Marc Davis, 25 de maio de 1973. In. WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.93. "there was no place a young artist could go to work" "Gee, you know, if it hadn't been for the Depression, I wouldn't have had any of these guys"

Para compreender a relação de Disney com seus funcionários com mais cautela, é necessário me debruçar mais profundamente sobre a economia, sociedade e condições de trabalho nos Estados Unidos. Em linhas gerais, o que víamos anteriormente era uma classe empresarial e muitos políticos utilizando de discursos com fundos patrióticos que amalgamavam democracia e liberdade industrial para sustentar as relações trabalhistas sem uma intromissão sindical[121]. O governo dos republicanos Warren Harding, Calvin Coolidge e Hervert Hoover propunham a retomada de posições econômicas abertamente favoráveis ao livre mercado, à classe empresarial e contrários ao regulamento estatal. Muitos dos hábitos econômicos da primeira década do século XX, como a integração dos bancos com outras empresas e o investimento de capitais em larga escala continuaram nos anos de 1920. Ademais, tais governos republicanos diminuíram os impostos das corporações e ofereceram auxílio às indústrias. Por outro lado, as leis trabalhistas continuaram a ser uma questão marginal dentro do cenário industrial.

Mesmo que os sindicalistas sejam um foco bastante importante desse período, não só nos Estados Unidos de forma geral, mas também dentro da própria produtora como veremos mais pra frente, chamo aqui atenção para o impulso progressista que levou às campanhas de sufrágio feminino, ao fortalecimento das instituições democráticas e à distribuição mais justa da riqueza nacional, em vistas a compreender melhor meu objeto de análise nos capítulos subsequentes. Inúmeras são as bandeiras levantadas pelos movimentos feministas em questão. O simples fato de não ser apenas um movimento homogêneo já mostra as divergências entre as próprias mulheres que naquela época reconheciam que sua condição social, econômica e até mesmo, étnico-racial, influenciaria nas pautas que cada grupo de mulheres poderia requerer ao governo. Apesar da pluralidade, saliento aspectos comuns aos movimentos, a saber, o direito de ser cidadã e não somente ser encarada como mãe, esposa ou filha, isto é, seu papel social – que já era enquadrado por um sistema patriarcal – não deveria diminuir seu papel político dentro do Estado[122].

---

121 "Algumas corporações ofereceram benefícios tais como as de Henry Ford, que reduziu a jornada semanal de trabalho, aumentou os salários e instituiu férias pagas. Outras adotaram os sindicatos da empresa, comitês organizados pelo gerente das fábricas para servirem como fóruns das demandas dos trabalhadores. A maioria dos empresários, porém, aproveitou-se entusiasticamente do clima conservador e do apoio do estado para adotar o plano americano que consiste em um programa para esmagar o poder dos sindicatos por meio da intimidação e demissão de ativistas sindicais" KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.200.

122 As mulheres americanas estavam se tornando não só datilógrafas e professoras, mas também sindicalistas, jornalistas investigativas, e reitoras de faculdade. "Temos a nova mulher em tudo, exceto a contagem do seu voto nas urnas" disse Susan B. Anthony em 1895. "E isso está vindo. Está chegando mais cedo do que a maioria das pessoas pensa". COLLINS, Gail. America's

No começo dos anos de 1920, a mensagem da mulher como ser político foi diminuída em certos movimentos, principalmente de classe média, ganhando o rótulo de feminismo materno que coloca sob a égide da mulher as habilidades de criar e educar uma criança. Seguindo essa vertente do movimento, mulheres defendiam o direito ao voto com o argumento de que elas mesmas tinham virtudes naturais próprias do ser mulher, sendo as únicas capazes de ter uma 'intuição feminina' e de dar carinho às políticas nacionais. Pautas como desigualdade sexual no trabalho e no próprio âmbito privado permaneceram em movimentos de mulheres economicamente desfavorecidas. Dois dos grandes nomes dessa linha do movimento de classe média foram Anna Howard Shaw e Carrie Chapman Catt[123].

Shaw e Catt ficaram reconhecidas como líderes do movimento do sufrágio feminino nos Estados Unidos[124]. Em 1919, as sufragistas conseguiram o direito ao voto para as mulheres em 29 estados e, em 1920, conquistaram, a partir da emenda à Constituição, o direito ao voto em nível federal. Porém, até 1920, as mulheres que se comprometeram com o movimento desde os anos de 1910, aproximadamente, haviam perdido a esperança de que o Congresso aprovasse uma emenda à Constituição e, sob a liderança de Carrie Chapman Catt, as organizadoras do sufrágio embarcaram em uma campanha para emendar cada uma das constituições estaduais.

Durante esse tempo elas realizaram 56 campanhas de referendos para os eleitores do sexo masculino, 480 campanhas para obter legislatura para enviar alteração do sufrágio para os eleitores, 277 campanhas para conseguir que as convenções partidárias estaduais incluíssem pautas de sufrágio feminino, 30 campanhas para fazer com que o partido presidencial tivesse pauta de votação feminina em situação de declínio nas plataformas partidárias e 19 campanhas com 19 congressos sucessivos[125].

Os estados do sul eram a grande oposição para o sufrágio universal. Seus argumentos centravam-se na abertura que o voto feminino daria à comunidade negra. Já os estados ao oeste eram mais abertos ao direito das mulheres ao voto. Assim, em novembro de 1920, Charlotte Woodward, votou pela primeira vez para presidente dos Estados Unidos.

Apesar de toda a publicidade, o movimento sufragista recebeu muitas mulheres que

---

Women: 400 years of dolls, drudges, helpmates and heroines. New York: Harper Perennial, 2003, p.304.
123 KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.188.
124 HYMOWITZ, Carol; WEISSMAN, Michaele. A history of women in America. New York: Bantam Books, 1978, p.269-274.
125 COLLINS, Gail. Op. Cit., 2003, p.307.

se envolveram em assuntos públicos entre a Guerra Civil e a Primeira Guerra Mundial, mas que não estavam interessadas no direito de voto. Muitas delas estavam preocupadas com as questões ligadas à *Temperance*. A *American Temperance Society* foi formada em 1826 e é um movimento social contra o consumo de bebidas alcoólicas. A indústria de bebidas alcoólicas deu mais um motivo para a resistência ao direito ao voto feminino aos sulistas – muitas mulheres queriam votar apenas para usar as urnas e proibir a venda de álcool. A indústria de bebidas alcoólicas era a maior indústria de consumo do país e o consumo de álcool estava em um dos níveis mais altos da história, principalmente no sul. Algumas mulheres que ingressaram no movimento sufragista pertenciam ao movimento de abstenção ao álcool.

A união de *Temperance* e o sufrágio feminino se tornou uma das maiores organizações políticas de massa de mulheres americanas na história. A campanha propagada pelas mulheres que pertenciam aos dois movimentos era de que as mulheres de classe média eram moralmente superiores e, portanto, tinham o direito de dizer a todos o que fazer[126]. Apesar da problemática concepção de que uma mulher branca de classe média é mais sensata que as demais mulheres ou que pessoas de outros gênero, é graças às campanhas do movimento do sufrágio com apoio do *American Temperance Society* que, pela primeira vez, a política estadunidense começou a considerar a educação sexual nas escolas, pois via-se como um problema encadeado: o alcoolismo levava à prostituição, e, o homem ao se casar, por ter tido relações sexuais com as prostitutas, passava doenças venéreas às suas esposas.

Algumas estudiosas e estudiosos afirmam que essa conquista em solo estadunidense foi deveras contraditória. Isso se deve ao fato de que juntamente aos esforços de campanhas sociais em prol de crianças e doentes, por melhores condições de vida social, o movimento sindical solapou a igualdade de gênero. Ou seja, as mulheres mais pobres não conseguiram diminuir a desigualdade no ambiente trabalhista e as de classe média e alta conseguiram se mobilizar a fim de criarem organizações ou instituições de serviço social. A discriminação de etnias era evidente nas falas das líderes desse movimento mais 'estável' socialmente e economicamente. Carrie Chapman Catt, por exemplo, defendeu o voto das mulheres brancas nativas com o argumento de serem mais válidos que os votos dos

126 COLLINS, Gail. Op. Cit., 2003, p.316.

estrangeiros ignorantes por serem favoráveis aos 'negros do sul'[127].

Retomando o panorama da época, se, por um lado, tínhamos uma investida liberal na economia, que não priorizava os direitos de seus trabalhadores, por outro, os produtos dessas indústrias eram extremamente conservadores. Esses produtos exaltavam um americanismo e um enquadramento tradicional do que seria a cultura americana. Nesse contexto, por exemplo, vemos a ascensão da Ku Klux Klan, que a partir de 1920, não se preocupa tão somente com os negros, mas também com imigrantes judeus, cristãos católicos, feministas e socialistas, isto é, todos os que não eram considerados 'nativos americanos'.

Apesar do grande lucro da Primeira Guerra Mundial e de toda essa construção do que é ou não americano, do que é ou não um valor considerado bom nacionalmente, essa sociedade construída sob esses parâmetros começa a degringolar na quinta negra, dia 24 de outubro de 1929. A bolsa de valores nos Estados Unidos caiu um terço, e muitos especuladores perderam de uma só vez tudo o que haviam investido. As consequências da quebra da Bolsa de Nova York foram sentidas nos anos seguintes. Até 1932, 51 mil bancos americanos haviam falido, a produção industrial caiu 46%, o produto interno bruto diminuiu um terço e os preços ficaram pela metade. Tal falta de dinheiro na economia gerou, por anos, um declínio brusco de poder aquisitivo. Indústrias e comerciantes reduziram preços, produção e emprego. Até 1932, 25% do total da população economicamente ativa ficou desempregada[128].

A Depressão desmantelou o governo estadunidense. O presidente Hoover e o Congresso controlado pelo partido republicano, adotaram medidas moderadas que tiveram pouco impacto se comparado às consequências da crise. O candidato democrata, Franklin Delano Roosevelt, ganhou as eleições de 1932 e sua campanha baseou-se em restaurar a economia e a sociedade.

Esse período foi bastante frutífero para a Disney. No início dos anos 40, o triunfo da *Walt Disney Productions* parecia extremamente estruturado. No coração da Depressão, milhões de consumidores felizes se reuniram para assistir aos filmes da Disney. Walt tornou-se um dos pilares da premiação do Oscar. Ganhou treze estatuetas entre 1932 e

127 KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.189-190; LINK, Arthur S. A Cruzada Antievolucionista. In. História moderna dos Estados Unidos, vol 2. Trad. Waltensir Dutra, Álvaro Cabral e Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Zahar, 1965, p.498-504.

128 Idem. Ibidem, p.205; MORISON, Samuel; COMMAGER, Henry. História dos Estados Unidos da América. Tomo III. Trad. Constantino Paleólogo. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1976, p.110-113; LINK, Arthur S. Op. Cit., 1965, p.608-613.

1941, e centenas de histórias de jornais e revistas o mantinham e a seu trabalho famosos. Grande parte da razão dessa enorme popularidade está na sensação instintiva de entretenimento de massa. Este sempre foi um dos carros-chefe da Disney.

Entretanto uma política cultural sutil também temperou seus filmes ao longo da década de 1930. Indo além do elemento escapista do entretenimento de massa, os filmes neutralizaram a perda generalizada de esperança e autoconfiança na América. Em 1933, Franklin D. Roosevelt inspirou o povo americano com sua declaração: "a única coisa que temos a temer é o próprio medo"[129]. Durante esse período, Walt Disney e seus filmes montaram seu próprio ataque fantástico ao medo. Mas a Disney articulou uma posição política, ainda que involuntariamente. Alguns críticos sugeriram que seu posicionamento não era republicano nem democrático, nem Hooveriano nem Rooseveltiano, mas tendo a discordar dessa idealização apartidária. Em vez disso, Disney apoiou Roosevelt e concomitantemente se empenhou em construir um populismo instintivo que havia sido moldado pela província Centro-Oeste[130].

Disney consistentemente construiu seus filmes com uma base ideológica que glorificou o povo norte-americano e assumiu uma base fortemente igualitária. A título de exemplo, Pato Donald reafirmava a capacidade do cidadão de sobreviver e vencer todas as adversidades, nos desenhos animados transmitidos na TV. Essa mensagem 'populista' era mais implicitamente cultural do que abertamente política, mais visceral do que doutrinária. Defendeu a dignidade do cidadão médio e elevou a sabedoria do povo norte-americano em um período em que ambos haviam sofrido trauma maciço. A persuasão populista da Disney pode ser atribuída a várias influências que persistem na América do século XIX, mas principalmente à revolta populista no final do século XIX e sua oposição rural à sociedade industrial urbana.

Nos anos de 1930, o populismo do final do século XIX ganhou força. Discursos como os do programa de Lewis Mumford ou a própria poesia de Archibald MacLeish deram voz a um sentimento populista que incorporava um fascínio pelo povo e sua cultura, tanto aquela que passara quanto a do presente, uma identificação coletiva entre os espaços geográficos dos Estados Unidos e seu povo. É nesses moldes, somando a Henry Ford,

129 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.100.
130 Idem. Ibidem, p.103; FORD, Shelley. He Wanted a Little Fellow. Hollywood Quarterly, June 1930 - Entrevista com Hubler Kimball; TILDESLEY, Alice T. A Silly Symphony Becomes America's Slogan. Lincoln, Neb., Star-Journal, Dec. 24, 1933 – Entrevista com Ollie Johnston; MILLER, Diane; MARTIN, Pete. The Story of Walt Disney. Entrevista com Walt Disney. Nova York: Holt, 1956, p.28-29.

responsável pela união de casas, igrejas e edifícios históricos a fim de transformá-los em artefatos da história do país, que nos anos 30 nasce o neopopulismo. É desse neopopulismo que Disney retira elementos para uma crescente conscientização da cultura norte-americana, é a partir daí que a Disney exerceu um fascínio pelas pessoas e pela cultura e apresentou, a partir das criações de seu estúdio, uma identidade coletiva que abarcasse toda a América e seus povos[131].

No caso de Walt, não se pode dispensar a relação que tinha com o pai e suas memórias rurais. Sua curta vivência em Marceline, aquela bastante idealizada e construída para seu público, também fomenta o ideal populista que anteriormente tinha raízes fortificadas na região Centro-Oeste do país. A esse ideal, por exemplo, deve-se ao fato de Disney ter apoiado Franklin D. Roosevelt como candidato à presidência, o mais solidário com 'o povo americano' propagandeava-se. Em uma promessa de campanha, Roosevelt disse: "Eu prometo a você, eu me comprometo a um novo acordo para o povo americano... Isso é mais do que uma campanha política. É um chamado às armas"[132]. Ainda prometeu a regulamentação dos valores mobiliários, redução de tarifas, ajuda agrícola, obras públicas financiadas pelo governo e outras ações do governo para combater a Grande Depressão.

Essa imagem folclórica de Disney, como um dos grandes pilares desse neopopulismo, bem como o de uma cultura estritamente estadunidense, não foi apenas construída para o público, mas também entre a elite hollywoodiana. Reportagens contam que Disney aparecia em festas de sua própria casa usando jeans de Macau, camisas de flanela xadrez e anunciava publicamente respeito a carpinteiros e fabricantes de guarda-roupas, pois eles tinham ajudado a construir a América[133]. Não à toa, nos desenhos animados, as personagens antagônicas aos principais, acabavam sendo derrotadas ou conquistadas por aqueles e aquelas que tinham ideais ou características norte-americanas, sejam culturais ou geográficas, como, por exemplo, o Pato Donald *vs* João Bafo de Onça, que primariamente era um urso e posteriormente tornou-se um gato.

---

131 HOFSTADTER, Richard, The Age of Reform: From Bryan to F.D.R. New York: Vintage Books, 1955, p.4-5. Sobre o populismo estadunidense, Cf. LASCH, Christopher. The True and Only Heaven: Progress and Its Critics. New York: W.W. Norton & Company, 1991, p.223, 531; TURNER, James. Understanding the Populists, Journal of American History, v. 67, 1980, p.354-373.

132 BURNS, James MacGregor. Roosevelt: The Lion and the Fox. Open Road Media, 2012, p.139. "I pledge you, I pledge myself to a new deal for the American people... This is more than a political campaign. It is a call to arms".

133 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.104.

No entanto, deve-se lembrar de algo mais individual da vida do diretor. O fascínio do lazer e consumismo corroeu as fundações mais vitorianas e um apelo por novos traços favoráveis ao indivíduo fizeram parte da vida de Walt Disney. A fé em um novo modelo de sucesso que começou a tomar forma nos primeiros anos de 1900, baseado em personalidade, pensamento positivo e manobras burocráticas, fez com que Disney redefinisse a percepção analógica e obsoleta ensinada por seu pai. Isto é, mesmo que os ideais populistas viessem de uma inspiração memorial paterna e do meio rural, antagonicamente seus ideais para negócios seguiam na contramão do conservadorismo.

Remando contra a maré da instabilidade econômica, graças a esse apelo populista, seja criticando a Grande Depressão ou incentivando os norte-americanos, seja ajudando na construção de uma identidade nacional ou propagando uma construção folclórica de si, Disney havia vendido tantos produtos que se construiu a visão de que "podemos dizer honestamente que Mickey fez sua parte para parar a depressão, colocando centenas, senão milhares, de funcionários para trabalharem pagos"[134].

Assim, Walt Disney era descrito quase como um herói que salvou a nação da ruína econômica, sendo elogiados não só a criação de empregos por parte de seu estúdio, mas os filmes que levavam ou a esperança ou a comédia para o povo norte-americano. "Quando o último gemido lamentoso da Depressão se transformou em um sussurro fraco e a última lágrima ficou seca", disse um editorialista, "pode muito bem ser para agradecer o Sr. Walter Disney". Ao elogiar os filmes da Disney por sua esperança e coragem, o jornal *Des Moines Register* insistiu que efetivamente Walt combateu as "forças malignas" que traumatizaram a sociedade norte-americana. O mesmo concluiu com agitação: "Já era hora de percebermos que Walt Disney, criador de Mickey Mouse, é uma das grandes forças políticas de nosso tempo".[135]

Nesse sentido, como várias obras populistas da Disney, *Snow White,* por exemplo, é uma história divertida, com personagens adoráveis e uma odiável vilã. A magia fílmica de

134 Mickey Mouse, the Children's Friend. In. Union Signal – a journal of social welfare, Evanston, III, Chicago, 9 mar., 1935; Who's Afraid," Albany News, Oct. 24, 1933; FRANKLIN, Jay. Hope for the World in 'Snow White'. Des Moines Register, Des Moines, 22 fev., 1938. Trecho completo: "is due to Walt Disney's policy of complete dissemination of animation knowledge throughout the Studio. To stimulate growth it is imperative that every man in the Studio have access to all information about production. It can honestly be said that one man's knowledge is every man's knowledge in the Disney Studio."

135 FRANKLIN, Jay. Op. Cit., 1938. "When the last plaintive moan of the depression has faded to a feeble whisper and the last tear is dried, it might well be in order to give some thanks to Mr. Walter Disney." "It is about time that we realized that Walt Disney, creator of Mickey Mouse, is one of the great political forces of our time."

Snow White, escreveu Frank Nugent, no *New York Times*, apresentou um "tônico para desilusão" entre pessoas comuns em um mundo moderno cercado por guerras, crime e conflitos econômicos. "Mais de 250 mil nova-iorquinos já viram esta foto, sorrimos contentes, juntos. Estivemos unidos por um tempo em um vínculo comum de prazer encantado. É bom para os homens sorrirem assim, juntos por algo doce, inocente e puro [...] Se alguma coisa é verdade hoje, é que um toque da Disney fez o mundo inteiro ser uma família"[136].

Isto posto, é importante destacar que em nenhum momento a 'cultura e moral norte-americana' propagada por Walt Disney se refere à elite. Não se trata de filmes elitistas. Sua audiência era a classe média, que fora afetada profundamente com o *crash* da bolsa de New York em 1929. Os valores propagados por seus filmes são compartilhados com eles e o ideal democrático de que todos, ricos e pobres, assistiriam a seus filmes, era visível em suas falas[137].

De 1937 a 1942, a pioneira série de longas de animação da *Disney Studio* foi fortemente aclamada pela crítica. *Snow White, Pingocchio, Fantasia, Dumbo* e *Bambi* se tornaram uma parte central do legado desse estúdio. De fato, esses filmes estabeleceram a marca d'água criativa do início da *Disney Studio*, apresentando uma integração complexa de vários tipos de entretenimento e elementos artísticos. Eles também compartilharam algo mais, um ideológico impulso unificador dos norte-americanos. Com graus variados de intensidade e destacaram aspectos importantes da política da era da Grande Depressão. No processo, Walt se tornou uma espécie de herói popular adorado pelo público estadunidense.

---

136 KANOUR, Gilbert. For Film Fans. Baltimore Evening Sun, 23 nov., 1938; NUGENT, Frank S. One Touch of Disney. New York Times, 23 jan., 1938. "More than 250,000 New Yorkers already have seen this picture, have smiled contentedly together, have been united for a time—and for a time thereafter—in a common bond of enchanted delight. It is good for men to smile that way together over something sweet and innocent and clean…If anything is true today, it is that one touch of Disney makes the whole world kin."

137 Em 1º de março de 1942, Walt Disney dirigiu-se a uma audiência no New York Metropolitan Opera por conexão de rádio de Los Angeles. Falando durante o intervalo de uma performance, ele escolheu o tópico "Nossa Cultura Americana". A ocasião forneceu um exemplo raro no qual Disney, o absurdo homem de ação, recuou e refletiu sobre as implicações maiores de seu trabalho e o contexto em que existia. Em certo sentido, o discurso estava cheio de chavões patrióticos. Ao mesmo tempo, porém, ofereceu um conciso retrato de sua sensibilidade e seu senso do significado cultural de sua obra. Um teor populista invadiu a conversa desde o início. Depois de notar que "Dunga é tão qualificada quanto [Disney] para discutir cultura nos Estados Unidos", Walt examinou a noção de cultura em si. Isso costumava ser visto, ele disse, como um conceito elitista que era quase "antiamericano… meio esnobe e afetado. Como se pensassem que eram melhores que o próximo". Mas ele insistiu que realmente existia uma situação mais democrática nos Estados Unidos contemporâneo, porque, na maior parte, os materiais da cultura – livros, jornais e revistas, um sistema público de escolas, rádio e filmes – estavam "disponíveis para ricos e pobres em grande abundância". WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.212.

Snow White foi o grande experimento da Disney na produção de filmes que, apesar da sua sutil carga política, foi uma das produções mais potentes. Sua história sentimental da bela jovem princesa que sobrevive à tentativa de assassinato de sua madrasta perversa mascarou um dos vários temas sociais que a Disney havia articulado de maneira consistente em muitos de seus curtas-metragens anteriores. O que há em jogo é o triunfo do oprimido, o valor do trabalho duro e as virtudes da comunidade entre as pessoas comuns. Desde o início, Branca de Neve é apresentada ao público como uma forasteira, uma jovem que caiu de posição social e foi subjugada por forças sobre as quais ela não tinha controle. Ela aparece pela primeira vez na tela como uma princesa órfã que foi reduzida a realizar o trabalho servil de uma empregada no castelo da Rainha, sua madrasta.

Apesar das críticas ao filme, como: "transportar o adulto vestido de criança para dias felizes da sua infância" e do embate jornalístico sobre o discurso psicológico de *Snow White* fornecer uma patética fuga da realidade para pessoas cuja moral foi quebrada pela Grande Depressão, o primeiro longa da produtora, de fato, buscou "escapar dos fatos concretos, da realidade concreta para uma realidade superior". E, apesar de alguns comentários negativos, houve matérias nas quais os jornalistas escreveram sobre a oportunidade temporária de escapar da realidade desagradável ser normal e saudável para que os sujeitos tivessem descanso e recuperassem suas emoções. É um recurso para atacar seus problemas com um novo vigor[138].

Esse empreendimento, assim como vários outros da Disney, foi tão marcante, que, mesmo a época sendo de reestruturação econômica, o apelo cultural era tão forte que a empresa começou a consolidar produtos variados no comércio e criar manobras de marketing. Houve um *boom* de produtos com a Branca de Neve: roupas, alimentos, brinquedos, livros, talheres e até fonógrafos. As roupas femininas se tornaram um item particularmente atraente. Lucille Ball apareceu em uma série de fotografias de moda usando um "chapéu" inspirado pela heroína. A *Women's Wear Daily* publicou uma seção especial de vinte páginas mostrando roupas inspiradas pelo filme, desde roupas íntimas a vestidos e acessórios. Grandes lojas de departamento em quase todas as grandes cidades organizaram promoções para brinquedos, livros e roupas em vitrines ao nível do solo.

Em dezembro de 1937, a revista *Soap* usava um espaço para propaganda insistindo que as cenas de lavagem em Branca de Neve "representam um tipo de publicidade para

138 JOHNSON, Edith. Is 'Snow White' Escape from Reality? Oklahoma: City Oklahoman, 23 ago., 1938; WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p. 211. "escape from the stern facts of concrete reality…to a larger reality."

sabão que o dinheiro nunca poderia comprar" e exortando seus leitores a considerar as possibilidades do "Sabão ou sabonete da Branca de Neve". O jornal de negócios '*Dun's Review*' concluiu em abril de 1938, que esse processo simbiótico (a imagem promoveu a venda de bens; "as semelhanças na mercadoria aumentaram a popularidade tanto do filme, quanto das mercadorias") fez de *Snow White* um exemplo dramático de uma nova força de merchandising[139].

Então, com o ambiente caótico pós quebra da bolsa, diretores de rádio e cinema começaram produções centradas no escapismo. O uso de humor e de finais felizes passou a ser comumente colocado nos roteiros para que os espectadores e ouvintes esquecessem os resultados da Grande Depressão em suas vidas. Junto ao esquecimento, mesmo que momentâneo, havia a mensagem de liberdade e prosperidade que só poderia ser vista na América.

É aqui que a Disney tem seu *boom* nas animações, bem como nos musicais, da exaltação da polícia norte-americana, da honestidade caipira do Centro-Oeste e da justiça sendo feita pelo FBI. Hollywood passava a mensagem de um sucesso individual e da capacidade do atual governo em proteger seu cidadão das intempéries da vida, seja do crime, seja de uma nova crise econômica e até mesmo de problemas sociais de classes.

O ideal de liberdade e o *american dream,* aos poucos, foram sendo ressignificados para a nova realidade dos estadunidenses e reconstruídos de uma forma muito mais intensa. O que antes aparecia em alguns discursos influentes, porém mais pontuais, tornou-se parte integrante e sustentadora da cultura local[140]. No final da década de 1930, o que temos é um idealismo plural, que aparentemente abraçava a diversidade política e social do país. Houve impulsos nas reformas trabalhistas, controle dos preços no mercado e aumento da renda familiar da classe trabalhadora. Porém, com a Segunda Guerra Mundial o tom dessa pluralidade volta a ser cada vez mais uno e as minorias são, mais uma vez, colocadas às margens. Com isso, mesmo com os acordos do governo e dos sindicatos para absterem-se das greves como apoio interno para a guerra, 15 mil greves ocorreram contra empresas

139 Walt Disney Puts Soap in the Movies, Soap, 1 dez., 1937, p.34–35, 45; And Now the 'Dwarf Hat', Philadelphia Bulletin, 19 jan., 1938; Women's Wear Daily, 9 fev., 1938, p.1–20; BRISTOL, George T. Snow White: Inanimate Characters Become a New Force in Merchandising. Dun's Review, abril, 1938, p.13, 15. "the picture promoted the sale of goods; the likenesses on the merchandise enhanced the popularity of the picture".

140 FONER, Eric. Voices of Freedom: A Documentary History, Vol. 1. Nova York: W.W. Norton & Company, 2004.

com políticas contrárias ao sindicalismo[141]. Em 1941, uma dessas greves se deu na *Disney Studios.*

Nos filmes e desenhos animados da Disney, pode-se perceber como fatores do produto 'incentivo e felicidade' a participação da ética de trabalho protestante e um espírito capitalista, um resíduo de republicanismo somado a seus valores de obrigação cívica. Os populistas mantinham uma ética de produtivismo que enfatizou o valor moral e a dignidade do trabalho e insistiu que propriedade pessoal e independência fornecessem uma chave para cidadania. Para os espectadores, a mensagem sobre a vida, passada pelo *branding* Disney, não é de um país ou de uma nacionalidade somente, e sim é uma imagem estimada de independência e do homem autossuficiente, para revestir uma nação etnicamente mais homogênea[142].

Esse ideal na Grande Depressão e durante a Segunda Guerra Mundial foi construído e consolidado por toda a cultura de mídia nos Estados Unidos. Da década de 1930 até o final da década de 1940 o *american dream* se sustentou e foi propagado pela proposta disneyana de ajudar os norte-americanos com as desilusões experienciadas pelo período. Entretanto, é na Guerra Fria que tal ideal foi consolidado. Conforme a guerra ia se delineando entre aliados e inimigos, esse *ethos* foi adaptado e propagado diante das novas perspectivas positivas: a do avanço tecnológico e de uma proposta econômica e política a ser defendida e difundida pelos Estados Unidos para seus aliados.

FANTASIAS DA GUERRA FRIA: ENTRE A ÉTICA PROTESTANTE E O ESPÍRITO DO CAPITALISMO

A referência ao livro do sociólogo Max Weber não é inocente em meu trabalho. Não é de meu interesse explicar a obra, mas pontuo para um grande equívoco de interpretações acerca do que era a ética protestante e o que seria o espírito do Capitalismo. Primeiro que é preciso ter ciência que o conceito de capitalismo foi utilizado por Weber não no sentido Marxiano ou Marxista, mas sim como sinônimo de Cultura Moderna e tudo que lhe compete, inclusive o próprio capitalismo seria uma ética, mas optou-se pela palavra

141 KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.224. Sobre o assunto, a continuidade dos movimentos grevistas nos Estados Unidos é trabalhada no capítulo "As administrações Truman", especificamente no subtópico 'Reconversão'. In. MORION, Samuel; COMMAGER, Henry. Op. Cit., 1976, p.330-336.
142 HOFSTADTER, Richard. Op. Cit., 1955, p.11-12.

Espírito por uma tradição de discussões filosóficas acerca de moral e ética que permitem fazer tal uso.

O jovem Disney é um desses modernos que, num movimento pendular, levava a ética protestante e o capitalismo como características norteadoras de sua vida e, consequentemente de sua empresa. Walt foi criado em um regime estritamente permeado pela atmosfera da igreja. Seu pai era diácono e, ao ler sobre esse assunto, entendo o porquê implicitamente em seus filmes há uma moral cristã como uma espinha dorsal de todo o esqueleto da composição fílmica. Mesmo não sendo religioso, a moral e os valores cristãos protestantes fizeram parte de sua vida por um longo período de tempo e, independente se tivesse frequentado ou não a igreja, num país deveras protestante como os Estados Unidos o é, fica difícil se livrar de uma cultura coletiva que professa tais valores.

Destarte, como pai, Elias desenvolveu sua própria moral protestante bastante severa. De certa forma, seu credo refletia o conjunto de valores – autocontrole, trabalho duro, economia, esforço determinado pelo sucesso material e virtude moral – característicos que se tornaram comuns nos Estados Unidos do século XIX.

A esse rígido dogma de trabalho árduo, economia e simplicidade, Elias acrescentou um corolário, a saber, a necessidade de abnegação. Na boa moda vitoriana, ele testemunhou pessoalmente as virtudes do autocontrole e exigiu isso de toda sua família. "Meu pai nunca bebeu uísque ou fumou ou usou palavrões... e [ele era] muito lento para entender uma piada"[143], Walt uma vez disse a um repórter. No mundo fluido do início do século XX, onde instituições sociais e valores morais estavam em um estado de transição, a visão de mundo de Elias se tornava cada vez mais obsoleta.

A visão moral proibitiva de Elias também iluminou sua política, mas com uma torção curiosa. Ele se dizia simpatizante do socialismo ao longo da vida. Se a vida cultural e religiosa exigia abnegação e piedade, este reformador ascético acreditava que política e vida social também exigiam uma conduta cívica virtuosa. Nas palavras de sua filha Ruth, irmã de Walt Disney, o idealismo de Elias o levou a abraçar "a filosofia do socialismo - que lhe parecia então uma maneira justa de as pessoas viverem"[144]. Na década de 1890, ele fora um entusiasta defensor do Partido Democrata. Seu apoio era ao reformador William Jennings Bryan, mas depois transferiu sua lealdade ao socialista Eugene V. Debs. Ele assinou o

143 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.40. "My dad never drank whiskey or smoked or used any swear
words…and [he was] very slow to catch on to a gag or a joke,"
144 MILLER, Diane; MARTIN, Pete. Op. Cit. – Entrevista com Ruth Disney Beecher,1956, p.9-10. "the philosophy of socialism—which seemed to him then to be a fair way for people to live."

jornal socialista e tornou-se notório por sua vontade de falar sobre política.

De fato, Walt se lembrou do socialismo de folhetim, com o qual teve contato, como uma das primeiras inspirações para suas ilustrações. Como ele observou muitos anos depois, após olhar para o socialismo de seu pai, nas publicações "Eu recebi [inspiração] para poder ilustrar o capital e o trabalho muito bem – os grandes capitalistas gordos com o dinheiro, talvez com o pé no pescoço do trabalhador com o boné na cabeça"[145].

No entanto, a personalidade criativa e alegre, a tendência comercial, o intenso desejo de ter sucesso, a rebelião contra a religião organizada e a pobreza, a fé na educação prática foi ofuscada, por boa parte de sua vida, a partir de uma consciência sombria, mas incômoda, de fluxo e deslocamento. As recorrentes mudanças da família Disney de cidade para campo e, logo em seguida para a cidade, novamente, podem ter sido significativamente ruins para Walt Disney pela falta de raiz e identidade nas comunidades em que viveram. Isto é, nessa amálgama que forma a persona de Walt, além de ter uma espinha dorsal com valores cristãos, temos a vontade de sair da miséria e da pobreza, junto à constante busca pela respeitabilidade e sucesso, que ficava aquém. Essa busca, inclusive, pode justificar o porquê da construção de sua *persona* idealizada como o sujeito do interior que alcança o sucesso na cidade. Assim, construindo discursos sobre si próprio e em suas produções idealizadamente, algumas produções desse período, além de serem consideradas reconfortantes, também exploram um caráter complexo e anticomunista que se tornara profundamente norte-americano.

O trabalho de Disney é revisitado hoje através de dois pontos de vistas sobre sua vida. Tem-se, por um lado, um Disney patriótico, propagador do ideário estadunidense para a nação e mundo, mas, por outro, um homem capaz de colaborar com o FBI e denunciar seus colegas subversivos, que são sindicalizados ou simpatizantes do movimento. Walt estava obcecado com a conspiração comunista e judaica. Para ele, os pais fundadores de Hollywood, os judeus, teriam se unido contra ele. Após sua morte, seu sobrinho que assumiu a direção do estúdio, tentou mascarar suas crenças e ideologias:

> [...] os que pretendem a todo o custo proteger a imagem de Walt Disney destruíram, na realidade, a integridade da sua obra. No fim das contas, só examinando os conflitos, as contradições da personalidade de Walt

145 Idem. Ibidem, p.12. I got so I could draw capital and labor pretty good—the big, fat capitalist with the money, maybe with his foot on the neck of the laboring man with the little cap on his head."

Disney [...] é que podemos, talvez, começar a apreciar-lhes o sentido[146].

No outono de 1947, a *House Un-American Activities Committee* foi a Hollywood para realizar uma audiência sobre comunistas e as influências deles na produção de filmes. Essa manobra controversa foi um ponto culminante do susto vermelho em Hollywood que aflorou na sequência da Segunda Guerra Mundial. Apoiados pelos influentes grupos conservadores da *Motion Picture Alliance for Preservation of American Ideas*, diretores e produtores hollywoodianos testemunharam perante a HCUA[147] sobre seus conhecimentos dos comunistas e as influências na produção de filmes. A última testemunha cooperativa apareceu na tarde de 24 de outubro. Era o próprio Walt Disney[148].

Ele assegurou a HCUA, embora todos em sua organização fossem agora americanos, que nem sempre foi esse o caso. A greve de 1941, afirmou, em seu estúdio, foi inspirada por comunistas e apoiada por organizações comunistas de dentro de Hollywood. "O comunismo", completou, "provou ser uma coisa não americana, sem escrúpulos com agentes infiltrados em grupos bem-intencionados", como em seu próprio estúdio e os subverteu. Como concluiu, "sinto que eles realmente deveriam ter se mostrado como são"[149].

No início de 1941, quando suas dificuldades financeiras pioraram, Disney não quis demitir grande parte de sua equipe e salvar o dinheiro necessário para pagar seus funcionários, sem comprometer seus projetos. Se Disney reduzisse sua equipe, ele estaria desmontando uma estrutura que era adequada exclusivamente para fazer os tipos de filme que ele queria fazer nas décadas subsequentes. A prosperidade relacionada à guerra provocou uma onda de esforços sindicais, greves em todo o país, e não seria diferente no estúdio de Disney.

Os muitos membros da equipe de Disney que ainda eram intensamente solidários para com o chefe estavam preocupados com o abismo que viram crescer entre ele e os

---

146 ELIOT, Marc. Walt Disney: o Príncipe Sombrio de Hollywood; São Roque/SP: Marco Zero, 1995, p.19.

147 House Committee on Um-American Activities, popularmente conhecida como HUAC. Cf. BRINKLEY, Alan. The Unfinished Nation. A Concise History of the American People. Vol II. New York: McGraw-Hill/ Columbia University, 5ª ed., 2008, p.776

148 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.353-354.

149 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.353-354. Trecho completo: Communism, he told HUAC, had proved to be "an un-American thing" whose unscrupulous agents infiltrated well-meaning groups of "100 percent Americans" and subverted them. As he concluded passionately, "I feel that they really ought to be smoked out and shown up for what they are.
Cf. ELIOT, Marc. Op. Cit., 1993, p.152-157; DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p.114-115.

animadores. George Goepper, um assistente de animação que trabalhava na Disney na época, chegou a escrever um memorando contando as dificuldades do estúdio e dos trabalhadores para Disney. Na quinta-feira, dia 6 de fevereiro, antes de Goepper enviar seu memorando, o próprio Walt circulou um memorando por todo o estúdio. A produção caiu 50% e ele reclamou: é óbvio que muito tempo valioso no estúdio está sendo consumido na discussão de assuntos sindicais que devem ser tratados no tempo livre.

Seu memorando condescendente dizia: "devido às condições que o estúdio está enfrentando, uma crise da qual muitos de vocês estão evidentemente conscientes, creio que isso pode ser resolvido com sua atenção total às questões de produção"[150]. Na segunda-feira seguinte, todos foram chamados ao teatro e Walt Disney subiu para ler um discurso. O crescente atrito de Walt Disney com seus artistas no início de 1941 pressagiava o que o ocuparia por mais de uma década. Disney insistiu, ao iniciar seu discurso, que estava se dirigindo apenas para a crise financeira do estúdio, embora todos soubessem que era o sindicalismo e suas exigências que estavam realmente em pauta.

Ele leu: "é tudo sobre mim". O discurso estava sendo gravado em discos de acetato para evitar qualquer dificuldade legal. Disney Pingtou uma imagem dramática do seu próprio passado

> [...] nos 20 anos que passei nesse ramo, enfrentei muitas tempestades. Não foi nada fácil navegar. Isso exigiu muito trabalho duro, luta, determinação, confiança, fé e, acima de tudo, altruísmo. Possivelmente o maior fator individual tem sido nossa atitude altruísta em relação ao nosso trabalho. Tive uma confiança teimosa e cega no meio dos desenhos animados, uma determinação para mostrar aos céticos que o desenho animado merecia um lugar melhor, que era mais do que um mero 'preenchimento' de um programa; que era mais que uma novidade; que poderia ser um dos maiores meios da fantasia e entretenimento ainda desenvolvido. Essa fé, confiança e determinação juntamente à atitude altruísta levou o desenho animado ao lugar que agora ocupa no mundo do entretenimento[151].

---

150 BARRIER, Michael. The Animated Man: a life of Walt Disney. Los Angeles, Berkeley: University of California Press, 2007, p.22. "Due to world conditions, the studio is facing a crisis about which a lot of you are evidently unaware. It can be solved by your undivided attention to production matters."

151 Idem, Ibidem, p.22-23. "In the twenty years I have spent in this business, I have weathered many storms. It has been far from easy sailing. It has required a great deal of hard work, struggle, determination, confidence, faith, and above all, unselfishness. Perhaps the greatest single factor has been our unselfish attitude toward our work. I have had a stubborn, blind confidence in the cartoon medium, a determination to show the skeptics that the animated cartoon was deserving of a better place; that it was more than a mere "filler" on a program; that it was more than a novelty; that it could be one of the greatest mediums of fantasy and entertainment yet developed. That faith, confidence and determination and unselfish attitude has brought the cartoon to the place that it now occupies in the entertainment world."

Enquanto para Disney a questão central era o sindicalismo, apesar da falta de pagamentos, para os animadores e demais envolvidos, o cerne do debate se dava pelo controle artístico. Se Disney insistisse em manter o controle, se suas decisões deveriam ser, como no começo dos anos 1930, as únicas que importavam, seus funcionários naturalmente procurariam envolvê-lo em seu trabalho, tanto quanto possível[152]. Todavia ele começou a dar mais atenção às questões de *business* que as de criação. Os prazos ficaram cada vez mais apertados, a falta de liberdade criativa foi, aos poucos, tornando-se uma pedra no sapato dos artistas e a recusa de Disney em ceder levou o sindicato a agir.

Cansados da situação, da comunicação unilateral com Walt Disney, dos grandes conflitos em relação ao sindicalismo promovidos pelo patriotismo e anticomunismo de Walt, bem como os atrasos estratosféricos de pagamento visto uma grande quantidade de dinheiro entrando e saindo em outros projetos como programas de televisão e no parque de diversões, alguns animadores saíram do estúdio e fundaram a *United Productions of America,* mais conhecida como UPA. Esta era um estúdio de animação, formado por artistas que saíram dos estúdios Disney e Avery, ativo entre as décadas de 1940 a 1970. Seus primeiros trabalhos foram os filmes industriais e de treinamento da Segunda Guerra Mundial. Produziram curtas para a Columbia Pictures, como a série *Mister Magoo*. Em 1956, produziu uma série de televisões para a CBS[153].

Um dos grevistas que ajudou a fundar a UPA, John Hubley, um artista de layout que estava descontente com o estilo ultrarrealista de animação que a Disney havia adotado, junto com vários de seus colegas, acreditava que a animação não precisava ser uma imitação minuciosa realista da vida. Hubley e seus colegas afirmavam que no estúdio de Disney o meio da animação havia sido restringido pelos esforços para descrever a realidade cinematográfica. Após o desenho animado de Chuck Jones, de 1942, *The Dover Boys*, ter demonstrado que a animação podia experimentar livremente o design, a produção e a perspectiva dos personagens para criar uma visão artística estilizada apropriada ao assunto, Hubley, Robert Cannon e outros membros da UPA produziram filmes de animação com liberdade suficiente para expressar ideias de design consideradas radicais por outros estúdios estabelecidos.

Voltando aos acontecimentos da época, a Guerra Fria, com suas poderosas pressões nacionais e internacionais, forneceu um contexto convincente para as produções de Disney nos anos 1950. É nessa época que temos um retorno das produções de filmes de

152 Idem. Ibidem, p.25-26.
153 DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.123-124; SILVESTRE, André. Op. Cit., 2019, p.34-36.

animação, confecção de documentários, novos programas de televisão e a construção da Disneylândia. Essas manobras revitalizaram a questão financeira da produtora e marcaram também uma clara virada na história da *Disney Productions*. Em *Cinderella*, por exemplo, lançado em março de 1950, o estúdio apresentou um recurso animado no estilo clássico. Uma encantadora fantasia de contos de fadas com uma narrativa convincente de humor e *pathos* e uma heroína simpática. O público comprou ingressos em massa e fez do filme um sucesso esmagador de bilheteria, enquanto os críticos aplaudiram esse retorno às raízes da animação da Disney. Quase sem falhar, os roteiristas observaram que o filme representava "Disney em sua melhor jogada, em quase uma década encheu a tela com um brilho mágico que infelizmente fez falta"[154].

Durante a década seguinte, Disney lançou uma série de animações com recursos que também seguiram o formato da fantasia clássica do estúdio. *Sleeping Beauty*, de 1959, foi o mais caro filme de animação já feito até então e os artistas da Disney trabalharam durante anos para fornecer detalhes extremamente realistas, imagens medievais fortemente estilizadas e cenas de ação espetaculares. O resultado foi um tour de força técnica que encenou e acenou para a sensibilidade dos adultos, mas também um filme emocionalmente rígido com apelo limitado para a fantasia[155].

Todavia, todos esses esforços do estúdio tem uma motivação que vai para além da produção de filmes de animação *per se*. Com o comunismo oferecendo uma representação dramática da reforma social e da evolução histórica, os americanos se sentiram compelidos a montar uma ação compensatória de cruzada para identificar uma visão distinta da boa sociedade. A Guerra Fria inspirou tentativas explícitas de explicar a natureza do povo americano, a história americana, o caráter americano e os valores fundamentais. Walt Disney e sua empresa lidaram com as questões amplas e o estúdio emergiu como uma figura chave no processo de autodefinição estadunidense. Assim, mais uma vez, as produções do estúdio vieram com a finalidade de suavizar as ansiedades de seus espectadores em relação à tensão da atmosfera política interna e externa. Pode-se colocar a Walt Disney como uma grande empresa que arquitetava os principais valores necessários

154 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.355. "Disney at his best stride in nearly a decade, it filled the screen with a magical radiance which has been sadly missed".
155 Idem. Ibidem, p.356-357; SKLAR, Robert. The making of cultural myths – Walt Disney. In. PEARY, Gerald; PEARY, Danny [org]. The American Animated Cartoon: a critical anthology. Nova York: E. P. Dutton, 1980, p.65.

para a época.[156]

A produtora teve um papel crucial como mediadora indireta dos princípios políticos e econômicos dos Estados Unidos, tanto para americanos, quanto para o mundo. Na década de 1950, o país tomou como princípio o que ficou conhecido como liberalismo da Guerra Fria[157]. Tais liberais, dedicados ao crescimento econômico e oposição severa à expansão global comunista, abandonaram ideologicamente o fanatismo pelo pragmatismo, proclamavam sua crença na Pax Americana, e insistiram que era o destino dos Estados Unidos exportar valores[158], instituições e política democrática republicana e do capitalismo para alcançar um domínio pacífico sobre o resto do mundo.

Com a Guerra Fria e o papel decisivo das produções e produtos da Walt Disney, o foco na divulgação do capitalismo como melhor estratégia econômica e o liberalismo como a melhor prática política, foi construído de mãos dadas com uma moral protestante bastante forte no país e, como já salientado, também na vida de Walt Disney.

> O populismo libertário que permeou os filmes, programas de televisão, anúncios e entretenimento dos parques de diversões da Disney na década de 1950 se apoiava em vários princípios básicos. Do lado positivo, ofereceu fé na autonomia individual, voluntarismo e uma comunidade de pequenos produtores, enquanto celebrava a ética do trabalho, a moralidade protestante tradicional e um espírito de inovação tecnológica. Em termos negativos, estimulou a desconfiança em relação às grandes instituições burocráticas, sejam elas governamentais ou financeiras, públicas ou privadas. O artista acrescentou um forte senso de devoção religiosa e otimismo nos Estados Unidos como modelo de progresso moderno. Ele infundiu o todo, é claro, com uma grande dose

156 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.358; JACKSON, Kathy M. Walt Disney: A bio-biography. Greenport, Connecticut: Greenwood Press, 1993, p. 75-115.

157 Abreviação de um credo político que combinava anticomunismo em assuntos externos com aceitação do estado de bem-estar corporativo na vida doméstica. WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.358-359.

158 Sobre este tema, segundo Celbi Wagner Melo Pegoraro, é importante destacar as produções ligadas à propaganda de guerra da década de 1940 e da Guerra Fria. Este destaque não deve ser norteado pela teoria da hegemonia cultural que envolveria a doutrina da ideologia imperialista ao terceiro mundo. Isto se deve ao fato de que o receptor não é passivo como a teoria tanto empregou, ou seja, a influência de uma manipulação deve ser rejeitada. Devemos nos lembrar dessas produções a partir do conceito político de Soft Power para a influência cultural. O Soft Power ou poder brando é um termo usado na teoria de relações internacionais para descrever a habilidade de um corpo político como um estado para influenciarem diretamente o comportamento interesses de outros corpos políticos por meios culturais ou vídeo ou lógicos. O termo foi usado pela primeira vez pelo professor de Harvard Joseph Nye. PEGORARO, Celbi. A fabricação de valor no imaginário dos pontos meu deslocamento da imagem da produção Disney. Estudos em comunicação, n 11, 2012, p.256.

de sentimento e patriotismo genuíno e descarado.[159]

Mas a sociedade não era tocada somente pelas representações de encorajamento produtivo, acreditar no capitalismo e no liberalismo. Outra coisa foi bastante difundida e influenciou a sociedade estadunidense: qual o papel da mulher em nossa sociedade? Os anos de 1950 são comumente vistos como uma das décadas mais reacionárias para as mulheres, que foram colocadas nos papéis de mãe e/ou esposa com uma atuação limitada na sociedade estadunidense. Certamente, muitos elementos da reação doméstica da Guerra Fria, que combateu sexualidades alternativas, certas expressões culturais e as análises sobre o ser mulher como as contidas no livro da feminista Betty Friedan, *A Mística feminina*, reforçam essa imagem[160]. Muitos norte-americanos cresceram com os papéis de homens e mulheres bastante naturalizados: pais trabalham e cuidam das questões econômicas da casa, mães cuidam da casa, dos filhos e das necessidades emocionais da família.[161]

As políticas de bem-estar social do Estado, bem como a educação e outros serviços públicos tinham como pano de fundo essa ideia de qual papel desempenhava a mulher na sociedade primária, sua família, e na sociedade mais ampla, a nação. Na década de 1960 houve um expressivo crescimento de mulheres casadas que eram economicamente ativas. Quase um terço afirmou trabalhar fora da casa, gerando inúmeros conflitos com os ideais

159 Idem. Ibidem, p.359. "The libertarian populism that pervaded Disney's films, television shows, advertisements, and amusement park entertainment in the 1950s rested on several basic principles. On the positive side, it offered faith in individual autonomy, voluntarism, and a community of small producers while celebrating the work ethic, traditional Protestant morality, and a spirit of technological innovation. In negative terms, it encouraged a suspicion of big bureaucratic institutions, be they governmental or financial, public or private. The entertainer added a strong sense of religious devotion and optimism about the United States as a model of modern progress. He infused the whole, of course, with a large measure of sentiment and genuine, unabashed patriotism".

160 Apesar da relevância de A Mística Feminina, o livro que inaugurou o assunto de revolução sexual para mulheres foi Sex and the single girl, publicado em 1962, de Helen Gurley Brown. O livro incentivava as mulheres a se casarem mais tarde e terem muitos amores se assim desejassem. Ademais, o livro lembrava as mulheres que elas deveriam sentir prazeres tanto na vida profissional quanto na sexual. Como escreveu Gail Collins, Sex and the single girl virtualmente monopolizou um debate cultural, até 1963, quando The Feminine Mystique veio à tona e trouxe uma mensagem similar para mulheres que tinham dedicado bons anos de suas vidas ao que Brown estava dizendo às suas filhas para se afastar. COLLINS, Gail. Op. Cit., 2003, p.426-427. Também é importante notar que era um livro dirigido para mulheres economicamente privilegiadas e socialmente elevadas. As pautas colocadas não tratam de um feminismo global e sequer se importam com os problemas que atingiriam todas as mulheres, enquanto para as brancas privilegiadas o problema era pontual, para as mulheres negras e latino-americanas periféricas discutir sexualidade não mudava suas condições de trabalho e nem o sexismo que as circundava. Cf. HYMOWITZ, Carol; WEISSMAN, Michaele. Outside the feminine mystique. In. Op. Cit., 1978, p.333-340.

161 COONTZ, Stephanie. A Strange Stirring: the feminine mystique and American women at the dawn of the 1960s. Nova York: Basic Books, 2011.

propagados e reforçados na época da associação 'finanças – homens'. Esse aumento das mulheres no mercado de trabalho também fez crescer outras práticas que, mesmo disseminadas como algo 'imoral', tornaram-se necessárias para garantir seus salários e a não dispensa do serviço: uso de contraceptivos, práticas de aborto e novas posturas sobre o sexo[162].

No final da década de 1960, o que vemos é uma nova chama dos movimentos feministas. Buscavam-se agora transformações no sistema de saúde para atender essas novas exigências, novas leis trabalhistas para que pudessem ter condições iguais às dos homens e novas exigências acerca da regulamentação de reprodução e sexualidade. As taxas de divórcios, que já estavam altas desde meados da década de 1940, só aumentaram com o ingresso da mulher no trabalho fora do ambiente doméstico. Ativistas ligadas a sindicatos usaram do discurso democrático para reivindicar o lugar da mulher em seus trabalhos e combater o machismo. O resultado disso foi colhido nas décadas de 1970 e 1980 com os trabalhos universitários acerca dos papéis de mulheres, uma maior conscientização da mulher trabalhadora de seu papel na sociedade e em seu ambiente doméstico, e as mudanças legislativas que, graças às pressões dos movimentos feministas, materializaram-se[163].

Apesar de a discussão ter conquistado avanços desde a década de 1970, a visão acerca das mulheres na produtora só veio a sofrer mudanças a partir da segunda década dos anos 2000. Os papéis dessas personagens femininas em boa parte dos filmes da Disney representam a visão patriarcal das mulheres como aquelas que cuidam das casas, da educação dos filhos, além do papel mais ativo no âmbito público do homem e, até mesmo, o ideal de trabalho como um fator positivado, como visto anteriormente, são ideários que circulam entre as comunidades cristãs.

---

162 Cf. D'EMILIO, John; FREEDMAN, Estelle. Beyond Reproduction. In. Intimate Matters: A History of Sexuality in America. Nova York: Harper and Row, 1988, p.140-182; HYMOWITZ, Carol; WEISSMAN, Michaele. Op. Cit., 1978, p.293-299. De acordo com Gail Collins, para a maioria das mulheres, o trabalho era um breve interlúdio entre a escola e o casamento. Mulheres ganhavam muito menos do que os homens em 1927, o salário semanal médio para um homem era de 29,35 dólares e para a mulher era de 17,34 dólares. Apenas cerca de 10% de mulheres trabalhadoras mantiveram seus empregos após o casamento e a maioria eram esposas da classe trabalhadora que não tinham dinheiro para sair do emprego. COLLINS, Gail. Op. Cit., 2003, p.348-349.

163 KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.231-232; MORISON, Samuel; COMMAGER, Henry. Op. Cit., 1976, p.115.

Ensaios em revistas como a *Christian Century* sugeriram que *Snow White*[164] era baseado nos contos da Bíblia – a jovem e seus amigos animais viviam no Éden; a bruxa e a maçã eram outra versão da serpente no jardim; a Rainha e o espelho simbolizavam o pecado do egoísmo; a morte e o renascimento são o triunfo do amor – e, portanto, sustentaram os valores morais pelo recontar de verdades tão básicas quanto o pecado e a salvação.

Assim sendo, não caberia colocá-lo como um mero criador de filmes divertidos. Walt Disney e sua produtora eram grandes fornecedores de valores morais. Talvez a imagem mais influente de Walt nessa época, no entanto, fosse o fato de ter influenciado todos os outros norte-americanos. Um herói populista. Entre as centenas de ensaios e artigos de jornal que apareceram após 1928, a maioria continha uma menção significativa à humildade, ao gosto simples e ao temperamento trabalhador. Figuras como Dale Carnegie enfatizaram que pais diligentes haviam incutido no jovem Walt fortes valores de diligência e integridade durante uma infância rural muitas vezes marcada pela pobreza, o que, mais uma vez, aponta para a construção da utopia meritocrática[165].

CULTURA INDUSTRIAL OU INDÚSTRIA CULTURAL? A EDUCAÇÃO A PARTIR DA REPRESENTAÇÃO

Em Hollywood, tanto no passado quanto no presente, o que decide se um filme será feito ou não, em última análise, é se se acredita ou não que o filme vai ganhar dinheiro. Se um filme é feito para ganhar dinheiro, ele deve apelar para uma audiência em massa. Para isso, deve conter ideias, temas, personagens, histórias e percepções com as quais ela pode se relacionar. Em outras palavras, deve ser relevante para a visão de mundo do público, para que seja bem-sucedido.

Existem nos filmes da Disney certas ideias, percepções, temas e estereótipos relevantes para a vida cotidiana daqueles que fizeram desses filmes um sucesso, ou seja, o público que pagou para assisti-los no cinema comprou a mercadoria relacionada, foi aos parques temáticos e alugou ou comprou os VHSs e DVDs. Esses filmes foram pensados

164 SMITLL, Edward G. St. Francis of the Silver Screen. Progress Today, Jan.-Mar. 1935, p.44; BRAHARES, Charles W. Walt Disney as Theologian. Christian Century. 10 de agosto de 1938, p.968-969.

165 O mito básico da mobilidade social no sistema capitalista é o self made man, com uma igualdade de oportunidade, democracia absoluta, cada criança parte do zero e acumula o que merece. PEGORARO, Celbi. Op. Cit., 2012, p. 255.

para, de alguma forma, falar com o público contemporâneo, ou pelo menos se o estúdio não acreditasse que esses filmes tinham esse potencial, eles em si nunca teriam sido produzidos. Ou, se eles tivessem sido feitos independentemente (o que, devido aos custos de sua produção, é duvidoso), então eles, como muitos filmes que não obtiveram uma recepção favorável do público, desapareceriam pouco depois do lançamento Nesse sentido, o que move a propagação do ideário da Disney desde os anos 30 até a atualidade é um número expressivo de pais que compartilham com seus filhos e filhas os filmes de que eles gostaram durante suas próprias infâncias[166].

No entanto, se os elementos desses filmes se tornassem tão desatualizados que os pais, ao reavaliarem seu gosto por tais filmes, mudassem de ideia sobre compartilhá-los com os filhos e filhas ou, se as crianças não encontrassem nada dentro deles com que elas pudessem se relacionar, então os filmes teriam uma queda brutal de popularidade, permanecendo apenas na memória popular por seu valor nostálgico e não por sua importância como ícones da cultura. Mas característica singular dos filmes de animação da Disney é que, em geral, eles não desapareceram. Enquanto alguns eram mais populares que outros, e enquanto alguns aumentaram ou diminuíram a popularidade convencional desde seus lançamentos iniciais, a maioria dos filmes da Disney ainda são muito populares, muito bem-sucedidos e até décadas (em alguns casos) após o início dos lançamentos, ainda altamente lucrativos para o estúdio. Enquanto eles continuam a encontrar novos públicos em cada geração futura, parece razoável supor que esses filmes têm mais do que um apelo nostálgico. Dessa forma, mostram-se ainda relevantes para o público moderno.

Um fator que é igualmente importante em qualquer avaliação da Disney é o papel de espelho cultural. Tal fator é um exame das caracterizações individuais dentro das próprias histórias, bem como os tipos de histórias que foram selecionados para serem transformadas em filme. Os primeiros filmes – cujas histórias foram escolhidas (e todos receberam aprovação final) predominantemente por Walt – são simples em suas linhas de enredo, com conceitos bem definidos de bem e mal. Essa preferência por narrativas mais diretas pode ter sido influenciada, em grande parte, pelo fato de que essas pareciam mais fáceis (tanto para Walt quanto para sua equipe) de adaptar a filmes de animação.

Isso foi particularmente verdadeiro na história da animação. Quando as inovações tecnológicas e artísticas estavam apenas começando a encontrar maneiras de permitir uma animação mais complexa, como, por exemplo, nos enredos, os roteiros eram bastante

166 DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p.25.

simples para facilitar a vida, tanto do ilustrador, quanto do animador.

Certamente é o caso de que, principalmente, na Disney, os contos retratam mulheres arquetípicas e até estereotipadas. Branca de Neve, Cinderela e Aurora são boas, simples, gentis; elas são o que Virginia Woolf uma vez chamou de "o anjo da casa". Muitas das personagens femininas desse período são contrabalançadas na história de cada uma delas por algum mal, obsessivo e (a maioria provavelmente) causado por uma mulher mais velha, sexualmente insatisfeita: a Rainha má, a perversa madrasta, ou Maleficent, a fada do mal. Nota-se, no entanto, que existem algumas exceções nesse período. Mais tarde nos filmes da Disney, apenas Penny (em *The Rescuers*, 1977) e Ariel (em *The Little Mermaid*, 1989) são diretamente ameaçadas por uma vingança premeditada por uma mulher vingativa. Quando *Atlantis* foi lançado em 2001 (doze anos depois), a vilã Helga foi retratada como uma mulher jovem, atraente e sedutora em seu auge, e é muito distante (tanto na aparência quanto na complexidade da motivação) de suas vilãs predecessoras. Como observaram as críticas feministas, Hollywood reforça o sistema de valores patriarcais, em grande parte vitoriano, que dominou a cultura ocidental ao longo da história do cinema. "Como braço de propaganda da máquina do American Dream"[167], declarou Molly Haskell, Hollywood

> promoveu uma fantasia romântica de papéis conjugais e de euforia conjugal, ao passo que ignorou cronicamente os fatos e medos decorrentes de uma consciência do fim – o fim do amor, mudança, divórcio, depressão, mutação, a própria morte. [...] A própria relutância da narrativa em perseguir o amor até o casamento (exceto no "filme de mulher", onde o grau de racionalização necessário para justificar as decepções do casamento fez seu próprio comentário subversivo) traiu um certo ceticismo. Não apenas os elementos inconscientes se intrometeram nos filmes, mas eles fizeram parte da própria natureza da indústria.[168]

Em 1978, Brandon French observou que, particularmente nos papéis das mulheres (tanto no cinema quanto na televisão) dos anos 50, houve um grau substancial de subversão da noção de que as mulheres eram mais felizes nesses papéis. Esta subversão, no

---

167 DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p.20; FRENCH, Brandon. On the Verge of Revolt: Women in american films of the fifties. New York: Unger, 1978.

168 HASKELL, Molly. From Reverence to Rape: the treatment of women in the movies. Chicago: University of Chicago Press, 2ª. Ed, 1987, p.2-3. Hollywood promoted a romantic fantasy of marital roles and conjugal euphoria and chronically ignored the facts and fears arising from an awareness of The End – the winding down of love, change, divorce, depression, mutation, death itself. ... The very unwillingness of the narrative to pursue love into marriage (except in the 'woman's film', where the degree of rationalization needed to justify the disappointments of marriage made its own subversive comment) betrayed a certain scepticism. Not only did the unconscious elements obtrude in the films, but they were part of the very nature of the industry itself.

entanto, em combinação com as mais tradicionais representações de mulheres que encontram realização no casamento, ainda reflete o humor de sua época: eles refletem uma era de mudança, embora essa ainda estivesse em seus estágios iniciais de desenvolvimento[169].

Nos filmes da Disney – em particular, aqueles feitos durante o que é referido como "O período clássico" (filmes feitos durante a vida da Disney, entre 1937 e 1966)[170]– essa interpretação dos papéis do amor e o casamento é uma das colunas da construção de roteiro. Heróis e heroínas se conhecem, se apaixonam, passam por uma separação e dificuldades (que serve, em certo sentido, como um teste de sua devoção e pureza de coração), se reencontram, casam-se e vivem felizes para sempre. O que exatamente isso implica é um mistério, e nós, como espectadores, somos levados a acreditar ser simplesmente uma continuação de seu amor e felicidade – de sua exata emoção – no momento pós casamento. Para muitos indivíduos, em ambos os públicos, infantis e adultos, esse futuro parece não apenas brilhante e agradável, mas possível. Não há nada na maioria dos filmes (Disney ou outros) que indicam que o amor, mesmo quando dura, pode mudar ou perder sua intensidade sem perder sua força.

Alguns escritores e especialistas recentes criticaram essa tendência de se concentrar no "felizes para sempre" como uma das raízes da instabilidade conjugal no final do século XX. Como um desses escritores, trabalhando no gênero cada vez mais popular de "autoajuda", reclamaria,

> Pelo fato de os contos românticos geralmente terminarem no casamento (anos inteiros eclipsados pelas palavras mentirosas: 'e viveram felizes para sempre') e porque se tem pouca atenção dada à questão de *como* viver juntos no estado cada vez mais complexo do casamento ou coabitação de longa duração, a maioria das pessoas são ingênuas sobre o que isso acarreta[171].

No entanto, dado que, no caso de filmes da Disney, a maioria dessas histórias tinha

169 FRENCH, Brandon. Op. Cit., 1978.

170 A Golden Age da Walt Disney Animation Studios pode ser caracterizada pelo estabelecimento da Disney como pioneira no ramo das animações e coincide com as produções que foram feitas durante a vida de Walt Disney. Essas, vão de Snow White and the Seven Dwarfs, de 1937, até The Jungle Book, de 1966. Divisão proposta por Amy Davis em Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation, de 2015.

171 REIBSTEIN, Janet. Love Life: how to make your relationship work. London: Fourth Estate Limited, 1997, p. xvii. "Because romantic tales usually end at the wedding (whole years eclipsed by the lying words: 'and they lived happily ever after') and because there has been scant attention paid to the question of how to live together in the increasingly complex state of marriage or long-term cohabitation, most people are naive about what it entails".

décadas ou séculos de idade, quando foram filmados, as estruturas narrativas em que se baseiam transformaram-se num quadro idealizado de inúmeras histórias do passado e do presente.

Para alguns espectadores, essas representações de amor e casamento – estereotipadas e essencialmente vitorianas em sensibilidade, embora muitos deles sejam – foram servidas como uma forma valiosa de escapismo. Essa noção se torna particularmente acentuada quando lembramos que os filmes que analiso, filmes animados da Disney baseados principalmente em contos de fadas, são filmes que podem ser vistos como duplamente escapistas devido a seu material de origem (contos de fadas, com os quais muitos da plateia são familiarizados desde a infância) e seu meio (animação sendo um formato que permite caracteres surpreendentes e impossíveis de representações de fantasia e mitologia). Como Norman Klein observa:

> Muito se falou das vantagens psicológicas da *função* dos contos de fadas; presumivelmente ele permite ao ouvinte externalizar a ansiedade sentida profundamente. Reifica momentos esquecidos no desenvolvimento íntimo de uma pessoa (estágios da infância; crises familiares; medos sexuais) ou os significados sociais de tabus em uma comunidade (como o incesto). A *função* penetra medos esquecidos[172].

O que há nas histórias contadas pelo estúdio da Disney que realiza tal *função* nos contos de fadas? Quando mulheres fortes e sexualmente maduras são retratadas como demônios e bruxas frustradas, maníacas e sedentas por sangue, o que esses retratos estão dizendo sobre as percepções dos cineastas acerca da sexualidade das mulheres? Acima de tudo, talvez, quão grande é o papel que essas representações desempenham perpetuando ou, em alguns casos, desafiando certas atitudes conscientemente realizadas na sociedade?

Para começar a suscitar uma possível resposta algumas considerações devem ser feitas. Uma dessas considerações é que prevalece, então, o modelo do mundo dos contos de fadas, no qual os bons sentimentos florescem na terra de oportunidades, como os filmes da Disney mostram em seus finais. O roteiro é construído a partir da ideia de uma enxurrada de emboscadas que, positivamente, mostram os estágios espirituais da heroína no acesso à humanidade, isto é, barreiras que exigem da princesa o exercício de bondade,

172 KLEIN, Norman M. Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon. London: Verso, 1993, p. 39. "Much has been made of the psychological advantages of function in fairy tales; it presumably enables the listener to externalize deeply felt anxiety. It reifies forgotten moments in a person's intimate development (stages in childhood; family crises; sexual fears), or the social meanings of taboos in a community (like kin or incest). Function penetrates forgotten fears".

virtuosismo, coragem ou amor para superar. Somado a trabalho árduo e superação de obstáculos há o maniqueísmo, a luta entre o bem e o mal e principalmente a acentuação caricata das personagens que são âncoras dos polos opostos, ou seja, as vilãs. Heroínas e heróis entoam odes à bondade e propagam a idealização de um mundo melhor.

Os filmes de animação da Disney neste período dependiam menos de piadas urbanas ou suburbanas que os *cartoons* da época e ofereciam uma imagem mais complexa das subversões de forças enfrentadas pela família. Em *Cinderella*, uma madrasta cruel e irmãs adotivas intrigantes atormentavam a jovem heroína com o trabalho degradante e o abuso emocional criando uma cena doméstica infernal que se transforma apenas quando uma Fada Madrinha e uma série de amigos animais a conduzem ao casamento e felicidade familiar. Da mesma forma, o trio de fadas madrinhas em *Sleeping Beauty* tenta dar à princesa Aurora uma aparência de vida familiar normal enquanto protegem-na contra as maquinações de uma fada do mal, e depois de muitas crises, elas finalmente conseguem levar a jovem para um homem que a 'completa'[173].

É importante ressaltar que em contraste com a aparência feminina e de sensibilidade pré-puberal de protagonistas anteriores como a Branca de Neve, as mulheres animadas da Disney da década de 1950 também começaram a mostrar um apelo sexual perceptível, embora saudável. Sininho de *Peter Pan*[174], por exemplo, não apenas lança poeira de estrelas na tradição, mas ela também é uma megera particularmente cativante, composta de cabelos loiros e curvas femininas. Talvez, a imagem animada mais clara do padrão feminino da Disney tenha surgido no início da década com Cinderela que ajudou a restabelecer a reputação do estúdio. Sua heroína era simplesmente o ideal americano de mulher do período: loira, de tamanho mediano, com curvas sutis, espirituosa, virtuosa e, ao mesmo tempo, madura em sua beleza. Muitos artigos descreviam-na como uma jovem mulher com uma profunda consciência de que o matrimônio era um objeto de esforço feminino. Como outra peça observada tais adjetivos femininos foram atraentemente

173 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.407-408. Em certo sentido, os valores domésticos da Disney reviveram as categorias tradicionais vitorianas da "esfera separada" entre homens e mulheres. Mas como observou Joanne Meyerowitz, na cultura mainstream da década de 1950, "domestic ideals coexisted in ongoing tension with an ethos of individual achievement that celebrated nondomestic activity, individual striving, public service, and public success." MEYEROWITZ, Joanne. Beyond the Feminine Mystique: A Reassessment of Postwar Mass Culture, 1946–1958. In Not June Cleaver: Women and Gender in Postwar America, 1945–1960. Philadelphia: Temple University Press, 1994, p.23.

174 Interessante colocar que todas as personagens da Disney, principalmente as princesas e vilãs até, pelo menos, Ariel e Ursula, foram inspiradas em mulheres reais. A personagem Sininho, por exemplo, foi inspirada na imagem da Marilyn Monroe.

embalados em um tipo atlético que foi colocado como padrão sem ser uma beleza deslumbrante.

Em entrevistas, os artistas do estúdio da Disney admitiram que certas características foram traçadas nestas figuras: eles não queriam fazer dela uma 'sweater girl'[175], mas suas curvas merecem atenção e são colocadas corretamente. Eles queriam que ela fosse uma representação que tocasse a todas as mulheres. Assim ela não poderia ser nem muito bonita e nem muito caseira. Queriam que ela fosse de um tipo 'universal', pois assim qualquer mulher que olhasse no espelho poderia ver algo de Cinderela em si mesma. Os roteiristas tornaram os problemas de Cinderela mais difíceis e deram, segundo entrevistas, coragem a ela para ir atrás do que ela realmente queria. Cinderela, um crítico concluiu sem rodeios, era a garota americana ideal. O estúdio Disney não só sabia disso, mas também explorou generosamente tal feito. A personagem do filme inspirou toda uma linha de roupas para mulheres jovens como tops atados com babados, saias cheias e vestidos. Além disso, em 1950, a Disney sancionou oficialmente uma série de concursos em cidades ao redor do mundo principalmente nos Estados Unidos para encontrar 'Cinderelas locais'[176].

Outra consideração é que a partir da década de 1950, o estúdio apresentou uma galeria de mulheres más, que tiveram seu embrião na Rainha Má de *Snow White,* cujo comportamento violou explicitamente todos os padrões pós-guerra de conduta entre as mulheres: elas rejeitaram o dever doméstico, suas ações públicas eram egoístas e corruptas. A vilania muito estereotipada está caracterizada, em sua maioria, a partir de personagens femininas como Cruella De Vil em *101 Dalmatians* ou Ursula de *The Little Mermaid.* Em *Cinderella*, por exemplo, a madrasta arrogante e astuta trata a jovem heroína como escrava, enquanto as irmãs são mimadas, egoístas, estridentes e mesquinhas. Maleficent, de *Sleeping Beauty*, era a fada que comandava um esquadrão de capangas para fazer seu trabalho sujo e se transformava em um dragão para lutar contra o Príncipe Philip. Essas anti-heroínas animadas não apenas assustam, mas reforçam o padrão idealizado de virtude feminina[177]. Novamente, em vez de simplesmente exibir um ideal, os filmes da Disney enfatizaram o que deve ser o resultado de conquistas difíceis em contraposição com as vilãs corruptas que sempre pagam por seus atos hediondos.

---

175 O termo traduzido para o português, comumente é 'garota de camisola' e foi popular entre 1940 e 1950 para descrever a vestimenta de algumas atrizes de Hollywood como Jane Russell. Tais vestimentas enfatizavam o busto feminino.

176 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.200; 411-412; Disney's Cinderella: Of Mice and Girls. Newsweek, 13 de fevereiro de 1950, p.84-88.

177 Idem. Ibidem, p.412; DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p.107-109.

Boa parte dos filmes da Disney seguiu de 1930 até aproximadamente 2010 a perfeita representação do Código Hays[178] de cinema, no qual a heroína é a representação da moral vigente, completando sua trajetória e a vilã a representação da corrupção da nação estadunidense e sofrendo as consequências de suas más escolhas. A partir deste código é que o cinema norte-americano obteve suas características particulares, principalmente em termos de ética de roteiro. Ou seja, o *mainstream* pode também ser pensado não só como uma reformulação da cultura e política norte-americana. No caso do cinema, também temos a faceta jurídica que moldou bases para esse cinema hollywoodiano, pelo menos até o final da década de 1960.

Ademais, parte dos roteiros dos filmes de animação da Disney são frutos ora de contos sistematizados no período moderno por Andersen ou pelos Irmãos Grimm, ora retirados de pesquisas de lendas ou personagens históricas, como no caso de Pocahontas. O problema em se simplesmente tentar reproduzir tais histórias, tais como elas foram documentadas ou transcritas, é que muito feria a moralidade e a mensagem de felicidade e prosperidade de Walt Disney. O público era infanto-juvenil, Walt Disney era defensor da 'moral e dos bons costumes', até a década de 1960 o Código Hays vigorava no cinema hollywoodiano e, mesmo após a morte de Disney e do público ser mais globalizado que apenas crianças e jovens norte-americanos, em relação a princípios e valores da empresa, se estava dando certo e se ainda era vigente num Estados Unidos 'vencedor' da Guerra Fria, não fazia sentido mudar isso.

Mas sob a ótica da imagem moralista, essa ideia também começou a cercar Disney. Enquanto poucos artistas populares de Hollywood conseguiram garantir uma reputação de virtude pública, o criador de Mickey Mouse certamente o fez. Ele gradualmente adquiriu uma imagem como "São Francisco da Tela Prateada", na frase de um artigo de meados da década de 1930. Disney como moralista combinou os papéis de educador, psicólogo infantil e até teólogo. Especialistas em educação infantil e psicologia publicamente

178 O Código Hays, chamado oficialmente de Motion Picture Production Code foi um conjunto de normas ligadas à moral aplicadas aos filmes lançados nos Estados Unidos a partir de 1930 até 1968 pelos grandes estúdios cinematográficos. Seu nome deriva de Will H. Hays, advogado, político e presidente da Associação de Motion Picture Producers and Distributors of America — MPPDA, de 1922 a 1945. Sob a liderança de Hays, a MPPDA, adotou um código de autocensura em 1930, que foi aplicado de maneira mais rígida a partir de 1934. Tal código explicitava qual conteúdo era aceitável ou não para os filmes produzidos nos Estados Unidos. De acordo com Sébastien Denis, os anos de 1930 são também os da aplicação do código Hays e de uma forma de autocensura, particularmente na animação. Com efeito, como os desenhos animados são um espetáculo para todos os públicos, os animadores tinham a responsabilidade de não fazer figurar cenas sexualmente explícitas, enquanto a violência, cada vez maior nos desenhos animados, parece não ter sido considerada problemática. DENIS, Sébastien. Op. Cit., 2007, p.120.

elogiaram seus filmes por seu impacto saudável sobre jovens telespectadores, enquanto os jornais o elogiavam por se recusar a licenciar seus personagens para anunciar bebidas alcoólicas ou tabaco.

Associado às considerações aqui já colocadas, na contramão dos comerciais recusados, Disney fez acordos lucrativos com a *Coca-Cola* e a *Sears*, *Roebuck*, que usou milhões de figuras plásticas das personagens da Disney em promoções especiais. Também foram estabelecidas com a *DuPont* e a *American Automobile Association*. Não surpreendentemente, para a Disneylândia, o estúdio participou de publicidades que impulsionaram gigantescas economias como *Derby Foods*, a *American Dairy Association*, *Reynolds Metals* e *Hills Brothers Coffee*. A aliança com a *American Motors* se mostrou especialmente dinâmica: uma matriz dos anúncios mostrava Branca de Neve, Pato Donald e outros personagens de filmes da Disney apontando alegremente para carros novos, brilhantes, e lembrando os leitores de que deveriam sintonizar no programa de televisão da Disney todas as quartas-feiras às 18h30m[179].

Para além do comercial, ainda havia a Disneylândia. Em uma entrevista de 1957, Walt Disney resumiu a dimensão do parque como patriótica: "há um tema americano por trás do parque inteiro", ele disse aos leitores. "Acredito enfatizar a história do que tornou a América ótima e o que a mantém assim"[180]. O forte apelo familiar da Disneylândia claramente o vinculou a mais uma poderosa tendência dos anos 1950. Às vezes descrições oficiais do parque colocaram ênfase na função familiar. Um jornal colorido de 12 páginas com uma seção intitulada "Bem-vindo à Disneylândia" foi impresso em todo o país no verão de 1955, e abriu com uma garantia pessoal de Walt Disney de que o parque era um lugar mágico onde toda a família pode encontrar e compartilhar momentos felizes e experiências juntos[181].

Revistas e jornais colaboraram com essa imagem inundando os leitores do saudável apelo familiar da Disneylândia. A revista *Life* publicou uma nota sobre o novo parque, cheio de coisas infantis, a terra de como os sonhos são feitos. O *Women's Day* descreveu o parque como o centro da família encantada. Outra ainda observou que os pais que entram na Disneylândia com seus filhos devem ter a mesma surpresa que receberam de outras criações de Walt Disney. O que está planejado como uma peregrinação respeitosa em prol

179 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.464.
180 Idem. Ibidem, p.476-477. "There's an American theme behind the whole park, [...] I believe in emphasizing the story of what made America great and what will keep it great."
181 Idem. Ibidem, p. 488.

das crianças acaba por ser um primeiro dia de entretenimento e educação de adultos. Para provar o apelo familiar do parque, a revista enviou um fotógrafo para acompanhar uma família ao parque para registrar suas experiências encantadas[182].

Isto é, ao longo dos anos de 1950, mesmo com o movimento de contracultura estadunidense, os moralistas e fundamentalistas religiosos defendiam que o rock'n'roll era um estimulante equivocado para a criação e educação infanto-juvenil. Contrariamente, as obras da Walt Disney ofereciam, de acordo com o que era propagado na época, "diversão edificante para as crianças curiosas e sábios conselhos para pais ansiosos, promovendo a tranquilidade, a integridade e inspiração com o seu toque especial. Suas produções [...] visavam ser fiéis à família americana sem desvios. Milhares de pais e crianças responderam com devoção"[183].

E a fim de propagar esse ideal educativo e seguir a base de parte da cultura estadunidense, Walt Disney ampliou as atividades de sua empresa e investiu em publicidade na qual uma trabalhasse em prol da outra. As personagens das animações estavam no parque, no parque havia produtos dessas mesmas personagens, as histórias em quadrinhos remetiam-se aos personagens da televisão, os comerciais propagandeavam os parques com as personagens das animações e assim se constituiu uma grande teia de consumo.

É importante colocar que essa realidade não era vigente só na *Walt Disney Productions*. Após os graves deslocamentos econômicos forçados pela Grande Depressão e na Segunda Guerra Mundial, os estadunidenses correram para desfrutar de uma vasta gama de mercadorias como automóveis e eletrodomésticos, televisões, alimentos processados e artigos esportivos, churrasqueiras e brinquedos para crianças. Mas em um nível mais profundo, representou a formação de uma ampla cultura de consumo que vinculava felicidade a bens materiais. Não é de se surpreender que uma consequência crucial do novo consumismo da década de 1950 foi uma intensa comercialização de lazer. A indústria cultural ou a cultura industrial rapidamente passou a dominar a disseminação de

182 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.488-489.

183 Idem. Ibidem, p.447. Trecho completo: It was no accident that Disney gained the moniker "Uncle Walt" in the 1950s. In a very real way, he became a beloved avuncular presence in millions of ordinary American homes, hovering in the cultural background as he offered uplifting amusement to inquisitive children and sage advice to anxious parents, dispensing reassurance, wholesomeness, and inspiration with his special touch. His productions, as one commentator put it, aimed "to be true to the American family without deviation." Millions of parents and children responded with devotion.

entretenimento e informações na América do pós-guerra[184].

PAX DISNEYANA: O *AMERICAN WAY OF LIFE*

Até aqui vimos que Disney amalgamava algumas facetas, a princípio, distintas, a saber, o modernista sentimental que mistura o inovador e o bonito e o populista evocando a virtude do americano comum. Mas como qualquer humano e produto humano, carregado de símbolos, Disney adicionou mais uma faceta, principalmente em sua produtora, o consumismo. O enriquecimento material da cultura americana, ele apontou, "aumentavam nossa facilidade de vida e lazer… [como] banheiras e telefones, automóveis, boas estradas e boas condições de trabalho. E esses outros três milhões de aparelhos simplificados que tornam a casa americana média um milagre de conforto"[185].

No sentido mais amplo, Disney suavizou a transição irregular dos valores da era vitoriana aos de consumidores incipientes da América. Além disso, ela ajudou a desmantelar as barreiras entre atividade cultural e aterrou o abismo que separava a arte realista do século XIX a partir do modernismo do século XX. Disney teve um pé no passado e no presente ao longo dos anos 1930, e ele ajudou os americanos a se adaptarem a uma nova era apelando para tradições mais antigas forjando um novo credo de lazer, autorrealização e consumismo em massa. Mais do que um mero cartunista ou artista, ele conseguiu se tornar, para usar sua própria frase, um porta-voz do estilo de vida americano. O papel foi extremamente satisfatório, e Walt Disney interpretou-o com entusiasmo por muitos anos.

> [...] o envolvimento persistente da Disney com uma variedade de questões domésticas produziu uma poderosa ressonância social. Isso resultou no que poderia ser chamado de 'Doutrina Disney': noção de que a família nuclear, como seus rituais de casamento, paternidade, instrução emocional e espiritual e consumo, era a peça central do modo de vida americano [*american way of life*]. Ilustrada através de uma longa série de produções, essa ideia se tornou um baluarte na defesa americana contra inimigos, tanto estrangeiros quanto domésticos.[186]

184 Idem. Ibidem, p.449. Cf. DENIS, Sebastian. Vender, educar, convencer. In. DENIS, Sebastian. Op. Cit., 2007, p.99-122.

185 DISNEY, Walt. Our American Culture. Transcrição em 1 de março de 1942. In WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.213. "adding to our ease of life and leisure…[like] bathtubs and telephones, and automobiles and good roads and fine working conditions. And those other three million streamlined gadgets which make the average American home a miracle of comfort."

186 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.406-407. Against this backdrop, Disney's persistent engagement with an array of domestic issues produced a powerful social resonance. It resulted in

Ou seja, do meio para o final da Guerra Fria, a Walt Disney ajudou a construir a autoimagem da própria guerra e dos Estados Unidos nela. Disney agiu para preservar o individualismo estadunidense abraçando a produtividade burocrática moderna e, preservar as virtudes das cidades interioranas e pequenas. Ambivalentemente, construiu uma visão de grande potência mundial que instaurou o desfrute de uma explosão de bens de consumo e construiu, também, a visão da nação em conformidade com a moral conservadora vigente. Usando seu nicho cinematográfico como base de operações, Disney participou de uma campanha abrangente para articular o *american way of life*, como salientado nas parcerias propagandísticas no subtópico anterior.

Assim, de alguma forma, o modelo norte-americano de cultura e de sociedade prevalece. Com as conquistas da Guerra Fria, aos poucos os aliados e, posteriormente, o mundo todo, começa a ser bombardeado com modelos à imagem e semelhança dos Estados Unidos via Hollywood. Aos poucos o *american way of life* deixa de ser algo nacional para ser mundial. Os EUA se tornam a terra das oportunidades, da boa vida, da cultura facilitadora, dos bons sentimentos. E isso pode ser visto não só nos filmes da Disney, mas no conjunto dos parques temáticos ao redor do mundo.

A Disneylândia, que hoje conta com 11 parques temáticos distribuídos pelo globo, foi um mundo idealizado para ser um universo virtual do mundo onde cada pessoa pode se encontrar e se tranquilizar, desde sua arquitetura em miniatura, e castelos encantados, até aos personagens nostálgicos que circulam pelos parques. É um parque ideal para a família regressar à infância, basicamente unindo uma cidade do futuro com uma utopia de vida conjunta, segura e harmoniosa entre o fantástico e o real.

Os parques, sempre construídos seguindo o mesmo modelo americano, se limitam a propor no mundo inteiro o *american way of life* como modo de vida idealizado. Isso pode ser observado no texto da placa da dedicatória da Disneylândia da Califórnia, fundada em 1955, "A Disneylândia é dedicada aos ideais, aos sonhos e às duras realidades que criaram a América"[187]. As diferentes Disneylândias ao redor do mundo são, na verdade, uma representação desse princípio, uma mistura do sonho e da história norte-americana.

---

what might be called the Disney Doctrine: a notion that the nuclear family, with its attendant rituals of marriage, parenthood, emotional and spiritual instruction, and consumption, was the centerpiece of the American way of life. Illustrated through a long string of productions, this idea became a bulwark in America's defense against enemies, both foreign and domestic.

187 Idem. Ibidem, p.405.

A Disneylândia, o lugar mais feliz do mundo, serviu de vitrine para seus calorosos, resilientes e virtuosos espectadores do *american way of life*. O parque incorporava as maravilhosas capacidades criativas do livre comércio estadunidense para atender aos tipos mais profundos dos desejos humanos. Esse simbolismo também se ligava ao próprio homem. No início dos anos de 1960, a Walt Disney havia sido canonizada como uma das maiores instituições americanas. Como os eventos demonstraram nas décadas subsequentes, no entanto, a construção da máquina cultural da Disney nos anos de 1950 foi apenas a base para uma visão muito maior[188].

O que se pode ressaltar desse estilo de vida, que muito se deve ao ideal do *american dream,* é uma vida cheia de lazer e gastos do consumidor na sociedade americana. Atores e atrizes de cinema demonstravam não confiar em riquezas herdadas, e por isso trabalhavam rumo ao sucesso em virtude de seu talento, carisma e apelo sexual. A vida em lares palacianos, dirigindo carros esportivos, desfrutando dos prazeres da fama e fortuna, participando de uma vida despreocupada de diversão era mostrada nas mídias o tempo todo. As estrelas de cinema floresceram em virtude da habilidade para entreter e fazer as pessoas felizes, bem como construir, indiretamente, no imaginário da população norte-americana e mundial a crença do ideal de vida prazerosa e, ainda, estável financeiramente que só seria viável na América.

DISNEYZAÇÃO: O NOVO IMPERIALISMO

Nas teorias psicológicas sobre o brincar infantil, é vigente a ideia de que as crianças usam a brincadeira – fingem brincar em particular – como uma maneira de praticar papéis atuais, futuros e até potenciais dentro da sociedade. Furth e Kane, em 1992, por exemplo, usam análises detalhadas de um único episódio prolongado de brincadeira por parte de três meninas (uma de quatro e duas de cinco anos) para demonstrar que esse jogo não apenas desenvolve habilidades sociais (as habilidades das crianças para compartilhar e se comunicar são discutidas), mas também mostra como as meninas são capazes de incorporar vários estereótipos culturais, papéis e tradições em seu 'faz-de-conta'[189].

188 WATTS, Steven. Op. Cit., 1997, p.500.

189 Entendo estereótipo tal como colocado por Serge Moscovici em Representações Sociais: Investigações em Psicologia Social, de 2003, no qual, em sua página 41, escreve que estereótipo é uma generalização sobre o comportamento ou as características de um indivíduo, desenvolvido no imaginário social baseado em uma representação de uma determinada situação. Essas representações são capazes de influenciar o comportamento dos indivíduos e não são criadas por

O exemplo dado diz respeito a três meninas que fingem estar se preparando para um baile da realeza. Deve-se notar que, como apontam os autores do estudo, a única restrição imposta às crianças era que elas tinham que brincar em um espaço pré-determinado de sua sala de aula (embora um que era tipicamente usado para certos tipos de brincadeiras entre as crianças). A brincadeira começou inicialmente entre as duas meninas de cinco anos: a mais velha, que tinha cinco anos e onze meses, propôs à menina mais nova (cinco anos e um mês) que elas fingissem que estavam se preparando para um baile real que ocorreria "no dia seguinte" (de acordo com a estrutura da brincadeira). Enquanto as duas meninas brincavam, várias convenções sociais foram invocadas: uma hierarquia foi estabelecida, com a menina um pouco mais velha sendo reconhecida por ambas as crianças como responsável (embora essa superioridade fosse graças à idade dela ou ao fato de que o tema "baile real" foi ideia dela; tal explicação nunca foi discutida ou esclarecida).

O fato de que as meninas foram capazes de combinar realidade e regras reais ao seu jogo de faz-de-conta demonstrou sua capacidade de construir um mundo imaginário. Através da brincadeira, as duas crianças mais novas mostraram, claramente, que elas foram capazes não apenas de reconhecer papéis e as regras que se aplicam àqueles que as vivem, como quando elas estão discutindo como vão se comportar e como os outros se comportam em relação a elas quando são Rainhas durante a sua noite no baile, mas também são capazes de internalizá-las (mesmo que apenas para os seus propósitos) e regular seu comportamento de acordo com elas.

É interessante que elas tenham escolhido, como formato para esta complicada sessão do jogo, a estrutura de um conto de fadas (neste caso, criando uma história que tinha muitos paralelos com o conto de "Cinderela"). Como Furth e Kane apontam, no entanto, essa escolha de estrutura como forma de praticar a interação social é compreensível já que as normas sociais e culturais geralmente estão contidas dentro de tais

---

indivíduos isoladamente. Uma vez criadas, contudo, elas adquirem uma vida própria, circulam, se encontram, se atraem, se repelem e se renovam constantemente. Complementando, de acordo com Lígia Amaral, no artigo "Sobre crocodilos e avestruzes: falando de diferenças físicas, preconceitos e sua superação" de 1998, o estereótipo pode ser considerado uma concretização ou personificação do preconceito, pois é a partir dele que se cria um tipo fixo e imutável que caracteriza o objeto em questão, sendo este uma pessoa, um grupo ou um fenômeno social. O estereótipo ajuda a enquadrar determinadas pessoas ou grupos em traços que dificilmente são reconhecidos para além desses. Os estereótipos funcionam como um grande biombo e dificultam a percepção dos objetos, sendo reduzidos a representações unilaterais, gerais, empobrecidas e indevidas que dificultam o mesmo impedem a experiência e o enriquecimento subjetivo dos sujeitos. AMARAL, Lígia. Sobre crocodilos e avestruzes: falando de diferenças físicas, preconceitos de sua superação. In. AQUINO, J.G. diferenças de preconceitos na escola: alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 1998, p.18. MOSCOVICI, Serge. Representações sociais: Investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2003, p.41.

histórias[190].

As crianças demonstraram estar bem cientes dos papéis de gêneros em idades precoces e puderam até mostrar que estão cientes do que é considerado, socialmente, inadequado – bem como apropriado – no comportamento dentro dessas funções.

Além disso, sabe-se que as crianças são afetadas desde muito cedo pelas imagens da mídia com as quais são constantemente bombardeadas. É claro que há alguma discordância sobre quanto ou quão pouco as crianças realmente aprendem o que veem no cinema e na televisão. O que parece concordar com psiquiatras e psicólogos que estudam o impacto da mídia nas crianças, no entanto, é que a mídia visual tem uma influência sobre as crianças (e os adultos, por sinal) porque o filme atrai o senso de fantasia, mesmo quando as imagens retratadas são "realistas" (como em documentários).

Mas por que é relevante colocar isso em questão? É relevante visto que pelo menos uma das 'missões' da empresa Disney foi concretizada: a participação de suas produções na educação infantil. Ademais, a associação de um ideal de moral e de papel de mulher dos anos de 1950 ainda era presente na década de 1990. Isso nos dá pistas de como ocorria a relação de representação e imaginário nessa época não só nos Estados Unidos, mas com a expansão da marca Disney, no mundo.

De acordo com Arnaud des Pallières, o grande projeto da empresa Disney foi o de fazer da criança um consumidor. Ao utilizar do recurso da literatura tradicional infantil e desativar a violência arcaica dos contos de fadas, a empresa transformou em sonho o que tinha o valor de pesadelo catártico[191]. Ainda acerca desta temática, Carole Crabbé e Isabelle Delforge também afirmam que, atualmente, para além de vender filmes ou mercadorias, a Disney é reconhecida por vender 'sonhos' e isso se deve ao fato de suas personagens terem entrado no imaginário coletivo infanto-juvenil de gerações. Algo não visto com tanta facilidade em outras produções[192].

A cultura da mídia que se faz presente nesse contexto, como uma grande batalha, em todo e qualquer grau disputa e reproduz os conflitos sociais fundamentais da sociedade.

---

190 FURTH, Hans; KANE, Steven. Children Constructing Society: A New Perspective of Children at Play. In. MCGURK, Harry [ed], Childhood Social Development: Contemporary Perspectives. Hove, UK: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1993.
Cf. WASON-ELLAM, Linda. 'If only I was like Barbie' Language Arts, 1997, 74, 430–437; WESTLAND, Ella. Cinderella in the classroom: Children's responses to gender roles in fairy tales. Gender and Education, 1993, 5, 237–249 e DAVIES, Bronwyn. Frogs and Snails and Feminist Tales. Preschool Children and Gender. London: Routledge & Kegan Paul, 1989.

191 DES PALLIÈRES, Arnaud. Voyages, Voyages: Disneyland, mon vieux pays natal, 2001, 46m.

192 CRABBÉ, Carole; DELFORGE, IsaBelle. Jouets de la mondialisation. Dans le monde désenchanté de Walt Disney. Bruxelas: Vista, 2002, p.4-5.

O que vemos da década de 1980 em diante é basicamente a relação dos Estados Unidos com o mundo e a relação interna de debates em torno do 'legado dos anos de 1960'. Sexo e sexualidade, militarismo, guerra, intervencionismo, liberalismo, consumismo e feminismo são rearranjados de acordo com o *branding* da Disney e colocados em seus produtos. Se, como coloquei até aqui, a marca Disney, propagava pendularmente progresso científico e técnico juntamente ao apego da moral e dos costumes americanistas, o que se vê nas produções é o oriente exótico ou incivilizado, como em *Aladdin* no qual a primeira versão da música de abertura, *Arabian Nights*, teve um trecho censurado. Ao se referir aos árabes a música reproduzia que aquele era o território "onde eles cortam sua orelha se não gostar do seu rosto, é bárbaro, mas é o lar", na versão final a frase foi modificada para: "onde é plano e imenso, o calor é intenso, é bárbaro, mas é o lar"[193], a mulher com restrições um pouco mais alargadas de suas liberdades individuais e um amor pelo pai, no qual a filha deveria fazer de tudo, ou quase tudo, por seu pai, como por exemplo, salvá-lo como em Mulan quando vai à guerra se passando por homem, no lugar de seu pai que foi convocado, ou em *Beauty and the Beast* quando Belle fica presa no castelo da Fera no lugar de seu pai que já está velho e debilitado[194].

No cenário político, a Nova Ordem Mundial, em 1990, se configurou como uma disputa hierárquica de influência política e econômica no globo. Os Estados Unidos não foram os únicos a adotarem medidas imperialistas, todavia ficaram no topo da hierarquia, especialmente depois da queda do regime soviético[195].

Nessa época, alguns direitos conquistados por mulheres, negros e imigrantes nas décadas de 1960 e 1970 se mantiveram. O preconceito e a discriminação contra essas minorias e outras mais como as sexuais, deixaram de ser explícitas nas mídias. Todavia, por outro lado, houve uma fragmentação dos movimentos sociais, novas reinvindicações políticas e reapareceram com mais ênfase alguns problemas sociais já enfrentados pelas populações mais pobres estadunidenses.

---

193 Notemos que a palavra bárbaro permanece em ambas as versões, aludindo negativamente à população daquele espaço. Arabian Nights é, originalmente de Howard Ashman e Tim Rice. Disponível em inglês: https://www.youtube.com/watch?v=hPUAhSGZtvU&feature=emb_title, e em português – BR: https://www.youtube.com/watch?v=HF3eUnNKTm0&feature=emb_title. Essas versões são as reformuladas após censura das versões primárias que estão disponíveis em: https://www.youtube.com/watch?v=VqElJnsUvtE&feature=emb_title;
https://www.youtube.com/watch?v=qRxfjeU8XxQ&feature=emb_title.

194 KELLNER, Douglas. Op. Cit., 2001, p.134.

195 KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.263. Cf. NIGRA, Fabio. El absolutismo. Etapa superior del imperialismo. In. POZZI, Pablo; NIGRA, Fabio [org]. Huellas Imperiales: de la crisis de 1929 al presidente negro. Buenos Aires: Ediciones Ciccus, 2ª. Ed, 2013, p.555-584.

"De todos os ganhos dos anos de 1960, as mudanças na vida das mulheres foram as mais profundas e irreversíveis. As posturas dominantes sobre o papel e direito das mulheres, sexualidade e a família se alteraram significativamente". Em 1980, cerca de quase dois terços das mulheres casadas trabalhavam fora de seus lares. O divórcio que já estava em alta nos anos anteriores, a partir de 1980 aumentou ainda mais e medidas mais liberais em relação à sexualidade tornaram-se vigentes. Denúncias do abuso sexual de mulheres, regulamentação de proteção às mulheres em relação a comportamento machista nas universidades, nos cargos públicos e privados foram bem colocadas e, aos poucos, respeitadas. Tal como no funcionalismo público, nas universidades e até mesmo em muitas corporações, foram bem-sucedidas e passaram a ser respeitadas.

Todavia, com as reformas de Clinton, novas facetas dessas discussões foram se apresentando. Mães solteiras perderam seus empregos com os cortes dos serviços públicos e as mulheres que continuaram em seus cargos também sofreram com os cortes salariais. A diferença de salário nessa época chegava a quase 54% entre os gêneros. Juntamente ao corte de empregos e a diferença salarial, o Congresso em muitos estados também proibiu o uso do dinheiro público para custear abortos nos anos de 1970 e 1980, reduzindo o acesso de mulheres pobres a esse serviço e aumentando a dificuldade dessas em alcançar um cargo com melhores salários[196].

Mais uma vez a moral cristã volta ao centro da cultura e sociedade estadunidense. Nesse período, protestantes e católicos criticaram o feminismo e a homossexualidade, o aborto e o divórcio, a falta geral da autoridade social e o ensino da teoria da evolução nas escolas, algo que já esteve em pauta nos anos 1920[197]. Sua influência nas políticas dos anos de 1980 e 1990 não foi pouca. Um exemplo é a mobilização de mulheres conservadoras para derrubar a emenda que afirmava direitos iguais na vida pública, em 1982. Campanhas contra o aborto nessa mesma década foram um forte peso para que Reagan e Bush impusessem restrições ao financiamento de abortos[198].

A década de 1990, a que encerra o século XX, é marcada por políticas neoliberais que não resolveram fundamentalmente a crise econômica provocada pela superprodução e a baixa taxa de lucros. Podemos pontuar o próprio 11 de setembro de 2001, quando o grupo terrorista fundamentalista islâmico Al Qaeda atacou Nova Iorque e Washington

196 KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.267-268.
197 Cf. LINK, Arthur S. Op. Cit., 1965, p.494-498.
198 KARNAL, Leandro et al. Op. Cit., 2007, p.269-270; POZZI, Pablo. In God we trust, all others cash: teocracia y nacionalismo em Estados Unidos. In. POZZI, Pablo; NIGRA, Fabio, Op. Cit., 2013, p.33-47.

numa série de atentados que mataram mais de 2,5 mil pessoas[199].

A Disney, por sua vez, deixou implícita sua adesão ao governo Bush e ajudou a propagandeá-lo em seu canal de televisão. A exploração do 11 de setembro pela ala da direita ficou mais evidente em *The Path to 9/11*, que é talvez o mais controverso e problemático filme de televisão que tematiza a história recente dos EUA. Nesse contexto, *The Path to 9/11*, programado para começar na véspera do quinto aniversário, tornou-se evento total na construção republicana partidária de direita das origens, significados e história dos ataques terroristas. O filme foi transmitido pelo canal da Disney, ABC. Esse atribuía a culpa dos eventos do 11 de setembro às autoridades da administração Clinton, enquanto apresentava a administração Bush - Cheney como herdeiros de um desastre que os motiva à luta heroica e ação resoluta. *The Path to 9/11* fazia parte de um esforço republicano para combater a má publicidade da invasão fracassada do Iraque e governos de Bush - Cheney em múltiplas frentes, bem como apresentar uma imagem da administração como a força mais competente para combater o terrorismo[200].

Ademais, de acordo com Sébastien Denis, a *Walt Disney Company* sempre preferiu absorver o vizinho incomodativo a dar-se por vencida[201]. Nos anos de 1990, a *Pixar* criou seus primeiros grandes sucessos ao lado da Disney como *Toy Story*, *Monstros S.A.*, *The Incredibles* e *Finding Nemo*, por exemplo. Porém, foi somente na administração de Bob Iger, em 2006, que a Disney comprou a Pixar, pelo valor de 7,4 bilhões de dólares.

No ano de 1995, a Disney comprou a *Capital Cities/ABC* por aproximadamente $19 bilhões. Programas como *Modern Family*, *Grey's Anatomy* e *How to Get Away with Murder* passaram a ser produzidos e controlados pela Disney. Com a compra da ABC, a Disney também adquiriu 80% das ações da *ESPN*, uma das maiores redes de esporte do mundo.

Em 2004, foi a vez da família de personagens da *Jim Henson Company*, incluindo o sapo Kermit e Miss Piggy. Assim, toda a produção cinematográfica e televisiva da franquia passou a ser da *Walt Disney Company*, por cerca de $78 milhões.

Já em 2009, foi realizada a compra da *Marvel* pela Disney por $4 bilhões, alcançando seu ápice com *Avengers: Endgame*, de 2019. Em 2012, a Disney comprou a *Lucasfilm Limited*, a produtora responsável pela franquia *Star Wars*. O negócio foi fechado por $4,06 bilhões e já foram lançados cinco filmes da saga sob a nova direção e com subsídio da *Walt Disney*

199 Idem. Ibidem, p.274-275; BANDEIRA, Luiz Alberto. Formação do Império americano: da guerra contra a Espanha à guerra no Iraque. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005, p.637-660.
200 KELLNER, Douglas. Cinema Wars: Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era. John Wiley & Sons, Ltd., Publication, 2010, p.117.
201 DENIS, Sébastien. Op. Cit., 2007, p.133.

Company.

A última grande compra da Disney foi a empresa Fox, que por $52.4 bilhões deixou as propriedades de filmes e séries da empresa. Com isso, personagens como *X-Men* que eram propriedade da Fox até então poderão ser utilizados no universo *Marvel* do cinema.

Até 1970 essa prática de compras de outras empresas bem como a ramificação de frutos Disney não era comum. Com o final a Disney permanecia trabalhando somente como produtora de conteúdo principalmente no cinema, possuía um parque temático na Califórnia e o complexo *Walt Disney World* na Flórida e vendia alguns poucos programas para a televisão fechada. Mas aos poucos começava a atuar cada vez mais via licenciamento para que houvesse a produção e gerenciamento nos mercados estrangeiros. Aqui no Brasil, por exemplo, a equipe editorial da editora Abril desenhava e escrevia alguns dos quadrinhos da Disney e somente depois de serem impressos é que os exemplares eram enviados à Burbank nos Estados Unidos para aprovação da Wall Disney. Este modelo de negócio em que a *Walt Disney Productions* que, antes, até 1986, era a *Walt Disney Company*, atuava como uma empresa de porte médio muito abaixo, inclusive, dos demais estúdios Hollywoodianos. Quando o executivo Michael Eisner assumiu a presidência em 1984 a gestão do modo de atuar da Disney se transformou para um *modus operandi* competitivo no mercado. É a partir deste momento, que até para sobreviver à batalha das corporações, que Disney entra na era da concentração para não ser engolida ou adquirida por outra empresa e simplesmente desaparecer do mercado[202].

Isto explicaria o montante de compras de outras empresas do mesmo setor de atuação da Disney. De acordo com Bernardo Miège,

> nas indústrias culturais e midiáticas, a concentração é um fenômeno antigo: a história de todas as indústrias culturais e de todas as grandes mídias é feita de fusões, participações e absorções, de tomada de controle e de tentativas brutais de resgates. Geralmente os efeitos dessas operações sobre a criação cultural sobre a qualidade de informação são regularmente denunciados e até combatidos[203].

202 PEGORARO, Celbi. Op. Cit., 2012, p.258-259.
203 MIÉGE, Bernardo. As indústrias culturais e midiáticas: uma abordagem socioeconômica. Revista Matrizes, Ano 1, n.1, ECA-USP, São Paulo, 2007, p.52.

REPRESENTATIVIDADE: O NOVO *MAINSTREAM*?

No final do século XX e início do XXI, a cultura estadunidense já estava consolidada em território nacional e internacional. Os filmes hollywoodianos eram, em boa parte, colocados sob o adjetivo de *mainstream*. As produções de *blockbusters* tornaram-se cada vez mais ordinárias dentro do cinema e para abranger cada vez mais públicos, visto a heterogeneidade dos sujeitos atualmente e a propagação ser cada vez mais globalizada, a representatividade nos filmes é um ponto crucial de análise. A representatividade pode ser compreendida sob duas óticas: "ou que a liderança do grupo é realmente expressão da base, isto é, goza da confiança e é receptiva às suas exigências — representatividade que é muitas vezes negada aos líderes sindicais —, ou que o grupo absorve a grande maioria das unidades que operam no setor"[204].

Em outras palavras, a representatividade é a expressão dos interesses de algum grupo a partir de um representante ou é a expressão do representante que acaba sendo apropriada pelo grupo em questão. Aquele que se expressa em nome de algum coletivo, seja ele político, econômico, social ou cultural, é responsável pelas pautas e necessidades daqueles e daquelas representadas. Para que haja representatividade, precisa existir a identidade entre os indivíduos que integram o grupo e sua liderança.

Mas não só no âmbito estatal, as forças políticas e de poder estão em jogo. No cinema a representatividade também conta como fator importante de luta, resistência e propagação de pautas e problemas de algum grupo que pode se ver representar na figura do diretor, no movimento cinematográfico, na figura dos e das protagonistas e na narrativa, de forma geral.

Desde meados de 1980, os movimentos ambientalistas estavam veementes nas discussões mundiais. Na experiência estadunidense, o Movimento de Justiça Ambiental que surgiu nessa época, propunha a politização da questão do racismo e da desigualdade ambiental para com os indígenas e negros. Todavia, é só 20 anos mais tarde, com o furacão Katrina, que atingiu Nova Orleans, em 2005, que essas denúncias ganham a atenção do governo. Estudos sociodemográficos mostraram o perfil das famílias que sofreram com os desastres naturais e não naturais ao longo dos anos no país e quase dois terços são compostos por famílias de baixa renda.

204 BOBBIO, Norberto et al. Dicionário de Política. Trad. Carmen C. Varriale, Gaetano Lo Mônaco, João Ferreira, Luís Guerreiro Pinto Cacais e Renzo Dini. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1 la ed., 1998, p.568.

O que se tem produzido pela Disney nesse período são filmes que englobam a temática de sustentabilidade, preservação ambiental, a real preocupação com o mundo tecnocrata e a denúncia dos afetados socialmente pelas ações dos poderosos na terra. *Pocahontas, Tarzan, WALL-E, Princess and the Frog* são só alguns exemplos desses filmes da época que foram produzidos pela Disney com essa temática.

Assim como em *Bambi* e *Dumbo* a equipe da Disney criava animais antropomorfizados nessa época a fim de produzir contos de moralidade para humanos, em *WALL-E* as máquinas são antropomorfizadas para produzir uma crítica de um tecno-capitalismo mecanicista e incorporar traços humanos admiráveis como amor e resistência[205].

Em *Princess and the Frog,* além de chamar atenção à cultura da região devastada pelo furacão Katrina e se passar, boa parte do roteiro, em meio à natureza, outra representatividade é colocada em foco: a causa étnica. A mulher negra foi, pela primeira vez na história da produtora, representada como princesa. Anos antes, em *Pocahontas,* também fica visível a representatividade dos povos nativos americanos.

"Quando a produção deste filme começou, as primeiras conversas, Barack Obama não estava na Casa Branca, é apenas uma casualidade feliz, uma coincidência maravilhosa que tenhamos dois 'príncipes' afro-americanos ao mesmo tempo em que o filme é lançado"[206], afirmou em entrevista o ator Terrence Howard, que faz a voz de James, o pai da princesa Tiana.

Ao assumir o cargo presidencial em 2009 e tendo permanecido até 2017, Barack Obama foi um marco no aspecto racial da política estadunidense. Apesar de não pertencer a nenhum movimento negro dos Estados Unidos, durante suas campanhas defendia a integração entre as etnias em território nacional, abordava a temática do racismo e constatou que estava na hora de os cidadãos negros estadunidenses crerem que o *american dream* também era possível para eles.

Ao olhar a história do cinema estadunidense nesses anos, pode-se perceber uma crescente de filmes que trouxeram protagonistas negros, pós-eleições de Obama, até havendo, em alguns deles elenco majoritariamente negro. Nestes filmes, um dos grandes temas é a escravidão e suas consequências na comunidade negra americana como *The Help* de 2011, *Django* de 2012, *12 years a slave* de 2013, *Moonlight* de 2016*, Run* de 2017 e

205 KELLNER, Douglas. Op. Cit., 2010, p.88.
206 PRESSER, France. Disney encontra o momento certo para lançar sua primeira princesa negra. Folha de S. Paulo, 19 de novembro de 2011 – entrevista com Terrence Howard.

BlacKkKlansman de 2018. Para além da temática da escravidão, produziram-se filmes que abordaram super-heróis negros como *Black Panther,* filme de 2018, da Marvel. E, não obstante, é importante lembrar os desenhos animados e animações com protagonismo negro: além de *Princess and the Frog* de 2008*,* tem-se *Doc McStuffins* de 2012, *Motown Magic* de 2018 e, não menos importante, *Spider-man: into the Spider-verse* de 2018[207].

Para além desses dois movimentos, que de certa forma e, em alguma medida, se entrelaçam, temos o feminista. Este em maior ou menor grau foi influenciando as produções disneyanas desde o final da década de 1980, com *The Little Mermaid.* Aos poucos as produções foram incorporando pequenas mudanças na representação da mulher para um lugar mais libertário e independente da figura do homem. Isso pode ser explicado a partir de uma das consequências do próprio movimento feminista: mais mulheres envolvidas nas produções e roteirizações das animações da Disney. Com mais mulheres tendo acesso às universidades, mais delas se especializaram nas áreas da animação. Mesmo que ainda seja um círculo bastante masculino, com o passar dos anos elas foram adentrando o mercado de trabalho do design, da animação e da produção artística em geral[208].

Enquanto, em 1930, as mulheres não eram aceitas no estúdio como criadoras, animadoras, roteiristas e ilustradoras como mostra a carta enviada por Walt Disney a Mary

207 Apesar de reconhecer uma influência indireta do Barack Obama no poder com as produções cinematográficas negras, também é digno de ser notado a #OscarSoWhite que movimentou as redes sociais em 2015 polemizando as indicações e premiações da academia. Importante ressaltar que o recente levantamento da UCLA, University of California - Los Angeles mostra que só 27,6% dos protagonistas dos filmes de 2019 foram negros. Entre os diretores das 146 produções de maior bilheteria no país, a participação é ainda menor, 5,5%. O aumento dessas produções, de acordo com Todd Steven Burroughs, escritor americano negro, autor de Marvel's Black Panther: a comic book biography, from Stan Lee to Ta-Nehisi, de 2018, "Black Panther" não mudou nada em Hollywood. "A obra apenas mostrou o poder de vender uma marca da Disney e da Marvel". Cf. https://thehill.com/opinion/civil-rights/376861-black-panther-what-took-you-so-long

208 Algo relevante de se lembrar é o impacto dos produtos relacionados das princesas Disney. O pensamento tradicional da empresa era tratá-las como personagens que habitavam universos completamente diferentes, cada qual em sua história. Um novo paradigma pedia a criação da marca princesas em que todas povoassem no mesmo universo. Novamente um sobressalto sobre uma tradição que imperava há décadas, em nome do mercado com o final da mesma forma, o Disney Channel deixou de ser um canal para toda a família e se focou no segmento teen que abarca adolescentes entre 10 e 14 anos, tendo em vista que pesquisas de mercado apontavam que esse era o público que estava sendo negligenciado e era potencialmente lucrativo para a audiência do canal. Deixou, portanto, de se produzir inicialmente pensando na qualidade da história para, de outro modo, pensar primeiro qual a marca ou em qual público o produto se encaixa. PEGORARO, Celbi. Op. Cit., 2012, p.260.

V. Ford[209], hoje, se pensarmos no grande marco do filme da Disney que traz o empoderamento feminino em pauta, *Frozen,* Jennifer Lee divide os créditos com Chris Buck e *Moana* conta com um roteiro conjunto dos diretores e Pamela Ribbon e mais outros dois participantes. É importante notar que esse é o primeiro filme da produtora que tem uma diretora mulher, mas pós Segunda Guerra Mundial e as greves dos animadores em 1941, algumas mulheres foram treinadas para integrar o time de animação e não mais ficaram restritas à arte final e à coloração das paisagens e personagens.

É importante destacar nesse *hall* de mulheres que fizeram a diferença nas produções fílmicas da Disney, deve-se citar Pam Coats que produziu *Mulan*, Rita Hsiao e Eugenia Bostwick-Singerque que roteirizaram o mesmo filme junto a outros colegas e Brenda Chapman que roteirizou *The Hunchback of Notre Dame*, *Beauty and the Beast* e *Brave,* isso sem contar as inúmeras animadoras e ilustradoras que fizeram parte do estúdio ao longo dos anos e atualmente.

Ou seja, os movimentos feministas, ambientalistas e étnicos foram representados nas animações da Disney. Isso poderia se dever ao fato de mais pessoas que fazem parte dessas discussões estarem inseridas dentro do estúdio, isso também poderia se dever ao fato de que a crescente onda de necessidades e reivindicações desses movimentos tem sido expressiva nos Estados Unidos e no mundo nos últimos 30 anos e os filmes estão apenas representando uma parte da realidade de modo fantástico. Também posso pontuar que, seguindo a ordem do que se tem nas animações da Disney, essas discussões se tornaram parte do *mainstream* cultural dos EUA, e por isso foram colocadas nas produções e, por último, consigo pontuar o valor de mercado que a Disney atinge trabalhando com esses nichos globais[210].

Em suma, o que motiva a Disney a produzir o que produz ao longo dos anos?

---

209 "Cara Senhorita Ford. Sua carta foi recebida em nosso Departamento de Arte-Final e Coloração para resposta. Mulheres não fazem nenhum trabalho criativo relacionado à preparação dos desenhos, já que o trabalho é realizado inteiramente por jovens homens. Por essa razão, garotas não são consideradas para a escola de treinamento. O único trabalho aberto às mulheres consiste em fazer o contorno com tinta dos personagens em folhas de papel e no preenchimento dos traços no verso, conforme instruções. Para se candidatar às funções de arte-finalista e colorista é necessário comparecer ao estúdio, munida de caneta, tinta e trabalhos feitos em aquarela. Não é aconselhável vir a Hollywood com essa intenção específica em mente, já que são realmente pouquíssimas as vagas disponíveis em comparação ao número de mulheres que se candidatam. Walt Disney Productions, Ltda." In. NORIEGA, Margarita. Read the rejection letters Disney used to send any woman who wanted to be an animator. Vox, 16 de julho de 2015 – arquivo de Kevin Burg.

210 Cf. AVERBACH, Márgara. Las últimas películas de dibujos animados de la Compañía Disney: ¿cambios de actitud? In. POZZI, Pablo; NIGRA, Fabio. Op. Cit., 2013, p.467-474.

Valores? Representação da realidade? Representatividade? Lucro? Pontuar o que é comum nos Estados Unidos para o mundo e no mundo? Eu creio que todas as opções se combinam e não se excluem. Os valores de quem está no poder da empresa perpassam uma relação com a cultura estadunidense. A cultura e a sociedade do país mudaram conforme as pautas políticas de minorias foram sendo ouvidas e atendidas pelo governo. Ao olhar todas essas mudanças dos EUA e do mundo, diretores/as, produtores/as, roteiristas, ilustradores/as, animadores/as passam a tentar representar, de alguma forma, a realidade (visto que a Disney tem esse apego ao realismo) e, por fim, todas essas produções, ao mesmo tempo em que propagam ideais típicos estadunidenses, também geram lucros globais pela identificação com as personagens e com quem as produz.

III. AS DUAS FACES DA MESMA MOEDA: O PARADIGMA TRADICIONAL DA MULHER ENQUANTO SUBMISSA E INGÊNUA OU INVEJOSA E MÁ

> O mundo dos contos de fadas sempre me encantou e absorveu, desde que eu era um garotinho. E eu sei exatamente como começou meu interesse. [...] Todas as noites, após o jantar, minha avó tirava da estante, os volumes gastos dos contos de fadas de Grimm e Hans Christian Andersen [...], as histórias e os personagens neles pareciam tão reais quanto meus colegas de escola.
> WALT DISNEY

O visual é uma das dimensões mais importantes da vida e dos processos sociais e, como parte dos âmbitos socioculturais, é a partir desta dimensão que há a construção e a circulação de ideias que partem de um contexto geral e específico. Em outras palavras, o que quero dizer é que um determinado grupo pode mobilizar os imaginários, lançando ideias e valores, mas também um contexto histórico, social e cultural abrangente deixa suas marcas em seu tempo e, sincreticamente, se combinam em qualquer pessoa ou produto em um determinado espaço/tempo[211].

No capítulo passado, descrevi, panoramicamente, o enlace contextual entre história dos Estados Unidos, história das Mulheres estadunidenses, história da produtora Walt Disney e daquele quem batizou a produtora, do começo do século passado até os dias atuais. Anteriormente, elenquei premissas sobre o visual, o imagético e, especificamente, os filmes de animação, bem como a relação entre essas dimensões e as representações de mulheres por meio de discussões de História das Mulheres e Estudos de Gênero. Disto, segue-se que o cinema de animação, tanto da Disney, como de qualquer outra produtora, é uma construção a partir de uma perspectiva histórica e veículo de discursos e práticas que possuem um fim social específico explícito ou não.

Produzindo animações que atraem cada vez mais espectadoras e espectadores de diferentes faixas etárias, a *Walt Disney Animation Studios* foi pioneira na produção cinematográfica com sua proposta de ressignificação e adaptação dos contos de fadas tradicionais. Por estarem inseridas numa sociedade em que o visual é fundamental, tais animações, ao se configurarem como uma mídia dinâmica, constituíram e constituem o

211 MENESES, Ulpiano. T. Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanço provisório, propostas cautelares. Revista brasileira de História, v. 23, n. 45, 2003, p.30-34.

modo mais verossímil de reprodução da realidade[212]. Ao observar as imagens em movimento, os sentimentos surgem de forma parecida ao que acontece em nosso cotidiano ou com o cinema que não lida com a técnica de animação: mergulha-se no mais profundo dos sentimentos de raiva de vilões e antagonistas, admiração e torcida pelas heroínas da trama e esperança de finais felizes.

Nesse sentido, quando as crianças entram em contato com as animações dos contos de fadas, elas são capazes de se transformar, recorrendo ao imaginário e identificando-se/projetando-se nas personagens, facilitando a incorporação de tais convenções estereotipadas[213]. As animações, portanto, vão se configurando como espaços de constituição de identidades de gênero, (re)produzem narrativas nas quais as diferenças atribuídas ao gênero se apresentam baseadas em um discurso "convencional" e conservador do sexo: os homens são fortes, viris, poderosos e racionais naturalmente; enquanto as mulheres são representadas calmas, gentis, fracas e submissas aos homens[214].

Diante do exposto acima, este capítulo vem amalgamar a metodologia construída para análises dos filmes de animação, as influências desses nos imaginários e no reforço ou quebra de representações que envolvem o ser mulher e os papéis dessas a partir das três primeiras animações escolhidas para esse paradigma, a saber, *Snow White and the Seven Dwarfs* de 1937, *Cinderella* de 1950 e *Sleeping Beauty* de 1959.

Assim, ao refletir sobre a espacialidade e a temporalidade da produtora em questão, percebe-se que a *Walt Disney Animation Studios*, sendo uma empresa norte-americana com um grupo de diretores composto apenas por homens, até os anos 1970, produziu animações nas quais a mulher representada estava inserida nos modelos de representação de princesa, fada, madrasta má ou bruxa. Tais personagens ou são representadas, enquanto protagonistas, inocentes e puras, como algo fantasioso e mágico, vinculada a um herói, salvador de sua condição trágica ou, ainda que carregue algo mágico, está vinculada a sentimentos como ódio, vingança, inveja, feiura estética, antagonismo ou vilania.

Isto é, homens pensaram o roteiro, a direção, a produção e animação. Então, tais representações são frutos desses envolvidos e os conflitos geracionais entre mulheres, algo

212SABAT, Ruth R. Infância e gênero: o que se aprende nos filmes infantis? In: Reunião anual da associação nacional de pós-graduação e pesquisa em educação ANPED, 24. Anais... Caxambu (MG), 2001, p.13-14.
213 O´BRIEN, Pamela. C. The happiest films on earth: a textual and contextual analysis of Walt Disney's Cinderella and The Little Mermaid. Women's Studies in Communication, v. 19, n. 2, 1996, p.180.
214 SABAT, Ruth. Op. Cit., 2001, p.17-18.

característico desse paradigma tradicional, o qual intitulei 'As duas faces da mesma moeda', se desenvolvem na narrativa graças às personagens mais velhas que carregam valores bem mesquinhos. Isso mostra que, para esses homens e talvez para uma parcela dos estadunidenses, as mulheres mantinham valores supérfluos tão a sério quanto suas próprias vidas. Por outro lado, só era possível que a heroína vencesse seus obstáculos se tivesse valores como pureza e inocência. Isto é, se você olhar a moeda que pode figurar o que são essas representações, você percebe tanto as heroínas, quanto as vilãs extremamente estereotipadas.

Há um constante bombardeio, com inúmeras construções narrativas, a fim de "nos constituir como sujeitos pertencentes a uma determinada identidade de gênero, de sexualidade, de classe, de etnia"[215]. E a partir disto, crianças e jovens, paulatinamente, aprendem a se tornar sujeitos generificados desde a tenra infância a partir das investidas culturais, não só familiares, mas midiáticas, como as animações da *Walt Disney*, bem como adultos e adultas já construídos socialmente e historicamente veem o reforço ou a quebra de suas construções a partir dessas mesmas investidas da mídia.

Devo chamar a atenção para uma informação deveras importante. A Walt Disney Company é bastante sigilosa quanto às informações sobre seus trabalhos, principalmente os da animação. Assim, muitas das hipóteses aqui levantadas não são pautadas em nenhuma informação oficial. Partem de outros trabalhos ou de leituras prévias minhas a partir de alguns estudos de animação da época. Nesse capítulo, especificamente, não obtive acesso a nenhum dos *artbooks* lançados. Todavia consegui adquirir o livro *A Disney sketchbook*, lançado em 2012, pela própria Walt Disney, assisti aos *making ofs* das três animações, que foram lançadas entre os anos de 1980 e 1990. Um exemplo sobre o sigilo da produtora é a informação da rotoscopia como técnica para fazer a animação. Esta só foi revelada com esses *making ofs* e até os dias atuais qualquer animador ou ilustrador que trabalha, como *freelancer* ou efetivo, para o estúdio assina um contrato de sigilo sobre a produção e o trabalho feito. Assim, a verificabilidade de algumas das hipóteses lançadas aqui fica restrita ao campo da interpretação.

215 RAEL, Cláudia C. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, G.L.; FELIPE, J.; GOELLNER, S.V. Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação, 9ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2018, p.170.

III.I Era uma vez uma maçã envenenada:
Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

Adaptado do conto dos Irmãos Grimm, *Snow White and the Seven Dwarfs* é um filme de animação produzido dos anos de 1933 a 1937, ano de seu lançamento. Foi dirigido por David Hand e produzido pelo próprio Walt Disney[216].

Snow White é conhecido por seus muitos "primeiros". Foi o primeiro longa-metragem de animação da Disney e do mundo. Foi também o primeiro longa-metragem de animação produzido na América e o primeiro produzido em cores. Ademais, segundo o Guinness World Records, de 2018, com as correções inflacionárias, teria arrecadado o equivalente a 1,2 bilhão de dólares até 10 de maio de 2018, alçando assim mais uma conquista, além de ter sido o primeiro filme com trilha sonora oficial[217].

O filme foi baseado em um conto folclórico alemão, publicado em 1812, e foi o primeiro de uma série de desenhos animados da Disney que retomam contos. De acordo com a biografia de Neal Gabler, nem todo mundo estava tão entusiasmado quanto Walt Disney sobre a produção do filme. Sua esposa, Lillian Disney, relatou ter dito que "Ninguém nunca vai pagar um centavo para ver uma foto de um anão" e enquanto estava em produção, muitos na indústria cinematográfica aparentemente se referiam ao filme como "Disney's Folly"[218].

Porém, *Snow White* foi o maior sucesso de bilheteria em 1938 e em 1939 ganhou o Oscar. Sua estatueta foi feita especialmente para ele. Além de ganhar uma do tamanho

---

216 *Snow White and the Seven Dwarfs* foi roteirizado por Perce Pearce, Larry Morey, William Cottrell, Wilfred Jackson e Ben Sharpsteen como sequence directors. Os sequence directors são os diretores assistentes de animação e auxiliam o diretor de animação. A diferença consiste no fato de que enquanto o diretor de animação dirige o processo de animação na produção de um filme ou jogo, o diretor assistente de animação (por exemplo, responsável pela sequência), dirige o processo de sequência da animação. No início da cinematografia, eles eram nomeados diretores de sequência.. Foi roteirizado por Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Merrill De Maris, Ted Sears, Otto Englander, Earl Hurd, Dick Rickard e Webb Smith. Os responsáveis pela criação das personagens foi Albert Hurter e Joe Grant e os cenários contaram com a ajuda de ilustradores europeus, como Gustaf Adolf Tenggren, ilustrador sueco que trabalhou para a Disney no final dos anos 1930. Tenggren arquitetou boa parte dos cenários do filme e sua inspiração foi o inglês Arthur Rackham, ilustrador de uma série de livros como Little Brother and Little Sister: Grimm's Fairy Tales, publicação de 1917 e Alice in Wonderland, publicada em 1900. A orquestração ficou sob o comando de Frank Churchill, Leigh Harline e Paul Smith. E, por fim, Branca de Neve foi dublada por Adriana Caselotti, a voz da Rainha Grimhilde é de Lucille La Verne e a do Príncipe Florian de Harry Stockwell. O Espelho Mágico foi dublado por Moroni Olsen, Doc por Roy Atwell, Grumpy e Sleepy por Pingto Colvig, Happy por Otis Harlan, Bashful por Scotty Mattraw, Sneezy por Billy Gilbert e o Caçador por Stuart Buchanan.

217 GUINNESS World Records 2018. New York: Harper Collins Publishers, 2018, p.182.

218 GABLER, Neal. Walt Disney: The Biography, London: Aurum Press, 2007, p.92.

considerado padrão, ganhou mais sete menores, representando os anões.

Sobre a técnica empregada e repetida nas demais animações analisadas neste capítulo, cada desenho de animação foi copiado em um celuloide[219]. Os contornos de tinta foram desenhados em cima da folha, e as cores foram pintadas no verso da folha. Isto é, a ilustração foi feita no papel, depois transferida para os celuloides onde foram contornadas e pintadas. Existiam celuloides para personagens e para fundos. Isto porque para causar o movimento, as únicas folhas de celuloide que geralmente se moviam por um período, eram as das personagens. Cada movimento da personagem estava numa folha, o cenário em outra e para dar os 24 frames que um segundo tem, o movimento era milimetricamente calculado e fotografado por uma câmera multiplana[220]. Desta forma, economizava-se em cenários ou backgrounds e dinheiro para pagar os ilustradores, as coloristas e até mesmo os animadores[221].

Antes de *Snow White,* o estúdio Disney tinha produzido várias séries de curtas animados, incluindo o conhecido *Mickey Mouse* e *Silly Symphonies*. Nesses, os envolvidos na produção do longa conseguiram testar as técnicas de animação, cores, ilustração e toda a parte de banda sonora. Em *Babes in the woods,* de 1932, a vida dada à floresta foi o princípio norteador do que deveria ou não continuar na cena de fuga de Branca de Neve no longa em questão e o cenário da casa da bruxa é bastante similar. Ademais, a bruxa da historieta e os duendes serviram de base para as animações e ilustrações da Bruxa e dos anões de *Snow White*. Em *The old mill,* de 1937, os testes se concentraram muito mais nos sons e na composição entre trilha e efeito sonoro. Por fim, *The worm turns*, também de 1937, de Mickey Mouse apresentou um amadurecimento do cenário mágico e ligado à feitiçaria, que neste episódio tem uma íntima relação com a ciência e se nota que junto ao efeito sonoro e trilha, tem-se a dublagem sendo testada.

As produções até então de séries animadas e dos desenhos animados não pareciam realistas. *Silly Simphony* que tentou animar personagens como a deusa da primavera, o diabo,

219 Esses celuloides pintados à mão eram feitos de nitrato ou acetato.
220 Ver nota 115.
221 Interessante se faz notar que existem outros truques utilizados para economia. Atualmente, as animações em CGI aproveitam personagens e objetos inteiros de uma animação à outra. Mudam cores, mudam um pouco das formas, acrescentam texturas, mas o sketch básico é o mesmo. A prática de reciclagem de cenas, cenários e personagens não é exclusiva das animações atuais. Há uma longa lista de cenas e sequências que a própria Disney reciclou de seus trabalhos antigos. Inclusive a Branca de Neve tem cenas recicladas de Silly Simphony: The Goddess of Spring, como alguns animais e seus movimentos de beber água, caminhar pela floresta e voar, os pássaros carregando a capa da deusa como carregaram a capa de Branca de Neve e a interação do pássaro com a deusa, tanto quanto com a heroína em questão.

bruxa, duendes e crianças ora cambiava entre o cômico e caricato ora parecia não dar vida às personagens. Assim, além dos investimentos em material, mão de obra, tecnologias, atrizes, atores, dançarinas, dançarinos e animais para imitar fidedignamente o movimento, Walt Disney colocou seus animadores na *Chouinard Art Institute* para apreenderem mais sobre corpo e movimentação humana. Ironicamente, uma das pessoas a ensiná-los foi uma mulher. Nelbert Chouinard, que nomeava a escola, foi professora de expressão e movimentação artística dos animadores de Disney. Apesar de não admitir mulheres na animação, foi uma mulher que refinou as habilidades de animação dos homens do estúdio[222]. As técnicas de Nelbert eram basicamente observar diferentes corpos, com diferentes roupas, fazendo diferentes movimentos. Para as cenas de dança, por exemplo, além de contratarem uma bailarina para Branca de Neve, pagaram atrizes e atores de musicais para dançarem ao som da composição já pronta para as cenas e, além de filmarem, fotografaram para ilustrar a partir de uma base.

Filmagens de ação ao vivo e fotografias de atores foram usadas por animadores para ajudar a capturar a maneira com que um personagem deveria se mover[223]. Os primeiros animadores da Disney estudaram corpos movendo-se em câmera lenta para ajudá-los a aperfeiçoar os princípios da animação envolvidos na captura do movimento. Contabilizando todos e todas as envolvidas, ao total, *Snow White* mobilizou 600 artistas e seu sucesso foi tão grande que foi traduzido logo, em 1938, para 20 línguas.

É interessante notar que as mulheres, que geralmente eram colocadas para trabalhar no *Ink and Paint*, tiveram papéis fundamentais no estúdio desde seu início. Destaco Bianca Majolie, a primeira mulher a se tornar uma artista de storyboard na Disney que teve seu primeiro trabalho na animação de *Snow White*. Mas inúmeras outras foram importantíssimas nesses primeiros anos: Grace Huntington, Retta Scott, Mary Blair e Sylvia Holland são só algumas das quais compuseram o time do estúdio com tarefas para além de contorno e Pingtura de personagens. Fotografia, direção de arte, composições de backgrounds e de personagens passaram pelas mãos dessas mulheres e nenhum crédito lhes foi dado formalmente.

Recentemente, a jornalista Nathalia Hold lançou um livro, fruto de suas pesquisas desde 2010 acerca dos papéis das mulheres nas animações da Walt Disney. Sob o título de

222 JOHNSON, Mindy. Ink and Paint: The Women of Walt Disney's Animation. Los Angeles: Disney Deluxe Editions, 2017, p.12.
223 Marge Champion foi a bailarina que escolheram como modelo de Branca de Neve.

The Queens of Animation, nele a autora se debruça sobre cartas, documentos oficiais, outros trabalhos acadêmicos e entrevistas cedidas por membros e membras do estúdio dos anos iniciais até 2016 rastreando em que situações e em que cargos essas mulheres trabalharam. Nele, pode-se ver que Bianca Majolie não pode trabalhar com liberdade criativa. Um homem a "ajudava" a formular os storyboards e, por mais que algumas pessoas externas ao estúdio soubessem que uma mulher estava envolvida no processo criativo, Walt Disney e sua equipe não permitiram que mais mulheres se juntassem a outro departamento que não ao *Ink and Paint*.

No mesmo ano de lançamento de seu livro, a própria Walt Disney Productions lançou um livro intitulado *Pencils, Pens & Brushes: a great girls' guide to Disney Animation*, escrito por Mindy Johnson e ilustrado por Lorelay Bové contando a história das mulheres que trabalharam na Disney. Por incrível que pareça, um número alto de mulheres é consideravelmente citado, mas a mensagem passada é de que as mulheres que trabalharam para o estúdio eram tão sonhadoras e bondosas quanto às heroínas representadas nas animações. Ademais, incentivam-se na obra as crianças a sonharem tanto quanto essas mulheres e, assim, sua vida se transformará.

"Whether dancing, singing or writing a play, Great Girls create in their own special way", "Mary Weiser's her name, and as her story implies a Great Girl improves things, if she *wisely* tries!" ou "When we learn to turn life's little 'wrongs' into 'rights' as Kae's story proves, Great Girls reach new heights!" são algumas das mensagens inspiradas nas histórias dessas mulheres que majoritariamente trabalharam no departamento de coloração do estúdio. Além de coloristas, colocam modelos de corpo e dubladoras como "great girls" e a própria Bianca Majolie sequer aparece no livro. Isto quer dizer que provavelmente as mulheres inspiradoras não foram as transgressoras, as que fizeram trabalhos destinados a homens e muito menos aquelas que não foram reconhecidas com o passar dos anos de trabalho no estúdio. As únicas que merecem destaque são aquelas que já tinham reconhecimento do próprio Walt Disney ou do estúdio publicamente e que cumpriam seu papel com trabalho duro.

Assim, para seguir a metodologia proposta no primeiro capítulo, resolvi dividir minha análise em alguns tópicos. O primeiro, intitulado "Por que não acordar com um beijo de amor?", dá conta das questões relacionadas ao roteiro. Nele, encontra-se uma síntese da narrativa e a comparação entre ela e a história escrita pelos Irmãos Grimm, e apontamentos sobre a inspiração medieval para composição de trajes e cenário. O título faz referência a uma mudança no roteiro em relação ao conto dos Grimm. Branca de Neve, em

sua primeira versão escrita, não acorda com um beijo, mas sim com um tropeção do Príncipe ao pegar o caixão de vidro que fez com que o pedaço da maçã envenenada saísse da boca da princesa.

No "Betty Boop, és tu?", dou conta dos designs das personagens Branca de Neve, Rainha Grimhilde, os anões, Príncipe Florian, o escravo do espelho e o caçador. Neste, também se verifica como certos espaços, como o castelo, sustentam características das personagens, como poder e misticismo ligados à figura de Grimhilde. O título se refere ao fato de que os primeiros esboços feitos para design da personagem Branca de Neve foram feitos por Grimm Natwick. Ele, que também criou a personagem Betty Boop, foi o responsável por colocar características parecidas entre ambas as personagens como os cabelos curtos e levemente curvilíneos, bem como chamar a atenção para os cílios em cenas em que a princesa parecia assustada.

No terceiro, "Você sabe fazer torta de maçã?", trabalharei com as relações entre personagens do mesmo gênero e entre gêneros diferentes, com foco especial na relação entre Branca de Neve e a Rainha, bem como nas falas misóginas de Grumpy acerca de Branca de Neve e de sua madrasta. A referência é da fala dos anões ao dialogarem se a princesa poderia ou não ficar na casa deles. Ela solta uma série de afazeres domésticos que poderiam fazê-la ficar, todos ligados a um papel de mulher do ambiente privado e do lar.

No quarto, "Make me a believer", abarco aspectos cinematográficos importantes para compreender como o movimento, seja de personagens ou de câmera, causam sensações e percepções no espectador ou espectadora ajudando a construir valores e ideias acerca delas. O título faz referência às notícias e entrevistas da estreia de *Snow White*. Além da mensagem de esperança, pessoas choraram quando a protagonista caiu em sono profundo após comer da maçã envenenada. Para Disney, essa era a melhor prova de que as pessoas acreditaram em seu cinema tanto quanto acreditariam em um filmado realisticamente.

E, por fim, o intitulado "Sonhos, primavera, amor e Heigh Ho!", trata-se dos aspectos sonoros do filme. Dublagem, efeitos sonoros e canções serão analisados nesse item. A referência do título é aos temas das canções principais e Heigh Ho!, música dos anões indo e voltando da mina onde trabalhavam, tornou-se um clássico do cinema.

❖

Por que não acordar com um beijo de amor? Aspectos narrativos e estilísticos de *Snow White*

O enredo em que Branca de Neve se insere tornou-se um marco na Era de Ouro[224] da Disney: uma menina, órfã de mãe, que desde a tenra infância fica à mercê de uma mulher mais velha e má que exerce autoridade sobre sua vida[225]. Isso, pois há um pai ausente, ou já falecido, que a força, indiretamente, a entrar na jornada que a leva a amadurecer. Tal estrutura narrativa é bastante comum no folclore e nos contos da Europa Ocidental[226].

Apesar dos empreendimentos antigos de Disney contemplarem contos de fadas, como *Os Três Porquinhos, João e Maria* e *Chapeuzinho Vermelho*, o longa de 1937 foi o que ficou marcado na memória coletiva como o primeiro grande resgate dos contos de fadas da história de Disney e do estúdio. *Snow White* é um conto de fadas originário da tradição oral[227] medieva da atual Alemanha, que foi compilado e publicado pelos Irmãos Grimm.

O filme começa com um livro que contém algumas informações prévias para situar seu público da condição da heroína e da vilã, a saber,

> Era uma vez uma adorável princesa chamada Branca de Neve. Sua vaidosa e malvada madrasta, a Rainha, temia que um dia a beleza da Branca de Neve superasse a dela. Então ela vestia a princesinha com trapos e a fazia trabalhar à força como copeira. Cada dia a vaidosa Rainha consultava seu espelho mágico, "espelho mágico na parede, quem é a mais bela de todas?" ... e desde que o Espelho respondesse "tu és a mais bela de todas", Branca de Neve estaria salva do ciúme cruel da Rainha[228].

224 A Golden Age da Walt Disney Animation Studios pode ser caracterizada pelo estabelecimento da Disney como pioneira no ramo das animações e coincide com as produções que foram feitas durante a vida de Walt Disney. Essas vão de Snow White and the Seven Dwarfs, de 1937, até The Jungle Book, de 1966. Outros dividem este mesmo período em três fases, explicadas pela descontinuidade do ápice das produções: The Golden Age, dos anos 1937 a 1942, The War time Era de 1943 a 1949, e The Silver Age dos anos 1950 a 1966.
225 DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p.100-101.
226 Idem, Ibidem, p.103.

227 Tal afirmação tem como base os estudos do professor Jack David Zipes como em *The Irresistible Fairy tales*; *The brothers Grimm: from enchanted forrest to the modern world* e *Les contes de fées et l'art de la subversion.*
228 Once upon a time, there lived a lovely princess named Snow White. Her vain and wicked stepmother the queen feared that some day Snow White's beauty would surpass her own. So she dressed the little princess in rags and forced her to work as a scullery maid. Each day the vain queen consulted her magic mirror, "magic mirror on the wall, who is the fairest one of all?" ...and as long as the mirror answered "you are the fairest one of all", Snow White was safe from the queen's cruel jealousy.

Neste pequeno trecho já são apresentadas algumas informações, Como a existência de três personagens colocadas como importantes para o desenrolar da trama, isto é, a princesa Branca de Neve, a Rainha que é sua madrasta e o espelho mágico que dava informação à Rainha de quem era a mais bonita de todas. Ainda neste trecho não se sabe se Branca de Neve é órfã de pai e mãe, mas minimamente se sabe que seu pai se casou novamente visto que a Rainha é sua madrasta. Ao pensar que a história se passava num período medieval, pode-se fazer a associação de que Branca de Neve perdeu sua mãe e, só assim, seu pai poderia se casar novamente. Acerca de seu pai, também não se sabe nada, visto que ele não aparece e nem é mencionado em nenhuma cena do filme.

Enquanto no filme não se tem rastros da mãe de Branca de Neve, no conto, no primeiro parágrafo a Rainha pede para que, se ela tivesse uma filha, esta fosse branca como a neve, vermelha como o sangue e preta como a moldura da janela que ela estava vendo. No decorrer da narrativa se chega à conclusão de que a madeira é o ébano e que aquela que tem inveja da beleza de Branca de Neve não é sua madrasta, mas sim sua própria mãe[229]. É interessante notar que essa explicação de como são as feições de Branca de Neve – branca como a neve, vermelha como o sangue... – não foram descartadas do roteiro fílmico, mas foram colocadas na voz do escravo do espelho mágico.

Outra consideração acerca deste personagem, é que enquanto no filme ele é um escravo, na narrativa dos irmãos Grimm ele é apenas um ser mágico do espelho. A carga de ser um escravo não estava na obra do século XIX.

É interessante explicar algumas mudanças do roteiro até aqui. Conhecida já a moral cristã de Walt Disney e do próprio público norte-americano que assistiria à animação, não se poderia colocar na figura da mãe tal absurdo de invejar a beleza da própria filha e, por isso, provavelmente, escolheram as versões mais brandas dos Irmãos Grimm.

As primeiras cenas foram colocadas num livro aberto tanto por um recurso estético, no qual se remete ao conto de fadas que estava no livro dos Irmãos Grimm, quanto por uma questão financeira, e talvez esse seja o maior motivo da escolha de colocar um livro nas cenas iniciais. Poderia economizar dinheiro se ele encurtasse a história e colocasse as principais informações, para que o espectador ou a espectadora compreendesse em que situação Branca de Neve e a Rainha se encontravam. Ademais, as pontas soltas como a mãe e o pai da princesa não foram colocados no roteiro por uma

229 Sabe-se que os Grimm possuem mais de uma versão para este conto. Na mais recente delas a mãe de Branca de Neve falece e a personagem que sente inveja da princesa é mesmo sua madrasta, então, provavelmente, a versão na qual o estúdio se inspirou, foi uma das últimas versões traduzidas para o inglês, a sexta ou a sétima, publicadas, respectivamente em 1850 e 1857.

questão de julgarem não ser interessante saber esses pormenores, bem como a fama que o conto já tinha popularmente. Assim, o foco da animação foi muito mais esmiuçado entre Branca de Neve e a Rainha, animais e os anões, o que retirava a necessidade de contar de A a Z a história de Branca de Neve.

Continuando, no filme, a princesa aparenta ter aproximadamente quatorze anos, inclusive essa é a idade atribuída a ela no universo Disney nos anos de 1990. Todavia, na história dos Grimm, a princesa tem sete anos. A mudança da idade da protagonista, também foi intencional. Colocar uma criança de sete anos para ter um relacionamento amoroso com um príncipe, ser beijada por ele no final, e sofrer os atentados de sua madrasta era deveras pesado para um público infanto-juvenil, nos anos de 1930, nos Estados Unidos. Entretanto, se a princesa fosse adolescente, a carga de horror da situação seria amenizada. Ademais, houve um processo de adaptação para o público que partilhava de outros valores e de outra lógica social que não os da Europa do século XIX.

Assim, também se pode considerar que a carga infantil da heroína foi descartada da película pelo fato de que poderia parecer uma incitação a alguma prática como pedofilia, sexualização infantil e afins, algo que feriria os valores morais do produtor e do estúdio, pois o Código Hays já era vigente em Hollywood.

No filme, a Rainha, sabendo que Branca de Neve se tornara a mais bela de todas, pediu para que o caçador matasse a princesa na floresta e trouxesse seu coração numa caixa toda ornamentada como prova de que tinha realizado a tarefa. O caçador contesta, mas, com medo da Rainha, aceita executar a tarefa. Já no conto do século XIX, a vilã do conto pede para que o caçador a mate na floresta e traga seu fígado e seus pulmões para que ela pudesse comer. Como no filme, o caçador no conto também não tem coragem de matar Branca de Neve. Isso se deve ao fato dela ainda ser uma criança e o caçador explicitamente elogiar sua beleza. Mais uma vez vemos alguma troca no roteiro para aliviar o espírito de horror que perpassa toda a história dos Grimm.

O caçador, tendo deixado Branca de Neve viver, aconselha-a que fuja para a floresta em ambas as narrativas. Enquanto no filme ela é ajudada pelos animais, no conto ela simplesmente encontra a casa dos anões. No filme, diferentemente do conto, Branca de Neve resolve limpar a casa e fazer o jantar com a ajuda dos animais, para que pudesse ter uma boa impressão dos seus hospedeiros, visto que ela acreditava que eles fossem crianças órfãs. Entretanto no conto, ela come os restos de comida e bebe o resto de vinho de cada um dos pratos e taças dos anões, e acaba dormindo na cama deles. A diferença substancial aqui não está nos animais, com os quais a Disney sempre trabalhou. Mas sim o fato de que

Branca de Neve no conto, em nenhum momento, pensou em limpar a casa para quem a recebesse. Essa proatividade da Branca de Neve do filme reforça uma construção de papéis de mulheres: a mulher cuida da casa, limpa, cozinha e a organiza dentro das relações de gêneros.

Outra questão importante é que, no conto, a condição de permanecer na casa escondida é dada pelos anões. Eles propõem a Branca de Neve que cuide e limpe a casa, lave e cozinhe. Já na animação, é a própria Branca de Neve que propõe aos anões ficar sob as condições de lavar, cuidar da casa e cozinhar. Mais uma vez, o que se nota é que há um reforço dos roteiristas de que saberes e de que conhecimentos indiquem que Branca de Neve é uma princesa exemplar, ou melhor, é uma mulher exemplar.

Uma questão um pouco secundária, visto os meus objetos de análise, mas que julgo interessante salientar, é que diferentemente da animação em que cada anão tem uma personalidade e essa personalidade reflete tanto no seu design quanto no seu nome, no conto dos irmãos Grimm, os anões não são nomeados. Essa tendência criativa do estúdio vinculada a *gags* e personagens cômicas tem mais relação com as produções anteriores, como *Mickey Mouse*, do que com o conto dos Irmãos Grimm.

Outro aspecto importante da diferença das narrativas é que a mãe ou madrasta da Branca de Neve no conto tentou matá-la duas vezes antes de lhe entregar a maçã. A primeira vez foi com uma renda nas cores vermelha, amarela e azul que serviria para prender seu corselete, a segunda foi com um pente brilhante que ela fincou em sua cabeça e, finalmente, é na terceira vez que ela usa a maçã envenenada pela metade.

Nota-se que no conto a vilã se disfarça e pinta o seu rosto para fingir ser mascate nas duas primeiras vezes, e uma camponesa na terceira vez. Em nenhum momento ela tenta ser velha ou feia para disfarçar sua real identidade. Já na animação, a primeira e única tentativa da madrasta de envenenar Branca de Neve é feita com a maçã. É importante salientar que apenas uma tentativa foi explorada dentro da animação. Isto pode ser explicado por uma questão econômica: quanto mais tempo de animação, mais folhas precisariam ser feitas tanto de ilustração quanto de coloração. Além disso, todo o processo de animação era demorado e caro. E a escolha da tentativa da maçã pode ser explicada também por uma moral cristã que popularmente associou a fruta com o fruto proibido comido por Eva e Adão no Jardim do Éden.

Quero finalizar lembrando a figura do príncipe. Enquanto na animação o Príncipe já tinha conhecido Branca de Neve no primeiro arco, no conto isso ocorre anos após ter sido envenenada. No filme, o encontro acontece quando, ao ouvir a princesa cantar, o

Príncipe pula o muro do castelo e canta para ela uma canção. No conto, ao passar pelo caminho, o Príncipe decide dormir na casa dos anões, ali vê Branca de Neve e resolve comprar o caixão. Os anões não aceitam, mas o Príncipe garante que irá cuidar e respeitar o corpo da princesa. Após prometido, os anões aceitam deixar o caixão da Branca de Neve com ele e, ao levá-lo para sua casa, ele tropeça e neste tropeço o pedaço da maçã envenenada sai de sua garganta e ela acorda.

Na animação, o Príncipe acorda Branca de Neve com um beijo de amor, levando-a em seu cavalo branco para seu castelo, isto é, trata-se de uma adaptação romântica da versão dos Grimm. Já no conto ela passa a viver com o príncipe, se apaixona por ele e então resolvem se casar. Na cerimônia de casamento eles convidam a mãe ou madrasta de Branca de Neve para participar da cerimônia, mas sabem que ela investirá uma quarta vez para que a princesa morra. Assim, separam um sapato de ferro em brasas, colocam nos pés da Rainha e fazem-na dançar com os pés queimando até a morte.

Tendo em mente os valores da Disney, o público infanto-juvenil, a localidade da animação, as questões econômicas e técnicas, a versão ficou mais enxuta, menos aterrorizadora e com adaptações e ressignificação importantes, pelo menos para Walt Disney, para a sua época e para seu país sob seu ponto de vista.

Sabe-se que as histórias compiladas e publicadas pelos Grimm, no século XIX, advêm de histórias orais dos períodos medievais e modernos. Apesar da adaptação e ressignificação do conto para um público contemporâneo estadunidense e com valores relativamente pré-estabelecidos socialmente e culturalmente, o medievalismo[230] ainda é presente na animação.

A idade da Branca de Neve, a vilã, a relação com os anões e com o Príncipe mudaram no processo de adaptação de roteiro. Mas os cenários continuaram os mesmos.

230 Conceitualizo medievalismo a partir do texto do Prof. Dr. Douglas Mota Xavier de Lima, *O medievalismo lúdico dos jogos de tabuleiro*, publicado no Dossiê "Medievalismo(s), neomedievalismo e recepção da Idade Média em períodos pós-medievais, da Revista Antíteses, organizado pelo Prof. Dr. Lukas Gabriel Grzybowski e Profa. Dra. Nadia R. Altschul, v.13, n.26 de 2020, como a investigação acerca das múltiplas formas sob as quais a Idade Média foi [re]construída e apreendida por períodos posteriores. Em seu início, a categoria de análise teve enfoque nas fontes imagéticas corriqueiras da Idade Média; como os apresentados em filmes e em quadrinhos, ou ainda em jogos de tabuleiros e computadores. Entretanto, também tratou de fenômenos sociais ligados a nobreza e a burguesia, como os regastes e ressignificações vitorianas do período da Idade Média. Cf. HAYDOCK, Nickolas. Movie Medievalism: The Imaginary Middle Ages. McFarland, 2014; MACMULLAN, Gordon and MATTHEWS, David, ed. Reading the Medieval in Early Modern England. Cambridge: Cambridge University Press, 2007 e COHEN, Jeffrey Jerome. Medieval Identity Machines. Medieval Cultures 35. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2003.

Apesar de não ter sido retratada a neve na animação, que no conto dá inspiração para a Rainha querer uma filha branca, outros elementos se mantiveram bastante próximos, e outros ainda foram acrescidos para dar a sensação de que se passa num espaço-tempo inspirado na Idade Média imbricado com valores e símbolos que o público reconheceria.

Branca de Neve começa com uma imagem familiar, um clichê medievalista de filmes: um manuscrito encadernado sobre uma mesa, de cor branca ricamente decorado com dourado, colocado sobre um veludo azul de tom royal e acompanhado por um cálice dourado. Tal feito é repetido pela produtora em inúmeros filmes que trazem elementos associados ao medievo, como *Pinocchio, Cinderella, Sleeping Beauty, Robin Hood* e *The Sword in the Stone.*



Imagem 1: Clichê Disneyano - os códices medievais.
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1m29s; Pingocchio, 1940, 1m31s; Cinderella, 1950, 1m47s; Sleeping Beauty, 1959, 1m49s; Robin Hood, 1973, 00m15s; The Sword in the Stone, 1963, 1m43s.

Ao ser aberto, percebe-se que no livro há inscrições com fonte que parece a gótica. As letras capitulares no começo das páginas demarcam temporalidade, *Once upon a time* e *Each day* e as letras maiúsculas, além de serem utilizadas como normalmente o são, pós pontos finais, também foram usadas como destaque na escrita dos nomes e adjetivos como Branca de Neve [*Snow White*], Rainha [Queen], Princesa [Princess], Espelho Mágico [Magic

Mirror], Madrasta [Stepmother] e copeira [Scullery Maid]. Das letras maiúsculas, as únicas que me chamaram a atenção foi *Scullery Maid* e *Stepmother*. A primeira provavelmente foi utilizada para chamar a atenção do espectador ou da espectadora para a função social que Branca de Neve desempenhava, muito oposta àquela que deveria ocupar, a de Princesa. E a segunda provavelmente denotando a condição que levou a Rainha a ter posição de poder no reino.



Imagem 2: Páginas do códice de Snow White
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1m42s e 2m03s

Nessas mesmas cenas, além das letras capitulares, veem-se ornamentos comuns aos códices produzidos na Idade Média. Os desenhos contidos na primeira página são: um pássaro azul, um esquilo avermelhado, um coelho branco, outro esquilo mais acinzentado, uma pomba no meio da letra capitular "O", um vitral atrás do pombo, duas coroas iguais e um esfregão de mão.



Imagem 3: Recorte em foco da letra capitular O.
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1m42s

Tudo nesta primeira página faz referência a Branca de Neve. Os animais são aqueles que, no filme, têm alguma interação com a princesa, o vitral da letra capitular pode denotar o castelo que pertencia a sua família, as coroas simbolizam sua realeza que, mesmo ocupando o cargo de copeira (representado pelo esfregão), ainda era reconhecida pelos demais personagens. Por fim, a pomba branca, além de ser o animal que aparece na primeira sequência com Branca de Neve, é o símbolo da própria princesa. As pombas são comumente consideradas um símbolo da maternidade, justamente por serem aves que, nos primeiros dias de vida, nutrem seus filhotes com um leite produzido por elas mesmas. Para produção de leite, a pomba tem de ficar com fome dias antes de seus filhotes nascerem e, é a partir dessa fome, que ela consegue alimentá-los. Aqui temos outra associação à maternidade: o auto sacrifício[231].

Na iconografia cristã, além das associações de esperança vinculadas à arca de Noé e ao Espírito Santo, ligados à figura de Jesus, também se tem a imagem da anunciação, na qual Maria geralmente é representada junto ao anjo e à pomba que figuram a cena de ação divina a transformando em mãe. Em suma, a ave aqui traz valores que compõem a própria Branca de Neve: uma mulher cristã que age como uma mãe para os anões e que possui pureza em seu coração.

As cores das letras são vermelho, dourado e azul, as mesmas associadas à maior parte da película, com certas variações, do dourado para o amarelo e do vermelho para um marrom avermelhado.

Já na página subsequente vê-se a Rainha por trás da letra capitular "E". Ao fundo, ela olha para o espelho que reflete ela mesma. Em volta da letra capitular há um ornamento dourado, um pouco abaixo uma coroa dentro do próprio ornamento e mais abaixo um pavão azul com toques de dourado. No final da página, há outro ornamento, uma adaga ou uma faca prata com tons de dourado à frente de um círculo vermelho. Aqui, diferentemente da página anterior no qual o vermelho tinha mais destaque, a cor que mais ganha destaque é o azul.

O pavão pode vir a significar o exibicionismo e a vaidade vinculados à Rainha [232], visto que toda a trama se desenvolve pelo fato dela não ser a mais bela dentre todas as mulheres, a coroa desenhada abaixo da letra capitular pode representar não uma coroa

231 As referências de aves foram retiradas do Livro das Aves, manuscrito de 1184, de Portugal, que pode ter servido tanto de base para a carga semântica dessas aves enquanto símbolos, quanto de referência para o estúdio para inserir determinadas aves.

232 Há uma expressão em inglês que traz essa relação entre pavão e exibicionismo, a saber, peacocking.

merecida ou, se comparada às coroas da página anterior, a da Rainha chega a ser quase insignificante ou menosprezada. A faca ou a adaga simboliza o perigo que a vilã representava para Branca de Neve. A Rainha olhando para o espelho e vendo o seu próprio reflexo, como uma menção ao espelho mágico da parede, pode significar a vaidade exagerada da personagem.

É importante notar, por fim, que o vermelho é associado a Branca de Neve pela dinâmica pulsante que cerca a heroína, chegando a quase levá-la à morte. O azul escuro foi associado à figura da Rainha porque demonstra características importantes para a composição da personagem, a saber, rigidez, frieza, confiança e uma relação com a nobreza[233].



Imagem 4: Recorte em foco da letra capitular E.
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 2m03s.

233 A cor azul está reiteradamente presente na heráldica dos reis da França e posteriormente na bandeira do país. Outro índice de nobreza é constatado quando analisamos a expressão: sangue azul, usada para referenciar as origens nobres. Ou ainda o lápis-lazúli das mais nobres pedras preciosas. FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. Psicodinâmica das cores em comunicação. São Paulo: Editora Blucher, 2011, p.102.

Após a leitura dessas duas primeiras páginas do livro, em *fade in*, aparece a cena de um castelo com muitas torres, num penhasco alto, emoldurado em primeiro plano por bosques verdes. O castelo, primeiro cenário da narrativa, é um dos elementos medievais mais utilizados pela Walt Disney nesse filme e em outros para a representação da Idade Média. Nota-se que no final da película outro castelo é mostrado em cima de nuvens. O castelo do Príncipe Florian, que parece estar situado por sobre as nuvens, não tem cores e nem formas bem delimitadas. Suas cores se confundem com o céu do entardecer amarelo, alaranjado e rosa justamente para dar a sensação de lugar dos sonhos, enquanto o primeiro castelo, branco e marrom avermelhado parece mais realista.



Imagem 5: Castelo do Príncipe Florian.
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1h22m04s.

Além do livro e do castelo com ameias emoldurando-o, os bosques verdes servem como sinais de autenticação do medieval. As primeiras sequências servem para que a ambientação medieval seja criada.

Em outras palavras, os cenários naturais ou ecológicos, de *Snow White*, evocam os espaços medievais de contos de fadas, manuscritos iluminados e tapeçaria. Os fundos da película, isto é, os cenários, são Pingturas animadas que possuem uma integridade estética própria.

Nessa representação ecológica presente em *Snow White,* pode-se ver a ideia de uma natureza intocada e intocada para ser usada e apreciada por todos. Essa visão é fundamental para o conservacionismo, um conjunto de crenças que informa a construção da natureza medievalizada da Disney nesse filme e em alguns outros como *Bambi, Sleeping Beauty* e *The Sword in the Stone*[234].

De acordo com Kathleen Coyne Kelly litografias americanas do início do século XX e impressões de Pingtores e ilustradores de livros e calendários como Atkinson Fox e Maxfield Parrish, que foram influenciados pelos pré-rafaelitas, Pingturas romantizadas, paisagens de outro mundo, são algumas das inspirações para os fundos de *Snow White*. Na cena de abertura, a floresta parece ser pacífica e benigna, mas o castelo parece um lugar maligno controlado por uma Rainha invejosa. O castelo, embora esteticamente agradável, é estéril e opressor – assim como a própria Rainha.

É um alívio voltar para a figura de Branca de Neve, que primeiro vemos esfregando alegremente os degraus inferiores de paralelepípedos do castelo.

A heroína, cercada de pombas brancas, canta enquanto tira água de um poço coberto de clêmatis. Ela tem prazer com a simples tarefa de jogar água sobre as pedras. Cercado por um pátio com cerejeiras em flor, o colossal e estéril castelo parece contrastar com a delicadeza das flores e da própria Branca de Neve.

Ao analisar outros cenários, percebo a instigante representação da floresta/bosque no filme. Ao fugir para a floresta, Branca de Neve é tomada pelo sentimento de desespero e insegurança. Quanto mais ela adentra a floresta, mais formas assustadoras ela começa a ver nos animais, nas árvores e nos galhos retorcidos. Olhos por todas as partes, formas de animais selvagens e a própria escuridão a levam ao quase desmaio. Todavia, com a iluminação que, provavelmente, simboliza o nascer do sol, ela percebe que eram apenas árvores e animais inofensivos como coelhos, veados, esquilos, pássaros e uma tartaruga. A conexão que ela estabelece com os animais, a partir de uma canção, faz com que esses lhe sejam fiéis até o final da narrativa.

Enquanto Branca de Neve tem na natureza uma aliada, a vilã tem uma inimiga. Sua morte se dá pela queda de um raio no penhasco onde ela estava encurralada, tentando matar os anões com uma pedra. Ou seja, a força implacável da Natureza derruba-a do

234 Tal ideia também é defendida por Kathleen Coyne Kelly no artigo Disney's Medievalized Ecologies in Snow White and the Seven Dwarfs and Sleeping Beauty. In. PUGH, T; ARONSTEIN, S. The Disney middle ages a fairy-tale and Fantasy past. England: Palgrave Macmillan, 2012.

penhasco.

Importante salientar que, para além dos cenários, o medievalismo também está presente na figura dos anões na narrativa. Sabe-se que os anões aparecem em algumas literaturas e jogos que reconstroem a Idade Média como a representação moderna de homens barbudos, baixos e ligados à mineração[235]. Mas aqui, para além da relação com a Idade Média, visto que no conto dos Grimm tais personagens já estão inseridas, os anões em *Snow White* podem ser lidos como representantes do ideal populista de trabalho honesto, de fato, de trabalho não alienado pelo qual se trabalha a terra para seu próprio sustento. Essa filosofia está em consonância com os valores conservacionistas vencedores da época[236].

235 Apesar das diferenças históricas, a possível inspiração para tal associação pode ser explicada pela figura do dvergar de escritos em nórdico antigo da região da Escandinávia. Dvergar are created beings as men are, and they are also said to be the owners of a building made of gold (and therefore, rich) located "in the under-plains" (á niðavǫllum). They groan on their stone doors, but they do not do anything else when the ragnarǫk approaches. BARREIRO, Santiago. Religion, Álfar and Dvergar, Revista Brathair, 2014, p.36. We know the last incarnation of dvergar, or more properly dwarf, in the bearded, small, mining and smiting beings prevailing in folktale and modern fantasy. BARREIRO, Santiago. Op Cit., 2014, p.42.

236 De acordo com Kathleen Coyne Kelly, "such a philosophy is consonant with the prevailing conservationist ideology of the day. Dedicated to the protection of natural resources for human use in a sustainable way, American conservationists during the first third of the twentieth century established fisheries and forest preserves (to be replenished and managed for harvesting), and, more importantly, state and national parks and conservation areas—not necessarily because these places had intrinsic ecological value, but because Americans enjoyed them for hunting, fishing, and camping as well as for their beauty." Op. Cit., 2012, p.194.



Imagem 6: 1929/1930 Cottage; propaganda da The Mansfield; Casa dos anões
Alamy Photos and Archives; Snow White and the seven dwarfs, 1937, 14m57s.

A cabana dos anões foi ilustrada de forma tão orgânica quanto a própria floresta. O telhado é de palha e folhagem que parece crescer naturalmente, o interior é repleto de animais como coelhos, sapos e corujas entalhados na madeira, cabeças de peixes, corujas, sapos, coelhos e um ovo com um pássaro dentro nos tubos do órgão, sugerindo uma harmoniosa continuidade entre dentro e fora. Embora evoque um velho mundo morando em uma Floresta Negra de conto de fadas, a casa também deve muito ao popular bangalô estilo artesão americano da década de 1930 – onipresente no sul da Califórnia, lar de Disney e seus animadores – e aos chalés interioranos ingleses também de 1930.



Imagem 7: Branca de Neve sendo ajudada pelos animais na floresta
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 12m57s; 14m27s; 15m41s.

Finalizando essa relação de saberes sobre a natureza, ligada a uma ideia de que na Idade Média o homem vivia em harmonia com a natureza, Branca de Neve pede a ajuda dos animais para arrumar e limpar a casa dos anões. Toda a sequência de limpeza mostra a natureza caótica sendo domada e feita para se submeter à cultura. Em suma, a natureza quando ligada aos anões é crua, pura e livre. Associado à madrasta, o raio, os animais protegendo Branca de Neve e até mesmo os urubus que a rondam denotam uma natureza

que, de alguma forma, busca puni-la ou estar à espreita do melhor momento para derrotá-la. Quando associada à Branca de Neve, todavia, parece-me haver uma relação de domínio por parte de Branca de Neve e de proteção por parte da natureza: Branca de Neve conquista os animais cantando e conquista os anões com alimento. A partir desta conquista, tudo o que ela pede aos animais eles o fazem, como levar ela para um lugar seguro para dormir na floresta, para que a ajudem a limpar a casa e, por fim, aos anões há uma imposição de higiene à mesa e eles assim o fazem. Em outras palavras, a cultura, quando permeada de valores considerados bons à mulher, como virtuosismo, bondade, pureza de coração e proatividade com as atividades domésticas tem na natureza uma aliada servil. Por outro lado, a cultura permeada de valores opostos, como uma religiosidade não cristã, inveja, ânsia de poder e vaidade encontra na natureza um obstáculo mortal.

Por fim, um último elemento medieval a ser colocado em pauta é o sapato holandês de madeira que Branca de Neve usa em sua primeira aparição. Os sapatos feitos de madeira são nomeados de *clogs*. O de Branca de Neve é similar aos *sabots* franceses e *klomps* holandeses, de uma mesma ascendência, provavelmente. Esses sapatos são vistos também na personagem Cinderela, ao realizar tarefas domésticas[237]. Além da reciclagem de objetos entre ambas as animações e a proximidade temática, a qual eu também exploro neste capítulo, parece-me que esses sapatos, além de representar a Europa e a Idade Média, espaço e época, respectivamente, em que os sapatos foram criados, tem uma estrita relação com a subserviência, pois ambas utilizam somente nos afazeres domésticos.

[237] Seguindo a indicação do Prof. Dr. Lukas Gabriel Grzybowski, os sapatos de madeira se conectam à classe trabalhadora da Holanda, França e Inglaterra. Assim, é justificável a escolha desses para Branca de Neve e Cinderela ao realizarem tarefas domésticas. Cf. VIGEON, Evelyn. Clogs or wooden soled shoes. Costume, v. 11, n. 1, 1977, p. 1-27 e BOER-OLIJ, Tet de. European Wooden Shoes – Their history and diversity, Stichting Klompenmuseum Gebr., 1a ed., 2002.



Imagem 8: Klogs - sapatos holandeses
Snow white and the seven dwarfs, 1937, 5m55s.

❖

Betty Boop, és tu? Um estudo das formas e cores para composição das personagens

Muitas das vezes no processo criativo do roteiro, principalmente se partir de uma base já existente, como é o caso de *Snow White*, as personagens antecedem-no e toda a construção narrativa, inclusive as adaptações, são feitas a partir dos designs das personagens. Não possuo informação suficiente para atestar se quem veio primeiro foi o ovo ou a galinha, mas posso salientar que pelo menos, minimamente, roteiro e design das personagens foram se desenvolvendo conjuntamente. A base para defender tal hipótese parte da informação já dita de que a idade de Branca de Neve foi mudada. Essa idade foi mudada, inclusive antes dos primeiros rascunhos ilustrados da personagem, pois os ilustradores e animadores[238] convidados para construir tal design eram acostumados a ilustrar mulheres jovens e não crianças.

O ilustrador e animador Grim Natwich foi o escolhido por Disney para dar conta de toda a construção de Branca de Neve. Ele já tinha trabalhado com Disney em *Silly*

238 Saliento a distinção dos trabalhos até, aproximadamente, 1980 no estúdio. Ilustradores são aqueles que lidavam com os cenários e preenchimento de tela. Animadores, além de animarem as personagens, ilustravam-nas. Hoje há ilustradores/ras para layout, ilustradores/ras para personagens e animadores/ras para conferir movimento e expressão às personagens.

Symphony, no episódio Cookie Carnival, lançado em 1935, animando a protagonista feminina. Antes, no *Fleischer' Studio,* trabalhou na personagem Betty Boop de 1930 a 1933.



Imagem 9: Animações e inspirações de Grim.
Silly Simphony - Cookie Carnival, 1935; Betty Boop – Goes to Hell, 1934; Sketches da construção da personagem Branca de Neve – SHUE, Ken. A Disney sketchbook, 2012, p.20-23.

Natwich recebeu alguns dos principais assistentes do estúdio para trabalhar – o mais importante, Marc Davis, Les Novros e Jack Campbell. No final da imagem, ele tinha animado mais de 120 cenas, com seis assistentes trabalhando para ele, produzindo até 10,6 metros de animação final por semana[239].

Porém, por um problema de datas e prazos impostos por Hamilton Luske, um dos diretores responsáveis pela animação, bem como a falta de pagamento[240], Natwich abandonou o projeto. No começo, Luske assumiu a animação de Branca de Neve, mas deixou algumas cenas para Jack Campbell, que era assistente de Natwich.

Finalizando, existem três animadores dando vida a Branca de Neve: Natwich, Luske e Campbell. Hamilton Luske foi o mesmo animador da deusa da primavera de Silly

239 A filmagem média do animador naquela época era de cerca de 2,10 metros por semana.
240 Dave Hand, o diretor, havia prometido um bônus se o filme fosse um sucesso. Mas quando os cheques de bônus circularam, Natwich foi preterido, apesar do fato de ser um dos principais animadores do filme. Ele contestou a falta de pagamento com o tesoureiro e solicitou uma cópia do rascunho para fazer uma lista das cenas que animara. O nome de Luske havia sido substituído pelo seu próprio nas cenas que o próprio Natwich havia animado. Quando Max Fleischer ligou para convidá-lo para se juntar a ele em seu novo estúdio na Flórida, ele deixou a Disney. Essas informações foram cedidas por Stephen Worth, diretor da Animation Resources que organizou a exposição itinerante Grim Natwick's Scrapbook, em 2007.

Symphony, não à toa a cena com os pássaros da deusa da primavera foi repetida em *Snow White*. A cena com o pássaro azul na floresta é um bom exemplo, também, de sua animação, deixando Branca de Neve com movimentos mais parecidos com os de uma boneca que de uma jovem. Jack Campbell, que entrara no estúdio em meio aos avanços tecnológicos, animou Branca de Neve muito influenciado pelo rotoscópio. A cena do poço, em que ela olha para dentro dele e canta fazendo a água se movimentar com a vibração do som, é dele. Por fim, de Natwich, o criador da personagem, são as cenas de investigação da casa dos anões, da limpeza da casa, a dança com os anões e a sequência da canção *Someday My Prince Will Come*.



Imagem 10: Comparação entre a Deusa da Primavera e Branca de Neve.
The Goddess of Spring, 1934; Snow White and the seven dwarfs, 1937 14m17s; 14m36s.

Branca de Neve tem rosto arredondado, corpo juvenil, sem traços marcantes de puberdade, magra, branca, de estatura médio-baixa, com cabelos pretos, curtos e com o formato levemente ondulado, olhos castanhos claros. As cores colocadas em seu rosto como maçãs do rosto rosadas, boca bem vermelha e sombra de olho levemente acinzentada provavelmente foram pensadas para representar o mais natural possível e combinar com a descrição de 'vermelha como o sangue' do conto dos Grimm. Ademais, a cor da pálpebra foi pensada para chamar mais a atenção do espectador para seus olhos.

O cabelo curto e com formas um pouco mais arredondadas foi utilizado não só para combinar com o rosto arredondado da protagonista, mas também porque cabelos curtos e concisos são mais fáceis de animar que os longos.

E as formas arredondadas nas animações geralmente são associadas aos personagens tidos como inocentes, bondosos ou amigáveis, como, por exemplo, Mickey Mouse, Jigglypuff de *Pokémon* ou Mike Wazowski de *Monsters, Inc.* É importante notar que algumas personagens apresentam uma série de formas arredondadas formando o que é conhecido como *Bouba*, como o Balu de *Mogli* ou os próprios anões.



Imagem 11: Bouba
Jigglypuff – Pokémon s.1, ep.42, 1997; Mike Wasowski - Monsters University, 2013; Balu - The Jungle Book, 1967; Anões - Snow White and the Seven dwarfs, 1937, 26m41s.

Em contrapartida, o formato do rosto da Rainha é triangular. Seu corpo é mais maduro que o de Branca de Neve, mais alto e seus traços são longos e finos, chamo a atenção para as sobrancelhas, cílios e olhos grandes e nariz alongado. Todos são bastante chamativos e foram utilizados pela Disney em outras vilãs. Isto se deve ao fato de que, dentro da estética interna da Disney, juntamente ao estudo das formas, as formas triangulares são associadas a coisas que machucam, por isso a associação com personagens más e as formas alongadas e finas trazem uma caracterização de altivez e poderio. Se pensarmos em Lady Tramaine, Cruella de Vil, Maleficent[241], Hades, Ja'Far, Chernabog as formas triangulares e/ou alongadas estarão presentes.

241 O nome da personagem não será traduzido pela carga simbólica do termo que foi associado às bruxas modernas. Cf. WATERS, Thomas. Maleficent Witchcraft in Britain since 1900. In: History Workshop Journal. Oxford University Press, 2015. p. 99-122.



Imagem 12: Vilões triangulares.
Rainha Grimhilde - Snow White and the seven dwarfs, 1937, 7m12s; Chernabog - Fantasia, 1940, 1h56m21s; Lady Tremaine - Cinderella, 1950, 1h12m48s; Maleficent - Sleeping Beauty, 1959, 16m47s; Cruella de Vil - 101 Dalmatians, 1996, 19m42s; Jafar – Aladdin, 1992, 22m46s.

As cores associadas à Branca de Neve, a saber, vermelho, azul e amarelo, advêm da passagem em que sua mãe a tenta matar sufocada amarrando uma renda nessas cores em seu corselete, do conto dos irmãos Grimm. Mas a escolha não foi tão automática. No conto não há nenhuma menção às cores que o vestido de Branca de Neve teria e geralmente suas representações anteriores possuem vestidos brancos com detalhes em vermelho e/ou azul ou vestidos inteiramente vermelhos. Inclusive a primeira versão de Branca de Neve ilustrada, que é a de cartaz do filme, está com um vestido amarelo e vermelho. A incorporação do azul e a reformulação de onde ia cada cor, além da inspiração na passagem do conto, também teve influência da iluminação de algumas cenas, como

exemplo as cenas em que Branca de Neve é iluminada por uma vela. Nessas cenas, usar o amarelo da chama e o amarelo do vestido iria deixar a protagonista apagada e, por isso, o azul foi incorporado.



Imagem 13: Rascunho de Grim acerca das cores de Branca de Neve
New Cinema – El arte conceptual de Blancanieves y los siete enanitos, 2013.

Seu figurino é muito inspirado na moda dos anos 1930. Tanto o sapato amarelo com laço à frente, quanto as mangas "bufantes" de seu vestido de princesa foram vigentes na moda da época. Desta vestimenta é interessante notar a escolha das coloristas pela paleta de cores que combina com as mesmas cores das roupas do Príncipe, que já aparece no primeiro arco do filme. Tal escolha ajuda a embasar duas informações sobre o personagem que compõe o par romântico com a princesa: (i) há um interesse de harmonização dos personagens, que voltam a se encontrar no terceiro arco, quando o Príncipe salva Branca de Neve, não só pela realeza, mas principalmente pelo intuito amoroso e (ii) os animadores disseram em entrevista que tinham muita dificuldade em ilustrar, animar e criar um conceito artístico para o personagem e, por isso, o Príncipe aparece muito pouco na película e foi colorido com as mesmas cores da protagonista.



Imagem 14: Harmonização das cores entre o casal
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 6m12s; 1h21m31s; 1h21m36s.

As cores associadas à Rainha são o vermelho, roxo, preto e dourado, apresentando um figurino bastante próximo ao da Rainha Ayesha, do filme *She,* de 1935, ao da Princesa Kriemhild, de *Die Nibelungen*, de 1924 e à marquesa Uta de Ballenstedt, representada em uma estátua da Catedral de Naumburg. Há especulações, segundo Jacqueline E. Jung, de alguma influência dessas três personagens, mas nada confirmado pelo estúdio[242]. O vermelho geralmente é associado à violência, perigo e raiva; o roxo ao místico, ilusório e fantasioso; o dourado à realeza, riqueza e luxúria e o preto à morte e ao poder. De acordo com Pastoureau, o preto na Idade Média foi utilizado em bestiários e em algumas

242 JUNG, Jacqueline E. France, Germany, and the Historiography of Gothic Sculpture. A Companion to Medieval Art: Romanesque and Gothic in Northern Europe, 2019, p. 513-546.

representações do Diabo, pois representaria a ausência de luz que o branco traria. Ademais, alguns animais pretos como o corvo da narrativa de Gênesis, que retrata a história de Noé, mostram que quem trouxe a esperança com o ramo verde foi uma pomba branca e não o corvo. Há associação, inclusive, das aves com as duas personagens femininas aqui: a Branca de Neve está para a pomba branca, assim como a Rainha Grimhilde está para o corvo que ela possui. Grimhilde, seu nome que não é revelado no filme, e só se tem informações pelas produções posteriores do estúdio sobre *Snow White,* deriva de grim (máscara) e hild (batalha). Kriemhild foi uma heroína da saga germânica *Nibelungenlied.*



Imagem 15: Referências da Rainha Grimhilde
Uta of Ballenstedt (c.1000-46), Naumburg Cathedral, mid-13th century, Alamy Photos e Archives; Rainha Ayesha – She, 1935; Rainha Grimhilde – Snow White and the seven dwarfs, 1937, 7m12s.

A Rainha personifica a vaidade, a inveja, a maturidade e o misticismo, enquanto Branca de Neve representa a virtuosidade, a bondade, a juventude, a maternidade e o cristianismo. Tais elementos antagônicos são reforçados pela escolha das dublagens e pelos elementos plásticos do filme.

Para tal, além dos elementos externos ao castelo, como sua arquitetura, os internos ajudam a construir um ambiente que se identifica com sua dona, a Rainha. Chamo atenção ao espelho. Cercado por cortinas azuis com estrelas e luas douradas, o espaço do espelho é composto pelas mesmas pedras da construção do castelo. No entorno dele, como uma moldura, os símbolos do zodíaco foram colocados e dentro deste, habita um Escravo do Espelho: uma máscara esverdeada, com toques de roxo. Este escravo, além de reforçar a vaidade da rainha, também é usado como um oráculo.



Imagem 16: Espelho Mágico.
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 2m27s; 49m01s; 48m52s.

O uso do azul com estrelas e luas douradas foi repetido por Disney em *Fantasia,* no chapéu de Mickey. Tornando-se comum a representação de chapéus mágicos da mesma estética para além da produção disneyana. A escolha desses elementos e cores em *Snow White* provavelmente tem relação com o próprio zodíaco: ambos se conectam com o céu. Esses símbolos, sugestivamente, reforçam a imagem de oráculo do espelho.

Já o zodíaco, vinculado à astrologia, tem influência de lendas babilônicas, egípcias, gregas e romanas. As hipóteses que lanço para a presença dele são: (i) a necessidade que Walt Disney sentiu de que o público enxergasse naquela associação uma ambientação vinculada ao misticismo, (ii) a alusão desse mesmo misticismo como forma de conhecimento considerada pagã, acentuando o antagonismo da Rainha com Branca de Neve e (iii) relação com o roteiro, que coloca o Escravo do Espelho como vindo do espaço. A meu ver, as três são plausíveis e possíveis de existirem concomitantemente e, por isso, defendo a ideia de que, muitas das vezes, as explicações para a inserção de um ou mais elementos na composição de filmes podem passar por diversas instâncias.

É importante ressaltar que o espelho como elemento de conhecimento supra-humano da realidade tem relação com a prática de *scrying*. Perscrutar/*scrying* é o ato de adivinhação ou ter visão espiritual a partir de uma superfície reflexiva como uma bola de cristal ou um espelho. Então, além da cortina e do zodíaco, o próprio espelho compõe o cenário místico e cósmico.

O trono é o ícone do poder. Seu formato de pavão se conecta ao das imagens do livro nas primeiras cenas do filme e no espaldar também pode ser visto um brasão, aquartelado com coroas, sóis e serpentes. A partir do estudo heráldico, pode-se concluir que o pavão é símbolo de poder, beleza e imortalidade. Somada à definição que dei na interpretação do desenho no livro da primeira cena, o pavão seria uma das possíveis

representações animais[243] da Rainha. A coroa representa vitória e a serpente simboliza conhecimento. Uma interessante mistura de características que tanto pode ser usada para o bem quanto para o mal. A serpente simboliza o poder e a sabedoria, não à toa é o símbolo de Asclépio, deus da medicina e da cura na mitologia grega. E, por fim, o sol é símbolo de glória, eternidade, fama, poder e nobreza, inclusive, a representação do sol no escudo do trono faz referência indireta ao brasão de Luís XIV, conhecido como *le roi-soleil*. A alcunha faz referência àquilo que está acima de tudo e todos e que garante a vida e a existência.



Imagem 17: Trono real
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 7m00s

Outro importante cenário do castelo é uma sala do último andar, escondida, guardada por um caixão com uma caveira e teias de aranha, na qual a vilã prepara seus feitiços e poções. As sequências nesse ambiente mostram, primeiramente, oito livros: um de Astrologia, um de Arte das Trevas, um de Alquimia, um de Bruxaria, um de Magia Negra, outro de Disfarces, e, por fim, Feitiçaria e Venenos. Aqui se percebe mais uma referência à Astrologia, que estava presente no espelho, e também outras referências às práticas condenáveis pelo cristianismo, Bruxaria, Alquimia, Magia Negra, Feitiçaria e Artes das Trevas. O grimório de Disfarces, isto é, a coletânea de conhecimentos mágicos acerca dos disfarces foi o escolhido para auxiliá-la na transformação física.

Os ingredientes são pó de múmia, a escuridão da noite, gargalhada de uma velha e o

243 A frase está no plural, pois quando transformada em bruxa sua aparência lembra ao corvo, ave que aparece no filme quando ela transforma sua aparência.

grito de horror e todos eles são preparados por métodos que se remete à Alquimia. Não há um caldeirão para a preparação desta poção, há tubos de ensaios e um bico de Bunsen. Todavia, ao envenenar a maçã para Branca de Neve, o caldeirão é utilizado. A mistura desses elementos ligados a uma única personagem e ao castelo parece denotar um grande sincretismo entre todas as práticas colocadas como condenáveis pelos valores e dogmas cristãos. Não bastam cores e formas. Todo e qualquer artifício imagético que puder construir a ideia de que a personagem só tem características ruins é utilizável e utilizado.



Imagem 18: Bruxaria
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 50m01s-50m38s.

A atriz que dubla a Rainha Grimhilde é Lucille La Verne. O marco de sua voz não é exatamente o timbre ou o alcance vocal, mas a interpretação que ela dá a partir de suas falas, principalmente em diálogo com o Espelho Mágico e quando se transforma em "Bruxa". A intenção do disfarce é parecer uma "velha mendiga", enganar Branca de Neve e fazê-la comer a maçã envenenada. Apesar da mudança de design, vestimenta toda preta, cabelos brancos, corpo debilitado, velho e corcunda com um nariz exageradamente alongado e com uma verruga, a personagem continua a ter formas triangulares, olhos verdes mais sobressalentes que os de sua aparência cotidiana e a cor preta continua a ser presente e essa, combinada à velhice, parecem figurar a representação da morte: a brevidade da vida e a finitude que bate à porta ao fim da vida e a cor preta[244].

É importante salientar que a Rainha, na condição de vilã e madrasta da película, é

244 Na mitologia grega, de acordo com Pastoureau, por exemplo, além do céu e terra, Nyx, uma divindade ctônica, deu origem a inúmeras entidades, a lista variando de acordo com a fonte, mas todos os quais era mais ou menos associado à cor preta: sono, sonhos, angústia, segredos, discórdia, angústia, velhice, infortúnio e morte. PASTOUREAU, Michel. Black: the history of a color. Princeton: Princeton University Press, 2009. p.21.

representada como uma mulher madura, poderosa e independente. Porém, compartilha o mesmo destino que as outras vilãs do mundo Disney: a autodestruição. Isto é, a narrativa é construída a fim de que suas próprias ações maléficas voltem contra seus feitores. Especificamente em *Snow White*, a Rainha cai de um penhasco e morre.

Por outro lado, Branca de Neve pode ser caracterizada como o total oposto de sua madrasta, os cenários que a representam são o poço dos desejos cercado de flores e o espaço da floresta em que seu caixão de vidro é colocado. A prática de se fazer um desejo em poços, de acordo com Alan Dundes[245], é conhecida na história desde, pelo menos, a Roma Antiga. Atualmente tem-se o vínculo da prática somado a oferecer uma moeda à fonte, a fim de que seu desejo se realize. Na antiguidade outros objetos eram ofertados, como conchas e pedras. O curioso é que Branca de Neve não oferece nada. A justificativa poderia ser que a prática folclórica pode ser associada a mitologias outras que não a cristã.

Tanto o cenário do poço quanto o da floresta no terceiro arco trazem dois elementos que estão presentes nos espaços que combinam com a heroína: flores e animais. Branca de Neve conversa o tempo todo com animais, é protegida e até velada por eles. As flores, por sua vez, que aparecem no poço, na casa dos anões e na árvore em frente de seu caixão, podem fazer menção à delicadeza ou beleza que pode ser associada à princesa. É interessante notar que as flores da árvore, tanto quanto a vida de Branca de Neve, estão se esvaindo. Conforme o tempo passa, a árvore parece ter perdido um bocado de sua beleza e vida, pois suas flores caídas cercam o caixão de vidro da protagonista.



Imagem 19: Cenários e relações com personagens
Snow White and the seven dwarfs, 1937, Castelo – madrasta: 2m15s; 6m24s; Branca de Neve – flores e poço: 2m44s 4m33s; Branca de Neve – caixão e flores: 1h19m56s;1h20m02s.

245 DUNDES, Alan. The Folklore of Wishing Wells. American Imago, v.9, n.1, 1962, p.27-34.

Ainda no que tange a personagem principal, tem-se duas características a serem discutidas: a voz e sua ligação com o cristianismo. Acerca da primeira, Adriana Caselotti é a responsável pela dublagem. Sua voz é o que costuma ser caracterizado como virtuosíssima e sua extensão vocal é de uma soprano, o que confirma a característica de virtuosidade conferida a Branca de Neve.

Sobre a segunda, na casa dos anões, Branca de Neve aparece de joelhos, iluminada pela lua e por uma vela e pede para que os sonhos dela se realizem, que os anões estejam protegidos e que Grumpy goste dela. Até aí poderíamos associar sim ao cristianismo, mas também a algumas outras religiões ou religiosidades que veem no ato de ficar de joelhos algum simbolismo de servidão. Todavia, no final de sua oração, Branca de Neve diz 'amém'. O amém é utilizado no judaísmo, no islamismo e no cristianismo significando uma aprovação a algo feito ou dito, ou um desejo que determinada coisa ocorra. No islamismo a demonstração de subserviência a Alá deve ser de joelhos em um tapete e em determinados momentos a testa e as palmas da mão também devem estar no chão. A relação de Walt Disney com os judeus de Hollywood, de forma geral, era bem conturbada, então, só restaria ser um elemento vinculado ao cristianismo que, aliado aos elementos associados à Rainha, demarcam o maniqueísmo característico das adaptações disneyanas.

Para finalizar os elementos de design de personagem é importante salientar a diferença entre os traços e cores entre as personagens. Branca de Neve, a Rainha o Caçador e o Príncipe possuem traços finos, a diferença entre eles se dá pelas formas e cores, como no caso do caçador que usa verde e marrom, majoritariamente, como uma representação e identidade com as mesmas cores de seu local de trabalho, a floresta. Ademais, o verde, ligado à natureza, também representa a Fortuna e a imprevisibilidade da vida, a sorte e o azar. Assim como nos jogos de azar o jogador está nas mãos do *dealer* – que possui mesas de cor verde – a vida de Branca de Neve estava nas mãos do Caçador. E a Fortuna sorriu para ela.

Já os traços dos anões são deveras grosseiros. São traços grossos, são formas grandes e arredondadas, olhos grandes, narizes grandes, barbas grandes e mãos e pés grandes. Provavelmente a ilustração e a coloração desses personagens levaram a um design mais chamativo e grosseiro para reforçar um ideal de anão construído historicamente (grosseiro) e ali dentro da narrativa (engraçado e atrapalhado), bem como para contrastar com a heroína.

❖

Você sabe fazer torta de maçã? Relações generificadas

Logo no início do filme, enquanto o livro mostra o contexto em que se passa a história, podemos levantar características de ambas as personagens: "madrasta vaidosa e malvada", temendo que a beleza de Branca de Neve ultrapassasse a sua, a "invejosa Rainha" "vestiu a pequena princesa com trapos e a forçou a trabalhar", enquanto Branca de Neve não fosse a mais bela, estaria salva do "ciúme cruel da Rainha", enquanto Branca de Neve, além de ser apresentada como vítima de sua madrasta, é adjetivada como "amável princesinha".

Ou seja, nesse começo o cenário apresentado é de disputa. Essa disputa entre ambas não é de poderio político, nem de poderio econômico, mas sim, uma disputa de beleza na qual a Rainha, é colocada como vaidosa, malvada, invejosa e cruel diante da amável e injustiçada Branca de Neve.

Destarte, no decorrer dos diálogos do filme, há diversas falas negativando a Rainha e reafirmando sua vilania, a saber:

> Caçador – Ela é má, tem ciúme de você. Não vai parar por nada!
> Grumpy – Ela é má. Ela é muito malvada. Ela é uma bruxa velha.
> Grumpy – Estou alertando. Se ela souber que ela [Branca de Neve] está aqui se vingará de nós. Ela sabe de tudo. Está cheia de magia negra! Ela pode até mesmo tornar-se invisível.
> Doc – Não se esqueça, a velha Rainha é manhosa, cheia de bruxaria. Então tome cuidado com estranhos[246].

Isto é, além do narrador ausente que se apresenta pelas páginas do livro, os próprios personagens reafirmam, ao longo da película, as características negativas da Rainha Grimhilde. Na contramão, Branca de Neve não tem a reafirmação constante de suas virtudes. Isso se deve ao fato de que, embora alguns anões, o próprio Escravo do Espelho e o Caçador reafirmem sua beleza ou sua bondade, Grumpy desconfia e desabona a princesa. Nos diálogos a seguir é possível perceber as diferentes conotações dadas à princesa pelos anões ao descobrirem que ela não era um monstro como pensavam.

246 Hunter - She is bad, she is jealous of you. It won't stop for nothing! Grumpy - She is bad. She is very mean. She is an old witch. Grumpy - I'm warning you. If she knows that she is here, she will take revenge on us. She knows everything. It's full of black magic! It can even become invisible. Doc - Don't forget, the old Queen is sly, full of witchcraft. So be careful of strangers.

> Doc – É uma garota!
> Sneezy – Ela é muito bonita!
> Bashful – Ela é linda como um anjo!
> Grumpy – Anjo, hah! Ela é uma mulher! E todas as mulheres são venenosas! Elas estão cheias de artifícios perversos.
> Bashful – O que são artifícios perversos?
> Grumpy – Eu não sei. Mas eu sou contra eles! [247]

Assim, o que é possível constatar é que, a princípio, a grande associação feita à princesa é a de beleza. Relação beleza-anjo a partir da pureza de ambos. Isto é, assim como um anjo é puro, a beleza de Branca de Neve também o é. Apesar de saberem que, provavelmente, foi ela quem arrumou a casa e fez a sopa para o jantar, e poderem adjetivá-la como bondosa, caridosa ou prestativa, a beleza é o que se sobressai na protagonista. Por outro lado, Grumpy não parece reconhecer sua beleza e pureza como um aspecto positivo, nem o fato de ser uma mulher, que, a princípio, seria neutro, não passa em branco pela crítica do anão que quebra o argumento de pureza caracterizando todas as mulheres como 'cheias de artifícios perversos'.

Investigando com um pouco mais de atenção, na cena em que os anões chegam à casa e investigam as mudanças do espaço, Doc tenta experimentar a sopa e Grumpy diz "Não beba isto! É bebida fermentada das bruxas". Na hora de lavar grita, zangado, "hah, mulheres!". Ao ver os demais se lavarem, diz "suas artimanhas estão começando a funcionar. Mas eu estou avisando que você dá a elas uma polegada, e elas vão pisar em você!"; "a próxima coisa que ela vai fazer é amarrar laços cor-de-rosa em suas barbas e fazer vocês cheirarem como aquela coisa chamada perfume" e "um belo ramo de lírios que você é". Essas frases todas têm relação não só com Branca de Neve, mas com as mulheres, de forma geral, como as do diálogo anterior.

Grumpy é a representação da misoginia e do machismo. Ele odeia as mulheres e ou as assimila a três características, (i) bruxas; (ii) traiçoeiras; (iii) feminilizantes. Geralmente a bruxa é colocada em suas falas referentes à Rainha. O único caso que não foi necessariamente com a vilã foi na situação da sopa que, provavelmente, teve relação com o fato de ter sido feita em um caldeirão e, no imaginário social, associar-se esse objeto a poções mágicas[248].

---

247 Sneezy - she's mighty purdy. Bashful - she's beautiful, just like a angel. Grumpy - angel, hah! She's a female! And all females is poison! they're full of wicked wiles. Bashful - what are wicked wiles? Grumpy - I don't know. But I'm agin'em!

248 "parteiras, curandeiras e carpideiras, as bruxas misturam em seu caldeirão os mistérios da vida e da morte herdados das tradições pagãs." ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. Bruxas:

A traiçoeira é indiretamente vinculada à figura de Branca de Neve. Ela é bela, mas é mulher e mulheres são traiçoeiras, cheias de artifícios, você dá atenção a uma bela mulher e, depois, ela quererá pisar em você. Isto é, mocinha ou vilã, não importa, o estigma de "ser mulher" já lhe confere uma natureza duvidosa. Se penso o ser mulher no medievo cristão, por exemplo, a submissão à figura masculina, a exclusão de assuntos sociais e a associação ao pecado são características presentes. Enquanto "os homens – pais, maridos, irmãos, pregadores, diretores espirituais – partilham com Deus e com os sistemas jurídicos o difícil, mas necessário encargo de guardar as mulheres"[249], a mulher deve fazer o possível para ser voltada e dedicada à manutenção do lar, criação dos filhos e ensinamentos da Igreja.

Todavia, mesmo que Branca de Neve pudesse se encaixar nesse ideal, Grumpy tem uma visão negativa da mulher justamente porque no imaginário social perdurou, também, uma outra associação da mulher: a de natureza fraca e enganosa, como Eva que, além de dar ouvidos à Serpente, leva Adão a comer do fruto proibido.

> [...] a posição da mulher na sociedade medieval estava ligada a uma visão distorcida pela teologia, responsável pela criação de um imaginário negativo, segundo o qual a mulher teria inúmeras fraquezas físicas, morais e espirituais, sendo responsável pela perdição do gênero humano desde o princípio e contribuindo para perpetuar o mal na sociedade.[250]

Por fim, a feminilização apontada na fala de Grumpy aos demais anões que cedem em se lavar para jantar, mostra ideias sexistas sobre o que seriam características femininas e masculinas: os anões, para ele, não deveriam ter cedido em se lavarem, pois o banho seria o primeiro passo para que, aos poucos, eles se tornassem tão perfumados e ornamentados quanto uma mulher o seria.

Resumindo, Grumpy é a representação do homem que é sexista, machista e misógino. Sua fala dirigida à Rainha ou a Branca de Neve é carregada de estereótipos e estigmas sobre mulheres fundados em ideias que historicamente foram tocando os imaginários desde, pelo menos, a Idade Média. A escolha de colocá-lo no roteiro enquanto

---

figuras de poder. Revista Estudos Feministas, v. 13, n. 2, 2005, p.331. Segundo Georges Duby e Michelle Perrot. História das mulheres no Ocidente. Porto: Afrontamento, 1993, p.96, "a mulher na Idade Média é simultaneamente considerada como o instrumento do pecado que merece o castigo divino", logo, essas mulheres divergentes ao medievo eram vistas como frágeis, frias, guiadas pelo sexo, inclinadas ao pecado e amantes de Satã, por isso deveriam ser guiadas pelo marido, para que não se rendessem a sua fragilidade corporal.

249 Idem, ibidem, p.122.

250 CUSTÓDIO, Pedro Prado. A misoginia na Idade Média: Bruxaria, alguns aspectos religiosos e sociais. Acta Científica, v. 21, n. 3, p. 21-31, 2012, p.21.

um antagonista da princesa, provavelmente, tem relação com o poder conferido a uma mulher virtuosa. A boa mulher é aquela que consegue não só convencer e encantar os homens mais mansos e abertos, mas também converter os mais fechados e desconfiados.

E a conversão de Grumpy tem íntima relação com os papéis de mulheres estabelecidos socialmente na narrativa fílmica. Como moeda de troca em poder ficar na casa dos anões, ela fala "se me deixarem ficar eu tomo conta de tudo, eu lavo, varro, costuro, cozinho...". Desde a primeira sequência na casa dos anões até a última, Branca de Neve aparece limpando, cozinhando e organizando as tarefas domésticas. Ademais, outro papel atribuído a Branca de Neve é o de educar. Apesar de a protagonista ter percebido que os anões não eram crianças órfãs como ela imaginara, ela os instrui a se lavar antes do jantar e se despede dos anões com um beijo na testa duas vezes na película. Ambas as ações são caracterizadas pela maternidade que, por anos, foi naturalizada na figura da mulher. Isto é, tais afazeres, por muito tempo, e ainda atualmente nas famílias tradicionais, são colocados como funções femininas a serem desempenhadas no âmbito que as mesmas "devem" habitar, isto é, o privado.

Outra característica importante a ressaltar é a inocência de Branca de Neve. No terceiro arco, no qual ela é envenenada, apesar da reação dos animais ser contrária à Bruxa, Branca de Neve a defende dos ataques e é enganada pela mesma usando do artifício da velhice da mulher como elemento de sabedoria: "por você ter sido tão boa com a pobre vovó, vou compartilhar um segredo com você: a maçã é mágica e atende os desejos. Uma mordida e todos os seus sonhos se tornam realidade". "Faça um pedido e morda um pedaço", "as vovós conhecem o coração das meninas".

Ao desejar "que ele me leve para o castelo dele e que sejamos felizes para sempre", Branca de Neve é envenenada pela maçã e cai em sono profundo. Ou seja, a figura da madrasta aqui não é somente aquela que maltrata a heroína e usurpa seu espaço político e social, mas é aquela que faz o possível para oprimir a garota e afastá-la de encontrar o amor verdadeiro, o qual é ansiado por Branca de Neve e evidenciado por quase todas as canções que a mesma entoa.

Ademais, é importante ressaltar que, em nenhum momento da narrativa fílmica há o incentivo da protagonista às suas espectadoras, aquelas que, possivelmente, são as mais tocadas em seus imaginários, em correr atrás de seus sonhos. Ela foge de vergonha do príncipe, ela não enfrenta a madrasta e ela não enfrenta o caçador, sua condição é de total passividade dentro das intempéries da vida e, mesmo passando pelos diversos obstáculos passivamente, com seu jeito dócil e meigo, ela, ainda assim, consegue ter o final feliz. Ou

seja, espere, seja boa e virtuosa, pois a vida, magicamente, te trará seus bons frutos!

Por fim, sintetizo o grande antagonismo da heroína e vilã, enquanto a Rainha, mais velha, mais poderosa, vinculada a bruxaria e má transita pelas esferas pública e política, Branca de Neve, mais jovem, indefesa, cristã e dócil é restrita ao ambiente doméstico tanto no castelo como na casa dos anões, ou seja, transita somente pela esfera privada, reforçando, assim, o patriarcado.

❖

Make me a believer: aspectos cinematográficos

Na cena de abertura de *Snow White*, a câmera parece se mover pelo espaço, puxando o espectador/a junto dele. Passa pelas árvores, mostra a arquitetura do castelo e quanto mais perto, mais a cena se dissolve no *close* de uma janela. A câmera continua e conforme a janela fica maior e após *fade-out* dela, aparece um cenário interno ao castelo. É importante colocar que é graças ao uso desta técnica que o público relaciona a construção do castelo ao espaço mostrado logo em seguida. O *fade-out* proporciona a ponte necessária para tal associação. E, como logo em seguida, surgindo no enquadramento da base ao topo, observamos a Rainha, filmada por trás, aproximando-se de seu Espelho Mágico. A escolha do enquadramento não foi deliberada. Colocá-la entrando no plano aberto pela base e se posicionando no centro, frente ao espelho, constrói a impressão de que ela é uma personagem central, poderosa e, ao mesmo tempo, misteriosa. Misteriosa por ter entrado de costas, seu rosto não é revelado logo de início, poderosa porque ela ascende no enquadramento e central porque ela se posiciona no meio da cena (ver imagem 16).

Ademais, *fade-in* e *fade-out* são bastante utilizados ao longo do filme para denotar passagem de tempo, troca de prisma narrativo e afins. A escolha pode sim ter relação com preferência, mas também é a técnica mais barata para fazê-lo. A única situação em que este recurso não foi utilizado é a passagem de tempo *post mortem* da protagonista, no qual representaram as estações pela influência destes numa árvore. A possível explicação é que o *fade* foi usado para passagem de tempos curtos ou, inclusive, passagem de espaços, mas que continuam numa mesma temporalidade que a sequência anterior. Todavia, com a passagem de tempo mais longínqua, usar da estética que se vincula às estações, ajuda o público a perceber quanto tempo se passou.

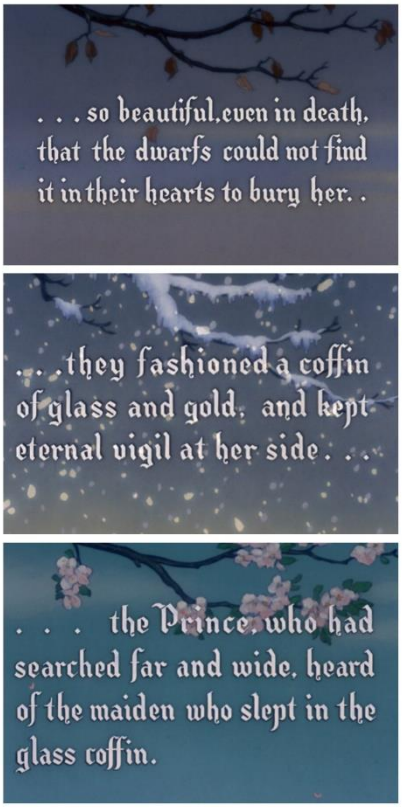


Imagem 20: Estações como passagem do tempo
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1h18m57s-1h19m17s.

Enfim, por outro lado, Branca de Neve, não aparece nem em plano aberto, e nem no centro do enquadramento. Com um plano um pouco mais fechado, para levar o público a focar em sua ação de esfregar o chão, a heroína aparece posicionada quase como um elemento natural do cenário. Além do posicionamento, suas cores e as cores do cenário se harmonizam. O azul petróleo desbotado de seu laço lembra a água caída ao chão, o cinza do balde, a sombra da escadaria e os remendos de seu vestido; o tom de marrom avermelhado de seu vestido combina com as flores de cerejeira que estão ao fundo e à frente dela e o marrom de seus sapatos combinam com os galhos da árvore e com o balde. A harmonia entre cores e enquadramento ajuda a construir a personagem como uma pessoa que ajuda e ajusta o ambiente, que se integra a ele e não se sobrepõe forçosamente (ver imagem 19).

Acerca dessa harmonização das cores, os cenários foram pensados todos para combinar com a protagonista. O azul dos pássaros é o mesmo da manga do vestido da Branca de Neve, o peitoral deles, que em *dégradé* se torna amarelo, tem o mesmo tom da saia do vestido dela, as flores que mostram próximas a ela ou que ela mesma colhe, antes do caçador tentar matá-la são da mesma cor que seu vestido. E, por fim, os anões possuem roupas avermelhadas e azuladas para denotar laços afetivos e harmonia na relação entre a

princesa e eles.



Imagem 21: Harmonização das cores entre a protagonista e outros personagens
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 12m14s; 1h21m14s; 1h20m23s.

Sobre os anões noto que, ao mesmo tempo em que podem ser vistos o vermelho e o azul em suas roupas, os tons predominantes são o bege e o marrom. A meu ver, os anões, com exceção de Dopey, foram pensados para representar a relação entre natureza e humanidade. Isso pode ser pensado tanto por suas cores que combinam seja com Branca de Neve seja com o ambiente da casa e da floresta, quanto por suas formas: o nariz lembra uma batata e seus rostos parecem até com as formas entalhadas pela casa, mas seu corpo é humano. Dopey foi representado nas cores lilás, verde claro, azul e marrom provavelmente para lhe conferir um aspecto mais infantil e imaturo que os demais. Tais cores, quando claras, como no caso do personagem, fazem conexão com juventude e inocência. A título de exemplo, o verde é a cor predominante de onde os *hobbits* vivem no filme, *The Lord of the Rings* e o Fear de *Inside Out* é lilás.



Imagem 22: Lilás e Verde Claro – Inocência
Dopey – Snow White and the seven dwarfs, 1937, 22m14s; Fear – Inside Out, 2015; Hobbiton – Lord of the Rings, 2001-2003.

Além disso, chamo a atenção também para o uso das sombras como algo bastante considerável do começo ao fim da película. Personagens como o Caçador e a Bruxa são sempre acompanhados de suas sombras, muito chamativas. No caso do Caçador, por exemplo, sua sombra denota, de uma forma menos escancarada, a tentativa dele em assassinar Branca de Neve. A sombra juntamente da música mostra para o espectador, de forma indireta, a ação e a tensão da situação, tanto para a heroína quanto para o seu algoz.

Com a Bruxa, é a partir da sombra que se vê a transformação corpórea completa, bem como sua sombra aparece na face de Branca de Neve quando ela cobre a iluminação que adentra a casa pela janela. Isto é, a sombra ligada a essa personagem está vinculada à antecipação da entrada em cena. Em suma, tanto no Caçador quanto na Bruxa, a sombra traz o elemento misterioso e há uma preparação a partir do mecanismo narrativo do terror

e suspense: não se vê o que está acontecendo, mas se espera ansiosamente algo, bem como o espectador ou a espectadora percebe que há algo ameaçador, mas não está dado objetivamente até a entrada direta das personagens.



Imagem 23: O uso das sombras
Snow White and the seven dwarfs, 1937, sequência caçador 10m02s-10m40s; sequência transformação 51m00s-51m40s

E, por fim, chamo a atenção para as sequências da Bruxa e os abutres. Num primeiro momento, quase como um elemento natural, a vilã aparece entre a flora e a noite escurecida. Durante seu caminhar, passa por dois abutres que a olham, se olham e decidem segui-la. O elemento colocado como apresentação dessa perseguição também é o uso das sombras dos animais. Em toda a trajetória da Bruxa, os abutres estão por perto com um olhar malicioso e uma expressão maldosa no rosto. Como o público é informado acerca dos planos dela contra Branca de neve, há a associação de morte, representada pelos abutres, com a princesa. Os abutres, a princípio, parecem apenas ser os beneficiários da maldade da Bruxa. Todavia, os abutres continuam seguindo a vilã, quando ela foge dos anões. Mais uma vez o público é tentado a pensar que os anões morrerão, visto que a Bruxa tenta atirar uma grande pedra neles, o que os mataria, provavelmente. Entretanto, ao final, quem morre é a vilã. Os abutres se olham com o mesmo olhar do começo da

primeira sequência e voam para rodear o corpo.



Imagem 24: Abutres
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1h08m38s-1h08m50s; 1h10m37s; 1h16m53s.

Isto é, a narrativa, aliada a ilustração, animação, montagem paralela e os planos em *close up* das sequências entre abutres e a Bruxa levam o espectador ou espectadora a ter uma série de interpretações que são reveladas erradas com o *plot twist*. A ilustração conferiu o teor maldoso dos animais; a animação deu vida a esse teor maldoso, os olhares e o quase sorriso dos animais, por exemplo. A montagem paralela leva o espectador a ver os abutres e associar com a possível morte de outros personagens: aparecem os abutres e a Bruxa indo à casa da Branca de Neve, aparecem os abutres e a Bruxa tentando derrubar uma pedra nos anões. E, por fim, os planos fechados não permitem que exploremos algo para além da expressão desses animais e, somado à montagem, o público é guiado a acreditar que não será a Bruxa a vítima dos abutres.

❖

Sonhos, primavera, amor e Heigh Ho! Banda sonora

Se, como afirmei anteriormente, a animação não deve ser considerada um gênero, mas sim uma técnica, os filmes de animação da Disney, de forma geral, se enquadrariam muito bem no gênero musicais. Em *Snow White*, por exemplo, além das canções, a orquestra acompanha a película dos créditos iniciais ao fechar do livro no final. Ou seja, o som também foi um dos artifícios para compor as cenas e mobilizar as impressões e sentimentos dos espectadores e das espectadoras.

Inclusive, a escolha de quais instrumentos e como utilizá-los devem ser analisados com vistas à construção fílmica como um todo. Por exemplo, o fagote, junto ao piano na primeira sequência do exterior do castelo até o diálogo da Rainha com o espelho, causa a sensação de expectativa, mistério e tensão. O uso desse instrumento pode ter sido fruto de estudos do compositor sobre o próprio uso do fagote em música erudita. Como um dos exemplos a ser citado, Igor Stravinsky, em 1913, estreou sua composição para balé intitulada *Vesna svyashchennaya*, conhecida aqui no Brasil como A Sagração da Primavera, que é iniciada pela famosa entrada com um solo de fagote. A base da composição de Stravinsky era o folclore lituano, que o levou a padrões complexos e uma simetria distinta da que comumente se via. A proximidade entre a temática folclórica e a sensação provocativa e de teor instigante é comum às composições.

É importante ressaltar que, por mais que o público dificilmente reconheça composições fechadas dentro da película, com exceção das canções, toda parte música é pensada a partir de temas que podem envolver personagens ou situações. Assim, a trilha que envolve a Rainha é composta de: "Magic Mirror", "Queen Theme", "I've Been Tricked", "A Special Sort of Death" e "Have a Bite". Além da presença do fagote e do piano, nas cenas que envolvem a descida da Rainha pela escada e a transformação dela em velha usou-se violinos tocados em *Bruscamente*, o que torna o som bastante marcado, e no andamento *Presto,* o que dá mais rapidez à música. A escolha acompanha a agilidade de sua descida, bem como denota a tensão da vilã e da sequência.

Já nas trilhas que envolvem a Branca de Neve o uso de violinos e, principalmente, flautas, marca até por oposição as composições vinculadas à vilã. O fagote é o mais grave das madeiras, enquanto a flauta é mais aguda. Os andamentos também se diferem. Geralmente as canções entoadas por Branca de Neve são em *Andante*, que assim se chama, pois acompanha o ritmo do andar humano, causando também a sensação de mais identificação, naturalidade e assimilação do público por ser agradável e compassado.

Apesar da importância desses elementos, o centro do subtópico versa sobre as canções entoadas por Branca de Neve. Existem temáticas que se repetem em todas as canções na voz de Adriana Caselotti, a saber, sonhos, príncipe/amor e primavera.

Veja as letras das canções[251]

Canção 1
Estou desejando/
Uma canção

Estou desejando
Para quem eu amo
Para me encontrar
Hoje
Estou esperando
E eu estou sonhando com
As coisas boas
Ele vai dizer
Uma canção
Eu tenho apenas uma música
Uma canção
Apenas para você
Um coração
Batendo ternamente
Sempre implorando
Constante e verdadeiro
Um amor
Isso me possuiu
Um amor
Me emocionando
Uma canção
Meu coração continua cantando
De um amor
Apenas para você

Canção 2
Um dia meu príncipe
virá

Algum dia meu Príncipe virá
Algum dia nos encontraremos de novo
E para o castelo dele iremos
Ser feliz para sempre, eu sei
Algum dia *quando a primavera chegar*
Nós vamos encontrar nosso amor de novo
E os pássaros vão cantar
E os sinos do casamento vão tocar
Algum dia quando meus sonhos se tornarem realidade

Canção 3
Um sorriso e uma canção

Com um sorriso e uma música
A vida é apenas um dia ensolarado
Suas preocupações desaparecem
E seu coração é jovem
Com um sorriso e uma música
Todo o mundo parece acordar de novo
Alegrando-se com você
Enquanto a música é cantada
Não adianta reclamar
Quando as gotas de chuva caem
Lembre-se, você é o único
que pode encher o mundo de sol
Quando você sorri e canta
Tudo está em sintonia e é primavera
E a vida flui junto
Com um sorriso e uma música

Canção 4
Assobie enquanto trabalha
Apenas assobie enquanto você trabalha
E alegremente juntos podemos arrumar o lugar
Então cantarole uma melodia alegre
Não vai demorar muito quando houver uma música para ajudá-lo a definir o ritmo
E enquanto você varre a sala
Imagine que a vassoura é alguém que você ama
E logo você descobrirá que está dançando conforme a Música
Quando os corações estão altos, o tempo voa, então assobie enquanto você trabalha

251 As letras originais estão disponíveis no site Disneyclips. Cf. https://www.disneyclips.com/lyrics/snow-white-and-the-seven-dwarfs.html. Acesso em 20 de setembro de 2020.

Além da primavera e dos sonhos, ações como desejar, imaginar, cantar e sonhar são ações vinculadas à protagonista. Isso se deve ao fato de duas associações possíveis entre eles e Branca de Neve, (i) desejar, imaginar e sonhar reforçam a passividade dela, visto que ela nunca age, apenas idealiza e quer uma vida diferente e (ii) a relação entre cantar e alegria nas canções remete à aceitação da protagonista em relação àquilo que a vida lhe oferece, seja bom ou não.

Nota-se que os elementos imagéticos e os sonoros possuem unidade na obra: as flores sempre aparecem próximas a Branca de Neve, em suas canções, a primavera surge como um elemento importante. Ademais, a passividade da protagonista a impede de ir atrás de uma condição de vida melhor, por isso, ela sonha que algum dia encontrará o amor, centrado na figura masculina, especificamente no príncipe, sendo ele a única condição de possibilidade para se livrar de sua madrasta e da vida miserável. No final das contas, Príncipe Florian é a tábua de salvação da princesa.

O ideal do casamento como porta de saída de uma condição primária está ligado à relação familiar e a um tipo de "prisão domiciliar" na qual a filha mulher ainda responde a pessoas que estão acima dela na hierarquia doméstica: o pai e a mãe. Caso a mulher se case, como é o sonho de Branca de Neve, nesse cenário, ela ainda responderá a alguém, seu marido. Todavia, a casa, seu ambiente "natural" está sob seu controle e a liberdade restrita de organização da casa, parece ser o ideal de uma parcela considerável de mulheres estadunidenses do período e de Disney e seu estúdio. Ter o poder de escolha sobre os copos, as roupas, as panelas e a educação dos filhos e filhas parece ter sido algo projetado nos sonhos de Branca de Neve.

Uma consideração relevante é o conteúdo da quarta canção. Branca de Neve incentiva os animais e, de certa forma, a si mesma, a trabalhar sorrindo, feliz, sem reclamações e até propõe imaginar que a vassoura é a pessoa que se ama para parecer que dançam. Essa canção tem uma relação deveras interessante com a canção cantada pelos anões, *Heigh Ho!,* na qual o trecho "Não é nenhum truque para ficar rico rápido/ Se você cava, cava, cave com uma pá ou picareta/ Em uma mina! Em uma mina! Em uma mina! Em uma mina! / Onde um milhão de diamantes brilham! Nós cavamos, cavamos, cavamos, cavamos desde o início da manhã até a noite" também faz menção ao trabalho. Se analiso comparativamente ambas as canções percebo que Branca de Neve trabalha num ambiente privado, a casa, enquanto os anões trabalham num ambiente 'público', aberto, uma mina. Branca de Neve, para fugir da realidade da limpeza doméstica se incentiva a imaginar pessoas em objetos de trabalho, já os anões não idealizam nada,

simplesmente fazem o que tem de ser feito. A heroína, no processo da aceitação de sua condição, além de idealizar, fala para si e para os animais que não adianta reclamar e por um sorriso em seus rostos, por outro lado, o motivo volitivo do trabalho dos anões é enriquecer, pois ninguém fica rico rapidamente. E, por fim, apesar das diferenças, ambos incentivam o trabalho numa época em que muitas pessoas estavam desempregadas e sem esperança.

III.II Era uma vez uma abóbora encantada:
Cinderella (1950)

Depois do sucesso de *Snow White*, algumas produções como *Fantasia,* de 1940, que custou 2.8 milhões de dólares e só arrecadou $1.3 milhões em seu tempo nas telas, fez com que Disney retomasse a fórmula dos contos de fadas. Mesmo passando por problemas financeiros, *Cinderella* marca esse retorno.

Cinderella foi o primeiro filme de animação da Disney, desde *Bambi* em 1942. Graças à Segunda Guerra Mundial, o estúdio tinha produzido filmes para o exército e, desde *Fantasia* os números não foram suficientes para se recuperarem. Na época, para tentar compensar o público estadunidense e fazer o dinheiro entrar e girar o estúdio, Disney lançou longas metragens compostos por curtas de uma mesma temática, com custos muito baixos como *Make Mine Music,* de 1946.

Lançado em 1950, *Cinderella* possui uma estética de produção comprometida com o orçamento baixo, pode-se ver a volta da referência em *live-action* dos atores e atrizes fotografados como base das ilustrações e animações, o que tinha sido abandonado desde produções como *Dumbo, Bambi* e *Fantasia,* por exemplo, bem como a exploração de um padrão que deu certo. O tempo de experimentações tinha tirado boa parte do dinheiro do estúdio e muitos dos artistas tinham saído para fundar a UPA, em 1941.

Cerca de 90% de *Cinderella* foi feito usando modelos reais. A atriz Helene Stanley, que também é a atriz modelo da princesa subsequente, Aurora, foi a modelo da personagem principal. Todavia, para montar os trejeitos da personagem, principalmente cantando, se inspiraram, também em Ilene Woods, a dubladora de Cinderela.



Imagem 25: À esquerda Helene Stanley e à direita Ilene Woods.
From Rags to Riches: the making of Cinderella, 2005.

Mesmo recorrendo ao *live-action*, que era mais barato que iniciar a ilustração do zero, a produção chegou ao custo de 3 milhões de dólares. Antes da produção de *Cinderella,* o estúdio já tinha um déficit de 4 milhões, ou seja, o filme deveria arrecadar, minimamente, 7 milhões de dólares. Estreado em fevereiro de 1950, a película arrecadou 10 milhões de dólares nos Estados Unidos e Canadá. Com o relançamento em 1987, o estúdio faturou 263,6 milhões. Na época foi tão aceito pelo público que, logo em seguida o estúdio começou a investir em discos e merchandising contendo personagens do filme, principalmente, a própria protagonista. Em consequência desse fluxo de caixa, o estúdio rompeu com a *RKO Radio Pictures*, que distribuía os filmes da Disney. E assim, foi criada a *Buena Vista,* distribuidora da própria Walt Disney.

Destarte, *Cinderella* é um longa-metragem de animação tradicional. Foi dirigida por Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. O roteiro partiu principalmente do romance *Cendrillon,* na versão de Charles Perrault de 1697, mas no *artbook A Wish Your Heart Makes - From the Grimm Brothers Aschenputtel to Disney's Cinderella* de Charles Solomon, há a menção das influências da versão dos Grimm também[252].

Bruno Bettelheim, um psicólogo estadunidense que se debruçou sobre a influência dos contos de fadas das versões da Disney na construção da cognição humana, afirmou que *Cinderella* era o conto de fadas mais conhecido e mais amado com mais de 700 versões documentadas. Para se ter uma ideia, a versão mais antiga deste é da China, do ano de 850/860 EC. Ou seja, existe uma versão primária na China, mas no Ocidente só ficou conhecida a versão de Perrault, publicada em 1698, chamada *Cendrillon,* baseada no conto *Zezolla, la Gatta Cenerentola* de 1634, de Giambattista Basile e *Aschenputtel*, dos Grimm, publicado em 1812. Embora as histórias sejam semelhantes, "cada uma implica um padrão

252 Os responsáveis pela narrativa são Kenneth Anderson, Homer Brightman, Winston Hibler, William Peed, Erdman Penner, Harry Reeves, Joe Rinaldi e Ted Sears. Os processos especiais, o que hoje seriam os efeitos especiais, ficaram sob a responsabilidade de Ub Iwerks, companheiro de Walt Disney desde o começo da carreira; a edição de vídeo por Donald Halliday; direção de som de Oliver Wallace e Paul Smith, canções de Mack David, Jerry Livingston e Al Hoffman e orquestração de Joseph Dubin. Diferentemente de Snow White que tinha apenas quatro diretores de animação, Cinderella conta com dez, a saber, Eric Larson, Ward Kimball, Milt Kahl, Ollie Johnston, Frank Thomas, Marc Davis, John Lounsbery, Les Clark, Wolfgang Reitherman e Norm Ferguson. Isso se deve ao fato de que no primeiro longa a função de 'diretores de animação' era o de 'animadores supervisores', além dos diretores de sequência, diretores de arte, supervisores de direção de arte, sem contar o diretor supervisor. Em outras palavras, de 1937 a 1950 as próprias categorias de trabalho em estúdio se reinventaram. Sem contar que aqui há novas categorias de ilustração: layout e backgrounds. Layout refere-se às cenas estáticas como toda a sequência de abertura, parte narrada e todas as cenas que envolvem o clichê disneyano do livro medieval contendo a história. Os backgrounds são os responsáveis por cenário, desde espaços abertos, fechados até objetos que compõem esse espaço.

radicalmente diferente de comportamento feminino", a saber, a versão dos Irmãos Grimm foi pautada na independência do feminino, enquanto a versão de Perrault incorpora o patriarcado em suas estruturas narrativas.[253]

Assim, esse subtópico foi dividido em cinco partes, a fim de que pudesse mostrar as várias facetas da construção de *Cinderella*. Tendo isso em mente, na primeira parte intitulada "La Gatta Cenerentola", trabalharei com as questões de roteiro. Apesar de a película apontar nos créditos iniciais que foi utilizada a versão de Perrault, no *artbook* de Charles Solomon, há menção de influências narrativas do conto dos Grimm, ou seja, faz-se necessário comparar as três narrativas para perceber como a da Disney foi adaptada.

Em "Mantemos as cores, mudamos a forma", apontarei aspectos dos designs das personagens Cinderela, Lady Tremaine, Drizella, Anastasia e Fada Madrinha a fim de compreender como elas foram pensadas em questões de formas, cores, vozes e movimentos, bem como compararei as personagens de *Snow White* com as de *Cinderella* mostrando as permanências entre ambas. Provavelmente a escolha de continuar com uma certa estética tem relação com a necessidade de fazer um sucesso que ajudasse o estúdio a sair do vermelho. Já em "O padrão continua", apontarei como a inveja estava presente na narrativa disneyana acerca das relações de gênero entre mulheres mais velhas e mais novas. Ademais, o padrão de ser o Príncipe o salvador da princesa também continua.

"From rags to riches" se trata das análises que envolvem as questões cinematográficas da animação, como a continuidade espacial e temporal muito explorada na película, às vezes, inclusive, provocando falsos *raccords*. Todavia, apesar da qualidade não ser das melhores, foi suficiente para levar o estúdio dos trapos ao auge novamente. Por fim, "Dia e noite, Cinderelly" dá conta das análises das trilhas e canções de *Cinderella*, novamente explorando a temática dos sonhos se tornando realidade.

❖

La Gatta Cenerentola: Grimm ou Perrault?

A versão de Perrault foi escrita a partir de uma posição patriarcal para agradar a um

253 Cf. BOTTIGHEIMER, Ruth B. Grimms' bad girls & bold boys: The moral & social vision of the tales. Yale University Press, 1987, p. 36; Knoepflmacher, Ulrich C., Repudiating 'Sleeping Beauty,'. In. CLARK, Beverly Lyon; HIGONNET, Margaret R. Boys, Books, Toys. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1999, p. 11-24. BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. rev. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

auditório aristocrático[254] e começa quando o pai de Cinderela se casa pela segunda vez com uma mulher orgulhosa e arrogante que tem duas filhas com características iguais. Este começo rompe o vínculo entre Cinderela e sua mãe e mascara o fato de que a Fada Madrinha é a representação da mãe morta na versão italiana. Isso minimiza a dor de Cinderela que serviria como uma força motriz para a mudança pessoal. Perrault se concentra em descrições de cenário ou na inveja das irmãs de criação do que em qualquer outra coisa. Os relacionamentos e o poder materno ficam em segundo plano. Mensagens sobre mulheres e submissão, dependência e beleza estão embutidos nesta versão do conto e Cinderela se submete humildemente à sua servidão. Por exemplo, quando seu trabalho é concluído, ela voluntariamente assume uma posição nas cinzas; quando o próximo baile é anunciado, as irmãs de criação consultam Cinderela por causa de seu bom gosto, e ela dá excelentes conselhos e ofertas para ajudá-las a pentear o cabelo. Enfim, o que é possível ver é Cinderela trabalhando feliz e abnegada. No fim da história, a protagonista não só perdoa a crueldade de suas irmãs, mas arranja casamentos vantajosos para elas.

Enquanto as irmãs partem para o baile de três dias, ela as segue apenas com os olhos e começa a chorar, mostrando-se incapaz de agir. Quando sua Fada Madrinha aparece e pergunta o que há de errado, Cinderela não consegue falar. Ela sequer consegue expressar seu desejo de ir ao baile. A madrinha indica que ela pegue uma abóbora, seis camundongos, um rato e seis lagartos e os transforma em carruagem, cavalos, cocheiro e lacaios. Também veste Cinderela e avisa que deve sair à meia noite todos os dias.

Ao terceiro dia, ela corre para que não a vejam maltrapilha e, sem querer, deixa o sapato cair. Após a transformação completa, ainda fica com ela o par do sapato que ela deixara cair, como uma lembrança concedida pela madrinha a ela. Ao procurar a moça que deixou cair o sapato, um mensageiro do Príncipe descobre que Cinderela é a dona do sapatinho de cristal. Nesse momento, ela se transforma mais uma vez pela magia com lindas roupas antes de conhecer o Príncipe como "a gata borralheira". Tal transformação indica que em seu estado humilde ela não seria digna do príncipe. Assim, Cinderela deveria possuir beleza externa, tanto quanto a interna, para que pudesse ser considerada digna do casamento real.

É importante salientar que a protagonista de Perrault não fala por si mesma e nem age por conta própria. Nota-se que ela não age de forma autônoma e, ainda assim, ou

254 Cf. TATAR, Maria. The hard facts of the Grimm fairy tales. Princeton: Princeton University Press, 1987, p. 189; CASHDAN, Sheldon. The witch must die: How fairy tales shape our lives. Basic Books (AZ), 1999.

melhor, justamente por isso, ela é recompensada no final. Após a submissão mansa, aceitação humilde de seu destino, sendo boa para aquelas que abusaram dela, e tornando-se bela, ela é recompensada com o casamento com o príncipe.

Por outro lado, em *Aschenputtel*, vê-se uma intenção diferente na narrativa. Cinderela assume seu próprio destino em mãos e se impõe, através da fala, tentando superar o abuso que sofrera pelas irmãs de criação. A versão de Cinderela dos Grimm está enraizada em uma tradição matriarcal e começa com a morte da mãe da heroína. Em seu leito de morte, a mãe admoesta a filha a ser boa e piedosa e promete assistir Cinderela do céu, bem como cuidar dela. Após o novo casamento do pai, Cinderela é banida para a cozinha e forçada a completar o trabalho doméstico sozinha, enquanto suas irmãs fazem o possível para lhe causar dor e sofrimento.

Essas não são apenas invejosas, mas apresentam elementos cruéis e abusivos em suas ações. Ao contrário da Cinderela de Perrault, que perdura do começo ao fim do conto com um sorriso, esta Cinderela vai diariamente ao túmulo de sua mãe para chorar, orar e se enfurece contra sua situação. Uma vez, quando o pai dela estava indo à feira, ele perguntou às filhas o que eles gostariam. As irmãs pediram vestidos e joias, mas Cinderela pediu o primeiro galho que roçou o chapéu de seu pai. Seu pai trouxe um galho de avelã, que ela plantou no túmulo de sua mãe e regou diariamente com suas lágrimas. O galho cresceu e se tornou uma árvore, e sempre que Cinderela pedia alguma coisa, um pássaro branco vinha e dava a ela.

Muitos elementos da história apoiam o fato de que o poder de Cinderela vem de sua mãe morta e que a mãe, de fato, continua a cuidar dela como a própria árvore e o pássaro, que são fortes símbolos maternos. A árvore é um tema comum nas histórias da Cinderela como um aspecto essencial da vida e força dela, símbolo das conexões com a terra e com a mãe[255]. Ademais, a aveleira é um símbolo da sabedoria feminina[256].

Ao ouvir que haverá uma festa de três dias no palácio, as filhas da sua madrasta forçam Cinderela a ajudá-las a se preparar para isso. Ela implora para a madrasta deixá-la ir, e esta diz sim se, somente se, ela completar a tarefa de tirar lentilhas das cinzas e separá-las. Assim, Cinderela chama os pássaros e os instrui para separar as sementes boas das ruins. Todavia, embora as tarefas sejam cumpridas, Cinderela ainda não tem permissão para ir ao baile. Depois de a família partir para o palácio, Cinderela vai até a árvore e pede para que

255CASHDAN, Sheldon. Op. Cit., 1999, p. 89.
256 WALKER, Mitchell. O Duplo – o auxiliar interno de mesmo sexo. In. DOWNING, Christine. Espelho do Self: as imagens arquetípicas que moldam a sua vida. 10ª. Ed. São Paulo: Cultrix, 1998, p.60-64.

moedas de ouro e prata caiam sobre ela e depois pede ao pássaro que lhe forneça roupas dignas de uma festa.

Por meio desses eventos, pode-se perceber que Cinderela é um agente ativo em seu destino e usa sua voz para poder controlar a situação de maneira mais ativa[257]. Quando a protagonista vai ao baile, o Príncipe dança com ela, após algum tempo, Cinderela foge do príncipe, pelas investidas do mesmo em saber sua identidade. Na terceira noite, no entanto, o Príncipe cobre uma escada com piche, fazendo com que Cinderela perca seu sapato dourado enquanto ela foge. Mais tarde, é o próprio Príncipe que procura por ela. Depois que as irmãs adotivas tentam calçar o sapato, ele insiste que Cinderela possa experimentá-lo, apesar de seu desarranjo estético, isto é, estar suja e mal-vestida, o sapato serve, ele a reconhece como seu verdadeiro amor, e eles se casam.

Nesta versão, as irmãs não são recompensadas por seu tratamento abusivo e por insistência da mãe, elas mutilam seus pés na tentativa de fazer o sapato servir. Então, os pássaros brancos revelam que elas são impostoras enquanto tentam partir com o príncipe. Após Cinderela revelar ser a dona do sapato, o casamento é marcado e as irmãs comparecem a fim de agradar tanto o Príncipe quanto Cinderela. No caminho para o casamento os pássaros bicam um dos olhos de cada uma das irmãs e, por fim, em seu retorno para casa, eles bicam o outro olho. Assim, as irmãs são punidas com a cegueira pela inveja e maldade.

Todavia, no roteiro da Disney, mesmo que inspirado majoritariamente pela versão de Perrault, algumas influências dos Grimm são visíveis. Um exemplo dessa influência da versão dos Grimm é a do final aberto. Enquanto na versão francesa as irmãs de criação de Cinderela pedem desculpas, na versão da Disney, na cena final não se vê nenhum pedido e nem sinal das irmãs ou da própria madrasta no casamento. Outro exemplo que percebo é a inserção de pombas brancas na animação. As pombas em duas cenas da abertura dos créditos e da cena do casamento evocam um animal que comumente aparece associado à maternidade e amadurecimento da mulher. Ademais este mesmo animal foi colocado na animação de *Snow White* como animal representativo da própria princesa. Nota-se que pelo menos nas versões dos Irmãos Grimm pombas brancas são recorrentes associações à figura da mulher.

É importante ressaltar que, apesar das influências mínimas dos irmãos Grimm no roteiro da Disney, a aproximação entre Perrault e o roteiro fílmico é bastante grande

257 BOTTIGHEIMER, Ruth. Op. Cit., 1987, p. 42.

principalmente no que se trata da passividade da princesa. No filme, apesar de a heroína se mobilizar, ou melhor, mostrar interesse em ir ao baile, a passividade e o sintoma de impotência são bastante explorados em ambas as narrativas. Tal inatividade é acompanhada por um sentimento puro de bondade e conformismo. A princesa não se esforça para se impor diante dos mandos e desmandos de sua madrasta e de suas irmãs de criação e as únicas investidas seguras da heroína, pelo menos na narrativa fílmica, aparecem apenas em relação ao gato Lúcifer, de sua madrasta.

Na versão da Disney, Cinderela é obrigada a trabalhar como criada em sua própria casa. Ainda assim, cresce sem perder as esperanças de que sua vida um dia possa melhorar. Certo dia, o Rei na ânsia de se tornar avô, convoca uma festa para comemorar o aniversário de seu filho e manda uma carta para todas as mulheres jovens do Reino que ainda eram solteiras a fim de que alguma delas fosse de agrado do Príncipe e se tornasse uma ótima mãe.

Sua madrasta e suas irmãs de criação não queriam deixá-la ir, e por isso, a madrasta pediu uma série de afazeres domésticos de modo que ela não tivesse tempo nem para se arrumar e nem para ir ao baile. Todavia, assim como a própria Branca de Neve falava com os animais, Cinderela também tem nos animais aliados que confeccionam um vestido para ela, enquanto ela limpa a casa. Apesar de conseguir tempo para ir ao baile, bem como estar arrumada, suas irmãs de criação destroem o vestido. O motivo que explicava tal atitude era o fato dela ter utilizado objetos que pertenciam a elas. Cinderela sem roupas adequadas, e sem ter a possibilidade de ir ao baile, chora no jardim da casa e é amparada por sua Fada Madrinha que faz de uma abóbora uma carruagem e ratos em seus cavalos. A condição para ir ao baile bonita e repleta de objetos mágicos era de que à meia-noite ela saísse do baile pois o encantamento seria revertido.

Pronta para o baile, Cinderela vai, conhece o Príncipe sem saber quem ele é , dança com ele e à meia-noite sai correndo do castelo deixando um sapatinho de cristal na escadaria enquanto foge. O desenrolar da trama acontece com o grão-duque, conselheiro do rei, indo procurar a dona do sapato de casa em casa na região. A madrasta prende Cinderela dentro do seu próprio quarto, após descobrir que ela era a moça que dançou com o Príncipe no baile. Ainda assim, graças aos seus amigos animais, Cinderela consegue sair do quarto e, enfim, provar ser a dona do sapatinho e casar-se com o príncipe.

Cinderela, assim como Branca de Neve, tem uma relação muito positiva com os animais. Além de provavelmente ser uma influência dos Grimm, nota-se novamente a mesma investida entre moralidade e natureza que já comentei no tópico anterior.

Entretanto, diferentemente de *Snow White*, no qual a protagonista manda e instrui os animais a limparem a casa, Cinderela recebe o vestido dos animais por um querer próprio deles. Assim como ela os salva das armadilhas e os protege do gato Lúcifer, em retribuição esses ratinhos e esses pássaros ajudam-na a ir ao baile, bem como tentam ajudá-la a provar ser a dona do sapatinho.

Outro animal que também tem uma relação bastante importante com Cinderela é o cachorro Bruno. Numa primeira aparição, ele está sonhando que pega o gato numa disputa e Cinderela o instrui a não ficar feliz com esse sonho, pois Lúcifer, apesar de não ter nenhuma qualidade, não merece sofrer. Já num segundo momento, em que o cachorro aparece, é necessário que Bruno pegue o gato, pois caso contrário, os ratinhos não conseguirão levar a chave do quarto de Cinderela para destrancar a porta. Em suma, o que é possível dizer é que tanto Branca de Neve quanto Cinderela, por serem virtuosas, encontram na natureza um retorno positivo, um relacionamento amigável e de cumplicidade.

Todavia, enquanto Branca de Neve chega a instruir os animais a fim de cooperar com ela, Cinderela só instrui os animais a terem os mesmos valores que ela, seja corrigindo Lúcifer para não perseguir os ratinhos, seja corrigindo Bruno a não se sentir bem em pegar o gato em seus sonhos. A relação de afazeres domésticos e animais que passa na primeira sequência, em nenhum momento mostra algum tipo de mando ou poderio de Cinderela sobre os animais. Implicitamente pode-se dizer que, visto que ela os alimenta e os salva, parece inclusive existir um jogo narrativo: da mesma forma que ela cuida das roupas e dos afazeres domésticos para a sua madrasta os animais também fazem isso para ela. Entretanto, os animais fazem de bom grado e eles recebem, de alguma forma, algum tipo de retorno enquanto Cinderela não recebe nada.

Enfim, o que pode ser notado é que mais uma vez se você é uma mulher maldosa ou malvada, a natureza pode até não te prejudicar, mas também não te apoiará. Todavia, chamo atenção ao fato de que em *Snow White* a natureza vinga Branca de Neve, já em Cinderella não há vingança aparente. Afinal, em 1950, no pós-guerra, fomentar vinganças – angústias de uma recente catástrofe em que os Estados Unidos haviam feito parte – não era o melhor *plot* a ser alimentado e escrito.

Narrado por Betty Lou Gerson, a história parece sair do livro na sequência inicial. Assim como a película de *Snow White*, Cinderella também apresenta o objeto como início de sua história. Isso provavelmente se deve ao fato de que também foi inspirado num conto antigo, bem como, imageticamente falando, o livro faz relação com o primeiro grande

sucesso da produtora e se configura como um dos vários clichês do estúdio. Neste livro, vemos pássaros azuis que carregam uma faixa escrita *Cinderella,* o nome do filme, e da protagonista, um sapato de cristal ao centro apoiado por uma almofada, ratinhos, especificamente Jac e Gus, correndo em direção à chave que está abaixo do sapato.

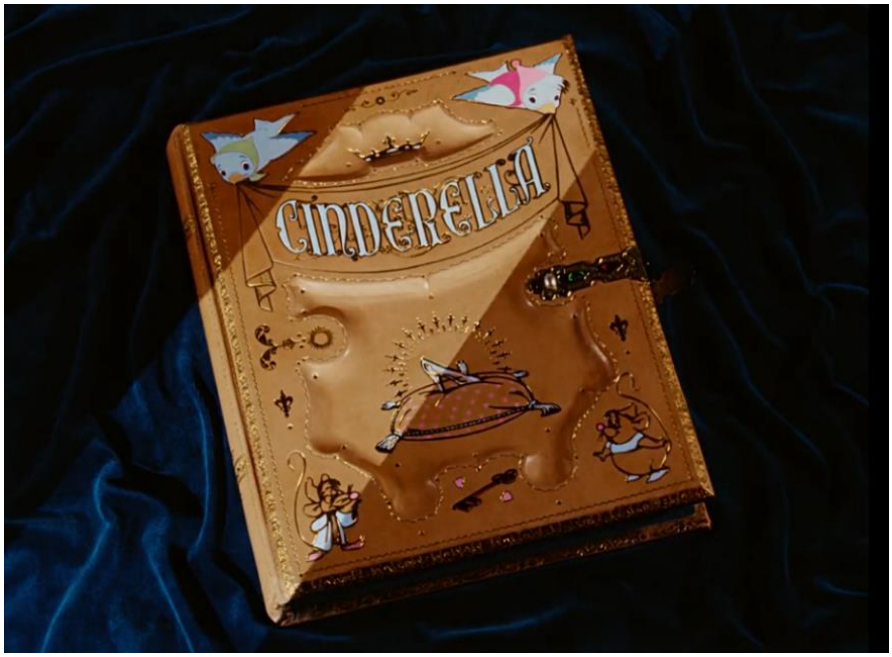


Imagem 26: Livro de Cinderella
Cinderella, 1950, 1m46s

Basicamente, esses elementos da capa contam a história da narrativa da Disney. Veem-se animais que estão em constante contato com a princesa, o sapato de cristal que ela perde no baile, o seu nome e a chave da sequência que a sua madrasta a tranca para não provar o sapatinho no arco final.

Logo que a narrativa começa, em aquarela, apresenta-se a própria narração escrita, um castelo e uma cidade à frente do castelo. Aos poucos a câmera caminha pela imagem e enquadra a construção real. Tal castelo, que é do Príncipe que vai se casar com Cinderela, é muito parecido como o castelo do Príncipe que casa com Branca de Neve. Ambos os castelos parecem flutuar em meio às nuvens, ambos são da cor branca e neste momento já é possível perceber uma relação entre o castelo, o paraíso e algo relacionado aos sonhos. Não obstante é essa relação que também é apresentada no primeiro longa-metragem.

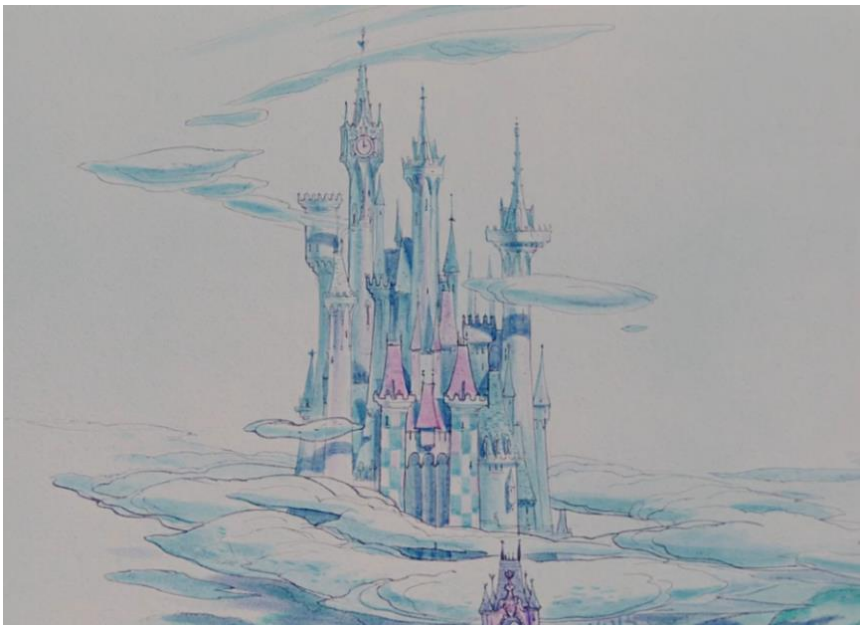


Imagem 27: Castelo do Prince Charming[258]
Cinderella, 1950, 1m52s

Conforme a narrativa vai se desenvolvendo, a câmera vai se encaminhando para o local onde a história ocorrerá. Num *chateau* relativamente afastado da cidade, morava o homem muito bom e sua filha que acabara de perder a mãe. Cinderela é apresentada muito nova, acompanhada de seu pai, do cachorro Bruno e de um cavalo que aparece em outra situação no decorrer do filme.

Châteauesque, também conhecido como Estilo de Francisco I e *Château Style* é um estilo arquitetônico renascentista baseado na arquitetura das casas de campo francesas, chamadas de *châteaux* construídas no Vale do Loire desde o final do século XV até o século XVII.

O estilo apresenta edifícios incongruentemente ornamentados pelas elaboradas torres, pináculos e telhados abruptos dos castelos do século XVI, muito influenciados pela arquitetura gótica. Os edifícios no estilo *château* são normalmente construídos em um plano assimétrico com uma linha de telhado quebrada em vários lugares e uma fachada composta de planos de avanço e retrocesso. E a escolha da arquitetura remonta à origem do conto que serve como base do roteiro, o de Charles Perrault.

258 Não haverá tradução do nome para 'Príncipe Encantado' pois não se sabe se a escolha, ao nomear o personagem, não foi a de dar duplo sentido: ele ser o príncipe encantado ou um príncipe chamado Charming.



Imagem 28: Chateaus
Cinderella, 1950, 1m68s; 38m44s; Chateau do Sul da Crimeia [Ucrânia] - Palácio Massandra, Getty Images.

Nessa cena, a aquarela se torna ilustração no estilo Disney. Apesar de não animadas, essas cenas já são reconhecidas dos espectadores e das espectadoras como um produto Disney. Continuando a narrativa, seu pai, resolvendo lhe dar o amor de mãe, se casa novamente com uma boa mulher que também tinha duas filhas da mesma idade que Cinderela, Drizella e Anastasia. Todavia, logo após a cena externa, passa-se a uma interna: uma janela com chuva e a narraçãode que o pai de Cinderela havia falecido logo em seguida. Da janela com chuva a câmera leva o olhar do público a Cinderela, chorando abraçada à cama, iluminada por uma vela e ao fundo sua madrasta e suas irmãs de criação.



Imagem 29: Cinderela criança e órfã
Cinderella, 1950, 2m24s.

Logo após a morte de seu pai, Lady Tremaine revelou sua verdadeira natureza e se tornou uma mulher má. Não obstante, a vilã que ficou com o poderio da casa, não ofereceu manutenções à residência, e gastou todo o dinheiro do pai de Cinderela. A imagem que aparece concomitante a essa parte da narrativa é a do próprio *chateau* coberto de alguma planta trepadeira como hera, mostrando o descaso com a construção.

Porém, mesmo com o descaso em relação a sua própria casa e mesmo sendo maltratada por sua madrasta e irmãs de criação, Cinderela continuou bondosa e esperançosa de que um dia sua vida mudaria e assim inicia, animada, a história. Na fala da narradora,

> Assim, com o passar do tempo, o castelo caiu em ruínas. Para a família, fortunas foram desperdiçadas nas meio-irmãs vaidosas e egoístas, enquanto Cinderela foi abusada, humilhada e finalmente forçada a se tornar uma serva em sua própria casa. E, no entanto, apesar de tudo, Cinderela permaneceu sempre gentil e boa. Pois a cada amanhecer, ela encontrava uma nova esperança de que um dia seus sonhos de felicidade se tornariam realidade[259].

❖

Mantemos as cores, mudamos a forma: Design de personagens

Como disse, quando da produção de *Cinderella*, o estúdio passava por um momento difícil em termos financeiros. A fim de recuperar o prestígio, mas principalmente o dinheiro, o estúdio apostou em voltar às suas origens. Quando digo origens estou me referindo ao primeiro longa-metragem de sucesso da Disney, isto é, *Snow White*.

A primeira grande semelhança entre ambos os filmes é a de que se trata de contos de fadas. Apesar das bases serem diferentes, o que acredito ter envolvimento com os valores e as características que os produtores desta animação gostariam que a protagonista apresentasse, como salientado anteriormente, ainda é possível notar influências da versão alemã. E é graças a essa influência que percebemos um animal comum em ambas as informações: as pombas brancas.

Uma segunda semelhança bastante importante também tem relação com o roteiro.

259 Thus, as time went by, the chateau fell into disrepair. For the family fortunes were squandered upon the vain and selfish stepsisters, while Cinderella was abused, humiliated, and finally forced to become a servant in her own house. And yet, through it all, Cinderella remained ever gentle and kind. For with each dawn, she found new hope that someday her dreams of happiness would come true.

As duas vilãs são mais velhas e são movidas por um sentimento comum, a saber, a inveja. Ademais, para que a narrativa se desenrole, pelo menos nas versões da Disney, é necessário que a figura paterna morra. Isso ocorre, pois, um pai ausente, apático e que não se importa com os problemas de sua filha poderia não ser aceito pelo público.

Mas talvez o que mais chama a atenção são aspectos que envolvem design de personagens parecidos, ou melhor, iguais. Quando eu falo 'iguais', não estou dizendo que são idênticos, mas uma mesma fórmula que deu certo em *Snow White* foi amplamente explorada em *Cinderella*. Um primeiro aspecto são as características associadas às vilãs.

Lady Tremaine, a princípio, era uma mulher de boa família, que deveria suprir a necessidade de uma mãe para Cinderela, mas que, entretanto, após a morte precoce do pai da protagonista, mostrou sua verdadeira natureza, fria, cruel e amargamente ciumenta em relação ao encanto e beleza de Cinderela, estando determinada a zelar pelos interesses de suas duas "estranhas filhas".

> Era uma vez em uma terra fértil, havia um pequeno reino. Pacífico, próspero e rico em romance e tradição. Aqui, em um chateau imponente, vivia um senhor viúvo e sua filhinha, Cinderela. Embora ele fosse um pai gentil e devotado, e ainda desse à sua filha amada todo luxo e conforto, ele sentia que ela precisava dos cuidados de uma mãe. Então, ele se casou novamente, escolhendo para sua segunda esposa uma mulher de boa família, com duas filhas da mesma idade de Cinderela, de nomes Anastasia e Drizella. Foi com a morte prematura desse bom homem, entretanto, que a verdadeira natureza da madrasta foi revelada. Fria, cruel e amargamente ciumenta do encanto e da beleza de Cinderela, ela estava severamente determinada a defender os interesses de suas duas filhas desajeitadas.
>
> Assim, com o passar do tempo, o castelo caiu em ruínas. A fortuna da família foi desperdiçada nas meio irmãs vaidosas e egoístas, enquanto Cinderela foi abusada, humilhada e finalmente forçada a se tornar uma serva em sua própria casa. E, no entanto, apesar de tudo, Cinderela permaneceu sempre gentil e bondosa. Pois a cada amanhecer, ela encontrava uma nova esperança de que um dia seus sonhos de felicidade se tornariam realidade[260].

260 Once upon a time in a faraway land, there was a tiny kingdom. Peaceful, prosperous, and rich in romance and tradition. here, in a stately chateau, there lived a widowed gentleman and his little daughter, Cinderella. Although he was a kind and devoted father and gave his beloved child every luxury and comfort still, he felt she needed a mother's care. So, he married again, choosing for his second wife a woman of good family, with two daughters the same age as Cinderella, names Anastasia and Drizella. It was upon the untimely death of this good man, however, that the stepmother's true nature was revealed. Cold, cruel, and bitterly jealous of Cinderella's charm and beauty, she was grimly determined to forward the interests of her own two awkward daughters.
Thus, as time went by, the chateau fell into disrepair. For the family fortunes were squandered upon the vain and selfish stepsisters, while Cinderella was abused, humiliated, and finally forced to become a servant in her own house. And yet, through it all, Cinderella remained ever gentle and

É interessante notar que a própria Cinderela, que seria dona da casa por direito, trabalha como servente para sua madrasta e suas filhas. Isso se reflete inclusive no modo como a casa foi construída. Espaços do corredor, o quarto dela, cozinha e o que seria um *hall* de entrada possuem as cores que se conectam com Cinderela, isto é, são espaços de cor branca, marrom, azul, amarelo e dourado. A explicação para estas cores se deve ao fato de que são espaços nos quais Cinderela mais habita e mais aparece. Já a sala de música e os quartos da madrasta, Drizzela e Anastásia, são das cores roxo, bordô e verde. A explicação é a mesma, são espaços que elas dominam, são espaços nos quais elas são mais filmadas e espaços em que elas têm mais poder de ação.



Imagem 30: Harmonização entre personagens e espaços.
Cinderella, 1950, 26m09s; 25m40s; 1h01m39s; 1h01m47s; 1h01m44s; 10m33s; 9m50s; 1h01m28s; 6m06s.

---

kind. For with each dawn, she found new hope that someday her dreams of happiness would come true.

Para compreender como melhor se desenvolveu a escolha das cores e, inclusive, a relação dessa escolha com *Cinderella*, pretendo analisar separadamente as cores e as formas das personagens Cinderela, Lady Tremaine, Drizzela e Anastasia.

Cinderela aparece com uma variedade de vestimentas que além de acentuarem o seu papel social, também carregam características de seus valores. A primeira aparição da heroína se dá ainda criança, no começo da narrativa. Lá, ela está com um vestido azul claro, com os cabelos bem loiros, acompanhada de seu pai e dois animais. É importante mostrar como é harmoniosa a composição desta ilustração em aquarela que, se transforma em ilustração não aquarelada.

O azul do vestido da protagonista é o mesmo azul da água da fonte que é um azul bastante parecido com o colete do pai de Cinderela e que está presente no background da cena. A cor que mais chama atenção no pai de Cinderela é o marrom de seu casaco. Este marrom está presente no cachorro Bruno e também na cela do cavalo. Tons de verde estão presentes na calça do pai, nas árvores ao fundo e um cinza esverdeado é visível na pata do cavalo. Por fim, o vermelho aparente na gravata do pai de Cinderela aparece bem sutilmente na boca da menina, e na língua do cachorro, já o amarelo de seus cabelos está presente nos botões do casaco do pai, numa abotoadura da gravata e na sela do cavalo.



Imagem 31: Cinderela e seu pai
Cinderella, 1950, 2m13s.

Esta primeira cena apresenta cores que estão em harmonia com Cinderela. Percebe-se que todos os ratos são marrons, os pássaros são azuis ou avermelhados, a roupa de Jac, o Ratinho principal, é alaranjada e avermelhada, a roupa de dormir de Cinderela é azul, seu cobertor é marrom avermelhado, assim como os móveis de seu quarto, o tom de sua boca

é rosado e chama bastante atenção, as cores das roupas que ela faz para os ratinhos e para os passarinhos são de tons rosa laranja, verde, vermelho, azul e amarelo. A cortina de Cinderela é esverdeada e seu biombo é azul com dourado.



Imagem 32: Quarto da Cinderela
Cinderella, 1950, 30m36s; sequência quarto: 4m-7m03s

Nesta primeira sequência, é importante notar que muitas das roupas e dos objetos que compõem o quarto de Cinderela estão remendados ou muito velhos. Isso foi utilizado para representar que, assim como a própria casa não tinha reparos, as coisas de Cinderela também não. Isto é, sua madrasta não se importava em deixar os móveis mais velhos ou quebrados e as cobertas remendadas para Cinderela, enquanto suas filhas e ela própria usufruíssem dos melhores objetos.

Chamo a atenção para a cama de Cinderela que além de ter uma coberta remendada, era feita de palha, isto é, a protagonista não dormia num colchão de espuma ou

mola e sim em um colchão feito de palha, o que é deveras desconfortável. Sintetizando, há vários elementos que reforçam a ideia de que sofria nas mãos da madrasta.

É importante notar que o verde associado à Cinderela[261] não é o mesmo tom de verde associado às imagens da madrasta. O verde da vilã e das antagonistas é uma tonalidade de verde que já foi explorada nos olhos da madrasta e do caçador em *Snow White*. Já o verde associado a Cinderela e os animais é muito similar ao usado por Dopey. Enquanto o verde da madrasta simboliza poder e inveja, o outro verde é relacionado com inocência, imaturidade e esperança.

Porém, apesar de ser consagrada portando um vestido azul, em boa parte da animação Cinderela aparece vestindo roupas de tonalidade marrom, bege, branco e mangas de uma blusa azul. O marrom, que combina com boa parte dos móveis de madeira da casa ajuda a construir a relação de domesticidade e afazeres ligados à protagonista. Essa relação é ressaltada pelos mesmos sapatos utilizados por Branca de Neve quando está limpando a escadaria do castelo, a saber, os famosos sapatinhos holandeses. As cores marrom e bege geralmente estão associadas à rotina, apatia e ao cotidiano do lar. Não à toa, tanto a primeira veste de Cinderela quanto a primeira veste de Branca de Neve são explorações dessas cores. Porém, assim como Branca de Neve apresentava um elemento de suas vestes na cor azul, a saber, o laço em sua cabeça, Cinderela utiliza uma blusa azul por debaixo da veste marrom e branca. Provavelmente a escolha da cor tem relação não só com algum tipo de valor atribuído à protagonista, mas também pelo que a cor azul representa dentro desse filme.



Imagem 33: Comparação entre as roupas servis das heroínas
Cinderella, 1950, 18m43s; Snow White and the seven dwarfs, 1937, 5m55s.

261 Para cores nos contos de fadas da Disney Cf. HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: G. Gili, 2013 e BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo. São Paulo: Senac, 2011.

O azul é uma cor que faz referência à mística do poder da natureza, como o céu e o oceano. A associação de vitalidade com a água e de infinito com o céu são bastante recorrentes na história[262]. Geralmente, o azul mais claro faz menção a qualidades mais jovens e serenas, calmas e puras. E, por isso, essa cor é uma das que foram escolhidas para representar a heroína nessa animação.

Já na segunda veste, o que se pode ver é o vestido que os ratinhos e os passarinhos fazem para Cinderela. O vestido é cor de rosa com alguns elementos brancos. É importante salientar que, por mais que eu não tenha destacado como elemento importante até aqui, o branco está presente nessa heroína justamente por fazer menção a algum tipo de pureza, seja em seus valores, seja em relação ao seu corpo. Em outras palavras, Cinderela é pura para o casamento e, por isso, aparecem também pombinhas brancas na cena que antecede o casório. Em maior ou menor grau em quase todas as suas vestes, bem como as duas grandes trocas de roupa dela contêm elementos da cor branca.



Imagem 34: Vestidos brancos
Cinderella, 1950, 47m09s; 1h13m23s

Destarte, a cor rosa, muito utilizada para representação de feminilidade, amor e juventude, pode ter sido escolhida porque o rosa é uma cor animada, divertida e bastante ligada ao feminino e uma das características indiretamente apresentadas em todas as princesas da Disney desse período é uma feminilidade padrão associada a costumes e estéticas que a mídia do período reconhecia como 'corretos'.

262 AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Básico: Cor. Trad. Francisco Araújo Costa. Porto Alegre: Bookman, 2009, p.119.



Imagem 35: Vestido rosa
Cinderella, 1950, 40m13s

Porém, é importante destacar um debate da esfera pública e midiática dos Estados Unidos sobre a cor rosa que ganha importância. Em 1927, a Revista Time lançou uma reportagem com a seguinte *tagline*: Pink for a boy[263]e, já naquela época, chegava-se à conclusão de que as principais lojas de roupas para crianças, nos Estados Unidos, não eram unânimes quanto à cor rosa ser uma cor masculina e a cor azul uma cor associada ao feminino. Porém, na década de 1950, com o resgate da estética vitoriana para vestidos de luxo – visível, também, nas vestimentas das princesas Cinderela, Aurora e, posteriormente, em Ariel e Belle –, além dos formatos dos vestidos, as cores usadas também voltaram ao cenário da moda. O tom rosa pastel é uma das cores mais utilizadas da época, e, por conseguinte, a cor em questão ganhou novos significados junto ao resgate das vestimentas vitorianas nos Estados Unidos, em 1950.

Além dessa inspiração e do debate que já ocorria desde o fim da Primeira Guerra Mundial, é importante salientar a importância da figura da primeira-dama Mamie Eisenhower que, em 1953, posou para um retrato usando um icônico vestido rosa pastel[264].

263 Cf. Fashions: Baby's Clothes. In. Time, monday, Nov. 14, 1927. Disponível em: http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,737019,00.html, acesso em 03 de junho de 2021.

264 Tal cor circulou nas revistas, jornais e demais produtos da época como 'Mamie Pink'. Cf. POUS, Terri. Our Fair Ladies: The 14 Most Fashionable First Ladies: Mamie Doud Eisenhower. In. Time, nov. 09, 2012.
Disponível em: https://style.time.com/2013/02/18/our-fair-ladies-the-14-most-fashionable-first-ladies/slide/mamie-eisenhower/, acesso em 03 de junho de 2021; STEINMETZ, Katz. Belles of

A cor, que no começo do século XX era majoritariamente descrita como uma cor masculina, começa a ganhar novas ressignificações no mundo social através da moda[265].



the Ball: An Insider's Look at Inaugural Gowns. Mamie Eisenhower, 1953: Pretty in Pink. Disponível em: https://style.time.com/2013/01/18/belles-of-the-ball-an-insiders-look-at-inaugural-gowns/slide/mamie-eisenhower-1953-pretty-in-pink/, acesso em 03 de junho de 2021.

265 Estudos dos usos sociais das cores mostram que a cor rosa foi utilizada pelas crianças do sexo masculino com a finalidade de conectarem suas masculinidades a força e virilidade que, no adulto do sexo masculino, era simbolizado pelo uso da cor vermelha, isto pois, o rosa seria visto como um vermelho desbotado. Essas representações do uso da cor rosa associadas à infância e ao sexo masculino, pode ser visto em: PASSARELLI, Ana Paula Martins. O gênero na propaganda de moda brasileira analisada a partir dos elementos de design do vestuário. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2018. Recomendo verem as obras de Diego Velázquez: O príncipe Baltasar Carlos com anão, 1631; Príncipe Baltasar Carlos, 1632; O príncipe Baltasar Carlos a cavalo, 1635; e O príncipe Baltasar Carlos com 11 anos, 1641-46, acessíveis pelo site do Museo del Prado.

Imagem 36*:* Estética, formas e vestidos vitorianos em tons da cor rosa
Da direita para esquerda, de cima para baixo: Robe à l'anglaise, 1785-87, França; Evening dress/ballgown, ca. 1865, Royal Armory & Hallwyl Museum, Estocolmo - Suécia; Wedding Dress de Charles Fredrick Worth, 1879-1880, The Victoria & Albert Museum; Vanity - Auguste Toulmouche, 1890; Toilette - Jules James Rougeron, 1877 e Portrait of Madame Olry-Roederer - Adolphe-William Bouguereau, 1900.

Mamie Eisenhower simbolizava, naquele período, o modelo de mulher doméstica para as cidadãs estadunidenses. Então, com a confluência dos fatores aqui narrados, a cor rosa passa a ser veiculada nas mídias como uma cor associada ao feminino e, por inversão, anos mais tarde, o azul passa a ser veiculado ao masculino[266].

É interessante notar que, além das vestimentas, na decoração da casa em Gattysburg, na Pensilvânia[267], que ela mesma tinha projetado, o banheiro e o quarto do casal possuíam muitos móveis na cor rosa, o que, com a popularidade da primeira-dama, reforçou a reconstrução da cor associada ao feminino. Assim, pode-se afirmar que a primeira-dama, esposa de Dwight D. Eisenhower, colaborou com a ressignificação do imaginário popular sobre a relação sexo biológico/gênero feminino com a cor rosa, pois, características associadas a ela, como sensibilidade, esposa padrão na mídia estadunidense e elegância, por extensão, foram também associados a esta cor.

266 William Ferreira, em seu texto intitulado gênero das coisas: uma análise sobre o discurso de gênero dos bens como cerca, ponte ou fenda para o consumo, 2018, p. 13, explica que o exame de ultrassonografia para o conhecimento do sexo da criança, principalmente no final da década de 1980 e 1990, incentivou "[...] práticas culturais como, por exemplo, o chá de bebê, onde se presenteia a mãe com utilidades para a criança e, também, acelerou a instauração definitiva da lógica do rosa para meninas e o azul para meninos". Ademais, além dos enxovais, começou-se a construir padrões de brinquedos, padrões de cores, padrões de roupas e objetos associados pura e simplesmente com o conhecimento do sexo do bebê. De acordo com SÍMILI, Ivana Guilherme; FRANQUI, Renata. As roupas e os gêneros: as estampas de brinquedos e de brincadeiras. Acta Scientiarum, Maringá, v. 37, n. 3, jul./set. 2015, p.279 "[...] se a criança for menino, será entendido que ele gostará de carrinhos, de bolas e que a cor preferida será o azul; se for menina, que gostará de bonecas [...], e que a cor preferida será o rosa!".
Nos Estados Unidos o uso da cor azul para meninos e rosa para meninas começou a ser usado massivamente pelas propagandas associadas a bebês. Cf. PAOLETTI, Jo B. Pink and Blue telling the boys from the girls in America. Bloomington: Indiana University Press, 2012.

267 Um tour pela casa está disponível no site do National Park Service. A última atualização dos vídeos é do ano 2020. Disponível em: https://www.nps.gov/eise/learn/photosmultimedia/videos.htm, acesso em 05 de junho de 2021.



Imagem 37: Mamie Eisenhower e sua casa em Gettysburg
Mamie Eisenhower White House Portrait – Thomas E. Stephens 1959 e frames dos vídeos do National Park Service.

O vestido do baile de *Cinderella*, que ficou bastante conhecido por ser azul, na verdade, é branco. Enxerga-se nele certo tom de azul quando a iluminação não está de frente para a Cinderela, o que acontece em boa parte das cenas em que ela o está vestindo. A intenção de se fazer aquele vestido é que ele não fosse puramente branco, mas que ele brilhasse tanto quanto o seu sapato de cristal. Todavia, nas impressões de cartazes e em produtos optou-se por usar o azul justamente porque a protagonista já havia usado azul em outras duas situações e, para diferenciar esse vestido que a consagrou, pelo menos reconhecidamente a partir de 1990, do vestido do casamento que é branco.

Mas, apesar de ser um vestido branco iluminado, nas campanhas posteriores de produtos associados à Cinderela, sua roupa foi reconhecidamente pintada da cor azul[268]. O azul, na Roma Antiga, foi considerado a cor dos povos bárbaros e estrangeiros. Além disso, naquele contexto, os olhos azuis simbolizavam o mal, independentemente do gênero. Alguns filósofos e intelectuais do século XIX, como William Ewart Gladstone e Lazarus

268 O aprofundamento das cores rosa e azul neste trabalho, em detrimento das demais cores usadas pelas princesas, tem relação com o processo de uso generificado das cores no contexto atual. Em 2019, a ministra da Mulher, Família e Direitos Humanos, Damares Alves, disse que menino veste azul e menina veste rosa. As implicações históricas e sociais do uso dessas cores em produções midiáticas como as animações da Disney são, a meu ver, importantes fontes de reflexão, tanto pelo contexto nacional brasileiro, no qual eu me insiro como pesquisadora, quanto as implicações do debate no qual a Disney se insere sobre as relações de cores e gênero.

Geiger chegaram à ideia de que algumas civilizações antigas não perceberam essa cor.

O azul só foi alcançado no século XII no contexto da Igreja Católica. No século XII, o deus cristão se transformou em luz. Esta é uma discussão que envolve neoplatonismo, teologia e o uso da iluminação em vitrais, janelas e portas de igrejas, principalmente na França. A luz, nesse contexto, nas artes passou a ser representada pela cor azul. Porém, além da conversão de Deus em um ser de luz e a luz ser associada ao azul, a expansão do culto mariano também corroborou para o uso do azul associado ao feminino. Ao considerar que Maria, virgem, reside no céu, a cor azul passou a ser usada em seus mantos e vestimentas, o simbolismo que antes designava somente sua morada, aos poucos, começou a ser associado à sua pureza – e aqui me refiro à pureza tanto sexual quanto de alma – e, como afirmam Michel Pastoureau e Dominique Simonnet, a virgem se converte na principal promotora do azul[269].



Imagem 38: Cinderela
Disney Princess site

O branco deste vestido combina com a roupa do Prince Charming que também é branca. O dourado de suas vestes é muito similar ao louro do cabelo de Cinderela. O preto do cabelo do Príncipe e de seu sapato é o mesmo tom do colar de Cinderela e o vermelho de sua calça é bastante parecido com a cor dos lábios da heroína. Em suma, o casal foi pensado harmonicamente. E, além disso, toda cena em que ela está usando o vestido se passa em uma iluminação mais baixa ou porque se está no período noturno e a iluminação das sequências está à mercê da lua, ou porque foi a luz foi abaixada propositalmente na

269 PASTOUREAU, Michel; SIMONNET, Dominique. Breve historia de los colores. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006, p.22. "[...] Virgen se convierte en la principal promotora del azul". Recomendo ver as páginas 229-230 do trabalho de João Paulo Baliscei a fim de notar o uso do azul nas obras de Fra Angélico e Angelica Kauffmann. Cf. BALISCEI, João Paulo. Abordagem histórica e artística do uso das cores Azul e Rosa como pedagogias de gênero. Revista Teias, v. 21, 2020.

hora da dança do casal pelo pai do príncipe. A iluminação mais fraca ou apagada foi pensada não só para dar destaque ao seu vestido, mas também para criar um clima de romance entre o casal.



Imagem 39: Cinderela em iluminação baixa
Cinderella, 1950, 50m44s

O último vestido utilizado por Cinderela também é branco. A relação entre as pombinhas que apareceram antes e Cinderela nesta sequência é quase automática. A cor do bico das pombinhas é da mesma tonalidade que o cabelo da agora princesa Cinderela, a cor do vestido é a mesma da das penas das aves e optaram por deixá-la com o mesmo colar do baile que faz referência aos olhos das pombas brancas. Mais uma vez, a ligação entre mulher jovem virginal que sacrifica sua juventude, cuidando da casa sozinha por anos, por outras e outros com as pombas brancas foi feita.



Imagem 40: Cinderela e as pombinhas
Cinderella, 1950, 1h13m19s; 1h13m17s.

O vestido de noiva foi inspirado tanto na Era Vitoriana quanto em trajes de noiva da década de 1940/1950. Mas chamo a atenção para o véu com casquete estilo Julieta que estava na moda daquele período. Por exemplo, trago a vestimenta de Jacqueline Bouvier Kennedy que, apesar de na época, não ser primeira-dama ainda, pela fama da família Kennedy, tornou-se uma figura midiática desde o casamento. Além disso, para o corte em V da manga, nota-se uma inspiração na moda dos vestidos de noiva daquela mesma época. A título de exemplo, trago o vestido de Audrey Hepburn, de 1952, o qual não foi utilizado pelo cancelamento do casamento com James Hanson.

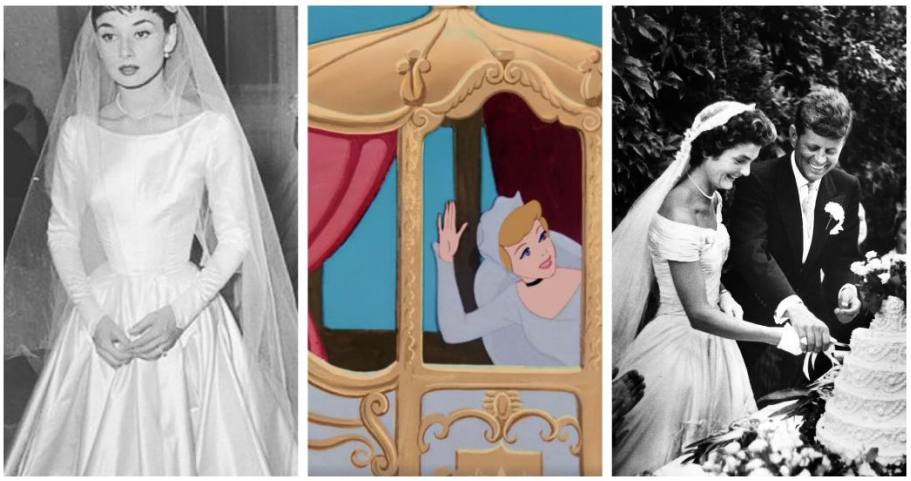


Imagem 41: Construção do vestido de noiva de Cinderela
Audrey Hepburn, 1952, Irmãs Fontana, In. Getty Images; Cinderela, Cinderella, 1959, 1h13m49s e Jacqueline Kennedy, 1953, Alamy Photos and Archives.

Na sequência, após o casamento, Cinderela desfila com o Príncipe em uma carruagem e pode-se perceber mais uma vez uma certa harmonização das cores. O Príncipe veste tom amarelo claro com elementos dourados que se corresponde com o cabelo de Cinderela que, por sua vez, combina com as partes douradas da carruagem. A cor branca do vestido e do véu de Cinderela combina com o branco da carruagem e com as luvas brancas do príncipe. O vermelho de sua boca é o mesmo das cortinas e do estofado da carruagem. Por fim, seus olhos azuis se harmonizam com as roupas dos cavaleiros no background e no próprio céu.



Imagem 42: Cinderela e Prince Charming
Cinderella, 1950, 1h13m36s

Isso significa que a harmonia das cores também representa uma harmonia narrativa para a protagonista. Isto é, quando criança com seu pai e os animais, em seu quarto dentro do *chateau*, em algumas partes da casa, no próprio baile e, no desfile após o seu casamento, as cores ajudam a construir harmonicamente a felicidade ou a relação afetiva entre Cinderela e alguns espaços ou com outros personagens.

Ademais, Cinderela também foi construída com o rosto um pouco mais ovalado. Não é exagerado como o da Branca de Neve, mas as formas arredondadas do cabelo, dos olhos e do rosto trazem novamente a sensação de confiabilidade que o espectador ou espectadora deve ter para com a heroína. Outro elemento aqui que também é bastante parecido com a antiga princesa, é a escolha da dubladora de Cinderela. Ilene Woods, apesar de não ser soprano como Adriana Caselotti, era contralto com uma variedade de alcance bastante notável e sua voz é quase sussurrada, o que dá um ar mágico e agradável ao público.

Independentemente das notas alcançadas, ambas as cantoras e dubladoras estavam ali para ajudar a construir a ideia de que as protagonistas eram virtuosas. A vilã de *Cinderella*, assim como a vilã de *Snow White*, é protagonizada pelo papel de madrasta. Lady Tremaine é uma mulher alongada, com nariz grande e pontiagudo, com rosto triangular, olhos verdes, uma postura altiva e cabelos grisalhos. Seu rosto é fino, sua boca é fina e seus dedos e unhas são alongados. Algumas características dela são similares às da Rainha Grimhilde como o rosto triangular, sobrancelhas arqueadas, o nariz alongado, o corpo alongado e as unhas grandes.



Imagem 43: Lady Tremaine e Rainha Grimhilde
Cinderella, 1950, 1h12m48s; 28m39s; 39m06s; 39m22s; ao meio Snow White and the seven dwarfs, 1937, 48m52s.

Apesar de a vilã de *Snow White* ser bonita e a vilã de *Cinderella* não o ser, ambas carregam em si o fato de serem madrastas e formas que lembram a vilania, pelo menos a caracterizada pela *Walt Disney Animation Studios*. Além das formas triangulares, podem-se perceber as cores similares que são exploradas nas duas personagens. Lady Tremaine é cercada de roxo, verde e bordô. Seus olhos e suas joias são verdes, suas vestimentas são bordôs e roxas e sua boca é pintada na cor vermelho escuro.

Essas mesmas cores em maior ou menor grau estão contidas na personagem da Rainha má da animação anterior. O vestido dela era roxo, o vermelho estava bem demarcado em seu batom e em suas unhas, e a cor do seu olho também era verde. A escolha se deve não só às características já apresentadas anteriormente, mas também, ao sucesso da fórmula.

Ademais, os espaços nos quais ela se impõe também apresentam essas mesmas cores. Seu quarto é roxo na parede e verde no carpete; sua roupa de dormir também é roxa; a cama em que ela dorme possui tons de roxo e verde, bem como a cama em que seu gato nomeado Lúcifer dorme. Apesar desta vilã não usar a cor preta, seu gato é preto. O que eu quero dizer é que roxo, verde, vermelho e preto sempre comporão as vilãs da Disney no período clássico.



Imagem 44: Lady Tremaine e Lúcifer
Cinderella, 1950, 22m23s

Dito isto, Lúcifer tem olhos amarelados e é de cor preta. Possui o mesmo senso de humor e características da madrasta, a saber, altivez, ciúmes, orgulho, rispidez e ironia. Ele, inclusive, faz com que Cinderela se atrase em se arrumar para o baile sujando todo o salão com cinzas que ela acabara de limpar. Nesse sentido, é significativa a inserção das cinzas nesta animação, que faz referência ao adjetivo dado a Cinderela nas versões italiana, francesa e alemã, qual seja, a Gata Borralheira. Borralheira, pois trabalha em meio às cinzas.

Lúcifer já é o nome de uma personagem da mitologia cristã considerada maléfica. Um anjo de luz que, encantado por sua própria beleza, acreditou ser possível igualar-se a Deus e, enchendo-se de orgulho, acaba sendo expulso do céu pelo próprio criador. A escolha de nomear o gato que pertencia à vilã com esse nome mostra mais uma vez a caracterização moral sob o viés cristão como um aspecto importante para a composição das personagens. Enquanto Cinderela, apesar de não apresentar explicitamente algum tipo de valor cristão, exala bondade, esperança e acredita num futuro melhor mantendo sua disposição em relação à vida, sua madrasta, Lady Tremaine, é invejosa, ciumenta, maldosa e possui um gato com o nome do inimigo do Deus judaico-cristão.

Uma consideração relevante é que os traços alongados e pontiagudos, seja do queixo, do rosto em geral, do nariz ou até mesmo do próprio corpo, assim como explorados em menor grau na Rainha Grimhilde, aqui também aparecem a fim de, a partir da percepção do espectador ou da espectadora, mostrar uma personagem maldosa e perigosa. Essas características pontiagudas estão presentes somente na madrasta e não aparecem na figura do gato e nem na figura das antagonistas, Drizella e Anastasia.

Drizella e Anastasia são apresentadas com traços grosseiros, arredondados e lembram os anões da primeira película. Provavelmente a escolha dos animadores foi pensada em duas personagens desengonçadas. Elas possuem pés e mãos grandes assim como os anões. Seus narizes são grandes e seus olhos também. Seu caminhar é atrapalhado e seus gestos são grosseiros assim como no caso dos anões. Em resumo, mesmo não sendo anãs, aparentemente há uma construção da Disney em apresentar traços grosseiros com características desengonçadas e/ou atrapalhadas em certas personagens.



Imagem 45: Traços grosseiros
Cinderella, 1950, 1h01m44s; Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1h19m12s

Os penteados dos cabelos de ambas as antagonistas também remetem à ideia de que elas sejam atrapalhadas, por exemplo, o cabelo de Anastasia se assemelha a uma mola, assim como seu andar e suas ações. O elemento mola dentro da animação é colocado como algo cômico, um elemento que, por si só, é engraçado. Não obstante, não só os traços dessas duas personagens são extremamente grosseiros, mas suas ações também o são. Os animadores optaram por fazer as personagens caminharem de modo caricato, de nariz empinado e de olhos fechados como se elas se sentissem altivas, mas no fundo configurando elementos de riso dentro da história.



Imagem 46: Anastasia
Cinderella, 1950, 28m25s

Quando amedrontadas ou entristecidas, ambas se colocam em cima da cama com o bumbum para cima e o rosto tampado por almofadas. Isso traz uma característica que tambémconversasse relaciona a todas essas outras que comentei, a saber, a infantilização (ver imagem 30).

Os próprios anões também carregam essa característica de infantilidade se comparados à princesa Branca de Neve. Ela os trata como filhos, educando-os, e, antes mesmo de conhecê-los, acha que são crianças órfãs e que a casa deles parece uma casa de bonecas. Mesmo o Príncipe de Branca de Neve os trata como crianças erguendo-os para que Branca de Neve possa beijá-los e despedir-se deles. Aqui, essas duas mulheres se mostram infantis e imaturas diante das outras três que se apresentam, isto é, Cinderela é a jovem que, apesar de não ser madura, não é em nenhum momento infantilizada; a madrasta é a mulher madura tanto em idade quanto em vivências e a Fada Madrinha é uma mulher também madura em idade.

Drizella e Anastasia são apresentadas tão infantilizadas que são pintadas com cores que evocam sentimentos e sensações infantis. Em suas primeiras aparições, elas estão usando vestidos na cor rosa e amarela. O amarelo de Drizella parece um amarelo relativamente apagado, que pode significar algo relacionado a um nojo infantil, pois o amarelo é levemente esverdeado. Por outro lado, o rosa, assim como em *Cinderella*, representa a juventude.



Imagem 47: Cores de Drizella e Anastasia quando crianças
Cinderella, 1950, 1m59s

Ao longo da narrativa outras cores vão sendo incorporadas em ambas as personagens. O amarelo de Drizella evolui para um mostarda meio esverdeado e o rosa de Anastasia evolui para um tom púrpura arroxeado. O verde e o roxo já estavam presentes na vilã, e, para aumentar a carga de inferiorização e imaturidade das filhas da vilã, as cores associadas a elas se tornam claras apesar de serem da mesma tonalidade. As roupas de dormir de ambas são os tons mais claros que se pode notar nelas. Anastasia dorme com a cor rosa e Drizella dorme de verde claro.



Imagem 48: Drizella e Anastasia
Cinderella, 1950, 26m20s.

Nota-se que as cores associadas a elas desde o início partem de uma raiz comum,

isto é, enquanto uma está explorando a paleta de uma tonalidade do verde, a outra está explorando a paleta de uma tonalidade do roxo. Essas duas cores, quando escurecidas, estão presentes na mãe delas. A mensagem aqui além de infantilização, desastre e inveja, é de uma conexão de valores e sentimentos passados de uma mãe para suas filhas.

Finalizando, ambas as personagens, além dos traços e das cores apresentadas, são desprovidas de virtudes. Aqui há um novo contraste dado pela Disney em relação à personagem boa e às personagens más. Não caberia a uma personagem altiva e orgulhosa demonstrar algum tipo de falha ou fracasso de algum tipo de afazer. Essas vilãs são sempre bem apessoadas, muito bem-vestidas, articuladas e detêm o poder sobre tudo e todos em um determinado espaço. Como a característica contrária à virtuosidade de Cinderela não combinaria com Lady Tremaine, o contrário é apresentado nas antagonistas.

De fato, as antagonistas servem para isso dentro de uma lógica narrativa. Antagonistas são opostas às heroínas e não às vilãs. Anastasia não canta, pois é fanha e nem toca muito bem a flauta transversal que sua mãe tenta ensinar a ela. Drizella, por sua vez, não é afinada no canto. Ambas se atrapalham ao cantar uma simples canção intitulada *Sing, Sweet Nightingale*. A vilã está ao piano, tentando ensinar suas filhas a serem virtuosas. Veja, Lady Tremaine sabe tocar piano e sabe instruir no campo musical, mas suas filhas, por serem totalmente opostas à heroína, não são capazes de aprender a serem virtuosas. Em suma, o que se vê é que todas as características incorporadas a Cinderela são retiradas das filhas de Lady Tremaine. Ollie Johnson, que animou as irmãs, em entrevista disse que fez o possível para parecerem preguiçosas, feias e desleixadas.

Por fim, mas não menos importante, a Fada Madrinha representa todas as características que estão ausentes na vilã. Enquanto Drizella e Anastasia são acentuadas por oposição a Cinderela, Lady Tremaine parece ser antagonista da Fada Madrinha. As cores associadas à fada são as mesmas cores associadas a um dos modelitos da vilã, só que em tonalidades muito mais claras. Inclusive, essas mesmas cores estão presentes nos passarinhos que combinam com Cinderela. Percebe-se que as vestes de Lady Tremaine sempre são em tons púrpura e azul escuro. Contrariamente, as vestes da madrinha são rosa e azul claro, configurando assim não só o contraste das características de ambas, mas de como elasatuam na vida de Cinderela.

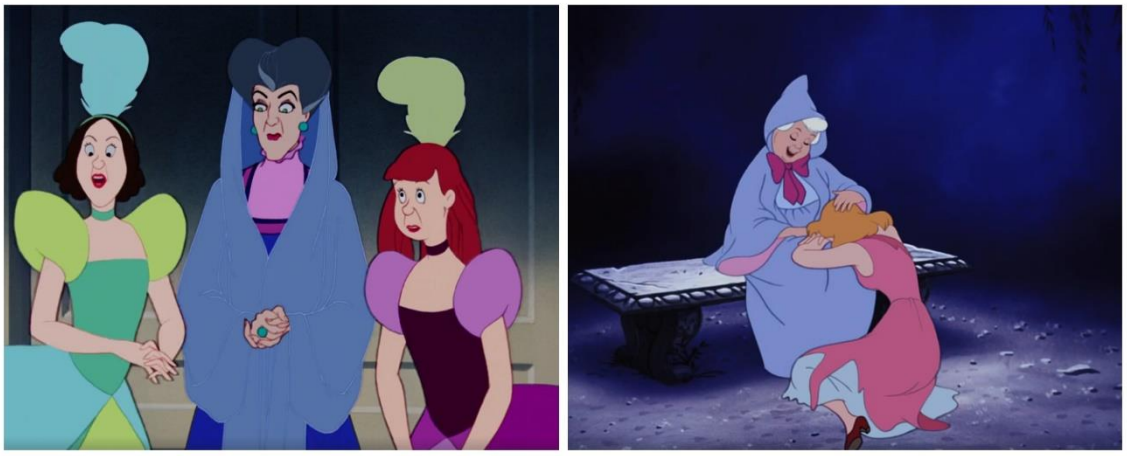


Imagem 49: Cores opostas de Lady Tremaine e Fada Madrinha
Cinderella, 1950, 40m32s; 43m03s.

Enquanto a Fada Madrinha é amorosa, com ares de avó, bondosa e engraçada, a madrasta é ríspida, irônica, má e sem senso de humor. Para caracterizar o aspecto bondoso e amoroso da Fada Madrinha, a Disney optou por mais uma vez usar das formas arredondadas para demonstrar os valores e as características da personagem. Ademais, seus cabelos brancos que denotam uma idade um pouco mais avançada fazem referência a um sentimento parental muito significativo e simbólico na vida de uma jovem mulher.

É válido lembrar que mesmo quando a Rainha de Branca de Neve está transfigurada em idosa seus cabelos não são brancos, são de uma cor desbotada próxima ao bege. E Lady Tremaine, apesar de ser mais velha que as outras mulheres da narrativa de Cinderela, possui cabelos grisalhos, representando então uma mulher de meia-idade, amargurada com o destino de sua vida.



Imagem 50: Mulheres mais velhas da narrativa
Snow White and the seven dwarfs, 1937, 1h10m04s; Cinderella, 1950, 22m29s.

A Fada Madrinha foi interpretada com leveza pela voz de Berna Felton. A escolha

da atriz partiu de sua voz ser calorosa e agradável. Diferentemente de Eleanor Audley, uma das principais dubladoras e atrizes da Disney, que foi escolhida por sua voz autoritária, de comando, sarcasmo e poder.

Já a heroína, de acordo com Amy Davis, tem um toque de inspiração em Grace Kelly e, assim como as demais princesas do período clássico, Branca de Neve e Aurora, a protagonista tem como característica ser naturalmente bondosa, graciosa, bela, musical, bem-humorada, inocente e jovem[270]. Ela aparece no decorrer da *mise en scène* geralmente trabalhando com serviços domésticos na casa, pois foi forçada a trabalhar como uma empregada em sua própria casa por sua madrasta. Entretanto, no decorrer da produção fílmica, ela trabalha para conseguir ir ao baile real, tentativa que, apesar de bem-sucedida, a princípio, a conduz à cena de maior humilhação da narrativa, a sequência de destruição do vestido, levando-a ao ápice do enredo, que conta com a participação da Fada Madrinha.

Cinderela foi ilustrada e animada por duas pessoas, a saber, Erik Larsen e Mark Davis. O primeiro, conhecido por trabalhar na Disney desde *Snow White*, caracterizou os movimentos da protagonista de forma simples. Movimentos simples, num ritmo bastante naturalizado e harmonioso como a primeira sequência em que ela aparece, acordando e cantando junto aos passarinhos e ratinhos. Já o segundo animador lhe deu características animadas que evocam mais inteligência, esperteza, agilidade e nitidez, inclusive, para a personagem, como todas as cenas em que ela anda depressa ou corre, ou ainda quando vê a carta com o selo real e é irônica não só na fala, mas em sua expressão. Ademais, todas as cenas em *close up* de Cinderella também foram feitas por Mark Davis.

É interessante notar que, enquanto Cinderela foi animada para parecer graciosa ou inteligente, a maioria dos homens, com exceção do príncipe, foram animados para parecerem engraçados e atrapalhados, como o grão-duque e o rei, assim como as irmãs de criação de Cinderela.

❖

O padrão continua: a inveja presente nas relações de gênero

Nessa escravidão, tu és princesa sem saber, tu mereces muito e uma coroa hás de ter. Essa é a primeira frase cantada direcionada a Cinderela na animação, já levando o

270 DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p.101.

espectador a esperar um final feliz merecido pela protagonista. Em seguida, os roteiristas resolveram situar a princesa, que é a mais velha das princesas Disney, em um contexto que explicasse sua posição dentro da narrativa.

Seu pai, após se tornar viúvo, acreditava que ela precisaria da atenção de uma figura materna e, por isso, casou-se novamente. Ainda na voz da narradora, o público é levado a pensar que, a princípio a pretendente era uma boa mulher, de boa família, com duas filhas da idade de Cinderela, o que a configuraria como a mulher ideal. Porém, com a morte do pai da protagonista, as coisas mudam drasticamente.

Mais uma vez a Disney optou por caracterizar a vilã da história como uma mulher mais velha. Inclusive, além de ser mais velha, também ocupa o lugar de madrasta. Essa noção de madrasta que é má, que tem inveja e que é ciumenta, acabou alcançando os imaginários sociais a ponto de outras representações cinematográficas utilizarem da figura da madrasta como símbolo de maldade para com uma criança do mesmo gênero ou gênero diferentes[271]. Então, em suma, vê-se na narrativa da Disney mais uma vez o embate entre a mulher madura e a mulher jovem. As características que foram atribuídas à figura de Lady Tremaine, mais uma vez, são rodeadas de um simbolismo que evoca valores não cristãos e isso pode ser percebido a partir do seu gato Lúcifer.

A inveja aqui presente não é de Lady Tremaine em relação a Cinderela. A vilã inveja a beleza de Cinderela porque suas filhas são estranhas e desajeitadas. Então, Lady Tremaine pode até ser uma boa mãe, mas não é uma boa madrasta. Todos os seus investimentos contra a heroína são feitos para preservar e ajudar as suas filhas.

Apesar de poder ser uma boa mãe, o tratamento que ela dá às meninas é bastante rígido e até impositivo, como, por exemplo, as notícias que ela dá de que o Príncipe está procurando a mulher do baile e afins são dignas de uma certa desconfiança em relação a alguma forma de amabilidade ou afeto vindas da mulher madura. Ou seja, por mais que ela queira o melhor para suas filhas, ela não é uma pessoa que tem e dá carinho.

Drizella e Anastasia, por serem as antagonistas e filhas da vilã, carregam os mesmos sentimentos para com Cinderela e agem da mesma forma que a sua mãe para maltratá-la. O que quero dizer é que, assim como Lady Tremaine é abusiva e manda em Cinderela, as filhas também o fazem e sentem inveja da beleza de Cinderela. Essa inveja alcança seu ápice quando ela está pronta para ir ao baile, e as duas irmãs destroem o vestido da heroína. Além dessa sequência, outra que revela a inveja e o ciúme delas para com a protagonista é

271 The Stepmother, filme de 1972; Enchanted, filme de 2007; e A Tale of Two Sisters, filme de 2003, são exemplos desse plot.

aquela em que elas acham um absurdo a mãe ter dado alguma esperança para Cinderela de que ela poderia ir ao baile também.

Chamo a atenção para uma diferença bastante significativa entre as antagonistas e a vilã em relação a Cinderela. Enquanto Lady Tremaine é mais ríspida e maldosa em suas ações, mostrando inclusive ser cínica quanto a dar esperanças a Cinderela de que ela poderia ir ao baile, as antagonistas são mais ressentidas quanto à própria inveja que elas sentem de Cinderela. Elas, em nenhum momento, são pura e simplesmente maldosas, inclusive, sequer entendem o cinismo e a ironia da mãe. No fundo, parece que elas foram criadas para sentir inveja e uma inveja acompanhada de raiva da protagonista. E essa criação, provavelmente, foi fruto de um sentimento primário em sua mãe.

No diálogo a seguir, pode-se perceber que Drizella responde de uma forma não maldosa, porém raivosa à pergunta de Cinderela. Ademais, neste mesmo diálogo pode-se perceber que ambas as antagonistas mandam Cinderela fazer uma série de afazeres como consertar as roupas, reclamar de seu atraso ou levar alguma coisa para lavar e voltar rápido, controlando a temporalidade das ações da própria protagonista.

É claro que essas falas de controle de tempo demarcam certo poder das antagonistas em relação a Cinderela, ainda mais que Cinderela responde de uma forma totalmente passiva e conformada em fazer tais afazeres sem contestação. Todavia, a verdadeira forma de poder encontra-se na madrasta que, além dos elementos estéticos e imagéticos que já foram colocados aqui, nessa sequência em nenhum momento demonstra estar com raiva de Cinderela, não altera sua expressão vocal e nem suas ações para demonstrar seu poder. Ela age naturalmente, muito calma e repreende a heroína a fim de castigá-la sem alterações e sem elevar seu tom de voz.

> Cinderela - Bom dia, Drizella, dormiu bem?
> Drizella - Até parece que se importa.
> Drizella - Leve isso para passar e traga de volta em uma hora. Uma hora, ouviu?
> Cinderela - Sim, Drizella.
> Cinderela - Bom dia, Anastasia.
> Anastasia - Ora, já não era sem tempo.
> Anastasia - Não esqueça de consertar minhas roupas e não leve o dia todo para terminar.
> Cinderela - Sim, Anastasia.
> Lady Tremaine - Ora, entre, garota, entre.
> Cinderela - Bom dia, madrasta.
> L. Tremaine - Pegue a roupa suja e vá fazer seu serviço.
> Cinderela - Sim, madrasta.
> [...]
> L. Tremaine - Parece que você tem tempo para piadas maldosas. Talvez possamos colocá-lo em melhor uso. Agora, deixe-me ver ... ali está o grande tapete no corredor principal... limpe! E as janelas, as de cima e de

> baixo... Lave-as! Ah sim, e as tapeçarias e cortinas...
> Cinderela - Mas acabei de terminar ...
> L. Tremaine - Faça de novo e não se esqueça do jardim. Esfregue o terraço. Varra os corredores e as escadas. Limpe as chaminés e, claro, há o conserto e a costura e a roupa lavada e mais uma coisa! Providencie um banho para Lúcifer[272].

Também é de suma importância notar o controle que essas três mulheres exercem sobre o tempo da protagonista. Elas estipulam horários para seus afazeres e o começo da fala da madrasta 'parece que você tem tempo para piadas maldosas' seguida da recomendação de 'um bom uso do tempo' basicamente denotam a exploração e controle corpóreo, temporal e social da protagonista tanto pelas antagonistas, quanto pela madrasta. A dominação dessas mulheres sobre Cinderela só não alcança seus sonhos e sua fé, o último reduto de sua expressão identitária e de autoafirmação.

Assim, outra relação entre mulheres importantes é a que existe entre Cinderela e a Fada Madrinha. A Fada Madrinha representa, em alguma instância, o relacionamento materno, ou melhor, um amor materno para a heroína. É graças à Fada Madrinha que ela consegue ir ao baile e ter a possibilidade de melhorar a sua vida. Ela aparece primeiramente no filme como se estivesse sentada onde a Cinderela está chorando para construir a ideia de consolo ou apoio. As frases ditas por ela são sempre incentivando Cinderela a não desistir dos seus sonhos, a não desistir de ter uma vida melhor e que o sentimento derrotista que Cinderela parece estar sentindo não vale a pena.

Ademais, apesar de dar a condição de possibilidade, a Fada Madrinha também cria uma restrição à heroína, a saber, que todo encanto e magia acabam à meia-noite. Então, o que se pode perceber é que, ao mesmo tempo em que ela cria a condição de possibilidade, incentiva a protagonista e consola, ela também impõe uma restrição de horário de quando a magia vai acabar. É interessante notar que as Fadas Madrinhas, em nenhum momento, são consideradas pagãs por deterem poderes, como a Rainha Grimhilde. Inclusive, o

272 Cinderella - Good morning, Drizella, did you sleep well? Drizella - It seems that you care. Drizella - Take this to pass and bring it back in an hour. An hour, Mother? Cinderella - Yes, Drizella. Cinderella - Good morning, Anastasia. Anastasia - Well, it was about time. Anastasia - Don't forget to fix my clothes and don't take all day to finish. Cinderella - Yes, Anastasia. Lady Tremaine - Come on, girl, come on. Cinderella - Good morning, stepmother. L. Tremaine - Grab the laundry and go to work. Cinderella - yes, stepmother. [...] L. Tremaine - Parece que você tem time for vicious pratical jokes. perhaps we can put it to better use. Now, let me see... there's the large carpet in the main hall. clean it! and the windows, upstairs and down. wash them! oh yes. and the tapestries and the draperie. Cinderela - But I just finished... L. Tremaine - Do them again and dont forget the garden. scrub the terrace. sweep the halls and the stairs. clean the chimneys. and of course, there's the mending and the sewing and the laundry and one more thing. see that Lucifer gets his bath.

argumento de a Fada Madrinha estar lá é o fato de que Cinderela, no fundo, ainda tem fé.

É claro que a fé é um sentimento que não necessariamente se conecta ao cristianismo, mas os códigos culturais das espectadoras e dos espectadores provavelmente associariam com algo benéfico ou que partilhasse de algum ponto comum da crença majoritária em território estadunidense. Disso, segue-se que, mesmo com a restrição, Cinderela fica deveras agradecida por ela ter deixado o sapatinho de cristal como uma lembrança do que ela viveu durante a noite. Então, a graça concedida a Cinderela é limitada e cabe a ela, e tão somente a ela, agir diante do período concedido.

Isto posto, existe outra faceta a ser explorada das relações de gênero. Não mais entre mulheres, mas entre gêneros diferentes. Primeiro, saliento a vontade do Rei em ser avô. Para que ele realize seu desejo, seu filho precisa se casar, mas seu filho aparentemente não se interessa por nenhuma das moças com que ele teve contato até então; por isso, o Rei organiza um baile para que todas as moças solteiras do reino possam ir e seu filho possa escolher alguma dentre elas.

O grão-duque, que é conselheiro do Rei, fala para ele que é necessário amor para se casar. Mas o Rei explica que amor só acontece quando duas pessoas se encontram no momento certo, na hora certa e na ocasião certa. E nada melhor do que um baile para ser este momento. A todo o momento, o Rei enfatiza de que não é possível que nenhuma das mulheres que seu filho está vendo ou esteve vendo, antes do baile ou no próprio baile, não sejam perfeitas para ser mãe. E logo depois ele corrige para esposa.

A partir dessa fala, vê-se uma concepção bastante naturalizada de que a mulher existe para ser mãe. A maternidade não é algo visto como construção histórica e, sim, a partir de aspectos biológicos. O biológico é tomado como o único critério relevante e, assim, por muitos anos as mulheres foram destinadas a conceber filhos e educá-los. Parece que a única condição de existência das mulheres era a de reproduzir e ser mãe. Aqui, o Rei não quer saber se as mulheres desejam ser mães, se elas têm outros planos para a vida delas, e afins. A única diferença entre as mulheres seria entre as que seriam boas mães e as que não seriam. Aparentemente, em um diálogo curto, aspectos maternos, ou vistos como maternos, seriam aparentes nas falas dessas mulheres. E Cinderela parecia ter essas características.

Cinderela sabe cuidar da casa, sabe lavar roupas, sabe cuidar dos animais, sabe consertar roupas, é amorosa, virtuosa, bondosa e paciente. Por mais que ela não tenha cumprido algum tipo de relação maternal com outras personagens humanas na animação, a relação que ela tem com os ratinhos de proteger, de dar comida, e de fazer roupas seria um

indício de sua natural condição materna.

Por fim, a relação entre Cinderela e o Príncipe, que é reforçada pelas cores que ambos usam, destacando a harmonia do casal não só pelos diálogos, ou canções, mas também pelos aspectos visuais, é uma relação em que, pelo menos, pelo ponto de vista de Cinderela, parece ser muito além do que ela imaginou. Isso quer dizer que ela passa um período com o Príncipe sem saber que ele é filho do rei. Ela chega a dizer que não teria sido tão bom nem se fosse com o Príncipe. Isso mostra que Cinderela não acredita que algum homem da realeza pudesse se interessar por ela mesmo estando arrumada. Portanto, mesmo nessa situação em que ela está muito bonita, muito arrumada e ninguém sabe qual é a identidade dela, ela não pensa na possibilidade de o Príncipe ter se apaixonado e se encantado por ela.

Essa é uma das situações, dentre diversas outras, em que Cinderela se mostra passiva e se menospreza ou se diminui diante das adversidades da vida. Em todas as interações com a madrasta e suas irmãs de criação, Cinderela não se impõe, mostra certa indignação em alguns momentos da narrativa, com o fato de a madrasta ter imposto tarefas que ela já tinha concluído ou o fato de suas irmãs de criação destruírem o seu vestido, mas ao mesmo tempo ela não faz nada além de mostrar essa indignação. Cinderela, em nenhum momento, age contra as vontades das mulheres que exercem poder sobre ela.

A única situação em que ela ignora totalmente o que pedem para ela fazer é quando dizem que o Conselheiro do Rei está indo de casa em casa para ver de quem é o sapatinho de cristal. Ela parece anestesiada e totalmente ausente, pensando no acontecimento que virá. É como se ela estivesse sonhando acordada e percebesse que este sonho está cada vez mais próximo de se tornar realidade. Todavia, a própria madrasta e filhas apontam que Cinderela está muito estranha e a madrasta, percebendo que ela era a moça do baile, a prende dentro do próprio quarto. Isto, mais uma vez, mostra que a figura da mulher mais velha tenta, a todo custo, impedir a felicidade da heroína. Aqui não mobilizada por sua própria felicidade, mas sim em prol de alguma conquista que possa beneficiar uma de suas filhas ou ambas. No fundo, esse beneficiar das filhas, de algum modo, também a beneficia.

Cinderela só sai da condição de prisão pelos ratinhos, os quais ela um dia também libertou. Mais uma vez a natureza ajuda a protagonista e uma natureza simbolizada por animais do sexo masculino. Isto é, apenas o homem ou o masculino tem condição de salvar as mulheres indefesas jovens que penam nas mãos das mulheres maduras que sentem inveja ou ciúme e, por isso, são maldosas com essas jovens bondosas.

❖

From rags to riches: aspectos cinematográficos

Apesar do pouco orçamento, algumas inovações em *Cinderella* são perceptíveis. Um primeiro destaque que dou é para os efeitos especiais que passam pela supervisão de Ub Iwerks, mas são compostos por um time de animadores que ficaram responsáveis por algumas cenas específicas.

A cena das transformações da Fada Madrinha e a cena em que Cinderela lava o chão e aparece uma série de bolhas criando o efeito de continuidade temporal, foram aspectos inovadores se comparados a *Snow White*.

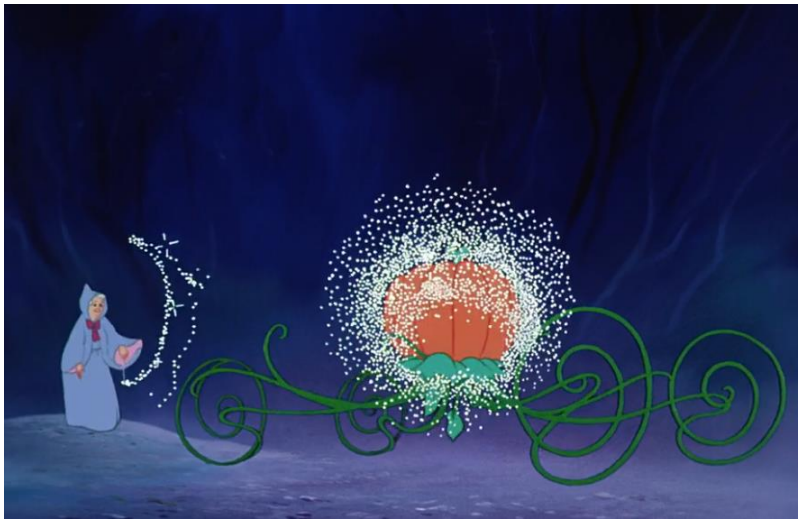


Imagem 51: Efeito especial na transformação da abóbora
Cinderella, 1950, 44m51s

A escolha em se fazer efeitos especiais nas transformações que a Fada Madrinha fez, pode ser compreendida pelo fato de que, diferentemente de *Snow White*, aqui não é uma bruxa que produz magia, mas sim uma fada boa. Se em *Snow White* fazia sentido usar sombras para a transformação, resgatando aspectos de filmes de horror muito inspirados no Expressionismo Alemão, da década de 1920, em Cinderela não faz o menor sentido o uso das sombras para as transformações. Ademais, em *Pinocchio*, Disney já tinha usado efeitos especiais para a aparição da Fada Azul. Então, mesmo com o orçamento abaixo do esperado o estúdio não deixou de produzir os efeitos especiais nas animações.

A escolha dos efeitos especiais nas bolhas, o que poderia ser evitada, por exemplo, provavelmente tem relação com as experimentações do estúdio. As bolhas já tinham sido utilizadas em *Fantasia*, de 1940, e provavelmente os animadores e o próprio Disney gostaram da sequência. Por isso foi feita a escolha das bolhas para preencher a sequência de

cantoria de Cinderela, criando a continuidade temporal e tornando a animação mais rica em relação às técnicas.



Imagem 52: Cena das bolhas em continuidade temporal
Cinderella, 1950, 27m25s

Entretanto, apesar de salientar certo avanço técnico, o que se pode perceber é que existem algumas falhas de *raccords* que não foram propositais e que demonstram a correria dos prazos de entrega, bem como uma falta de orçamento para redesenhar ou reanimar cenas que revelam esta falha.

Na linguagem dos técnicos, o falso-raccord ou *faux raccord* ou ainda *jump cut*, é uma articulação mal realizada ou mal concebida (insuficientemente contínua). Do ponto de vista estético, trata-se, antes, de uma mudança de plano que escapa à lógica da transparência que atua na articulação. O falso-raccord é, entretanto, um *raccord*, pelo fato de ele assegurar uma continuidade mínima da narrativa: ele não impede a compreensão correta da história contada, e só é falso a partir de uma visão verossímil e convencional, a de uma continuidade do visível[273].

Na sequência após as bolhas e na sequência anterior às bolhas, vê-se um cenário totalmente divergente do outro, mesmo tendo a intenção de ser o mesmo. A sequência

273 AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário crítico e teórico de cinema. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003, p.116.

após as bolhas possui ilustração em animação que parece mais antiga do que a sequência anterior às bolhas. Entende-se, então, que a sequência antes das bolhas foi acrescentada tardiamente na animação com o intuito de ambientar o espectador ou espectadora do que viria a seguir. Provavelmente, só foi notado o falso-raccord na montagem, e tanto por prazo, quanto por orçamento - que já estava no vermelho -, seria impossível refazer toda a sequência. Isso também demonstra que não foram as mesmas pessoas que criaram as duas sequências de backgrounds, nem os animadores, nem as coloristas minimamente.

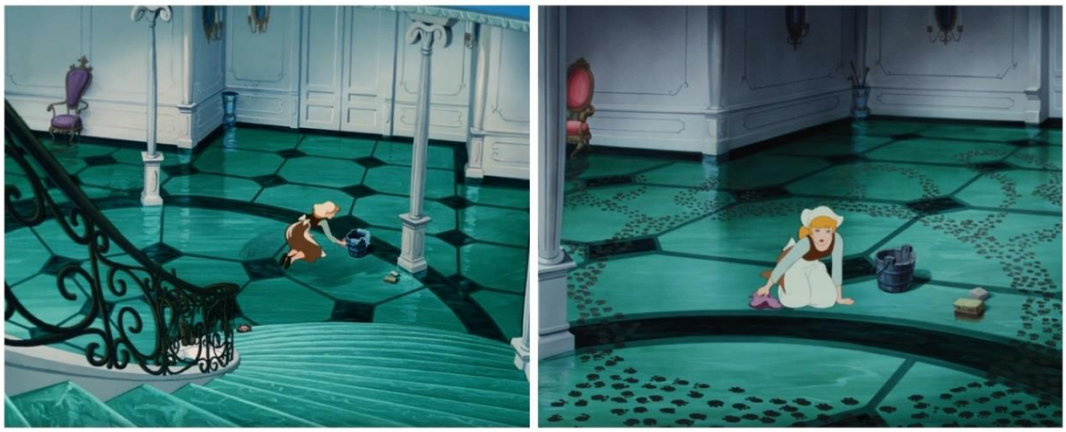


Imagem 53: Falso-raccord antes e pós-limpeza
Cinderella, 1950, 25m40s; 27m46s.

Ademais, o que me interessa aqui é mostrar como a linguagem cinematográfica ajuda a construir as imagens e as representações das protagonistas. A cena das bolhas, já citada, ajuda a construir a ideia de uma ação lúdica, de uma elevação para outro lugar a partir da própria voz da protagonista. Na cena, Cinderela está cantando uma canção que antes foi cantada por Anastasia. Se comparadas, enquanto Anastasia afasta o gato por ser muito desafinada, Cinderela o atrai e, enquanto ela canta, ele suja o chão. Mas juntamente com essa atração ela mesma é transportada para outro lugar e os espectadores e as espectadoras também. Se não fosse assim, ela teria notado o gato sujando o chão, mas provavelmente pensando ou no baile, ou muito concentrada em fazer a limpeza daquela área do chão, ou por algum outro motivo, ela, assim como as bolhas, brinca e transita pelo ar de uma forma não convencional, não realista. O espectador ou espectadora sequer tem a chance de ver o gato sujando o chão, pois a perspectiva que se apresenta é a de um certo inconsciente de Cinderela. Todavia a cena, que dura pouco mais de um minuto, é bastante conectiva com os sentidos do público. Assim como foi explorada a relação entre som e imagem em *Fantasia*, aqui, nesta sequência, o som da música é o que guia a animação e

movimentação das bolhas.

Nas demais sequências em que Cinderela aparece - diferentemente de Branca de Neve que é filmada quase sempre em foco, em *close-up* em suas falas -, ela geralmente é mostrada em plano médio, americano ou aberto. Provavelmente a escolha dos planos médios e abertos para Cinderela passa por dois motivos. O primeiro provavelmente tem relação com a sua movimentação já que ela aparece caminhando muito rapidamente, às vezes, carregada de utensílios ou ainda dançando pelo quarto com almofada ou com o próprio vestido. O segundo, além dos aspectos da movimentação da personagem, acredito ter relação com a escolha de conexão entre ela e os cenários. Nesta animação, o cenário ajuda a construir o antagonismo entre a vilã e a heroínae também a demarcar sua ambientação natural ou harmoniosa. Então, para que o público consiga ter essa sensação e percepção, a maioria das personagens, não só Cinderela, é filmada nesses planos.



Imagem 54: Planos ligados à protagonista
Cinderella, 1950, 1h09m15s; 19m41s; 56m47s; 39m16s.

Entretanto, a vilã, Lady Tremaine, é filmada em uma variedade muito maior de planos. Assim como Cinderela, também é filmada nos planos médio e aberto, mas aparece em muitas cenas em *close-up*, principalmente acompanhadas de *fade out* com enfoque em seus olhos, um recurso já utilizado em *Snow White* para os olhos da bruxa. Tais *closes* pensados nas vilãs, ressaltando os olhos, também eram algo característico do Expressionismo Alemão e dos filmes de horror. Então, apesar das sombras não serem exploradas em Cinderela, o *fade out* acompanhado de um ressaltar dos olhos malignos é

inspirado em técnicas de filmes que exploram a sensação de horror ou terror humano para construções de representações. Todavia, apesar de não ser esse o intuito primário dos filmes da Disney, esses elementos convivem de forma harmoniosa e híbrida com a comédia, o romance, o musical e o drama nas narrativas.

Enfim, essa escolha por ressaltar os olhos tem relação com o próprio sentimento de horror da personagem à cena ou ao próprio desenrolar da trama a partir daquela situação. Geralmente, essas sequências dos olhos vinham acompanhadas de alguma informação sobre a heroína que chega até a vilã e isso pode fazer com que a protagonista sofra as consequências. Por exemplo, enquanto em *Snow White* os olhos são ressaltados porque a bruxa vai lhe entregar uma maçã ou, são ressaltados quando a Rainha descobre que Branca de Neve está viva, em *Cinderella*, os olhos são focados quando Lady Tremaine descobre que Cinderela foi ao baile.



Imagem 55: Fade com enfoque nos olhos
Cinderella, 1950, 1h02m59s.

Em uma das sequências, Lady Tremaine também é filmada de baixo para cima. O enquadramento se chama contra-plongeé – quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Provavelmente a escolha deste plano se relaciona com o fato de tornar a vilã mais altiva, mais amedrontadora. É como se ela estivesse indo na direção do espectador ou espectadora, mas este ou esta está numa posição inferior, abaixo de Lady Tremaine. Esse recurso é bastante utilizado, quando centrado em vilãs, para aumentar a sensação da percepção do público de que se trata de uma pessoa perigosa ou maléfica.



Imagem 56: Contra-plongée
Cinderella, 1950, 1h02m55s.

Já as antagonistas, Drizella e Anastásia, são filmadas em planos abertos justamente para mostrar o modo desengonçado como agem e se movimentam. Somente quando elas falam é que o plano se torna mais fechado, mas nunca em *close-up*. A escolha das falas num plano mais fechado para essas personagens se deve ao fato de suas expressões serem bastante exageradas e, se fossem filmadas no plano mais aberto, ou até mesmo em plano americano, não seria possível ter a percepção ampliada de que a expressão facial delas é engraçada e a movimentação do rosto ao falar é bastante espalhafatosa.

Em suma, o que se vê é que quando se trata dessas personagens a escolha dos planos é para ressaltar e aumentar a percepção do espectador ou da espectadora de que elas são exageradas e desengonçadas. Já a escolha dos planos e dos enquadramentos da protagonista relaciona-se muito mais com a sua conexão com os espaços, e animais, bem como com a graciosidade de sua movimentação mesmo quando está cheia de objetos ou muito atarefada. Por fim, a escolha dos planos relacionados à vilã conecta-se com suas expressões maléficas e com a sensação de perigo que ela traz e os planos relacionados à Fada Madrinha geralmente são os mesmos da Cinderela, justamente por ser esta, em escala, a menor personagem e isso ser enfatizado no filme quando ela aparece ao lado de Cinderela, que é maior que a fada.



Imagem 57: Fada Madrinha e Cinderela
Cinderella, 1950, 43m15s.

❖

Noite e dia, Cinderelly: canções e trilha

Maltratada, humilhada, obrigada a ser criada, mas, apesar de tudo, gentil e delicada, esperançosa em ser feliz. Tais características definem muito bem a representação de heroína à la Disney que é Cinderela. Assim como Branca de Neve, a protagonista age reagindo às intempéries de seu destino passivamente dentro da narrativa. Entretanto, apesar de ser refém das situações impostas a ela, ela afirma que não podem impedi-la de continuar sonhando, configurando-se, assim, apesar de passiva, uma sonhadora.

Assim como em *Snow White, Cinderella* também tem temáticas comuns em suas canções, e uma delas é o sonho. Ela sonha com um futuro melhor, sonha com um príncipe, sonha com sua libertação e mesmo implicitamente esse tema está presente. Na canção *Sing, sweet nightingale*, entoada primeiramente por Drizella e depois por Cinderela também demarca algum tipo de esperança. Popularmente, o canto do rouxinol anuncia a chegada da primavera e é um símbolo de otimismo. O que seria o sonho se não a visão otimista de um futuro melhor? O que seria o sentimento que perpassa os sonhos e as falas da protagonista se não esperança? De sonhos a rouxinóis, o que está em jogo, mais uma vez, é a condição de possibilidade de um futuro melhor a partir do casamento com um homem com

condições sociopolíticas e econômicas superiores às de Cinderela.[274]

Canção 1
Um sonho é um desejo que seu coração faz

Um sonho é um desejo que seu coração faz
Quando você está dormindo
Nos sonhos você perde suas dores de cabeça
O que quer que você deseja, você mantém
Tenha fé em seus sonhos e um dia
Seu arco-íris virá sorrindo
Não importa o quanto seu coração esteja sofrendo
Se você continuar acreditando
O sonho que você deseja se tornará realidade

Canção 2
Bibbidi-Bobbidi-Boo

Sala-gadoola-menchicka-boo-la Bibbidi-bobbidi-boo
Junte-os e o que você tem?
Bibbidi-bobbidi-boo
Sala-gadoola-menchicka-boo-la Bibbidi-bobbidi-boo
Vai fazer mágica, acredite ou não
Bibbidi-bobbidi-boo
Agora sala-gadoola significa menchicka-boolaroo
Mas thingamabob que faz o trabalho é
Bibbidi-bobbidi, bibbidi-bobbidi, bibbidi-bobbidi-boo!

Canção 3
Cinderela

Cinderela
Você é tão adorável quanto seu nome
Cinderela
um ar de graça majestosa
Vou tocar em todas as estrelas do céu
Então, este é o milagre com que tenho sonhado
Podemos ajudar nossa Cinderelly
Podemos fazer o vestido dela tão bonito
Não há nada nisso, realmente
Qualquer um pode ver um trono seria o seu lugar apropriado
Cinderela
Se você der uma chance ao seu coração
Isso vai te levar
Para o reino do romance
Lá você verá seus sonhos se desenrolarem
Cinderela, Cinderela
Na história mais doce já contada
Você é um sol se pondo em uma moldura
Embora esteja vestido com trapos, você tem
Então, isto é o amor

Canção 4
Cante, doce rouxinol

Alto acima
Oh, cante, doce rouxinol
Canta, doce rouxinol, alto
Oh, cante, doce rouxinol
Canta doce rouxinol
Oh, cante, doce rouxinol
Oh, cante, doce rouxinol, cante
Oh, cante, doce rouxinol
Oh, cante doce
Ah cante

Canção 5
Então isso é amor

Então isso é amor
Então, isto é o amor
Então é isso que torna a vida divina
Estou todo animado
E agora eu sei
A chave para todo o paraíso é minha
Meu coração tem asas
E eu posso voar

Canção 6
A canção do trabalho/ Pequenos costureiros

Cinderelly, Cinderelly
Noite e dia é Cinderelly
Com o lindo vestido que faremos para

274 As letras originais estão disponíveis em https://www.disneyclips.com/lyrics/cinderella.html. Acesso em 20 de setembro de 2020.

Vamos amarrar uma faixa em torno dele
Passe uma fita
Faça o fogo, prepare o café da manhã, lave a louça, esfregue
E a varredura e a poeira
Elas sempre a mantêm pulando
Ela anda em círculos
Até ela ficar muito, muito tonta
Ainda assim eles gritam
Mantenha-se ocupada, Cinderelly!
Nós podemos fazer isso, nós podemos fazer isso
Ao dançar no baile
Ela vai ser mais bonita do que tudo
Cinderelly
Rápido, rápido,
Vou ajudar nossa Cinderelly
Não tenho tempo para perder tempo
Temos que ir
Vou cortar com essa tesoura!
E eu posso costurar!
Deixe a costura para as mulheres
Você vai pegar alguns enfeites
E faremos um lindo vestido para Cinderelly
Faremos um lindo vestido para Cinderelly

Em relação às temáticas, o que se pode ver é que juntamente aos sonhos, a primavera aparece novamente nas canções. Simbolizada pelo arco-íris e pelo rouxinol, a estação das flores aparece como mais um elemento de esperança. O arco-íris é um fenômeno natural que simboliza renovação, esperança e é o elemento de ligação entre o céu e a terra justamente por aparecer quando o sol brilha sobre gotas de chuva. Ademais, esse foi o símbolo utilizado na Bíblia para representar a aliança entre o deus judaico-cristão e a humanidade, "Quando o arco [íris] estiver na nuvem, eu o verei e me lembrarei da aliança eterna que há [..] Este é o sinal da aliança que estabeleço entre mim e toda carne que existe sobre a terra"[275]. O canto do rouxinol foi associado à chegada da primavera, ou seja, é uma das aves que anunciam o fim do inverno e a própria primavera, que representa o renascer da flora e o reaparecimento da fauna e suas interações parecem ser símbolos da esperança característicos da protagonista.

Por outro lado, além das canções trazerem esses temas parecidos com as de *Snow White*, pode-se ver mais duas temáticas importantes: a representação de Cinderela como aquela que trabalha na casa e é maltratada e a dela como merecedora do trono.

Na canção de abertura, ao som de trombetas e um coral, é cantado que ela, apesar das roupas de quem é obrigada a trabalhar, é merecedora do reino, pois possui um ar majestoso, ou seja, possui algum tipo de relação com a nobreza que não a sanguínea. Isso provavelmente tem relação com a moral da história escrita por Perrault, na qual as mulheres não precisam ser bem-nascidas como os homens, basta ter algo para além da beleza exterior, serem graciosas e bondosas. O coral e a trombeta aparecem logo no início justamente para representar algo relacionado à monarquia e realeza. São trombetas que anunciam os membros da família real e as vozes do coral foram pensadas, a princípio, para

275 BÍBLIA de Jerusalém. Livro de Gênesis, cap. 9, vers. 16-17. São Paulo: Paulus, 1966, 1ª Edição.

parecer um conjunto de anjos cantando, tornando a música mais harmoniosa e completa. Isto posto, se o próprio castelo parece estar flutuando sobre seu reino, assim como o de *Snow White*, alguma relação com sonho, sobrenatural e celeste ele tem, assim como esses seres chamados angelicais.

Os trompetes, trombones e metais, de forma geral, aparecem com frequência nas canções relacionadas à protagonista. Provavelmente esse recurso foi utilizado para denotar o aspecto real que, apesar de não ser de nascença, estava presente nas características de Cinderela. Juntamente aos metais, o violino e a flauta transversal estão presentes para denotar leveza, graciosidade e virtuosidade.

Ademais, os animais cantam sobre o trabalho forçado e exaustivo da heroína. Dia e noite ela tem de fazer serviços domésticos e não lhe sobra tempo para nada, nem para renovar o vestido que ela poderia ir ao baile. Na canção, o ratinho Jaq fala que as outras mulheres que exercem o poderio sobre Cinderela fazem-na andar em círculos, sinônimo de uma rotina cansativa e exaustiva, você roda o tempo todo, fica zonza, mas ainda é obrigada a continuar nela, pois mesmo ocupada, exigem que ela se ocupe ainda mais.

A dinâmica e o andamento da trilha também são bastante importantes nessa composição da trilha. Em momentos de tensão tem-se o *forte* como dinâmica e o *vivacíssimo* e o *vivace* como andamento nas cordas como sinônimos de ansiedade e preparando o espectador ou a espectadora para algo que vai acontecer, como as cenas em que a madrasta vai atrás de Cinderela para trancá-la no quarto e quando as irmãs rasgam o vestido dela. Todavia, quando associadas à protagonista, há no ritmo variações entre *adagio* até o *andante moderato* e na dinâmica *piano* ou *mezzo piano*. A escolha, mais uma vez, é para conferir harmonização à cena, bem como para indicar um certo equilíbrio entre movimento e características da personagem. Entretanto, é importante ressaltar que a única canção que usa o *adagio*, a saber, *Sing, Sweet Nightingale* é a de andamento mais vagaroso, pois compõe a cena de limpeza exaustiva, lenta, demorada em que Cinderela é apresentada cantando. Outra consideração importante é acerca do uso da técnica do *overdubbing* no decorrer dessa canção para que cada bolha de sabão também tenha uma voz harmonicamente colocada. Cada bolha possui uma harmonia e essa técnica era nova para a época.

Já o andamento de *Bibbidi-Bobbidi-Boo* foi feito de forma repetitiva para que conquistasse as crianças e se tornasse um grande *catch hit*. Além disso, todas as músicas de *Cinderella* foram lançadas pela própria companhia de música de Walt Disney. Ela foi criada a partir desse filme justamente pelo investimento musical feito no longa-metragem. Expectava-se que *Cinderella* fosse muito lucrativa na área musical e, como Walt Disney

prefere o monopólio de seus produtos, desde a catástrofe de *Oswald, the Rabbit*, parecia um passo já esperado.

Também se nota que na música *The Work Song/ Little Dressmakers* um dos ratinhos se propõe a costurar o vestido de Cinderela, mas Mary, uma das ratinhas, reforça que a costura deveria ser deixada para as mulheres. Mesmo sendo um animal fêmea, a canção reforça a relação biológica com o gênero: nasceu fêmea, automaticamente é mulher e, não obstante, "nascendo mulher" é necessário que cumpra papéis diferentes dos homens. Costurar, portanto, é "coisa de mulher" e um homem não poderia fazê-lo.

É importante salientar que pelo fato de o estúdio estar passando por um momento difícil em termos financeiros e tendo algumas canções das animações anteriores se tornado hits de comerciais, Disney contratou pessoas específicas para que as canções tivessem mais apelo comercial. O grupo Tin Pan Alley foi contratado para escrever as músicas não só de *Cinderella*, mas de *Alice in Wonderland*, por exemplo. A empresa de compositores atuava especificamente na indústria audiovisual: propagandas, programas televisivos e cinema. Al Hoffman, Mack David e Jerry Livingston foram os responsáveis pelas canções e composições. Todavia, Oliver Wallace, Paul Smith e Joseph Dubin que trabalharam em filmes anteriores, foram os responsáveis por transformar as letras em canções e, com o auxílio de Joe Duggan, o orquestrante, tornaram as músicas bastante chamativas para o público e comércio da época.

O sucesso da banda sonora de *Cinderella* foi tão grande que todos os componentes de som foram indicados ao Oscar e o álbum foi o número um dos Estados Unidos por um ano inteiro.

Era uma vez um fuso enfeitiçado:
Sleeping Beauty (1959)

O sucesso de *Snow White* e *Cinderella* já tinha provado para Disney que os contos de fadas haviam se tornado não só a marca registrada do estúdio, como também os "queridinhos" do público infanto-juvenil e também do público adulto estadunidense, que enxergava o entretenimento como escapismo e como forma de, de algum modo, reafirmar-se enquanto povo detentor dos valores veiculados naquelas representações.

Desde 1951 o longa-metragem vinha sendo planejado pela equipe de roteiro e produção. Mas, diferentemente das demais animações adaptadas de contos de fadas que em poucos meses haviam tido seus roteiros considerados ótimos e já prontos para avançar nas demais etapas, *Sleeping Beauty* levou quase dois anos completos para ser concluído. O motivo? A circulação nos imaginários dessa história era deveras grande e as representações anteriores já tinham ganhado espaço na cultura popular da época. Charles Perrault, os irmãos Grimm e o ballet com a peça de Tchaikovsky eram muito famosos àquela época e competir com tais representações seria uma tarefa difícil, inclusive para um dos estúdios mais famosos do período.

No decorrer da década de 1950 o sucesso da Disney na televisão e no parque temático era estrondoso. Os produtos Disney aumentavam exponencialmente no mercado e, mesmo com o projeto desta adaptação, a Disney não deixou de fazer longas de animação. Entre *Cinderella* e Sleeping Beauty, houve *Alice in Wonderland, Peter Pan* e *Lady and the Trump*. Esses filmes foram considerados bons, segundo as críticas, mas nada fora dos padrões, ou seja, até então, em se tratando de animação em longas-metragens, a Disney tivera dois grandes sucessos até 1959, a saber, as duas animações que analisei em meu trabalho até o momento.

Sleeping Beauty, apesar de contar com as imagens de atrizes e atores em live-action mais uma vez para compor sua animação, apresentou dois avanços significativos em relação às animações anteriores. O primeiro e mais importante é a tecnologia da Technirama. Ela usava frames de 70 milímetros, e eles passavam não em vertical, como a tecnologia antiga, mas em horizontal, tornando a animação mais fluida e leve. O segundo é o avanço técnico dos ilustradores que trabalhavam na Disney havia tempos. Os backgrounds dessa animação são riquíssimos em detalhes, cores e texturas. Se se compara a arquitetura e os materiais colocados nos castelos anteriores e esse do Rei Stephen, pai de Aurora, a diferença se torna gritante.



Imagem58: Castelos
Sleeping Beauty, 1959, 3m54s; 4m04s;4m44s; Snow White and the seven dwarfs, 1937, 2m15s; 3m44s; 6m24s; Cinderella, 1950, 1h13m19s; ssm36s; 1h00m.

Inspirado em referências góticas, renascentistas e modernistas como *O livro de horas do Duque de Berry, Unicorn Tapestries, Sputnik Style* e trabalhos da própria UPA[276], *Sleeping Beauty* foi a segunda maior arrecadação do ano, perdendo apenas para *Ben-Hur*.

A animação contou com Mary Costa como voz de Briar Rose[277]/Aurora, Eleanor Audley como voz de Maleficent, Barbara Luddy como Merryweather[278], Barbara lo Allen como Fauna e Verna Felton como Flora e Rainha Leah. O produtor foi o próprio Walt Disney[279].

276 Lembrando que a UPA era formada por boa parte dos ilustradores e animadores grevistas do estúdio Disney.
277 O nome da protagonista se manterá o mesmo que no inglês. Em português ela foi chamada somente de Rosa, mas seu nome significaria 'Roseira Brava', que serve de inspiração para os animadores da Disney para construir a caracterização da personagem.
278 Optei por não traduzir Merryweather, pois, em português, a personagem foi chamada de Primavera, o que não seria correto uma vez que, literalmente, seu nome significaria 'bom tempo/clima' ou 'clima/tempo feliz'.

279 *Sleeping Beauty* contou com Ken Peterson na supervisão de produção, Robert O. Cook na supervisão de som, Roy M. Brewer Jr e Donald Halliday como editores do filme e Evelyn Kennedy como editor musical. Mais uma vez Ub Iwerks foi o responsável pelos efeitos especiais, mas dessa vez acompanhado de Eutace Lycett. A adaptação do Sleeping Beauty Ballet de Tchaikovsky foi feita por George Bruns e as canções foram escritas por George Bruns, Tom Adair, Winston Hibler, Ted Sears, Erdman Penner, Sammy Fain e Jack Lawrence. O coral foi arranjado por John Rarig e o roteirista foi Erdman Penner da versão de Sleeping Beauty de Charles Perrault. As histórias paralelas, as intersecções no roteiro e os subplots que, pela primeira vez, foram mais sutis que o

Para que conseguisse dar conta de todos os lados de minha pirâmide dividi o subtópico em partes. Na primeira delas, intitulada "Literatura, ballet e cinema", trabalho com as intersecções do roteiro de *Sleeping Beauty*, procurando estabelecer quais elementos foram importantes para compor o roteiro, bem como compreender as escolhas das mudanças do estúdio em relação a alguns elementos que se repetem em outros suportes, por exemplo, na adaptação disneyana os 100 anos que a princesa deveria dormir são apenas algumas horas.

A parte "Afinal, o vestido é rosa ou azul?" trata de análises dos designs das personagens, as relações entre cores, formas não só nas personagens femininas, mas também masculinas, tentando compreender a inspiração dos movimentos delas na animação. Em "Não é mais a inveja, mas sim o rancor", procuro compreender como se dão as relações entre mulheres no filme e destas com os homens, assinalando o reforçar de papéis sociais das mulheres pelos personagens paternos da animação.

Na parte intitulada "Gótico medieval, *Proto Renaissance* e novas experimentações", busco analisar a relevância dos cenários, backgrounds e layouts nessa animação, bem como os ângulos de câmera bastante repetitivos para reforçar uma certa altivez da vilã. E, por fim, em "Eu te conheço de um sonho", analiso as canções pensadas para o público estadunidense e fiel à Disney, afinal as temáticas de *Snow White* e *Cinderella* aparecem aqui também, mas as influências do romantismo russo de Tchaikovsky são fundamentais para compor a trilha e as canções.

❖

Literatura, ballet e cinema: intersecções do roteiro de *Sleeping Beauty*

O roteiro de *Sleeping Beauty*, assim como *Cinderella*, foi adaptado do conto de Charles

---

esperado das animações da Disney, foram escritos por Joe Rinaldi, Winston Hibler, Bill Peet, Ted Sears, Ralph Wright e Milt Banta. O design de produção ficou sob a responsabilidade de Don DaGradi e Ken Anderson. O estilista de cores foi Eyvind Earle que, após esse trabalho, ficou consagrado no mundo da animação como um excelente compositor de cores e percepções visuais. E Tom Oreb foi o responsável pela estilização das personagens, mas chamo a atenção para o trabalho de Mary Blair que foi lembrada, inclusive, no making of de Sleeping Beauty como a grande responsável pelas formas e cores das personagens. Por fim, a direção de animação ficou sob a responsabilidade de Milt Kahl, Frank Thomas, Marc Davis, Ollie Johnston e John Lounsbery. Os efeitos da animação ou efeitos especiais foram produzidos por Don Macmanus, Jack Boyd, Joshua Meador e Jack Bucley. O diretor supervisor era Clyde Geronimi e os diretores de sequência Eric Larson, Wolfgang Reitherman e Les Clark.

Perrault. Provavelmente a escolha da versão francesa e não a dos irmãos Grimm deve-se ao fato de que os contos de Perrault são sutis nas questões que tangem a sexualidade que perpassam todos os contos de fadas. Pelo fato de ter um interesse político em compilar e escrever um livro com esses contos, direcionado a *Mademoiselle,* sobrinha de Luís XIV, junto a seu filho, que assinava P. Darmancour, não faria sentido deixar os contos mais violentos que já eram. Bem como não se sabe como as histórias circulavam na França e arredores tinham as mesmas narrativas que as que circulavam próximo aos Grimm em outro século. Ou seja, a divergência entre ambas as versões, além de espacial e temporal, também é a de interesse a partir dessa compilação.

Ademais, além do conto, tem-se a versão adaptada do ballet de Tchaikovsky. Escrito por Ivan Vsevolozhsky, a versão de Tchaikovsky é baseada em *La Belle au bois dormant* de Perrault e em *Dornröschen* dos irmãos Grimm. Em uma carta a Tchaikovsky, Vsevolozhsky escreveu:

> Eu concebi a ideia de escrever um libreto de *A Bela Adormecida* a partir do conto de fadas de Perrault. Quero fazer a *mise-en-scène* no estilo de Luís XIV. Aqui a imaginação musical pode correr solta, e melodias compostas no espírito de Lully, Bach, Rameau etc., etc[280]. No último ato indispensavelmente é necessária uma quadrilha de todos os contos de fadas de Perrault.[281]

Na versão dos irmãos Grimm, os pais da princesa, o Rei e a Rainha, sobrevivem aos 100 anos de sono e vivem para ver o casamento de sua filha com o príncipe, assim como na versão de Tchaikovsky e Vsevolozhsky e, por conseguinte, da Disney também. Na peça para ballet foram incorporados personagens de outras histórias de Perrault, como o Gato de Botas, a Chapeuzinho Vermelho, a Cinderela, o Barba Azul e Pele de Asno, esses já não incorporados pela Disney. Outros personagens franceses de contos de fadas foram destaque: A Bela e a Fera, a Gata Branca, a Princesa Florine e o Pássaro Azul, dentre esses, só o pássaro azul aparece na animação junto aos animais que cantam e dançam com

280 Jean-Baptiste Lully foi um compositor italiano, naturalizado francês que tocava violão e violino e era considerado um dos grandes nomes do barroco francês. Johann Sebastian Bach, compositor no Sacro Império Romano-Germânico também compunha no estilo Barroco e, por fim, Jean-Philippe Rameau foi um compositor francês do Barroco-Rococó.

281 I conceived the idea of writing a libretto on La Belle au bois dormant after Perrault's fairy tale. I want to do the mise-en scène in the style of Louis XIV. Here the musical imagination can be carried away, and melodies composed in the spirit of Lully, Bach, Rameau etc., etc. In the last act indispensably necessary is a quadrille of all of Perrault's fairy tales. WILEY, Roland John Tchaikovsky's Ballets: Swan Lake, Sleeping Beauty, The Nutcracker. Oxford, UK: Clarendon Press, 1985.

Aurora.

Marius Petipa foi o coreógrafo e ele escreveu uma lista muito detalhada de instruções quanto às exigências musicais. Os esboços iniciais de Tchaikovsky datam do inverno de 1888 e o trabalho de orquestração de maio de 1889.

Disso, o que me interessa é apresentar as intersecções do roteiro da Walt Disney com as obras aqui citadas. Em primeiro lugar, a princesa de Perrault que adormece não possui nome. É sua filha que se chamará Aurora. Já o nome Briar Rose, dado pelas fadas madrinhas à princesa, advém do nome dado a ela pelos Grimm. No ballet a princesa também se chama Aurora. Os reis e as rainhas não são nomeados em nenhum dos dois contos, mas no ballet o pai de Aurora se chama Rei Florestan XIV e na versão da Disney, todos os reis são nomeados, mas a mãe de Aurora não. Apenas no *casting* consegue-se ver que ela possui nome. Anteriormente, na Disney, a madrasta de Branca de Neve não foi nomeada, nem os príncipes, mas nesse caso até o par romântico recebeu nome: Príncipe Philip e no ballet Príncipe Desiré. A escolha de Hubert, Philip e Stefan provavelmente não provém de uma única matriz. Na Itália havia reis que se chamavam Umberto, como o do século XIX; na França temos Filipe, como o do século XIII-XIV e na Inglaterra temos Estevão, do século XII. Todavia, também há personagens famosas como Hubert de Burgh do século XII-XIII na Inglaterra e o próprio Prince Philip, Duque de Edimburgo, marido de Elizabeth II.

Por outro lado, Maleficent, a vilã da Disney, na obra de Perrault não é nomeada, mas popularmente já era conhecida como Carabosse. O resgate do nome foi feito pelo ballet. Dito isto, a justificativa de não a ter convidado na animação não é fornecida, mas o público é induzido a pensar que ela não recebeu o convite por ser má, e não à toa, a nomearam de Maleficent. Já em Perrault e no ballet a justificativa é outra. Em ambas as narrativas, Carabosse era uma fada muito velha e que havia anos não aparecia em público e, por isso, o Rei e a Rainha acreditavam que ela estaria morta. Já a versão dos Grimm dá outra explicação: a fada mais poderosa não é chamada, pois o Rei só possui doze pratos e, ao total, havia treze fadas no reino.

A escolha da Disney de não seguir nenhuma das explicações dadas nas versões anteriores provavelmente tem relação com a acentuação de que para ser detentor de maldade não seria necessária muita explicação. Não há um motivo lógico por trás da maldade, Maleficent simplesmente é má. É claro que esta ausência de explicação causou burburinho suficiente pra Disney explorar novas narrativas envolvendo a vilã num filme só dela, em live-action, estrelado por Angelina Jolie, em 2014. Mas até tal ano, o que a Disney

apresenta é essa narrativa que pode ser caracterizada tanto como ausente de explicações, mas também como a alçando a uma categoria de maldade irracional e ilógica, como os grandes *serial killers* vinham sendo filmados desde *M*, de Fritz Lang, de 1931.

Após lançado o feitiço, em todas as versões é sempre outra fada que muda o destino mortal da princesa para apenas cair em sono profundo e ser acordada por um príncipe. Na versão de Perrault, Grimm e Tchaikovsky, a princesa dormirá por cem anos, já na versão da Disney ela dorme por algumas horas, isso tornaria o filme mais curto e tendo mais tempo para explorar as cenas de ação, como as da luta com Maleficent.

A temporalidade da história que foi base para o ballet é o século XVII, século no qual a história foi escrita e situada por Perrault[282]. Todavia, para o roteiro fílmico a história se passa no século XIV, provavelmente porque as primeiras versões orais pudessem datar desse período, sem contar a influência do conto do italiano Giambattista Basile, intitulado *La bela addormentata nel bosco*, da virada do século XVI para o XVII. Ou seja, quanto mais se procuram indícios, mais referências anteriores pode-se achar.

Apesar do feitiço lançado, em Perrault não é a fada que faz com que a heroína espete o dedo na agulha de fiar, e sim uma senhora desavisada da lei de queimar rocas imposta no reino. Nas demais versões a própria fada induz a princesa a agir, mostrando assim que a fada em Perrault não é má, ela simplesmente agiu de forma má por estar magoada por não ter sido convidada e, após aparecer de surpresa, não receber um estojinho de ouro. A Disney rompe com esse padrão, seguindo a versão do ballet e dos Grimm justamente por querer associar a personagem à pura maldade.

Para finalizar, a batalha entre Maleficent e Príncipe Philip - que é ajudado pelas três fadas madrinhas (que nas outras versões são mais numerosas) - não existe na versão de Perrault. Nos Grimm e no ballet eles duelam, mas em Perrault o único ser animalesco que aparece como vilão é, na verdade, a mãe do príncipe, que tinha origem ogra e quer comer Aurora, seu irmão, Dia, e sua mãe, antes que seu filho volte da guerra.

É importante ressaltar que a Fada Lilás, uma das fadas no ballet, guia o Príncipe para se encontrar com a princesa Aurora, mas não interfere na batalha dele com a fada, que em nenhum momento se transforma em dragão ou coisa assim. A ideia de transformação do roteiro foi pensada juntamente ao design da personagem que possui formas animalescas, bem como para levantar mais uma referência do período situado. É no outono

282 Uma curiosa passagem do conto de Perrault demonstra a passagem dos cem anos que a princesa dormira, seu vestido possuía gola alta que, na França, era característico da corte no tempo de Maria de Médicis, no começo do século XVII. Já Perrault escreve no final do mesmo século, no qual a moda da corte era outra.

da Idade Média, como diria Johann Huizinga[283], que as referências narrativas e estéticas bebem suas águas e não numa nascente modernidade que é ressaltada por Perrault ou pelo ballet.

Nota-se a semelhança entre os roteiros apresentados pelas adaptações dos contos de fadas da Disney. Sempre que uma mulher mais experiente e mais velha é a vilã algum grau de parentesco é estabelecido: madrasta ou madrinha; de igual maneira, sempre uma mulher mais nova virginal sofre as consequências da inveja e raiva dessa mulher mais velha. Tentativas de morte estão presentes em *Snow White* e *Sleeping Beauty* e fugas para o ambiente florestal também são comuns a ambos os filmes. Já a Fada Madrinha aparece tanto em *Cinderella* como no roteiro aqui em questão e a interação entre animais e protagonista é comum a todos. Em termos de narrativa, deve-se admitir que elas compusessem parte do mesmo território.

Em 30 de março de 1951 a história começou a ser feita, procurou-se manter o drama, o musical, a emoção e fantasia como bases sólidas para pensar o roteiro. A escolha desse conto em especial partiu do grande sucesso que ele já fazia no ballet. E uma mudança significativa das primeiras animações para essa é que o roteiro tem muito menos *gags* e os *subplots* quase não existem. Em junho de 1952 a história ainda passava por mudanças, mas, ao final, a questão lançada para todos da equipe era: o que vai tornar *Sleeping Beauty* diferente se o roteiro é similar aos anteriores?

Continuando a analisar a questão narrativa, se em *Snow White* tem-se a narração apenas escrita e em *Cinderella* uma mulher narradora, em *Sleeping Beauty* é uma voz masculina a responsável pela narração. Ademais, pela primeira vez a narração não ficou circunscrita aos primeiros minutos da animação, ela volta para situar o espectador e a espectadora das ações em um intervalo de tempo de algumas horas, no máximo dias, do que aconteceu. O artifício foi usado para encurtar a história.

Já nas cenas de narração é possível perceber a necessidade de, mais uma vez, contar como se fosse uma história escrita em um códice medieval.

Na primeira parte narrativa, nota-se um livro dourado, todo ornamentado com pedrarias, escrito *Sleeping Beauty* na cor prata numa mesa com fundo verde. À frente, em primeiro plano uma vela, e atrás, em terceiro plano uma construção em madeira que lembra um retábulo, à frente de uma possível cópia de um dos tapetes da obra *Unicorn Tapestry*. O

283 HUIZINGA, Johan. O Outono da Idade Média: estudo sobre as formas de vida e pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos. tradução: Francis Petra Janssen. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

tapete de cavalaria já estava presente na narrativa de Perrault, por exemplo, e aparece em outro momento da narrativa. Provavelmente essa foi a inspiração para chegar até tal coleção e colocá-la no fundo.

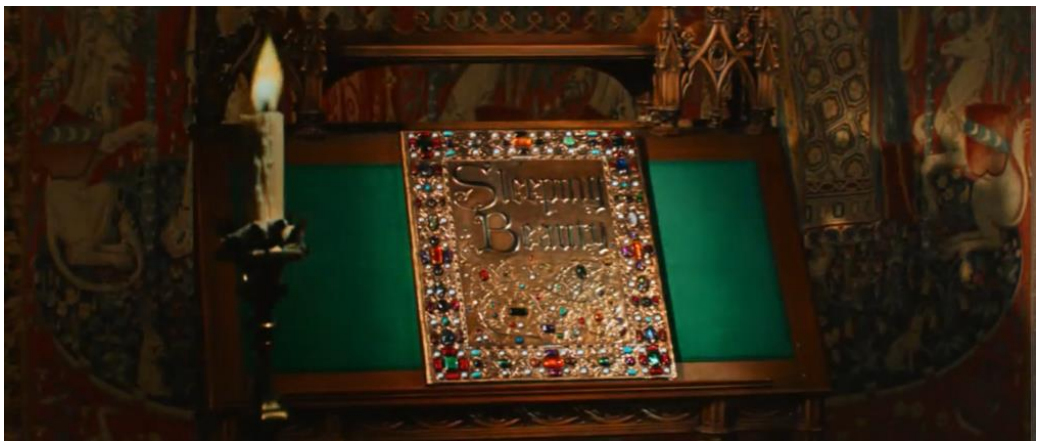


Imagem 59: Abertura de Sleeping Beauty com tapeçaria ao fundo
Sleeping Beauty, 1959, 1m49s.

Nota-se também o uso da cor vermelha, que também era comum na Idade Média, para as palavras que denotam cargos reais: *king, queen, kingdom* e *princess*. No medievo tal cor não necessariamente tinha relação com a realeza, mas algo de maior importância era colocado em vermelho. Além disso, uma das páginas contém rasgos, algo bastante comum nos livros medievais propositalmente ou por deterioração temporal.



Imagem 60: Uma das imagens do códice com rasgos
Sleeping Beauty, 1959, 2m37s.

> Em uma terra distante, há muito tempo viveu um rei e sua bela rainha. Por muitos anos desejaram ter uma criança e finalmente seu desejo foi atendido.
> Nasceu uma filha, eles a chamavam de Aurora, Aurora, doce Aurora,

> sim, deram-lhe o nome do amanhecer porque ela enchia suas vidas de sol.
> Em seguida, um grande feriado foi proclamado em todo o reino, de modo que todas as altas ou baixas propriedades pudessem prestar homenagem à jovem princesa.
> E nossa história começa no dia mais alegre.
> Assim, neste grande e alegre dia, todos celebraram o tão esperado nascimento real e o bom rei Stefan e sua rainha deram as boas-vindas a seu amigo de longa data [Rei Hubert].
> -
> Muitos anos tristes e solitários se passaram para o rei Stefan e seu povo. À medida que se aproximava a época do décimo sexto aniversário da princesa, todo o reino começou a se alegrar.
> Todos sabiam que, enquanto Maleficent trovejasse sua fúria e frustração em seu domínio, as Montanhas Proibidas, sua profecia maligna não tinha sido cumprida.
> -
> Vivendo como mortais, elas criaram a criança como se fosse sua e a chamaram de Briar Rose. Neste aniversário de dezesseis anos, as boas fadas haviam planejado uma festa e algo ainda mais especial para uma surpresa[284].

Além do vermelho sendo utilizado como símbolo de nobreza, as letras capitulares dessa vez são mais sutis e mais próximas dos códices medievais do que aquelas que aparecem em *Snow White*, por exemplo. E os ornamentos são mais próximos dos que são encontrados nos códices mais famosos do medievo. Por exemplo, o M de 'Many sad...' lembra a estética da personagem Maleficent e o I de 'In a far away...' se assemelha à coroa real ou um cetro real.

284 In a far away land long ago lived a king and his fair queen. Many years had they longed for a child and finally their wish was granted. A daughter was born, they called her Aurora, aurora sweet aurora, yes, they named her after the dawn for she filled their lives with sunshine. Then a great holiday was proclaimed throughout the kingdom, so that all of high or low estate might pay homage to the infant princess. And our story begins on the most joyful day. Thus, on this great and joyous day did all the kingdom celebrate the long-awaited royal birth and good king Stefan and his queen made welcome their lifelong friend.
Many sad and lonely years passed by for king Stefan and his people. As the time for the princess's sixteenth birthday drew near, the entire kingdom began to rejoice. Everyone knew that as long as Maleficent's domain the forbidden mountains thundered with her wrath and frustration her evil prophecy had not yet been fulfilled.
Living like mortal they had reared the child as their own and called her Briar Rose. On this, her sixteenth birthday the good fairies had planned a party and something extra special for a surprise.



Imagem 61: Códice após feitiço de Maleficent, M em letra capitular fazendo referência à vilã
Sleeping Beauty, 1959, 15m23s.

Ornamentos como pontos também foram utilizados aqui: Um olho, uma cobra e um gato preto inseridos nas páginas que têm relação com Maleficent e flores e figuras que parecem brasões quando relacionados a Aurora. Tudo a depender do contexto da narrativa mostra uma preocupação estética mais aprofundada que as demais animações, sem contar os ornamentos das margens.



Imagem 62: exemplo de ornamentos
Sleeping Beauty, 1959, 15m26s.

Anjos com trombetas representando a anunciação do nascimento da princesa, representações de músicos com instrumentos como alaúdes representando talvez uma das formas de se propagar contos, pombinhas brancas, libélulas, flores, a própria flor de lis (símbolo da coroa francesa), aves coloridas e até um cisne na cor rosa. Todos esses ornamentos ora são relacionados com a realeza, ora com os valores e beleza da própria

princesa.

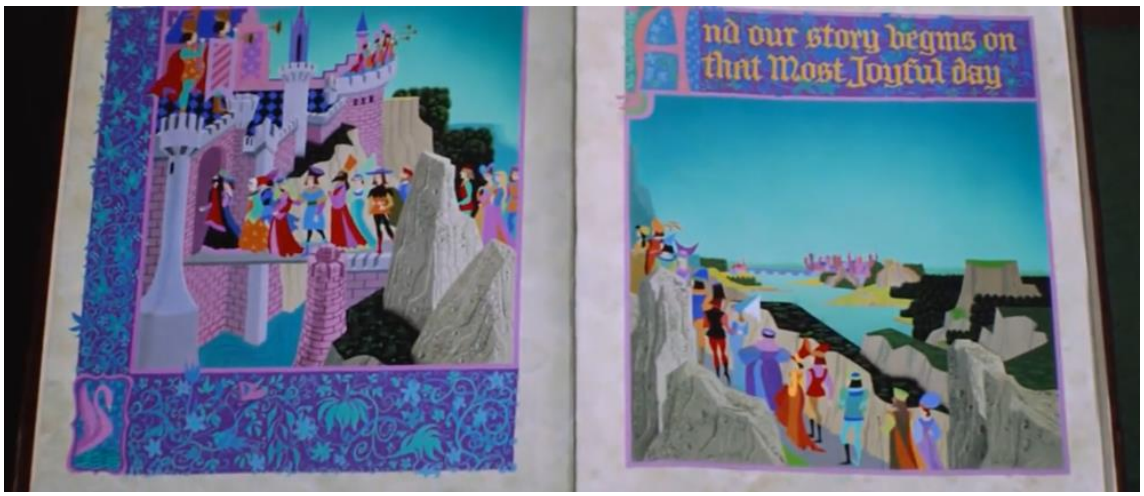


Imagem 63: Página do códice representando a princesa
Sleeping Beauty, 1959, 2m46s.

Ademais, dragões, flores escuras, espinhos e *gargantuan plants* são os ornamentos relacionados a Maleficent. Ou seja, de todas as formas possíveis, do começo ao fim, tudo que é relacionado à vilã se mostra perigoso, escuro e ruim. É interessante notar que a escolha do dragão alude ao animal em que ela se transformará no final da película, inesperado, pois, a princípio, sua forma lembra a de um morcego. A mescla de animais é uma característica comum ao grotesco. Tal conceito desde o seu surgimento até hoje passou por diversas transformações e interpretações distintas. Segundo o crítico literário e estudioso alemão Wolfgang Kayser, o grotesco aparece no fim do século XV com escavações feitas nos subterrâneos das Termas de Tito285 em Roma, onde foi revelado um ornamento até então desconhecido. Isso foi chamado de *grottesca* derivado da palavra italiana *grotta*, que significa gruta, onde os ornamentos se encontravam. Estudos apontavam que o grotesco tinha em comum uma descontinuidade das formas onde os animais, humanos e vegetais se confundiam e se transformavam entre si. Ainda de acordo com Wolgang Kayser, as figuras grotescas não têm relação alguma com o real, porém podemos observar que as regras de semelhanças nas tradições de tais representações medievais não são adequadas para explicar a totalidade do nosso objeto[286].

Segundo Mikhail Bakhtin, o grotesco existe em essência no dia a dia do medievo. Para ele, o realismo do grotesco se alia ao riso de cunho popular, corporificando o

285 Construídas em Roma a mando do imperador Tito, situavam-se no Monte Palatino.
286 KAISER, Wolfgang. O Grotesco: configuração na pintura e na escultura. São Paulo: Editora Perspectiva S/A, 1976.

grotesco. Como principal fonte de pesquisa, Bakhtin ao estudar Rabelais busca a definição de tal conceito e, diante de seus estudos, percebe o que acontece em períodos anteriores, principalmente no período medieval, em que características grotescas vinham acompanhadas do riso.

Para o crítico literário alemão Flögel, o grotesco é tudo que contém o exagero, elementos corporais e materiais que se afastam das regras estéticas recorrentes, ou seja, compreende o não-oficial, o que não se encaixa nos "padrões". Somando às definições de grotesco, Nogueira[287], em seu estudo sobre o Diabo, indica que a figura deste personagem traz relações com características grotescas, sendo essas "o horror físico do corpo, reduzido às condições mais repugnantes"[288].



Imagem 64: Página representativa de Maleficent
Sleeping Beauty, 1959, 15m33s.

❖

Afinal, o vestido é rosa ou azul? Análise dos designs das personagens

Apesar de nos subcapítulos anteriores eu ter tratado dos cenários, no subtópico que lida com designs de personagens, como um elemento estético reforçador e harmonioso com as representações de mulheres analisadas, neste subcapítulo, deixarei para a parte cinematográfica, pois (i) houve um estudo minucioso dos ilustradores e coloristas em

287 NOGUEIRA, Carlos R. F. O diabo no imaginário cristão. EDUSC, Ed. Univ. do Sagrado Coração, 2002.
288 Carl F. Flögel, 1788 apud. ALBERTI, Verena. O pensamento e o riso: a transformação do riso em conceito filosófico. Rio de Janeiro: CPDOC, 2000, p.38.

deixar a estética mais chamativa que as demais coisas e (ii) as ilustrações de cenários foram feitas antes dos designs das personagens. Ademais, nessa animação, os backgrounds foram feitos antes das personagens, causando conflito com o exagero estético e de detalhes dos cenários e as possíveis cores e formas que as personagens deveriam ter para chamarem a atenção e não ser um filme visualmente poluído.

Todavia, adianto que o castelo combina em cores com os reis e a Rainha, a cabana da floresta com Briar Rose e o castelo sobre as montanhas pontiagudas ressalta as características da vilã.

Dito isso, pensemos nas cores utilizadas para as personagens. No começo da animação, variadas cores são associadas à realeza: rosa, roxo, vermelho e laranja. Todas as demais pessoas estão de azul e verde, com exceção de uma mulher ao canto, que, por vestir rosa, parece ser uma convidada ligada à família real, e de um homem barbudo e mais velho à esquerda que possui um cajado, e parece ser algum tipo de sacerdote para o batismo da princesa que está de marrom e laranja. Note que a princesa está envolta num pano marrom. A escolha do marrom pode ter relação com uma certa neutralidade e por ser uma cor sólida e confiável. Muitas das vezes foi associada ao pão recém-saído do forno e à bondade natural[289].



Imagem 65: Primeira associação de cores à realeza
Sleeping Beauty, 1959, 2m22s.

Em seguida, aparecem os homens reais anunciando a chegada da princesa. Eles são apresentados nas cores vermelha, lilás, amarela, laranja e dois destoantes de verde e azul. Provavelmente os que destoam foram pensados para harmonizar com as cores dos

289 AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Op. Cit., 2009, p.116.

ornamentos, mas os demais apresentam, mais uma vez, as cores destinadas aos nobres na película (ver imagem 60, 62 e 63).

Na própria procissão rumo ao castelo, além do castelo aparecer na cor rosa e lilás, bem como seu reino ao fundo, algumas pessoas mais bem vestidas possuem roupas nas cores rosa, vermelho, laranja e amarelo. Outros trajes que possuem as cores preta, verde e azul podem estar relacionados ou a algum tipo de distinção econômica, como nobres menores ou a uma distinção social, como os empregados do rei. Porém, ressalto que provavelmente têm relação, também, com o contraste com a ilustração toda: podem ser associados a essas cores somente para que os reis tenham maior destaque.



Imagem 66: Procissão
Sleeping Beauty, 1959, 3m02s.

Os homens do Rei usam roupas de tom azul, amarelo e lilás, com bandeiras em suas trombetas na cor vermelha e rosa. Abaixo deles, veem-se dois brasões, um na cor roxa e preta e outro na cor verde e azul, com um escudo preto ao meio e uma cruz. Provavelmente representando a união de dois reinos a partir do casamento do Rei Stefan e da Rainha Leah ou da união futura entre o reino de Hubert e aquele de Stefan pelo casamento de seus filhos.



Imagem 67: Brasões reais
Sleeping Beauty, 1959, 4m17s.

O brasão roxo com um dragão preto lembra muito mais a Maleficent que um brasão de algum reino, todavia, conforme a narrativa se desenrola, não se tem indícios de alguma resposta. Continuamente a ilustração, as cores da Rainha Leah são rosa e lilás e tanto as do Rei Stefan quanto as do Rei Hubert possuem tons de preto, vermelho, laranja e bege.



Imagem 68: Reis Hubert e Stefan
Sleeping Beauty, 1959, 4m44s.

Provavelmente a escolha das cores rosa e lilás foram por conta de significarem juventude, delicadeza, nobreza e feminilidade. Por outro lado, as cores associadas aos reis provavelmente têm relação com poder, alegria e vitalidade.

O azul, apesar de aparecer em alguns momentos associados a outros personagens mais secundários como os convidados do batizado, também é vinculado a personagens centrais na narrativa. O príncipe, quando vai conhecer Aurora pela primeira vez, está vestido de azul. Inclusive, algumas partes da roupa de seu pai também são da cor azul e, não menos importante, o véu que cobre o leito da princesa também é azul.

Outra personagem que veste azul é a madrinha mais nova, Merryweather, que acompanha o que, provavelmente, são suas irmãs, Fauna na cor verde e Flora na cor vermelha. A escolha dessas cores é muito utilizada por toda a animação: o vermelho muito presente no reino, o verde na floresta e o azul como um bom preenchedor dos cenários na medida em que muitos personagens vestem azul, muitas paredes são azuis, muitos objetos são azuis. Além disso, tais cores também foram pensadas pela percepção que nos causam em confluência com os respectivos nomes. Quando pensamos num tempo bom, usamos até a expressão de que o céu está azul de brigadeiro. Sem nuvens, limpo e brilhante, tanto quanto a cor do vestido da fada. O vestido vermelho de Fauna que, aos poucos, se torna rosa (por conta da iluminação), remete à cor da flor que mais aparece na animação, a saber, a rosa. O nome dado pelas fadas/tias de Aurora a ela é Briar Rose e a flor que é colocada sobre o corpo desfalecido da princesa ao dormir é uma rosa.



Imagem 69: Good Fairies e Briar Rose
Sleeping Beauty, 1959, 18m45s; 1h13m41s; 5m28s; 52m39s; 1h11m37s.

Por fim, o verde de Fauna faz relação com a floresta que é tanto um cenário bastante explorado pela narrativa quanto o lar dos animais. Por isso, a cor verde faria mais

sentido a ela que a Flora que, por mais que possa fazer a relação com árvores e plantas, precisaria usar o vermelho por conta dos próprios elementos dentro da narrativa.

Para finalizar as cores das personagens, Maleficent foi pintada nas cores preto, roxo, bordô e verde não só pela tradição disneyana de atribuir essas cores às vilãs, mas, mais uma vez, pelos significados simbólicos de tais cores. Nota-se que a própria pele de Maleficent não é branca e sim arroxeada, e seus olhos são amarelos, retirando, assim, da vilã, a carga humana que as outras teriam. Em outras palavras, Maleficent é um ser fantástico ou maravilhoso. Sobre as cores, a escolha pode ter permeado o significado que essas carregam com o tempo, já apresentadas no decorrer desse capítulo.



Imagem 70: Maleficent
Sleeping Beauty, 1959, 8m47s.

Acerca das formas, a vilã é mais do mesmo da Disney. Alongada, formas triangulares, nariz e queixo pontiagudo e ressaltado do rosto, boca fina, dedos longos com unhas longas e pintadas na paleta vermelha, um anel arredondado chamativo e sobrancelhas arqueadas. Há, inclusive, uma aproximação tanto de formas e cores com o corvo que a acompanha. O amarelo esverdeado do cetro em alguns momentos parece o mesmo do bico do animal, as cores roxa e bordô são da mesma paleta que a cor em volta dos olhos da ave, e o preto da ave aparece em suas vestes e nos chifres.



Imagem 71: Formas similares entre Maleficent e o Corvo
Sleeping Beauty, 1959, 8m23s.

Entretanto, a gola larga e alta, os chifres e o formato de suas vestes remetem a algumas representações do diabo. Os chifres fazem alusão ao bode e as vestes, quando esticadas, parecem formar asas como as de morcego. Apesar de se transformar depois em dragão, outro ser maravilhoso, inegável é o grotesco de sua forma, a junção e animais que a compõem como corpo. Mais uma vez, ressalto que o grotesco é algo comum na representação de diabos na Idade Média, provavelmente uma inspiração para a composição da personagem. Ademais, o próprio trono de Maleficent tem forma de morcego, o que embasa um ar draculesco ou vampiresco que é fruto do resgate da obra nos filmes de horror da época produzidos pela Hammer, produtora inglesa de filmes de horror colorido.



Imagem 72: Trono de Maleficent
Sleeping Beauty, 1959, 16m47s.

De maneira geral, as formas de Maleficent foram pensadas para compor o que no design é chamado de Kiki. Muitas formas triangulares juntas formam um e são colocadas

em personagens com alto nível de periculosidade, como no caso desta vilã. Outros animais que apresentam esse conjunto de formas são o corvo, os animais peçonhentos que ela libera no feitiço para Aurora, a própria roca de fiar, a cadeia de montanhas onde Maleficent mora e os animais e equipamento desses que compõem a guarda do castelo dela (ver também imagem 63, 68, 69 e 71).



Imagem 73: Kiki
Sleeping Beauty, 1959, 9m12s;9m10s.

Já as *Good Fairies*, ou seja, as boas fadas que cuidam como se fossem madrinhas ou tias da Aurora, possuem formatos bastante arredondados. Bochechas avantajadas, queixos demarcados, penteados em formatos redondos, corpos arredondados e olhos arredondados. Elas transmitem graciosidade pela forma, pela fala e pelo olhar. Merryweather é a fada mais engraçada dentre elas e isso pode ser notado por sua movimentação acelerada e estabanada. Flora é a fada com o maior espírito de liderança. Seus gestos e sua fala são bem mais seguros que as demais, e não à toa, a atriz que a dubla é a experiente Verna Felton. Ela, que também é dubladora da Rainha, possui experiência na Disney dublando personagens mais velhas e com poder em sua voz, um exemplo é a própria Fada Madrinha em *Cinderella*. Por outro lado, as outras fadas são dubladas por jovens (ver imagem 69).

Por fim, Fauna, a fada mais afetiva e mais perdida, foi inspirada numa pessoa real que Frank Thomas conheceu no Colorado. Em entrevista, o animador fala que ela foi a primeira fada a ser pensada justamente por que as referências que combinavam com as exigências do roteiro caíam como uma luva para ela. Nota-se, portanto, que as três fadas, apesar de possuírem cores e características diferentes, possuem formas comuns. Isso se deve ao sucesso da fórmula dos três sobrinhos de Donald Duck - Huey, Dewey e Louie – em que os três personagens são muito parecidos, com exceção das roupas e características.

Inclusive a cor das roupas deles são as mesmas das fadas, outra possível inspiração para a escolha das cores.

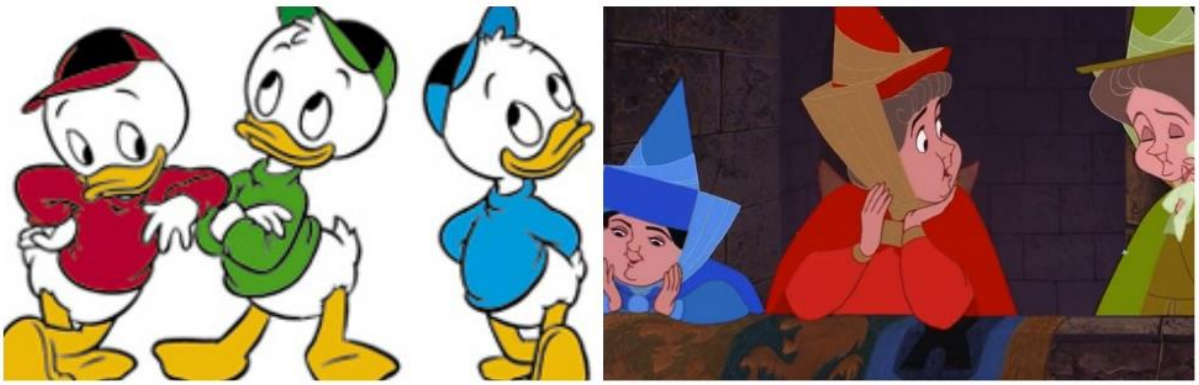


Imagem 74: Huey, Dewey e Louie e Good Fairies
Sleeping Beauty, 1959, 1h13m41s.

Todos os ligados à corte possuem cabelos lisos e traços mais afinados. Os reis, que foram feitos por John Lansbury, possuem narizes mais avantajados que as crianças e as mulheres denotando certas diferenças corporais entre os gêneros. A Rainha é loira, mas não muito chamativa, o Príncipe quando criança também o é. Por outro lado, Rei Stefan possui cabelos pretos e longos, um bigode e um cavanhaque longo. A decisão de representá-lo de forma diferente dos demais nobres com cabelos mais claros pode ser explicada pela escolha do próprio nome do personagem. Estevão foi um rei da Dinastia Normanda. Já a dinastia subsequente, a saber, plantageneta, possui representações da maioria dos monarcas imageticamente, como no caso de Henrique II de Inglaterra[290], com cabelos um pouco avantajados, com bigode e cavanhaques escuros. Outra inspiração diz respeito ao ator que o interpretou no live-action, Hans Conried.

290 A possível referência em relação às dinastias se deve ao fato de que os ilustradores e animadores buscaram referências europeias para a caracterização de cenários e personagens. E, apesar da história não se passar na Inglaterra, até os dias atuais é um dos países que ainda possui uma figura representativa da monarquia, sendo uma referência no imaginário coletivo.



Imagem 75: Rei Stefan e Henrique II de Inglaterra
Sleeping Beauty, 1959, 7m34s.

Por outro lado, o Rei Hubert lembra o pai do Príncipe Florian de *Cinderella*. Não à toa, uma das passagens do filme anterior é repetida aqui: a princesa beija seu sogro após a celebração de casamento em ambas as películas. A escolha se deveu ao fato não só de reaproveitamento de cenas e formas de personagens, mas também pela semelhança com que ambos se apresentam como ansiosos por ganharem netos e muito atrapalhados e engraçados na forma de agir e falar.

A protagonista será aqui distinguida pelos momentos na narrativa: enquanto Briar Rose é a que vive na cabana da floresta, Aurora é a princesa do palácio. Assim, ambas possuem traços finos, elegantes, não tão angelicais como as princesas anteriores. Os traços dela denotam uma certa realeza e, dentre as heroínas, ela é a primeira que possui formas mais chamativas e curvilíneas que as demais. Isso pode ser explicado pela idade que ela tem, isto é, 16 anos, ou porque realmente quiseram ilustrá-la como uma jovem mais madura. Apesar dessa significativa diferença de corpos e traços, seu pé não possui dedos.

Mesmo em *Cinderella* é possível ver um contorno sútil em seus pés, mas aqui não. A boneca Barbie, que é comumente associada a esse padrão muito próximo ao da protagonista em questão (magra, alta, com pés sem dedos e cabelos longos e loiros), foi lançada no mesmo ano que a animação, dois meses depois. A inspiração da boneca da Mattel veio de uma boneca alemã, mesma origem da princesa analisada em questão, chamada Bild Lilli, da década de 1950. Fato é que há a semelhança entre Aurora, Barbie e Bild Lilli por corresponderem a um padrão midiático comum, em parte da Europa e nos Estados Unidos nessa década. Basta lembrar das *ice cold blondes* dos filmes de Hitchcock, ou das inúmeras atrizes europeias requisitadas para filmes hollywoodianos como Ingrid Bergman e Marlene Dietrich, ou das requisitadas estadunidenses Marilyn Monroe e Grace Kelly.

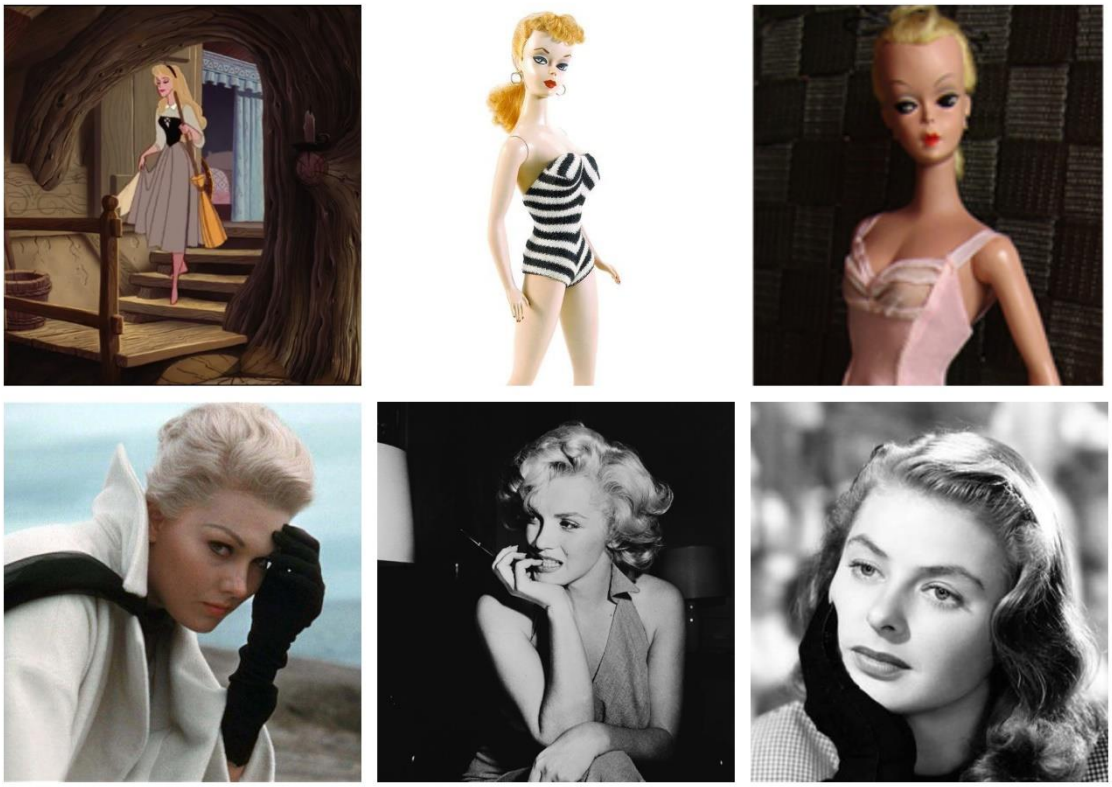


Imagem 76: Aurora/Briar Rose, bonecas e as mulheres de 1950
Sleeping Beauty, 1959, 18m37s; Barbie, 1959; Bild Lilly, 1955; Kim Novak, Vertigo, 1958; Marilyn Monroe, 1959, Ingrid Bergman, 1946. In. Getty Images.

A voz da protagonista, interpretada por Mary Costa, é uma voz operática que foi cantada a partir da extensão da voz falada, ou seja, não há diferença entre o tom da voz falada na personagem e na cantada, ademais, por ser do Sul, possuía um acento inglês que muito se assemelhava ao inglês britânico, o que combinaria com toda a estética fílmica. Em entrevistas, alguns animadores afirmaram que Briar Rose tem dignidade, nobreza e altivez

em suas falas e voz. Não é inocente e submissa como as outras heroínas. Mesmo sendo enganada, o motivo de seu engano foi um poder sobre-humano e em nenhum momento ela é tratada como inferior por outra mulher. Ela sequer é alvo direto dos ataques de Maleficent, na verdade, ela é o meio para atingir o Rei e a Rainha.

Outra diferença importante está em seus olhos e sobrancelhas. Suas sobrancelhas são tão arqueadas quanto às da vilã e seus olhos são maiores que os das heroínas anteriores. Isso só ressalta e reafirma que, de alguma forma, o fato de ter origem nobre nessa animação fez diferença em como ela se portaria e seria ilustrada e animada.



Imagem 77: Olhos grandes da princesa
Sleeping Beauty, 1959, 19m05s.

Todavia, apesar de tal diferenciação de modos de agir e se posicionar, a princesa canta canções de sonhos, procura uma certa liberdade em conhecer o amor, um Príncipe ainda é almejado e isso é observável após o final de uma das canções que fala sobre sonhos e amor, no qual Briar Rose termina olhando para o castelo (que provavelmente é seu lar). Essa cena já estava presente na primeira sequência de *Cinderella,* com o intuito de afirmar que só um homem nobre a livraria da situação em que ela se encontrava: restrita, escondida e privada de uma vida pública.



Imagem 78: Briar Rose/ Aurora olhando o castelo
Sleeping Beauty, 1959, 26m32s.

O homem aqui também é aquele que oferece condição de possibilidade do despertar da princesa. Em outras palavras, apesar de ela ser mais poderosa e não ser tratada como inferior, ela ainda depende de um homem para salvá-la. Mary Costa foi a maior referência em live-action para o movimento da protagonista. Mas nas cenas de dança, Helaine Stanley foi a modelo para a princesa. Inclusive, a movimentação de Briar Rose foi inspirada nos passos dados por Aurora na peça de ballet. As princesas já dançam com uma postura próxima às das bailarinas, as pernas e os braços em sequências de danças são parecidos às posturas no ballet. Mas por *Sleeping Beauty* ter sido inspirado também no ballet, Briar Rose, ao dançar com os animais e o príncipe, faz o giro *déboulé* e a valsa simples do ballet[291]. Isso, pois a modelo que interpretou a protagonista tinha formação de bailarina e, por isso, além de ter feito Cinderela, ela foi chamada para interpretar Aurora.

As cores utilizadas para ela são neutras. A escolha deve-se ao fato de que elas representam, assim como nas heroínas anteriores, monotonia, rotina e trabalho doméstico. Afinal, essas cores nas animações em questão estão associadas sempre aos afazeres domésticos. Briar Rose é apresentada já jovem limpando a janela e depois descendo as escadas com uma vassoura. Ademais, as cores combinam com a casa em que ela vive que explora tons variados de marrom. Seu vestido foi pensado a partir das saias que as camponesas usariam, em forma de sino, mas que, diferentemente do padrão, fossem mais justas no corpo, modelando-a e marcando sua silhueta madura (ver imagem 76 e 79).

Príncipe Philip, par romântico da protagonista, foi interpretado por Bill Shirley. Ele era um cantor de música pop, alto e serviu de modelo para a ilustração e animação do

291 Eu gostaria de agradecer a minha amiga Iasmin Castro de Souza, que tem formação de ballet clássico e contemporâneo e me disponibilizou essa informação.

personagem. As cores que ele apresenta numa primeira aparição são as mesmas que estão na roupa de Briar Rose, com o acréscimo de um chapéu e capa de tons vermelhos. O vermelho aqui aparece como em toda a película referenciando a nobreza. Já as cores marrons foram utilizadas para harmonizar o casal.



Imagem 79: Harmonização do casal
Sleeping Beauty, 1959, 31m04s.

Num segundo momento vê-se Aurora usando um vestido nas cores rosa e azul. A princípio, apesar da brincadeira entre rosa e azul, a protagonista passa cerca de quase sete minutos inteiros com vestido de cor azul, inclusive, a roupa escolhida para o Príncipe na sequência final contrasta com o azul do vestido de Aurora. Todavia, o vestido que Flora fazia para ela era rosa e, aos poucos, a própria Flora veste rosa. Lembre-se que a Rainha Leah, mãe de Aurora, também usa vestes na cor rosa e, por isso, há todo um jogo de que cor colocar em seu vestido. Ao total, Aurora aparece usando a cor rosa por treze segundos no decorrer da película. Porém na década de 1990, quando foram formalizados os produtos da linha de princesas da Disney, por conta de o azul ter sido destinado a Cinderela, o rosa acabou se tornando a cor de Aurora que também fazia menção ao seu outro nome, Briar Rose.

Tal discussão remonta ao debate já apresentado sobre as cores generificadas desde a década de 1950, com Cinderela, e a explicação plausível para a escolha do vestido de Aurora ser rosa, além das já apresentadas, pode ter relação com esse debate de cores que fossem símbolo da feminilidade em solo estadunidense.



Imagem 80: Cores associadas a Aurora e harmonização com Príncipe Philip
Sleeping Beauty, 1959, 1h14m33s; 1h14m16s e 1h11m32s

❖

Não é mais a inveja, mas sim o rancor: o caso das relações de gênero

Como já salientei, desta vez não é a inveja que gera todo o conflito que se desenvolve na narrativa, mas sim o sentimento de rancor ou mágoa por não ter sido convidada pelo Rei e a Rainha para o batizado de sua filha. Isso mostra que, apesar de, mais uma vez a Disney colocar uma mulher mais velha confrontando uma mais nova, seu conflito não é direto com a protagonista, ela é usada como meio para atingir seus pais. Não é possível reconhecer a idade de Maleficent, até porque ela apresenta traços não humanos como sua coloração. Entretanto, ela parece ser visualmente de uma idade próxima às do Rei Stefan e da Rainha Leah.

Por falar em Rainha, nota-se que ela é a única não nomeada na película[292]. O estranho é que nas anteriores os príncipes e reis não eram nomeados e a outra mulher não nomeada pela Disney fora a vilã de *Snow White*. A escolha de não atribuir nome à Rainha no decorrer da narrativa não se deve apenas ao fato dela aparecer pouco. Na realidade, tanto seu breve aparecimento quanto a falta de um nome mostram a invisibilidade da personagem, que, não à toa, é uma mulher.

Os homens não foram nomeados nas animações anteriores, pois as animações tratam de heroínas e os próprios contos escolhidos têm como alvo o amadurecimento e descoberta sexual da mulher, as figuras masculinas, salvadoras ou não, eram meros artifícios narrativos para que a história se desenvolvesse. Na animação, os personagens não nomeados também são os que pouco aparecem ou também são usados como artifícios narrativos. Mas a Rainha Grimhilde não ser nomeada assim como a Rainha Leah, denotam um não lugar de poderio às mulheres, mesmo que elas apareçam muito ou pouco, mesmo associadas à nobreza e a um *status* elevado, elas, ainda assim, são simplesmente 'rainhas', sem personalidade e sem nomes próprios.

A influência para esse não nomear pode vir, sim, dos contos de fadas, mas numa animação onde se escolheu nomear todos os personagens, qual o motivo para a Rainha não o ser?

Os papéis de mulheres são constantemente reafirmados na narrativa. Briar Rose é apresentada limpando e as tias fadas são apresentadas tentando fazer um bolo, costurando, limpando a casa. Apesar da tentativa, as três fadas são péssimas com os afazeres domésticos e, por isso, apelam para a magia, a fim de que possam dar o melhor aniversário para a princesa, antes que ela conhecesse sua real identidade. Veja que essas ações estão sendo representadas no mundo privado e estritamente feminino. Não se vê homens fazendo nenhuma dessas atividades, eles são colocados ou para tocar algum instrumento, ou para guardar o castelo ou ainda para fazer anúncios.

292 Ao dizer que a Rainha Leah não foi nomeada na película é que, ao ser apresentada para o público espectador, a narração ou outros personagens não dizem o nome dela. Isso ocorre com a Rainha Grimhilde e Príncipe Florian, em Snow White e com os personagens masculinos em Cinderella. Entretanto, em Sleeping Beauty, sintomaticamente, ela é a única personagem não nomeada.



Imagem 81: Exemplos de trabalhos de homens
Sleeping Beauty, 1959, 4m25s; 41m48s.

O Rei Hubert fala que não vê a hora de Aurora engravidar e lhe dar netos, e Rei Stefan, apesar de, a princípio, ter uma visão mais sensível sobre sua filha não saber que é uma princesa e sequer conhecer o pretendente que lhe fora arranjado desde o nascimento, é convencido pelo amigo de que deveria se animar com os netos. Os pais constroem o castelo e o berço para a futura família, sem ao menos conhecer os interesses de seus filhos. Aqui, além de ressaltarem o papel de Aurora em ser mãe, destacam uma questão de gênero relacionada às gerações: os pais (sem dividir a autoridade com a mães) sabem o que é melhor para seus filhos e filhas e, por isso, fazem transações sociais e políticas a partir deles. A união de dois reinos a partir de um casamento é melhor para o coletivo e, se assim o for, o indivíduo não tem poder de escolha.

A única mulher que não está restrita ao ambiente doméstico e é colocada em um lugar de poder, é a vilã. Maleficent transita em todos os cenários, sem propósitos bons ou de resgate, como no caso de Flora, Fauna e Merryweather. Ela age como bem entende e tem um séquito de animais bastante leais a ela. Inclusive a própria Rainha a chama de vossa excelência, um pronome de tratamento especial para alguém de cargo político importante.

Destaco aqui o fato de que, no caso das duas mulheres mais poderosas em termos políticos, uma é nomeada, ligada à maldade e livre para transitar entre o público e o privado, e a outra não é nomeada, só aparece no palácio e pouco é explorada pela animação. As mulheres que detêm poderes, Maleficent e as fadas, também aparecem de modos diferentes. A vilã prende o príncipe, com o intuito de que ele não consiga ajudar Aurora, mostrando uma superioridade diante da figura masculina. As fadas o soltam e o ajudam a fugir transformando tudo o que lhe é lançado de ruim em coisas boas. As flechas

se tornam flores, a água fervendo se transforma num arco-íris e as pedras em bolhas.



Imagem 82: Transformações das Good Fairies
Sleeping Beauty, 1959, 1h06m17s; 1h06m24s; 1h06m42s.

Assim, mais uma vez certos aspectos temáticos e estéticos das animações anteriores retornam nessa animação, mas de outra forma e com outro artifício. Todavia, além dessas ajudas, elas dão a Philip um escudo com uma cruz desenhada chamado de escudo da virtude e uma espada da verdade, armas essas que triunfariam sobre o mal. A ligação entre virtude, verdade e cruz salienta indiretamente mais uma investida cristã da Disney em seus heróis e heroínas.



Imagem 83: Escudo e espada
Sleeping Beauty, 1959, 1h05m49s.

E provavelmente a escolha de colocar esse elemento implícito tem relação com a cena de vitória de Maleficent, na qual parece estar acontecendo um grande *sabbat* de comemoração, onde seus súditos e súditas dançam em volta de um caldeirão. Em suma, o que se tem até aqui é: a maldade é ligada à bruxaria, que por sua vez é uma prática diabólica. A mulher má é aquela que se sente na liberdade de transitar pelo espaço público e ainda é aquela que quer prejudicar jovens mulheres que estão no bom caminho, mesmo que para isso precise enfeitiçá-las e também prejudicar os bons homens, os prendendo. Por outro lado, a bondade é uma virtude associada aos homens guerreiros ou às mulheres virtuosas. As virtuosas sabem cantar, limpar a casa e dançar, como Aurora, mas também são aquelas que cuidam, com instinto maternal, como as três fadas. Além disso, a bondade também pode ser associada à mulher que sabe seu papel restrito em seu lar, sendo ele uma cabana ou um grande palácio.



Imagem 84: Sabbath
Sleeping Beauty, 1959, 1h00m45s.

Nesse ponto, chamo a atenção para um diálogo entre Fauna e Flora sobre Maleficent.

> Flora – ela não pode ser tão má.
> Fauna – ela pode.
> Flora – ela não sabe tudo, ela não sabe nada sobre amor, bondade ou alegria em ajudar os outros, ela não sabe ser feliz. Ela não consegue entender nem esperar felicidade[293].

Neste, nota-se que as próprias fadas fazem uma distinção entre mulheres: aquelas que sabem o que é o amor e felicidade e aquelas que não sabem. As que não sabem são

293 Flora - she can't be that mean. Fauna - it can. Flora - she doesn't know everything, she doesn't know anything about love, kindness, or joy in helping others, she doesn't know how to be happy. She cannot understand or expect happiness.

más, pois a maldade seria a ausência da bondade, que estaria intimamente ligada ao amor e à felicidade. Outras falas de Maleficent indiretamente dão suporte a essa associação de características, ela afirma que após a princesa ter tocado na agulha de fiar, ela finalmente vai dormir bem depois de 16 anos. A ausência de um bom sono traz irritabilidade, mau humor e uma série de consequências que provavelmente não estão associadas à felicidade.

Ademais, Maleficent é apresentada como uma mulher ácida, deveras irônica em suas falas que muitas das vezes são dirigidas ao público, mas outras a um interlocutor direto. Na fala dela com o príncipe, após prendê-lo, ela diz que Aurora "tem ouro da luz do sol em seu cabelo. Lábios que envergonham o vermelho, rosa vermelha, no sono sem idade, ela encontra repouso"[294]. Mas que o Príncipe vai ficar preso por cem anos e agora abrem-se as portas, o Príncipe está livre para galopar em seu nobre cavalo, uma figura corajosa, erguida e alta, mas a imagem que se vê é um homem velho, caído, sem forças. Ao fim, ela diz, ironicamente, que isso é a prova de que o amor verdadeiro a tudo conquista.

Outra consideração importante, para finalizar, é o fato de Maleficent se transformar em dragão. Há uma associação popular de dragão com mulheres feias, bem como o animal fantástico tem características bem marcantes e imponentes como a derme dura e escamosa, muito pontiagudo e perigoso, que solta fogo pela boca e não é confiável. Ademais, muitas das vezes o dragão era figuração do Diabo na Idade Média e essa associação ganha força com os mitos ligados à figura de São Jorge e São Marcelo. O dragão, além de carregar todas essas características, se trata de um ser

> híbrido presente na imaginação mitológica de muitos povos, frequentemente com várias cabeças. Em muitas religiões o dragão encarna (muitas vezes relacionado com a serpente) poderes primordiais hostis a Deus, que precisam ser vencidos. [...] em sagas e lendas o dragão aparece muitas vezes como guarda de um tesouro ou de uma filha do Rei raptada, e assim encarna as dificuldades que precisam ser superadas para alcançar um objetivo elevado.[295]

Ou seja, os papéis estão aqui bem delimitados. Os artifícios para mostrar que Maleficent é um ser dotado de maldade passam por elementos medievais, não humanos, diabólicos e até mesquinhos de frustração e rancor por não ter sido convidada para uma festa, denotando não só o poderio da maldade quando vinculado à mulher, mas também a futilidade desta mesma mulher que pode se transformar na derrocada de um reino inteiro.

294 Gold of sunshine in her hair. Lips that shame the red, red rose, in ageless sleep, she finds repose.
295 BECKER, Udo. Dicionário de Símbolos. 2ª ed. São Paulo: Paulus, 2007, p.89.



Imagem 85: Maleficent como dragão
Sleeping Beauty, 1959, 1h10m01s.

Entretanto, apesar da tentativa de destruir o reino, ou, pelo menos, de se vingar dos pais de Aurora, ela é derrotada em uma batalha contra o Príncipe e as fadas. Por incrível que pareça são as fadas que dão a cartada final para matar Maleficent. São as fadas que lançam a espada da verdade diretamente em seu coração e não o príncipe, que já se encontrava encurralado no penhasco. Em outras palavras, o poder da bondade da mulher foi o único capaz de derrotar o poder da mulher má. Mesmo que o Príncipe ainda fosse necessário para libertar Aurora do encantamento, as mulheres boas, representadas aqui pelas fadas, detentoras do amor materno, da felicidade e da virtude, tiveram um papel mais ativo que aquelas da animação anterior. Apesar de tal papel mais ativo, o confronto de personagens do mesmo gênero é alimentado na animação e, sob o ponto de vista das discussões feministas da segunda onda que já aconteciam naquela época, não adiantaria ter mais domínio próprio diante de um homem se as mulheres ainda rivalizavam entre si.

Ademais, a representação de futilidade, necessidade de um personagem masculino, a enganação ou o ambiente do lar relacionado à bondade e virtude são todas representações frutos de um imaginário vitoriano masculino e com bases fortes no patriarcado, assim como as animações anteriores aqui tratadas.

Por fim, destaco as relações que são feitas a partir dessas personagens com a natureza. Enquanto Maleficent é associada a animais peçonhentos ou menosprezados como o javali, o crocodilo, o morcego e afins, Aurora é associada às aves, como a coruja, um pássaro azul, outro vermelho, dois coelhos e um esquilo, animais que, embora selvagens, popularmente são reconhecidos por sua graça e beleza.

Além disso, enquanto toda a estética da princesa se combina ao ambiente florestal primaveril, com árvores pomposas, grama cerrada, belas flores e belos animais que a rodeiam, Maleficent aparece sempre acompanhada da força da natureza que é conhecida

por causar danos: relâmpagos e trovões. Isso também explica o maniqueísmo da narrativa: enquanto a vilã representa o mau tempo e toda a potência destrutiva da natureza, Merryweather, uma das boas fadas, é apresentada como aquela que sempre tem ímpeto de enfrentar Maleficent, representando a face positiva do clima, aquele que é possível aproveitar sem temor.



Imagem 86: Animais associados às personagens
Sleeping Beauty, 1959, 23m54s; 15m56s.



Imagem 87: Maleficent aparecendo
Sleeping Beauty, 1959, 7m43s

❖

Gótico medieval, *Proto Renaissance* e novas experimentações: o detalhamento dos backgrounds e os ângulos de Maleficent

Enquanto o roteiro não apresenta nada substancialmente novo, a ilustração e coloração de cenários e backgrounds, de forma geral, compõem o ponto auge da animação de *Sleeping Beauty*.

Eyving Earle é o responsável por todo o design dessas ilustrações e também por toda a paleta de cores do filme, incluindo as personagens. Enquanto o roteiro não era considerado terminado, a interlocução entre os setores foi suficiente para que Earle procurasse referências do século XIV para suas criações. Dentre elas, *O livro de horas do Duque de Berry, Unicorn Tapestries* e o *Sputnik Style* são presentes sincreticamente nas ilustrações. As ilustrações do livro, o castelo – formas e cores – e a floresta foram inspirados no *Livro de horas*, já as cores dos ambientes internos foram retiradas do *Unicorn Tapestries* e, por fim, o exagero nas formas verticais é fruto do estilo dos animadores da UPA, conhecido como *Sputnik Style.*

Já no começo é possível ver um livro ornamentado com pedraria, dourado, com escrita prata, fundo verde numa mesa e ao fundo um tapete do *Unicorn Tapestries*, intitulado *The Lady and the Unicorn*. O livro, mais uma vez, é usado como artifíciopara lembrar o espectador ou espectadora de que a história foi escrita em um tempo longínquo e que aquela ali contada seria "uma primeira versão" do conto. Apesar disso, há uma certa confusão temporal: o conto foi registrado por Charles Perrault no século XVII e não XIV, o qual os animadores e ilustradores se empenharam em pesquisar e os roteiristas em reafirmar. A confusão temporal, provavelmente, é proposital. Há uma idealização de que a Idade Média é fantástica, cheia de encantos e seres maravilhosos os quais fazem parte do universo que a Disney coloca em suas animações. Entretanto, mais uma vez, o medievalismo é presente. Há uma inspiração renascentista que, apesar de não se remeter à Idade Média *per se*, para os animadores e ilustradores, pertencia ao mesmo universo visual; essa inspiração medieval/moderna que se cria é adaptada e ressignificada para um público temporalmente e espacialmente delimitado, infanto-juvenil do século XX, principalmente dos Estados Unidos.



Imagem 88: The Lady and the Unicorn, c.1484
The Cloisters – New York.

O livro, como já dito, foi ilustrado para parecer um códice medieval. Possui letras capitulares, ornamentos marginais e centrais que conversam com a escrita narrada e, em uma das páginas, inclusive, há rasgos para denotar a antiguidade daquele objeto. As primeiras cores que aparecem nas ilustrações são o dourado, azul, verde, amarelo e marrom. O clima outonesco de entardecer, inspirado provavelmente no Livro de Horas, é marcado por uma iluminação amarelada e uma série de formas verticais: castelo, plantas, árvores relativamente secas, ornamentos, a própria letra capitular I. A sensação causada é de algo consolidado, em crescimento: crescimento da vida de Aurora em sua mãe, crescimento do reino, enquanto um campo político em expansão, e crescimento dos frutos, pois é no outono que há a frutificação de boa parte dos frutos. A sensação pode ser observada não só nas formas, mas na narrativa, de que o desejo de ter filhos do Rei e Rainha se realizou, das folhas amareladas e amarronzadas da folha de bordo como ornamento, bem como as plantas assombreadas crescendo em segundo plano. Lembro, também, do nome da princesa, Aurora, que foi escolhido, pois trazia sol à vida de seus pais. Tal informação também pode ter sido considerada para esta ilustração (ver nota 277).



Imagem 89: Primeira página do códice de Sleeping Beauty
Sleeping Beauty, 1959, 2m05s.

Toda essa estética acompanhará as páginas subsequentes. Há uma mudança nas cores representativas do reino de amarelo e azul para rosa e roxo, provavelmente demonstrando não só uma mudança de estação, que pelas cores aqui poderiam ser associadas à primavera, também demarcam outras associações possíveis e bem fechadas de realeza, como já foi explorado nos subtópicos anteriores (ver imagem 65).

Dito isto, os cenários internos, que continuam com a estética verticalizada, o que provavelmente tem relação com os castelos medievais, são bastante ornamentados. Além do detalhamento de bandeiras, símbolos reais, candelabros, lanças e personagens de preenchimento, a própria arquitetura e textura do castelo foi cuidadosamente pensada. O castelo parece uma verdadeira obra arquitetônica no estilo gótico francês. A verticalidade como a proximidade de Deus, a menor espessura das paredes, o uso de arcobotantes, arcos de volta quebrada, abóbadas e ogivas e capitéis ornamentados são elementos que estão presentes no castelo do Rei Stefan (ver imagem 58, 67 e 68).

O castelo em que Maleficent vive também é riquíssimo na arquitetura gótica, o exagero das gárgulas, bem como os arcos, os portais e a verticalidade também estão presentes. A diferença entre ambos é que, enquanto o cenário do castelo de Stefan é colorido, recém-acabado, belo e agradável, o de Maleficent está em ruínas. Sua moradacontém colunas quebradas, paredes destruídas e as cores transitam entre o roxo, verde e preto. A escolha da paleta de cores para o castelo de Maleficent se deve ao fato de que, como nas demais animações, os cenários servem para dar mais potência às características de quem vive ali. Por isso, as cores combinam com as da personagem (ver imagem 84).



Imagem 90: Gárgulas do castelo de Maleficent
Sleeping Beauty, 1959, 1h00m26s.

Além dos *motifs* medievais, uma grande influência contemporânea foram os cartoons da UPA, com o *Sputnik Style,* bastante marcado pelo uso de antropozoomorfismo em personagens principais como em *Fox and Crow,* de 1948, para a Columbia Pictures Corporation, bem como o uso do CinemaScope, uma tecnologia de filmagem e projeção que utilizava lentes anamórficas. A criação, dada ao presidente da Twentieth Century Fox em 1953, mas com influências do AnamorphoScope de Henri Chrétien, foi utilizada entre 1953 e 1967 para a gravação de filmes *widescreen*. O surgimento dessa tecnologia de lentes anamórficas, teoricamente, permitiu que o processo criasse uma imagem de até uma relação de aspecto 2.66:1, quase duas vezes mais larga em relação ao até então onipresente formato 1.37:1. E, por isso, todas as telas da Aurora são de tamanhos maiores que as animações anteriores. Ademais, o antropozoomorfismo foi utilizado com mais evidência aqui, na personagem Maleficent.



Imagem 91: Fox and Crow
UPA - Columbia Pictures, 1948.

Ademais, para além das questões estéticas, é interessante notar quantas vezes Maleficent foi filmada em contra-plongée, bem como em Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe. A escolha do contra-plongée, que já estava presente nas outras animações associadas às vilãs, é um recurso de posicionamento de câmera usado para conferir a sensação de poder e causar no público temor em relação à personagem.



Imagem 92: Exemplo de contra-plongée em Maleficent
Sleeping Beauty, 1959, 1h07m27s.

Já os Primeiríssimos Planos foram usados para dar destaque nas expressões da personagem, visto que ela é deveras expressiva. Aurora também é filmada nesse mesmo plano. Principalmente quando faz cara de desconfiada para suas tias e quando acorda após o beijo dado por Príncipe Philip. Os diretores de sequência realmente queriam chamar a atenção não só para a cena, de forma geral, mas para a narração e significação que aquele trecho tinha. O sorriso sutil de Aurora ao acordar, o olhar desconfiado dela, a risada de Maleficent e a expressividade de seu olhar ao falar com aqueles que não a convidaram ao serem filmados nesse plano demonstram o peso da expressividade e significação dessas ações (ver imagem 69, 71 e 72).

Por fim, mas não menos importante, os Primeiríssimos Planos ligados a Maleficent, estão sempre associados às suas mãos. Ao interagir com seu corvo ou ao lançar um feitiço a partir de seu cetro, suas mãos são as únicas a serem filmadas. A escolha desse plano para as mãos da vilã provavelmente passa pela escolha do animador, juntamente com o diretor, em relacionar as mãos ao canal de poder dela. É pelas mãos que ela lança o feitiço a Aurora, é pelas mãos que ela interage com a ave, e, inclusive, é pela mão que Aurora cai em sono profundo. Isto é, as mãos têm um enorme poder nessa animação.



Imagem 93: Exemplo de Primeiríssimo Plano em Maleficent
Sleeping Beauty, 1959, 8m26s.

Finalizo a exposição dos aspectos cinematográficos mostrando que, além dos usos desses planos, há uma inovação técnica de planos mais abertos que abarca, a partir da profundidade de câmera, duas espacialidades e ações distintas que são enquadradas e capturadas em uma mesma temporalidade. Essa inovação técnica é marcada principalmente pelo Neorrealismo Italiano, mas tem sua inauguração com Orson Welles em *Citizen Kane*, de 1941. A cena a que chamo a atenção é aquela em que Aurora e os animais estão indo para a direita e o Príncipe Philip e seu cavalo estão indo à esquerda, em dois ambientes distintos de uma mesma floresta. A escolha técnica tem relação não só com a popularidade desse enquadramento no cinema mundial, mas também para transmitir a sensação de desencontro, visto que Aurora, indiretamente, sonhava com um Príncipe e Philip procurava a dona da voz que ele imaginou ser fantasia de sua cabeça por ser bonita demais.



Imagem 94: Profundidade de Câmera
Sleeping Beauty, 1959, 24m11s.

❖

Eu te conheço de um sonho: as canções hollywoodianas dando nova roupagem à trilha adaptada de Tchaikovsky

Como *Cinderella* tinha sido um grande sucesso na parte musical, toda parte sonora de *Sleeping Beauty* também foi pensada para gerar lucros para a produtora. Entretanto, como a composição de Tchaikovsky já era relativamente conhecida entre uma camada abastada da população e, inclusive, a inspiração do roteiro também teve influências da ópera para ballet, Walt Disney resolveu que toda a trilha, na verdade, seria adaptada da composição romântica do russo para a animação. Mudou-se o andamento, mudou-se a ordem das composições, mas quando se ouve toda a trilha do filme e a *The Sleeping Beauty*, ópera 66 de Pyotr Ilyich Tchaikovsky, chega-se à conclusão de que são idênticas.

A ópera está dividida em A Fairy Tale Come True/ Hail to the Princess Aurora/ Aurora's Return/ The Gifts of Beauty and Song/ Battle with the Forces of Evil/ Forbidden Mountain/ A Fairy Tale Come True/ Battle with the Forces of Evil/ Aurora's Return/ Once Upon a Dream/ A Cottage in the Woods/ The Fairies Plan/ The Burning of the Spinning Wheels/ Battle with the Forces of Evil/ A Fairy Tale Come True/ Forbidden Mountain/ A Fairy Tale Come True/ Battle with the Forces of Evil/ Magical House Cleaning/ Maleficent's Evil Spell/ Do You Hear That? e Awakening. Dessas, Hail to the Princess Aurora, Aurora Returns, Battle with the Forces of Evil, Forbidden Mountain, Once Upon a Dream, A cottage in the wood, The fairies plan, Magic House cleaning, Maleficent's Evil Spell/ Do you hear that? e Awakening foram adaptadas e, algumas delas, acrescidas de letras para a animação. Inclusive, algumas delas sequer mudaram seus títulos: Hail to the princess Aurora e Once upon a dream continuaram com o mesmo nome, e transformaram a ópera em um musical cinematográfico. O sucesso foi tão grande que gerações mais recentes não ligadas ao ballet sequer sabem que a base dessas canções advém da música erudita. Isto é, acredita-se que essas músicas nasceram com a Disney.

Dito isto, a seguir, as canções da animação nos mostram que, apesar da influência do ballet e da ópera de Tchaikovsky, uma construção disneyana, ou melhor, um clichê disneyano deveria estar presente nas canções: a relação entre amor, primavera e sonho.[296]

296 As letras originais dessa animação estão disponíveis em https://www.disneyclips.com/lyrics/sleeping-beauty.html. Acesso em 20 de setembro de 2020.

Canção 1
Salve a princesa Aurora

Com alegria agora para nossa princesa, viemos
Trazendo presentes e bons votos também
Nós juramos nossa lealdade novamente
Salve a princesa Aurora
Todos os seus súditos a adoram
Salve o Rei, salve a Rainha
Salve a princesa Aurora
Saúde para a princesa
Riqueza para a Princesa
Vida longa à princesa Aurora
Salve Aurora, salve Aurora
Saúde para a princesa
Riqueza para a Princesa
Vida longa à princesa Aurora
Salve o Rei, salve a Rainha
Salve a Princesa Aurora!

Canção 2
Eu me pergunto

Eu me pergunto, eu me pergunto
Eu me pergunto por que cada passarinho tem alguém
Para cantar, coisas doces para
Uma pequena melodia alegre de amor?
Eu me pergunto, eu me pergunto
Eu me pergunto se meu coração continua cantando
Será que minha música vai voar
Para alguém que vai me encontrar
E trazer de volta uma canção de amor para mim?

Canção 4
Um presente

Um presente, beleza rara
Ouro do sol em seu cabelo
Lábios que envergonham o vermelho, rosa vermelha
Ela vai andar com a primavera onde quer que vá
Um presente, o dom da música
Melodia por sua vida inteira
O rouxinol é seu trovador
Trazendo sua doce serenata até sua porta

Canção 3
Uma vez em um sonho

Eu conheço você
Eu andei com você uma vez em um sonho
Eu conheço você
O brilho em seus olhos é um brilho tão familiar
Ainda eu sei que é verdade
Que as visões raramente são tudo o que parecem
Mas se eu te conheço
Eu sei o que você vai fazer
Você vai me amar de uma vez
Do jeito que você fez uma vez em um sonho
Mas se eu te conheço
Eu sei o que você vai fazer
Você vai me amar de uma vez
Do jeito que você fez uma vez em um sonho
Eu conheço você
Eu passeei com você uma vez em um sonho
Eu conheço você
O brilho em seus olhos é um brilho tão familiar
E eu sei que é verdade
Que as visões raramente são tudo o que parecem
Mas se eu te conheço
Eu sei o que você vai fazer
Você vai me amar de uma vez
Do jeito que você fez uma vez em um sonho

Canção 6
Bela Adormecida

Linda Bela Adormecida
Ouro do sol no seu cabelo
Lábios que envergonham o vermelho, rosa vermelha
Sonhando com o amor verdadeiro em repouso do sono
Um dia ele virá
Cavalgando na madrugada
E você vai acordar pelo primeiro beijo de amor
Até então, Bela Adormecida, durma
Um dia você vai acordar pelo primeiro beijo de amor
Até então, Bela Adormecida, durma

Canção 5
Música Skumps

King Hubert - Skumps!
Rei Stefan - O futuro é brilhante
Ambos - Nossos filhos vão se casar, nossos reinos se unem
Skumps! Skumps! Skumps!
Rei Stefan- Skumps!
Rei Hubert - Skumps!
Rei Stefan - Skumps!
Rei Stefan - Um brinde a esta noite!
Rei Hubert - As perspectivas são otimistas
Rei Stefan - Um brinde à casa!
Rei Hubert - Uma muito maior do que um palácio em Roma
Rei Stefan - Ah, deixe-me encher seu copo
Esse vidro era todo de espuma
Ambos - Skumps! Skumps! Skumps!

Ao analisar as canções, eu as dividi em três partes, (i) as relações entre homens e mulheres; (ii) os elementos comuns entre as canções dos outros filmes e (iii) as características de uma "boa mulher" à Disney. Nessas canções pode-se perceber dois tipos de relação entre homens e mulheres. A primeira delas dá conta da relação entre homens mais velhos e jovens, de forma geral, tanto homens quanto mulheres. Na canção *Skumps* que advém da palavra *Skumppa* em finlandês ou do sueco *skumvin/skumpa*, que significa literalmente vinho espumante, os pais, homens mais velhos, são aqueles que decidem o destino de seus filhos e que organizam a vida do casal, antes da cerimônia do matrimônio. Eles constroem uma casa maior que um palácio em Roma, eles decidem que seus filhos se casarão por uma questão sociopolítica e brindam a esse acordo sem a necessidade de que seu filho e filha deem algum tipo de aval ou permissão para isso.

É possível perceber outra relação entre homens e mulheres quando as *Good Fairies* cantam que Aurora acordará por um beijo de amor do príncipe. Bem como na canção em que Briar Rose canta na floresta falando que conhece um homem que a amará para sempre pois caminhou com ele por seus sonhos. Ela continua dizendo que, mesmo que as visões não sejam tão certeiras – algo muito sensato – ela o conhece dos sonhos. Ou seja, o que se vê é que mesmo ela possuindo a sensatez de discernir que sonhos não são reais, ela logo descredita essa "racionalidade" para crer em algo idealizado e onírico. Ou seja, (i) o homem é aquele que a salvará; (ii) o homem que a salvará é um homem idealizado; (iii) o homem idealizado a amará para sempre.

Juntamente a essas características, os elementos clichês não poderiam ficar de fora dessa animação: primavera associada a beleza e a um clima romântico, o amor e o sonho conectados e o rouxinol como símbolo de virtuosidade e da primavera são elementos que já apareciam em *Snow White* e *Cinderella.* Em suma, eles basicamente trazem a unidade às canções dessas três animações, demarcando não só um estilo compositivo, mas os elementos que se conectam às princesas: sonhadoras, virtuosas, românticas e belas. E, sobre essa última característica, pela primeira vez aparecem em uma canção as descrições

da heroína de forma cantada. Isso porque suas características foram dadas a ela, ela não nasceu com beleza ou virtuosidade, foram presentes "divinos" das fadas a ela.

Todavia, as virtudes dadas a Aurora fazem alusão à descrição de Branca de Neve, cabelos e lábios foram os alvos das descrições e, por mais que em termos de paleta, a princesa se pareça mais com Cinderela, em termos de descrição a conexão com a primeira princesa é inegável. O que me interessa é que, além de falarem a cor dos cabelos e a cor dos lábios da princesa, as conexões entre sol e inveja nas flores vermelhas demarcam outra característica da princesa: a de ser invejada e superior às demais pessoas. Ora, se o Sol é o astro que sustenta a vida humana e se até as flores sentem inveja do vermelho dos lábios de Aurora, é sinal de que sua beleza seria igualável a de uma deusa ou de um ser superior. Caracterizar uma mulher como invejável também é naturalizado na sociedade ocidental, mas isso acontece porque há a valoração de padrões estéticos em detrimento de outros e Aurora se encaixaria nesse padrão. Não à toa, a própria Barbie, como já comentei, é bastante parecida com Aurora por também compartilhar dos códigos desse padrão: loira, alta, magra, de boca avermelhada, cabelos lisos, longos, olhos claros e traços afinados.

III. IV A PERFORMANCE DAS MULHERES CLÁSSICAS:
Uma síntese sobre as representações de mulheres nas animações clássicas

Nesse capítulo centrei-me em como as três primeiras heroínas e vilãs da Disney foram pensadas e apresentadas separadamente. Como cada uma se desenvolve em sua narrativa, como os homens pensaram-nas esteticamente e como todo o conjunto entre cinematografia e animação ajuda a sustentar padrões de mulheres. Entre os elementos analisados salientei as canções, a escolha da dublagem, as técnicas de animação, o design, planos e ângulos de filmagem. E, apesar de cada uma das animações terem sido compostas por um time de artistas diferentes, que ora se repetiam – como os Nove Anciões –, ora não, muitas conexões podem ser feitas entre elas.

O medievalismo é mais explorado na animação de *Snow White* e *Sleeping Beauty*. Apesar de ambas as histórias terem sido documentadas no período moderno, as tradições orais dos contos remontam ao período medieval e, não obstante, na segunda película em questão, a peça de ballet ajudou a reforçar a ideia de que a história se passava num período anterior ao situado por Perrault, não no século XVII, mas no século XIV – temporalidade que foi apropriada pelos roteiristas da Disney.

Apesar de em *Cinderella* se ver a referência do *château*, esse pode ser construído tanto no "outono da Idade Média" quanto no Renascimento ou Idade Moderna. Não há elementos suficientes para afirmar corretamente algum tipo de temporalidade do filme. Visto que a versão utilizada foi a de Perrault, talvez o filme se passe no período situado por ele, o século XVII.

Além das temporalidades e elementos temáticos que serviram de inspiração para a composição de cenários e até para o *plot*, nota-se que as protagonistas e as vilãs possuem pontos comuns. Imageticamente falando, todas as protagonistas são jovens, brancas, de formas arredondadas, de lábios bastante avermelhados e com olhos um pouco mais claros.

Isso revela um padrão de mulher idealizado da sociedade americana. Em termos estéticos, o padrão de mulher que merece destaque é o que está impresso nessas heroínas. As mulheres belas e boas são as jovens brancas, que possuem um rosto mais arredondado e lábios naturalmente chamativos. As mulheres mais velhas foram colocadas sob a capa de periculosidade, ou seja, por mais que uma mulher mais velha possa ser bonita, como a Rainha Grimhilde, ela ainda demonstrará inveja e ciúme, pois seus bons anos de juventude já se foram. Se ela tiver filhas então, a inveja e ciúme podem não ser por ela mesma, mas pelas filhas que, mesmo jovens, podem não ser bonitas ou boas, e, por fim, no pior dos

casos, essa mulher, além de feia como um dragão, pode ter sentimentos mesquinhos e fazer uma tempestade em copo d'água por não ter sido convidada para uma festinha.

Então até aqui temos: as mulheres brancas, de forma geral, são as únicas representadas. A distinção entre bondade e maldade está caracterizada por sua idade: enquanto as bondosas são adolescentes ou jovens, as mulheres que aparentam ter uns 40 ou 50 anos são as maldosas. Se os traços das mais jovens virginais são as formas arredondadas e altura mediana, as das mulheres mais velhas são mais pontiagudas e estatura maior. Se as jovens possuem cabelos pretos como o ébano ou loiros como raios de sol, as vilãs ou não mostram seus cabelos, ou esses são grisalhos. Ou seja, o cabelo aqui também tem um papel importante para a composição de beleza.

Se as princesas usam vestidos que possuem tons de azul e/ou rosa e também usam roupas da paleta de marrom, simbolizando a dicotomia de suas vidas entre liberdade, juventude e servidão, respectivamente, as vilãs usam preto, bordô, vermelho, verde e roxo em todo o decorrer da narrativa. Se o azul representava a liberdade e o rosa juventude, o rosa mais escurecido, isto é, o bordô está representando a maturidade dessas mulheres. Se o marrom simbolizava a servidão injusta das heroínas, o preto, o verde, o roxo e o vermelho compõem a vilã com poder, arrogância e altivez, traços que não deveriam ser associados a nenhuma das protagonistas. Afinal, onde já se viu uma jovem, bondosa e bela estar associada a alguma dessas características?

Se as vilãs são filmadas em contra-plongée para aumentar a sensação de arrogância e poder associado a elas, as protagonistas devem ser filmadas com a câmera em 90 graus. Plano aberto ou fechado, não importa, mas os olhos das protagonistas devem aparecer numa altura adequada para suscitar a identificação do público e a percepção da sinceridade em suas falas, ações e movimentação.

Se, de alguma forma, as vilãs são associadas ao paganismo ou ao satanismo - os livros e transformação da Rainha Grimhilde, o gato Lúcifer de Lady Tremaine, o design de Maleficent -, as heroínas devem estar associadas, de alguma forma, ao seu oposto, que na sociedade estadunidense da época seria o cristianismo. É certo que aos poucos o cristianismo se tornou mais sutil nos filmes, mas Branca de Neve ora de joelhos, Cinderela é incentivada a não deixar de ter fé e, quando agradece a Fada Madrinha por ter lhe deixado ficar com o sapato, ela olha aos céus que, a meu ver, é um código cultural do cristianismo muito presente na sociedade estadunidense. Por fim, em *Sleeping Beauty*, veem-se sutilmente as cruzes do castelo do Rei Stefan e o escudo e a espada que Príncipe Philip usa para duelar com Maleficent transformada em dragão, estes carregam qualidades também

compartilhadas como boas, no universo cultural do cristianismo. A espada da verdade e o escudo da virtude parecem até ferramentas de guerra dadas pelo Deus judaico-cristão. E é válido lembrar que o escudo possui uma enorme cruz desenhada.

Se as mulheres más, incluindo as antagonistas, não aparecem em nenhum momento executando tarefas domésticas, e ainda parecem preguiçosas ou folgadas, a heroína é aquela que, mesmo não sendo forçada, como no caso de Aurora, aparece limpando ou cozinhando ou lavando. Ademais, além de saber administrar a dinâmica do ambiente doméstico, a virtude de saber cantar lhe é concedida, como se esta fosse uma importante característica, pelo menos para o time de artistas da Walt Disney.

Enfim, o "combo" de mulher ideal da sociedade estadunidense está completo. E, apesar de ter havido avanços nas discussões feministas dos anos 1930 aos anos de 1960, período no qual já estava organizada uma segunda onda do movimento, Walt Disney e seu time dos Nove Anciões, bem como outros envolvidos, insistiam em propagar algo que circulava entre os resistentes às mudanças feministas políticas e sociais. O lugar da mulher, mesmo que ligada à realeza, é o lar.

Por mais que Aurora tenha sido caracterizada com certa liberdade e tenha sido animada como se fosse uma mulher mais inteligente e curiosa que as demais, o tempo todo, contrastando com essas características, o espectador ou espectadora é bombardeado com sonhos, primavera, amor, afazeres domésticos, saber cantar, saber dançar, querer um príncipe para lhe salvar da rotina ou da mulher mais madura e má, instinto materno ou qualquer outra característica vitoriana que é reforçada porque esse grupo de homens e, provavelmente, algumas mulheres, criam que esse ideal e essa dicotomia representavam a realidade e se mostravam algo vendável, pois a identificação com o público era inegável.

Sem contar a figura das fadas que foram representadas no estilo 'avós', cuidando das heroínas e usando de uma magia boa, quase advinda do céu – enquanto as das vilãs foram dadas pelo ser que reside o inferno abaixo de nossos pés – como representação da figura materna que lhe falta no início da narrativa. Em suma, há três tipos de mulheres em três faixas etárias diferentes: se jovem, você pode ser como uma Drizella, folgada e invejosa, ou como as heroínas, esse pacote vitoriano. Se está no que popularmente se chama 'meia idade', você automaticamente é má, invejosa e ciumenta, bem como mais propensa a fazer pactos malignos. Se mais idosa, automaticamente a mulher é associada à avó, com características doces – inclusive corpóreas –, maternais e protetoras, como se não existisse mulher velha, alta e fina, apenas velha, baixa e arredondada. A única mulher fina, alta e velha possível é a Bruxa de *Snow White* que é corcunda, diga-se de passagem.

Isso sem falarmos dos príncipes que só aparecem como salvadores das mocinhas indefesas e sequer se conhecem suas qualidades. Os únicos predicados atribuídos a eles são: ser virtuoso, ou seja, saber cantar, ser forte imageticamente falando, além de branco, e ser ligado à nobreza. Inclusive, na moral da história do conto de *Cinderella* de Perrault, ele escreve que "ao belo sexo" recomenda-se ser bela por dentro e por fora. Ao homem, recomenda-se ser "bem-nascido"[297]. Dito isso, segundo os filmes analisados aqui, ele não precisa saber fazer nada além de cantar, ser nobre e salvar uma jovem mulher, pelo menos é o que a Disney está apresentando.

Em suma, de um lado temos as mulheres virginais, joviais e virtuosas e de outro as mulheres maduras, no pico de suas sexualidades, malvadas e detentoras de algum tipo de poder descontrolado por algum sentimento irracional: inveja da beleza, ciúme da atenção dada ou frustração em não ser convidada para uma festa de batismo.

De acordo com o estudo da Hanover College[298] sobre a aparência vilanesca até os dias atuais, todas as vilãs mulheres das produções da Disney, possuem olhos verdes ou pretos; sobrancelhas arqueadas; nariz grande; bico de viúva[299]; cabelos lisos, rugas ou aparência de meia idade. O mesmo estudo apontou que as mulheres mais joviais de rostos arredondados passavam, para o público, maior confiabilidade e inocência. De acordo com Doreen Arcus[300], a cor dos olhos indica qualidades das personagens representadas: o castanho é associado a valores masculinos como inteligência e perspicácia, o verde associado à não confiabilidade e ambiguidade e, por fim, o azul à transparência da alma.

O que esses estudos apontam? O tabu do envelhecimento feminino e a fabricação da beleza associada a papéis de gênero bem delimitados. Nos julgamentos de mulheres acusadas de bruxaria, do período moderno, os argumentos elaborados pelos inquisidores da associação ao demoníaco eram o de que a tentação era maior para mulheres pobres, viúvas e sozinhas. Isto é, as mulheres mais velhas são sinônimas de alerta e perigo dentro do imaginário cristão da época e, como fruto desse imaginário, vê-se as representações vilanescas da Disney sendo mulheres enlouquecidas, viúvas, envelhecidas e solitárias. Nota-se, também, que são apenas essas personagens que estão maquiadas na animação. Além de

297 PERRAULT, Charles. Contos. Trad. Eliana Bueno-Ribeiro. São Paulo: Paulinas, 2006, p.215.
298 HEDRICK, Jaclyn; BROOKES, Kristen; GEORGE, Jennifer. The Effects of Disney Films on Attitudes Towards Women. Hanover College. Retrieved April, v. 13, p. 2014, 2008.
299 Linha divisória do cabelo e testa, em forma de "V", na parte superior frontal da testa.
300 ARCUS, Doreen. Vulnerability and eye color in Disney cartoon characters. Perspectives on behavioral inhibition, p. 291-297, 1989.

uma referência ao que Susan Sontag chamou de *camp*[301], também é possível denotar o apego à vaidade ou a resistência à relação naturalizada entre velhice e feiura.

Como apontou Michelle Perrot, na Idade Moderna não havia lugar para a solidão feminina na estrutura conceitual da época. As mulheres mais velhas que se tornavam viúvas eram mal-vistas pela sociedade e, muitas das vezes, ao irem morar com seus filhos em seus lares, eram encaradas como verdadeiros pesadelos para suas noras[302]. Ademais, desde a Antiguidade há uma diversidade de contos que representam mães e sogras como verdadeiras vilãs da trama. Esse fenômeno, nos estudos da psicologia, ficou conhecido como a representação da "mãe castradora"[303]. Todavia, opto pelo estudo de Pingar Taşdelen, no qual tais vilãs ligadas ao seio familiar são denominadas "vilãs domésticas". A autora afirma que essas vilãs foram amplamente exploradas nas narrativas folclóricas europeias, principalmente de matriz anglófona do período medieval[304].

Logo, se como Judith Butler escreveu[305], gênero é uma performance, a performance apresentada pelo estúdio Walt Disney é reforçadora de performances reais, calcadas no patriarcado e numa resistência a mudanças no comportamento das mulheres, reproduzindo modelos de como a mulher deveria ser, se portar, se vestir e, inclusive, saber. Uma heroína que gosta de ler só é apresentada nos anos 1990, uma heroína negra só é apresentada nos anos 2000 e, apesar de terem sido abandonadas as vilãs na figura da mulher, muita coisa ainda é reforçada até os dias atuais e poucos avanços feministas foram incorporados pelo estúdio. Tais incorporações não se mostram uma mudança radical, afinal, se o intuito da Disney é vender, agradar a gregos e troianos é o foco das produções, ainda mais no período posterior à Guerra Fria, no qual um mercado mundial se abriu para suas animações, como apresentarei no próximo capítulo.

---

301 Camp significa exagero de traços associados a personagens caracterizados como Queer e, também, movimento artístico para quebrar a norma do binarismo social. Queer, em síntese, significa dissociação de traços binários e a não definição de gênero e/ou sexualidade. Apesar de alguns pesquisadores e pesquisadoras apontarem que todas as vilãs da Disney são personagens Queers, minha posição acerca da temática é de que apenas Maleficent e Ursula poderiam ser consideradas Queer. Entretanto, o camp, enquanto movimento artístico, pode ter influenciado na associação negativa entre vilania e estética Queer. Cf. SONTAG, Susan. Notes on Camp. Londres: Penguin, 2018.

302 PERROT, Michelle. Minha História das Mulheres 2 ed; 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2015.

303 BETTELHEIM, Bruno. Op. Cit., 2002.

304 TAŞDELEN, Pingar. Romancing the ordeal: representations of pain and suffering in Middle English metrical romances. 2012. Tese de Doutorado. University of Hull.

305 BUTLER, Judith. Problemas de gênero. Feminisimo e subversão da identidade. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003

IV. A REVOLUÇÃO DO PARADIGMA: MULHERES EUROPEIAS SOB NOVAS PERSPECTIVAS

> Na maioria dos contos, o pai é indiretamente responsável pela maldição ou pelas desventuras da filha [...]. O amor da menina pelo pai não pode aparecer porque sua aparição exigiria o ódio pela mãe. Ora, visto que o que a faz amada pelo pai é sua total semelhança com a mãe, ela não só já conseguiu ocupar o lugar materno, mas ainda colocar a mãe no lugar subalterno de uma serviçal.
>
> MARILENA CHAUÍ

Em 1966, aquele que criou o império estadunidense do entretenimento, tendo como carro-chefe, um ratinho, faleceu. Seu irmão, Roy O. Disney, tornou-se o presidente e CEO da empresa. No ano de 1967, foram lançados os dois últimos filmes que Walt Disney supervisionou, *The Jungle Book* e *The Happiest Millionaire*. Já no início da década de 1970, o estúdio fez o lançamento do primeiro filme animado "pós-Walt", *The Aristocats*, seguido de um retorno, em 1971, às fantasias musicais com *Bedknobs and Broomsticks*. *Blackbeard's Ghost*, outro filme de sucesso durante o período.

A *Walt Disney World*, projeto iniciado no ano de 1965, foi aberta ao público apenas em 1971, mesmo ano em que Roy O. Disney faleceu. Neste mesmo ano, o presidente da empresa era seu filho, Roy E. Disney e o CEO, Donn Tatum. A presidência do parque temático ficou sob a responsabilidade de Card Walker e o genro de Walt, Ron Miller, se tornou a liderança do estúdio, ambos já treinados e inteirados dos negócios da família.

Apesar da *Walt Disney Productions* continuar lançando filmes durante os anos de 1970, como *Freaky Friday* (1976), esses não foram sucessos de bilheteria como os anteriores e a grande maioria foi mal-recebida pela crítica. A *Walt Disney Animation Studios* entrou num período de recessão, lançando poucos longas nas décadas de 1970 e 1980. Alguns foram relativamente bem reconhecidos pelo público da época, como *Robin Hood* (1973) e *The Rescuers* (1977), mas esses eram a exceção.

Como responsável pelo estúdio, Ron Miller tentou fazer filmes voltados para o rentável mercado adolescente. Inspirado pela popularidade de *Star Wars*, o estúdio Disney produziu a aventura de ficção científica *The Black Hole*, em 1979; se envolveu com o gênero horror em *The Watcher in the Woods* (1980) e financiou o inovador filme taiwanês-estadunidense *Tron*, todos com sucesso mínimo.

Apesar das investidas, a crise se acentuou quando, em 1977, Roy E. Disney

renunciou à companhia por diferenças criativas e, em 1979, Don Bluth, diretor do estúdio de animação, abandonou a Disney junto com sua equipe criativa. Em 1980, Tom Wilhite tornou-se o chefe do departamento de filmes e, com o objetivo de modernizá-lo, criou um departamento de vídeos da Disney. O curta de 1983, *Mickey Mouse's Christmas*, deu origem a uma série de filmes de sucesso, como *Something Wicked This Way Comes,* também de 1983. Um ano antes, o segundo parque temático da Disney foi aberto, o EPCOT, seguido da Disneyland em Tóquio, no Japão.

Com isto, em 1980, Ron W. Miller se tornou presidente da *Walt Disney Productions*, vindo a ser CEO em 1983. Sob sua liderança, a Disney foi alvo de assaltantes corporativos – algo que ela se tornaria mais tarde – e tentativas de aquisição. Muitos acionistas influentes passaram a criticar a liderança de Miller, incluindo Roy E. Disney, que era membro permanente do Conselho.

Entretanto, mesmo com o sucesso do *Disney Channel*, também fruto da década de 1980, e suas novas criações de parques temáticos, a *Walt Disney Productions* se encontrava financeiramente vulnerável. Sua biblioteca de filmes era valiosa, mas ofereceu poucos sucessos após a morte de Walt Disney e sua equipe de liderança não foi capaz de se manter após a saída de Don Bluth, no ano de 1979.

Assim, em meados de 1984, Roy E. Disney, o majordomo das finanças, Stanley Gold, e o acionista Sid Bass resolveram depor Miller em favor de Michael Eisner como presidente e Frank Wells como CEO. Neste mesmo ano, a Disney começou a coleção de *homevideos Walt Disney Classics* e voltou a investir em curtas-metragens de animação. O maior sucesso deste retorno animado foi a série *DuckTales* com mais de 100 episódios. Em 1984, Eisner criou a *Touchstone Pictures* como uma marca para a Disney lançar filmes mais maduros. O primeiro lançamento foi a comédia *Splash* (1984), reconhecidamente um sucesso de bilheteria. Apostando em filmes maduros, em 1985, a Disney lançou *The Black Cauldron*, um fracasso, apesar do importante marco de ter sido o primeiro desenho animado a ter classificação etária PG[306]. Em 1986, foi lançado o filme *Down and Out in Beverly Hills,* o primeiro filme da Touchstone a ser classificado quanto à faixa etária e, no mesmo ano, o nome *Walt Disney Productions* foi mudado para *The Walt Disney Company*.

Apesar dessas produções entre o período clássico e a Renascença da Disney, o filme que marcou a transição conturbada de modelos representativos e de conflitos internos dentro da própria produtora foi *The Little Mermaid,* de 1989, que é reconhecido como o

306 Parental guidance suggested.

marco dentro da história não só do estúdio Disney, mas também da própria companhia de forma geral.

Decidido a reconduzir o setor de animação da Disney aos tempos áureos de Walt, Roy E. Disney assumiu a presidência dos *Walt Disney Animation Studios* e, sob seu comando, as animações da Disney entraram na fase conhecida como 'Renascimento' pois, neste período, a empresa voltou a produzir animações de sucesso de público e crítica. O primeiro grande sucesso do período foi *The Little Mermaid*, vencedor de duas categorias de indicação do Oscar e com arrecadação de mais de 200 milhões ao redor do mundo. Outros sucessos da filmografia disneyana desta época incluem *Beauty and the Beast*, de 1991, primeira animação indicada ao Oscar de Melhor Filme, e o grande sucesso *The Lion King*, de 1994, que é a terceira animação com maior bilheteria da história, perdendo apenas para *Toy Story 3,* de 2010, e *Frozen*, de 2013, ambos também da Disney[307].

O 'Renascimento' da Disney se encerrou em 1999 com *Tarzan*. Mas outros filmes fizeram muito sucesso neste período. A proposta desse capítulo é analisar os filmes *The Little Mermaid* de 1989 e *Beauty and the Beast* de 1991. A partir desses filmes percebo que, ao mesmo tempo em que se pode ver uma identidade sendo moldada, um padrão de representação que visa uma geração consumidora diferente daquela que existia na época de Walt, ainda há o apelo ao público europeu.

Apesar da inicial dependência, é na atitude transgressora que as duas heroínas deste capítulo, a saber, Ariel e Belle, tomam que, aos poucos, as personagens se desabrocham num mar de liberdade e de autorresponsabilidade. A independência destas protagonistas não só toca os imaginários do público infantil que passa a consumir outras representações de mulheres possíveis no mundo animado da Disney, mas também marcam o início da independência financeira de muitas mulheres que se inseriram no mercado de trabalho, como no próprio estúdio Disney; marcam a independência social que muitas mulheres passaram a ter de seus pais, ao ingressarem em maior número nas universidades e marcam a independência política de mais mulheres sendo eleitas para cargos importantes governamentais e da liberdade de escolher partidos para se filiarem[308].

307 Trecho escrito antes do lançamento de Frozen II, de 2020, filme o qual se tornou a bilheteria de animação mais lucrativa até então.

308 Após a IV Conferência Mundial das Mulheres em Pequim, em 1995, houve uma tendência de crescimento da representação parlamentar feminina em todo o mundo e também no Brasil. Cf. ALVES, José Eustáquio. Inserção social e exclusão política das mulheres brasileiras. APARTE – Inclusão Social em Debate. Universidade Federal de Juiz de Fora, julho, 2009, p.1-15.

IV. I A união das espécies:
The Little Mermaid (1989)

Entendido como a marca do início da Renascença da Disney, *The Little Mermaid* tem como ponto fulcral da produção a parte sonora. As canções de Howard Ashman e Alan Menken são, de acordo com a crítica da época e atualmente, indiscutivelmente das mais bem trabalhadas até então pelo estúdio[309].

Produzido por Howard Ashman e Ron Clements, dirigido e roteirizado por John Musker e Ron Clements, com partituras originais de Alan Menken, o primeiro longa da Disney possui um número reduzido de pessoas no projeto. O produtor também dirigiu e roteirizou, aquele que compôs também escreveu canções e assim por diante. Todavia, a equipe reduzida em nada diminuiu a qualidade do filme, na verdade, foi a base sólida para construírem um legado e uma carreira invejável na *Walt Disney Animation Studios*.

Com o sucesso de *Splash*, de 1984 (no qual o protagonista, Allen Bauer, após ser salvo por uma sereia, é procurado por ela agora transformada em mulher), o então presidente do estúdio, Roy E. Disney, decidiu fazer um novo filme de sereia. Entretanto, para manter a tradição legada por Walt, os contos de fadas foram, mais uma vez, a base do roteiro dessa história fantástica. Para tal, escolheram o conto de fadas *Den Lille Havfrue*, do dinamarquês Hans Christian Andersen, de 1836[310].

Nesta produção, apesar dos avanços, como parte da animação ser

309 Alguns exemplos das críticas são: MASLIN, Jenet. Review/Film; Andersen's 'Mermaid,' by Way of Disney. In. The New York Times, 15 de novembro de 1989. Disponível em: https://www.nytimes.com/1989/11/15/movies/review-film-andersen-s-mermaid-by-way-of-disney.html?searchResultPosition=10, acesso em 14 de maio de 2021; CORLISS, Richard. Cinema: Festive Film Fare for Thanksgiving: With a Mermaid as hostess, Magnolias on the table - and a turkey called Valmont. In. Time, 20 de novembro de 1989. Disponível em: http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,959063,00.html, acesso em 10 de maio de 2021; CORLISS, Richard. How The Little Mermaid Cued the Disney Animation Renaissance. In. Time, 17 de novembro de 2014. Disponível em: https://time.com/3589558/little-mermaid-disney-animation-renaissance/, acesso em 11 de maio de 2021.

310 Todavia, apesar do brilhantismo se centrar na parte musical da animação, toda a parte visual de forma alguma perdeu seus louros. O filme conta com Mark Henn, Glen Keane – responsável pela animação de Ariel –, Duncan Marjoribanks, Ruben Aquino – responsável pela animação de Ursula –, Andreas Deja, Matthew O'Callaghan como diretores de animação; Michael A. Peraza, Jr. e Donald A. Towns como diretores de arte e Mark Dinda na supervisão de efeitos especiais. Os storyboarders foram Roger Allers, Ed Gombert, Gary Trousdale, Thom Enriquez, Matthew O'Callaghan, Joe Ranft e Brenda Chapman, que na época ainda estagiava; David A. Dunnet como supervisor de layout; Donald A. Towns como supervisor de backgrounds e, não menos importante, Tina Price, atualmente uma das mulheres de maior renome da animação e de storytelling para animação, e Andrew Schmidt como responsáveis pela animação computadorizada.

computadorizada, mais pessoas aparecerem nos créditos, mais mulheres serem envolvidas nos processos criativos e sendo reconhecidas nos créditos como animadoras e ilustradoras, algumas características 'clássicas' permaneceram na produção dos longas: a referência de modelos em *live action*. Sherri Lynn Stoner foi a modelo vivo de Ariel e Joshua Finkel do Príncipe Eric.



Imagem 95: Sherri Lynn Stoner como Ariel e Joshua Finkel como Príncipe Eric.
Cena do segundo encontro dos protagonistas, Ariel sem voz.
The Little Mermaid, 1989, créditos - VHS, 48m02s.



Imagem 96: Cena da Ariel usando o garfo como pente - jantar.
The Little Mermaid, 1989, 51m58s, créditos – VHS

Volto a ressaltar que a parte sonora de Ariel compõe a grande mudança da animação clássica para a deste período, pois o número de canções cantadas na animação supera o dos longas metragens anteriores. Por conseguinte, inclusa na parte sonora, as vozes de Ariel e Ursula, personagens analisadas com mais afinco neste subtópico, também são importantes. Ursula foi interpretada por Pat Carroll; Ariel e Vanessa – personagem transformada de Ursula em humana – por Jodi Benson. Também é importante mencionar que a orquestração ficou sob a responsabilidade de Thomas Pasatieri e a direção musical

sob Robby Merkin.

A voz escolhida para interpretar a Ursula se inspirou em alguém que também foi modelo para a ilustração e a animação da personagem. Divine, uma *Drag Queen* com uma promissora carreira artística na mídia, incluindo filmes célebres como *Pink Flamingos*, de 1972, e alguns seriados para a TV estadunidense, era amiga de Ruben A. Aquino, ilustrador e animador nipo-filipino que, por sua vez, quis homenageá-la e construiu a personagem Ursula para se parecer com ela nos trejeitos, na aparência e na voz.



Imagem 97: Comparação Divine e Ursula
Ursula – superior esquerdo: The Little Mermaid, 1989, 39m52s; inferior direito: 27m30s. Divine – superior direito: Pink Flamingos, 1974, take da capa do filme; inferior esquerdo: Foto de divulgação do single 'Shake it up' - Greg Gorman, 1984.

Nas décadas de 1970 e 1980 a cultura *Queer*, estava no auge. *Drag Queen*s, andrógenos, gays e lésbicas, artistas do meio musical, do meio televisivo e da confluência dessas mídias, como, por exemplo, os artistas musicais que faziam videoclipes ou os que faziam filmes musicais, estavam no auge da cena midiática norte-americana. Village People, Elton John, Queen, Billy Ocean e David Bowie são apenas alguns dos nomes de artistas que transitaram e divulgaram a cena *Queer* tanto nos Estados Unidos quanto na Europa e, posteriormente, no mundo todo.

É importante salientar que as discussões sobre o *Queer* atualmente são diferentes das que foram propostas na década de 1980 em solo estadunidense. E cada [re]formulação

do conceito parte das vivências e experiências locais de grupos sociais distintos dos que estavam sendo enquadrados como *Queer* no período em que a animação foi produzida. Assim, o termo *Queer* empregado neste trabalho refere-se a um recorte temporal e espacial condizente com a fonte e não com a historicidade do conceito até os dias atuais. Neste trabalho, o termo refere-se à atitude sociopolítica e existencial a fim de transgredir a heteronormatividade eo binarismo de gênero. Tal atitude visa construir novas possibilidades de existência e resistência no entre-lugares, na ambiguidade e na diversidade dos sujeitos. Essa definição é dada a partir de trabalhos das autoras Teresa de Lauretis, Judith Butler e da brasileira Guacira Lopes Louro[311].

Ou seja, *The Little Mermaid* é fruto dos contos de fadas clássicos da Disney, por isso a escolha do conto de H.C. Andersen, fruto também do que a própria produtora produzia, seguindo a matemática de sucesso – que nesta animação, no caso, refere-se ao elemento fantástico das sereias já explorado no filme *Splash* –, mas, sobretudo, é fruto de uma cultura chamativa, divertida e midiática, contrária à tradição nos Estados Unidos e na Europa. Apesar de parecer uma produção contraditória, o longa em questão é um filme que dá as mãos a dois grandes períodos do estúdio Disney: de um lado, o período clássico em que a mulher é retratada como submissa, passiva e sonhadora fruto dos contos de fadas e, de outro, um período moderno no qual a mulher é retratada ainda como uma sonhadora, mas com atitudes para alcançar os seus sonhos, com personalidades e etnias diferentes e em cenários totalmente diferentes e inusitados para além da imaginada Europa medieval.

Contudo, apesar da história se passar no século XVIII – pelo menos pelas referências estéticas das vestimentas –, a inspiração do cenário humano é na Idade Média. Vale ressaltar que, apesar de se verem cenários ligados ao mar ou ao litoral que poderiam

311 Cf. BUTLER, Judith. Gender as Performance: An Interview with Judith Butler. Radical Philosophy, n.67, s.v., 1994; DE LAURETIS, Teresa. Queer texts, bad habits, and the issue of a future. GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies, v. 17, n. 2-3, p. 243-263, 2011 e LOURO, Guacira Lopes. Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte: Autêntica, 2018. Apesar dos estudos fundamentais das três autoras citadas, que dialogam mais propriamente com o sinônimo de Queer equivalente ao discutido na época de produção de The Little Mermaid, recomendo as leituras de trabalhos atuais: PRECIADO, Paul B. Cartografias queer: o flâneur perverso, a lésbica topofóbica e a puta multicartográfica, ou como fazer uma cartografia "zorra" com Annie Sprinkle. Erevista Performatus, p. 1-32, 2017; HALBERSTAM, J. Jack; HALBERSTAM, Jack. In a queer time and place: Transgender bodies, subcultural lives. NYU press, 2005; MOMBAÇA, Jota. Pode um cu mestiço falar. Medium, Natal, v. 6, 2015; DE OLIVEIRA, Megg Rayara Gomes. Transexistências negras: O lugar de travestis e mulheres transexuais negras no Brasil e em África até o século XIX. Corpo, gênero e sexualidade: resistência e ocupa (ações) nos espaços de educação, p. 69, 2018 e COSTA, Ana Alice et al. Uma conversa franca com MH/Sam Bourcier sobre correntes feministas e queer na contemporaneidade. Revista Feminismos, Salvador, v. 2, n. 2/3, p. 28-59, 2015.

não ser identificáveis, a inspiração do castelo do príncipe Eric é o Castelo de Chillon, da Suíça, construído no século XII.



Imagem 98: Castelo de Chillon e Castelo do príncipe Eric
Castelo de Chillon, século XII, In. Alamy Photos e Archives, e The Little Mermaid, 1989, 45m46s

Para analisar esta animação, dividi o subtópico em algumas partes, as quais me ajudarão a explorar os padrões de mulheres representados, e como eles se vinculam com a linguagem da animação e com o contexto de produção da época. Em "A curiosidade matou o gato, mas não a sereia? A narrativa de Andersen e da Disney" analiso as semelhanças e as diferenças entre a escrita de Andersen e o roteiro da Disney, mostrando que, apesar da história originalmente ser trágica, na qual a princesa sereia morre, mas de alguma forma alcança um estado de vida superior e aurático, na animação a mensagem de que o amor vence tudo e de que perseguir seus sonhos a levará a concretizá-los é mais importante para o público consumidor do que uma reprodução fiel do escrito dinamarquês.

No subtópico intitulado "Não é uma humana, mas quer ser: Ursula e Ariel", procuro compreender como ambas as personagens mulheres foram construídas: suas vozes, suas animações, suas ilustrações e suas características conferidas pelos criadores. Analisarei também as relações entre Ursula e Ariel, bem como entre as personagens mulheres e homens na animação. No terceiro subtópico, intitulado "Inveja, bruxaria e mudez: relações generificadas", constato que pela primeira vez personagens femininas e masculinas começam a ser trabalhadas pelo estúdio como companheiros ou companheiras das heroínas e das ou dos vilões. No caso de Ariel, por exemplo, um peixe, um pássaro e um siri, que não são representações de homens, mas são representações do masculino, são amigos que a acompanham no decorrer da narrativa. A inserção dessas personagens passa a ser um novo clichê disneyano, influente na construção e no desenrolar da narrativa. Tal

fórmula se repetirá nos filmes da década de 1990.

Em "Entre efeitos especiais e novos jogos de câmeras", procuro compreender quais novos avanços cinematográficos foram explorados neste longa de animação. Como se tratava da Renascença do estúdio de animação da *Walt Disney Productions*, e antes mesmo desta Renascença já se tinha um estúdio de cinema não animado, dentro da própria Walt Disney, é possível ver alguns elementos de um cinema mais ligado ao *live action* do que a uma exploração criativa da animação.

Por fim, explorarei algumas canções importantes da animação, tanto para compreender os papéis e as representações de mulheres, quanto a inédita indicação ao Oscar de melhor canção. Howard Ashman e Alan Menken fizeram seu primeiro longa metragem de animação juntos e ficaram mundialmente conhecidos como fabricantes de *hits* cinematográficos. Por isso, a dupla se repetiu em outros longas de animação no início da década seguinte. Para tal, intitulei o último subtópico como "Howard Ashman e Alan Menken: o primeiro da dupla".

❖

A curiosidade matou o gato, mas não a sereia? A narrativa de Andersen e da Disney

Se os contos de fadas são conhecidos, ou pelo menos eram, como aqueles que de maneira fantasiosa contavam algo sobre a realidade que, muitas das vezes, não era agradável como os maus tratos a uma criança do sexo feminino ou a dura vida de crianças em um determinado espaço-tempo, a Disney mudou essa associação. Assim como no caso de outros contos de fadas, *The Little Mermaid* também foi adaptado pelos e pelas roteiristas da Disney.

Nesta animação, na primeira sequência aparecem os marinheiros comandados pelo príncipe Eric indo em busca de uma pesca lucrativa. Aparentemente, o roteiro insinua que o príncipe não entende tão bem das lendas do mar e, para isso, seus marujos entoam uma canção que tem como base uma lenda que, em muito, ficou reconhecida numa 'cultura popular'. Afinal, o conteúdo dela é propagado tanto na literatura quanto em outros filmes que envolvem o ser fantástico sereia. Nela, os marinheiros alertam para o fato de que sob os navios as sereias esperam pelos homens para levá-los para o fundo do mar e matá-los afogados. Contudo, não me estenderei aqui sobre o assunto, pois a análise das músicas se centrará na última seção.

Por outro lado, no conto, o primeiro elemento apresentado é de que apesar dos

humanos acharem que no fundo do mar só existem peixes e corais, na verdade, bem abaixo daquilo que se consegue ver, existe um Reino que é comandado pelo rei do mar e seus súditos.

Em nenhum momento do conto o rei do mar é chamado de Triton como na animação. Isso se deve ao fato de que, na Dinamarca do século XIX, Andersen não tinha o interesse em mesclar mitologias e fantasias, escritos míticos ou escritos lendários de forma tão aberta com os contos de fadas[312]. Todavia, em alguma esfera já era popular o conto de Atlântida, a história do rei Triton e sua relação com sereias. A Disney só amalgamou essas diversas facetas numa única história e potencializou o poder que elas tinham de tocar os imaginários do público espectador.

Triton na mitologia grega é uma divindade que comanda os mares, filho de Anfitrite e Poseidon. Geralmente sua representação imagética é de um tronco e cabeça humanos e cauda de peixe. Por outro lado, as sereias dentro da própria mitologia grega também eram apresentadas como filhas do Rio Achelous e da musa Terpsícore. Elas habitavam as formações rochosas nos mares e cantavam para atrair os tripulantes dos navios que passavam por ali para que suas embarcações colidissem com as rochas e caíssem ao mar[313]. Ambos os personagens são apresentados por Homero. Odisseu, por exemplo, personagem da *Odisseia*, se salva de tais sereias ao colocar cera em seus ouvidos e não ouvir o canto magnífico delas. É importante destacar que sirenas ou sereias, na mitologia grega, eram mulheres pássaros, mas à medida que o mito foi se adaptando e recebendo novas influências como as da deusa Atargatis, as mulheres-pássaros acabaram por se transformar

312 De acordo com sua autobiografia intitulada Mit Livs Eventyr, em português a tradução literal do título seria A aventura da minha vida e alguns estudiosos de Andersen, a intenção do autor era a de ficar reconhecido como o criador daqueles contos, apesar de alguns serem inspirados em histórias que lia na infância, como as do livro intitulado Quitâb 'alf laila ua-laila, em português As Mil e uma Noites. Cf. ANDERSEN, Hans Christian. The true story of my life: a sketch. Longman, Brown, Green, and Longmans, 1847; MENIN, Ana Maria C. S. O percurso histórico de um conto para crianças, do escritor Dinamarquês H. C. Andersen e sua influência na história da literatura infantil brasileira. In: 15º Congresso de Leitura do Brasil/Seminário de Literatura Infantil e Juvenil, 2., 2005, Campinas. 15º COLE. Campinas: ALB - FE, 2005, s.p.; RISCADO, Leonor. "Hans Christian Andersen – da Dinamarca para o Mundo" in: O Bloco de Nautas – XVI Encontro de Literatura para Crianças, Lisboa, F.C.G., 2005, p. 97-107; TEIXEIRA, Carlos. Os contos de H.C. Andersen: uma visão romântica da infância. In 7.º Encontro Nacional, 5.º Internacional: Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração. Braga: Universidade do Minho, 2008, p. 226-240; e OLIVEIRA, Vera Beatriz M. B. de. A representação da criança nos contos de Hans Christian Andersen: o desvelar de um paradigma. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Maringá. Departamento de Letras. Programa de Pós-Graduação em Letras. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2009.

313 GRAVES, Robert. The Greek Myths. London: Folio Society, 2000.

em mulheres-peixes[314].



Imagem 99: Sereias, Sirens, Atargatis, Mermaids
Da direita para a esquerda; da linha de cima para a linha debaixo: Ulysses and the Sirens, John William Waterhouse, 1891; Mourning Siren, estátua de pedra calcária com pigmento vermelho e branco, c. 350–300 AEC; Sirens tempting Odysseus, detalhe de uma jarra de armazenamento pelo pintor, 480–470 AEC – coleção do British Museum, London; Odysseus and the Sirens, Léon Belly, 1867; Derceto, da obra Oedipus Aegyptiacus, Athanasius Kircher, 1652 e representação nabateia da deusa Atargatis, c. 100 EC, atualmente abrigada no Museu Arqueológico da Jordânia.

Na história de Hans C. Andersen, assim como na animação da Disney, o grande desejo da Pequena Sereia, que no conto não tem nome, é de conhecer o mundo da

314 Essas reescritas e reelaborações dos contos mitos que trazem as personagens 'sereias' como elemento importante da narrativa grega têm uma importante influência da antiga mitologia babilônica, na qual Atargatis, deusa da fertilidade e do mar, ao ver o homem mortal pelo qual ela se apaixonou morrer, se jogou ao mar na esperança de se transformar em um peixe. Porém, o mar não tendo conseguido transformá-la totalmente, Atargatis tornou-se metade peixe e metade deusa. Cf. TRIGG, Susan Elizabeth. Origin of mermaid and siren myths. In. Mermaids and sirens as myth fragments in contemporary literature. Tese de Doutorado. Deakin University, 2011, p.7-9. É importante salientar que na cultura inglesa usa-se mermaids e sirens, muitas das vezes, conforme a personalidade da personagem: enquanto aquela chamada de mermaid, geralmente é passiva, bondosa e não mata os homens, a chamada de siren é agressiva, canta para seduzir e tem a intenção de matar. Contudo, na animação da Disney, as diferenças se dissipam e os marujos cantam sobre sirens como se fossem mermaids e tal fenômeno acontece em outras narrativas, como na obra de William Shakespeare, The Comedy of Errors. No ato 3, cena 2, Antipholus de Siracusa diz a Luciana: O, train me not, sweet mermaid, with thy note/ To drown me in thy sister's flood of tears/ Sing, Siren, for thyself, and I will dote; na canção 'The Love Song of Alfred Prufrock' do R. S. Eliot, de 1915; e 'Song – Go and catch a falling star' de John Donne.

superfície. Entretanto, o que lhe impede no conto é a sua idade. Há uma tradição entre as sereias, no conto, de que ao completarem 15 anos elas podem ir todos os dias para a superfície e ver o mundo para além das águas. As irmãs da Pequena Sereia são mais velhas que ela e, todo ano, uma delas sobe à superfície e conta o que viu pela primeira vez. Já na animação da Disney não se explora a interação entre Ariel e suas irmãs. Também não há nenhuma lógica de quem pode subir à superfície ou por que pode subir à superfície, por isso, no filme, Ariel não é proibida de fazê-lo.

Apesar de algumas mudanças necessárias para o tipo de mensagem que a Disney quer veicular e o tipo de público que a Disney quer alcançar, alguns elementos da narrativa se mantiveram comuns, como a estátua do príncipe no fundo do mar, que é cuidada e admirada pela Pequena Sereia. No conto, ela possui a estátua, mas nunca foi à superfície e esse objeto se encontra no meio do seu jardim. Por sua vez, na animação, Ariel sabe que aquela estátua pertence ao príncipe Eric, pois já o tinha visto e o salvara de uma explosão no mar.

Por conseguinte, a partir dessa similaridade também é visível uma divergência importante. No conto, a Pequena Sereia ajuda a salvar o príncipe do naufrágio e de se afogar no mar, mas ela o deixa próximo da terra e uma moça, que vivia no mosteiro próximo do local onde a protagonista o deixa, o carrega e cuida dele. E essa mulher do mosteiro se torna alvo da paixão do príncipe e não a Pequena Sereia que o carregou do mar para a terra. Porém, na animação não existe esse mosteiro e nem outra pessoa que tenha cuidado dele. O príncipe Eric se recorda de uma mulher com uma bela voz que o salvou do mar, ou seja, seu alvo de paixão é Ariel ou a Pequena Sereia. Isto é, enquanto a narrativa disneyana é construída a fim de que haja um final feliz entre o casal de protagonistas, a narrativa de Andersen, por sua vez, elabora uma complexa rede de sentimentos, com mais personagens envolvidas.

Ademais, tal como no conto, Ariel procura a bruxa do mar a fim de que possa habitar o mundo dos humanos. No filme, a bruxa do mar ganha o nome Ursula. A descrição do cenário no qual essa bruxa vive no conto influencia o cenário da animação, principalmente no que se refere às plantas que conduzem o caminho para onde essa personagem vive.

> Nem flor nem grama cresciam no local; apenas no chão cinzento, no e arenoso levava aos redemoinhos, onde a água sugava tudo e atirava nas profundezas insondáveis. [...] Depois desse trecho ficava a casa, no centro de uma floresta estranha onde todas as árvores de flores eram medidas dos pontos metade animais, metade plantas. Parecem cobras de

> cem cabeças brotando do chão. Os galhos eram como braços compridos e magros com dedos flexíveis como minhocas [...] eles agarravam e prendiam com força a todas as criaturas que conseguiram capturar e nada jamais escapava de suas garras[315].



Imagem 100: Cenários do caminho à casa da Ursula – influenciado pela narrativa literária The Little Mermaid, 1989, 38m52s e 39m07s.

Apesar de na descrição os seres híbridos parecerem maiores, na animação essas criaturas estão presentes como um grande tapete de porta de entrada para o lar de Ursula. A diferença entre as narrativas se centra na falta de explicação do que poderiam ser essas criaturas no conto. Porém, na animação, essas criaturas são, na verdade, sereias transformadas pela não concretização de seus desejos pedidos à bruxa do mar.

Outra diferença entre as narrativas está no fato de que, apesar de ter tirado a voz da Pequena Sereia para que ela pudesse, então, ter pernas e pés, ao andar, no conto de fadas ela sentiria muitas dores nos pés como se estivessem enfiando estacas neles. Em uma das passagens, Andersen narra que os pés da Pequena Sereia sangravam após ter dançado levemente para impressionar o príncipe. Por outro lado, a Disney não menciona nem a dor e nem o sofrimento da princesa em ganhar pernas e pés, a não ser a falta de voz. Creio que a escolha da Disney em não proporcionar esse sentimento de dor a Ariel se deve ao fato do

315 "Neither flowers nor grass grew there; nothing but bare, gray, sandy ground stretched out to the whirlpool, where the water, like foaming millwheels, whirled round everything that it seized, and cast it into the fathomless deep. Through the midst of these crushing whirlpools The Little Mermaid was obliged to pass, to reach the dominions of the sea witch; and also for a long distance the only road lay right across a quantity of warm, bubbling mire, called by the witch her turfmoor. Beyond this stood her house, in the centre of a strange forest, in which all the trees and flowers were polypi, half animals and half plants; they looked like serpents with a hundred heads growing out of the ground. The branches were long slimy arms, with fingers like flexible worms, moving limb after limb from the root to the top. All that could be reached in the sea they seized upon, and held fast, so that it never escaped from their clutches". ANDERSEN, Hans C. Fairy Tales of Hans Christian Andersen. Litres, 2017, p.11-12.

próprio público infantil e no não interesse de fazer um filme do gênero horror.

Assim, tanto a Pequena Sereia da narrativa escrita quanto aaquela do roteiro do filme passam a maior parte do tempo sem voz. Todavia, no roteiro fílmico Ariel recupera sua voz após quebrar o colar que concentrava a magia que fazia sua voz pertencer à Ursula transformada em Vanessa. Em contrapartida, A Pequena Sereia do conto dinamarquês só recupera a voz depois de sua morte.

Vanessa é a personagem humana figurada de Ursula, que só foi acrescida na narrativa para atrapalhar a concretização do desejo de Ariel em se casar com o príncipe Eric. Essa personagem também pode ter alguma relação com a mulher do mosteiro que salvou o príncipe no conto de fadas, isto é, em ambas as narrativas existe uma personagem que atrapalha o relacionamento da Pequena Sereia com o príncipe.

Depois de muito procurar a moça que o salvou, o príncipe do conto dinamarquês desiste de encontrá-la e, até mesmo, insinua que pode se casar com a Pequena Sereia, pois a devoção que ela tinha por ele era sublime. Porém, após uma lista de pretendentes, a última que aparece é a mulher do mosteiro, seu objeto de desejo e de paixão e, por isso, ele acaba se casando com ela. Na animação, o príncipe Eric também pretende se casar com uma outra mulher, Vanessa, crendo ser ela a dona da voz da mulher que o salvara.

Apesar da história do conto dinamarquês ter elementos mais dramáticos e severos que a história do filme da Disney, no primeiro, a Pequena Sereia teria uma vida inteira para fazer com que o príncipe se apaixonasse por ela, ou melhor, até ele se casar com alguém. Por outro lado, o roteiro da Disney é mais curto, nele, exploram-se pela primeira vez historietas paralelas de personagens secundários que acompanham uma heroína, e pelo curto período de tempo, decidiu-se que a Bruxa do mar, Ursula, desse o prazo de três dias a Ariel para conquistar o príncipe Eric.

Uma última mudança que eu destaco é que, além de desejar se casar com o príncipe, a Pequena Sereia de Andersen desejava ter uma alma imortal, pois como sereia ela viveria cerca de 700 anos, mas ao morrer se tornaria espuma do mar. Porém, como humana, viveria bem menos que 700 anos e teria uma alma imortal. Ao final como já mencionei, diferentemente do longa-metragem, a Pequena Sereia morre, pois o príncipe não se casa com ela e, mesmo tendo suas irmãs armado um plano para que ela conseguisse matar o príncipe eassim desfazer a magia lançada pela bruxa do mar, ela, por amor ao príncipe, não consegue matá-lo e acaba morrendo.

O ato de não matar o príncipe por amor fez com que a Pequena Sereia, ao invés de se transformar em espuma do mar, se transformasse em um espírito do ar. Sob aquela

forma ela deveria trabalhar por 300 anos fazendo o bem para os humanos: Acalmar crianças após uma longa choradeira ou criar uma brisa trazendo lembranças e sorrisos, seriam feitos desses espíritos do ar que, após realizarem vários feitos positivos, diminuiriam os 300 anos que deveriam trabalhar para conquistarem uma alma imortal. Porém, se em vez de uma lembrança boa, elas trouxessem uma lembrança ruim ou a criança não conseguisse parar de chorar, sua pena para a conquista da alma imortal aumentaria em um ano.

Apesar das mudanças mais significativas entre o roteiro e a narrativa do conto de fadas já terem sido destacadas, chamo a atenção para o fato de que na narrativa de Andersen existe outra figura muito importante para a protagonista, a saber, sua avó, que, por algum motivo, não foi utilizada no roteiro fílmico. A minha hipótese é de que preferiram explorar a figura de Triton, que já era mais conhecida do público pela difusão dos mitos gregos, em vez de construir uma figura materna e deixar de lado o rei dos mares, como acontece no conto de Andersen.

Além disso, creio que a escolha dos cabelos avermelhados também tenha alguma relação com a narrativa do conto dinamarquês. A todo momento luzes avermelhadas, flores avermelhadas, adereços avermelhados são associados à Pequena Sereia e, apesar de alguns adereços serem parecidos em ambas as narrativas - como as conchas utilizadas pelas sereias no corpo, que no caso da Disney as apresenta como uma espécie do *bustier* -, em nenhum momento no conto o vermelho é associado ao cabelo da sereia. A imagem da Pequena Sereia deixada pelo filme produzido pela Disney é tão forte que muitas edições dos contos de Hans C. Andersen, publicadas posteriormente, retratam a sereia com cauda verde e cabelo avermelhado. Contudo, no próximo tópico, explorarei melhor outros possíveis motivos para os cabelos avermelhados da princesa Ariel.



Imagem 101: Capas de livros de contos do Hans Christian Andersen
The Little Mermaid and Other Fairy Tales (Illustrated with Interactive Elements Hardcover) – Ilustrado por MinaLima, 2018. Os Contos de fadas de Andersen Vol. I. Organizado por Erik Dal e ilustrado por Anne Anderson. Editora Principis, 2020. Little Mermaid and Other Fairy Tales. Coleção Barnes & Noble Children's Leatherbound Classics da editora Barnes & Noble Collectible Editions Hardcover, 2017. The Little Mermaid de Hans Christian Andersen. Narrado por David Walliams, 2019. The Little Mermaid (eBook), organizado por William B. Jones, publicado por Classics Illustrated, 2015. A Pequena Sereia (Contos de Hans Christian Andersen) (Volume 8) (edição portuguesa). Publicado por Armada Press, 2014.

❖

Não é uma humana, mas deseja ser: Ursula e Ariel

Diferentemente das outras princesas que eram totalmente humanas, Ariel é uma princesa híbrida, isto é, metade humana e metade peixe. Apesar de, a princípio, não se enquadrar no meu recorte temático, pois me propus trabalhar apenas com representações de mulheres, Ariel, ao ganhar pernas (seu grande sonho após conhecer o príncipe Eric), torna-se totalmente humana e dessa forma a protagonista termina a película, por isso, ela foi considerada uma representação de mulher. Ursula, por outro lado, é um ser híbrido que tem características de mulher, como o rosto, o busto, o quadril e os braços, mas possui tentáculos de um animal aquático que não se sabe se é um polvo, uma lula ou um animal fantástico não existente.

A dúvida sobre a natureza de Ursula se deve ao fato de que ela foi desenhada e

animada com apenas seis tentáculos, o que, biologicamente, não a tornaria nem um polvo e nem uma lula. Entretanto, seus tentáculos se assemelham muito aos de um polvo e, se contarmos com os braços, ela teria oito membros. Além disso, de acordo com a própria dubladora, Pat Caroll, no making of do filme animado, com o orçamento limitado, a coordenação do estúdio teria dificuldades de pagar o ilustrador e animador para que ele desse a vilã mais dois tentáculos. Tornando-a, assim, um polvo de apenas seis tentáculos.

Ursula, como já mencionado, foi inspirada na *Drag Queen* Divine. Além da sua imagem, a dublagem também foi inspirada no lado cômico de suas atuações e de suas performances. A própria Pat Caroll, dubladora oficial de Ursula, afirmou que apesar de Divine ter morrido em 1988, ela se inspirou em seus vídeos e nos filmes em que ela atuou para construir boa parte das características de Ursula.



Imagem 102: Ursula, Divine e Pat Carroll
Da direita para a esquerda, da linha de cima para a debaixo: Ursula, The Little Mermaid, 1989, 42m53s. Clipe Shoot your shot, 1982, 00m52s. Fotografia da Pat Carroll no estúdio, cedida por Jim Hill, especialista na Walt Disney, 1989. Divine on stage. Foto de Phil D. Morris, 1983. In. Not Simply Divine. Ursula em The Little Mermaid, 1989, 39m42s. Divine. Fotografia de Ron Galella, 1978. In. My Son Divine. Ursula, The Little Mermaid, 1989, 44m27s.

Boca chamativa, olhos grandes, cílios enormes, sobrancelhas finas e muito arqueadas, um cabelo diferente para os padrões de vilãs da Disney e um tipo corporal inusitado fazem de Ursula uma vilã especial da Disney. Apesar de ter um padrão corporal diferente, ser mais larga, mais arredondada e mais corpulenta, alguns padrões de vilania se mantêm na personagem. Ela é a única personagem que aparece maquiada, a única personagem que usa muitos adereços estéticos como brincos e colares, suas unhas são

pontiagudas e pintadas na cor vermelha e as cores roxo, preto e vermelho ou bordô são visíveis na personagem. A personagem usa azul em seus olhos e essa cor não é característica dasdas vilãs. O motivo de inserir tal cor no design de Ursula faz referência às aparições performáticas de *Drag Queen* e não ao padrão estético fechado de vilãs disneyanas. É importante destacar também, que a pinta desenhada ao lado da boca também faz menção a Divine e não a alguma característica relacionada à vilania.



Imagem 103: Ursula e Divine – detalhes: contorno da boca chamativo, olhos em tons cinza azulados, como o da Divine, sombra na cor azul, pinta ao lado da boca.
Da direita para a esquerda, da linha de cima para a linha debaixo. Ursula – The Little Mermaid, 1989, 43m04s; 39m52s e 44m27s. Divine – Foto da sessão de capa de Pink Flamingos, 1974 In. Not Simply Divine; Female Trouble, foto do jornal The New Yorker, 1974 e frame do clipe Do You Think You're a Man (12" extended), 1984, 1m58s.

Também é importante que se note que o seu nariz, apesar de não ser extremamente grande, também tem ligação com os desenhos de narizes das vilãs anteriores. Todas as vilãs possuem narizes em contornos quadrados e pontiagudos e Ursula, para contrastar com os olhos, cílios, boca e maxilar alongado, possui um desenho bastante quadrado, porém, pequeno. Portanto, de forma geral, a identidade vilanesca dos traços exagerados e pontiagudos permanece em Ursula (ver imagem 12)

Apesar dessa figuração feminina, o corpo de Ursula é um corpo que, de acordo com os designs da Disney, se enquadraria num corpo *Queer*. O contorno de seus braços, os ombros largos, as costas definidas, os cotovelos demarcados nos braços largos e ligeiramente definidos revelam características que, dentro da animação da Disney - nessa animação e nas demais da década de 1990, que anteriormente chamei de modernas -, são

características ligadas a personagens masculinas, ou melhor, a representações de homens. Por outro lado, ao observar sua pelve, bastante chamativa, nota-se a menção ao corpo de mulher, bem como a parte do busto, isto de acordo com o padrão da Disney.



Imagem 104: Detalhe da definição dos membros superiores, cotovelos demarcados, ombros largos e costas definidas.
Triton – The Little Mermaid, 1989, 13m01s; Ursula – The Little Mermaid, 1989, 40m28s; Kocoum – Pocahontas, 1995,11m39s; Zeus – Hercules, 1997, 03m16s; Ursula – The Little Mermaid, 1989, 43m24s e Gaston – The Beauty and the Beast, 1991, 07m01s.

Ursula também pode se destacar por ser a primeira vilã que explora abertamente movimentações e insinuações de cunho sexuais. O movimento dos seios, dos quadris, da pelve, do olhar, do falar e das mãos denota um novo traço de vilania que se repetirá em Gaston: o apelo sexual. A ideia de sexualizar a/o vilão, pelo menos, a princípio, por parte de Ruben Aquino, não era de denotar um sentido negativo e pejorativo a mulheres sexualizadas, mas trazer às telas algo que estava na mídia na época, tanto na cultura dos bailes *Queer,* quanto em figuras midiáticas como Madonna, Michael Jackson, Freddie Mercury, Prince/☥[316], Michelle Pfeiffer e Kim Basinger. Contudo, em *Beauty and the Beast* parece haver uma associação entre aparência, sexualização e frivolidade.

Além disso, a escolha por representar um corpo que não se define como apenas masculino ou feminino, ou melhor, que contém características de ambos os sexos é

316 Prince, em 1993, mudou seu nome artístico. Ao assinar seu nome usava apenas um símbolo impronunciável. Esse une o símbolo masculino (♂) e feminino (♀) e o usou até 2000. Como o nome é impronunciável, ele preferia ser chamado "o artista anteriormente conhecido como Prince" ou simplesmente "o Artista".

proposital. Isso se deve ao fato, que não se pode esquecer, de que Ursula é inspirada em uma *Drag Queen*. A questão aqui não era a de propagar preconceitos estereotipados pelos padrões de corpos aceitos como masculinos e femininos, mas usar da própria construção de personagem propagada pelo estúdio para apresentar algo que não se enquadra no padrão binário de representação de gênero. Por mais que hoje acreditemos que Ursula é uma representação de mulher, afirmo que, na verdade, Ursula é uma meta-representação de mulher e isto não retira a legitimidade de tê-la em minhas análises, tendo em vista a pluralidade do que, já na década de 1980, poderia ser encarado como mulher – seja artisticamente, socialmente ou culturalmente.

Assim, sua movimentação, seu andar e sua performance na hora de cantar alguma canção remete a movimentações muito parecidas com que as *Drag Queens* performavam nos palcos daquela época, em especial, a Divine, inspiração para a construção da personagem. Como exemplo tem-se o uso de plumas – que são simbolicamente representadas pelas duas enguias, Flotsam e Jetsam; o movimento de seios, braços e ombros, bastante característico das performances da Divine, o uso do dedo indicador como parte da expressão corporal, também muito presente na performance da Divine, movimentação de costas, mas em contato visual com o público/câmera, entre outros, e as jogadas de um dos braços para cima, como se estivesse apontando para algum lugar ou a abertura dos dois braços[317].

317 Recomendo assistir aos videoclipes da Drag Queen Divine: Shake It Up de 1983 (https://youtu.be/Hl3GBD6eKUQ); You Think You're a Man de 1984 (https://youtu.be/pd2Gzkkwe9Q); Shoot Your Shot de 1982 (https://youtu.be/Xt_Donc-Ogg); I'm so Beautiful de 1984 (https://youtu.be/-UuE0DcJ1F0) e Walk Like a Man de 1985 (https://youtu.be/pFiqO0Qpa_g) para perceberem a semelhança das descrições dadas no parágrafo entre a performance de Divine e Ursula.



Imagem 105: Movimentação inspirada na performance drag: balançar dos membros superiores e seios, abertura de braços e uso dos espelhos como elemento importante
Ursula, coluna da esquerda – The Little Mermaid, 1989, 41m31s; 43m24s e 39m55s.
Divine, coluna da direita – Shoot your shot, 1982, 00m30s; I'm so beautiful, 1984, 1m27s e 1m56s.

Outra característica que é bastante notável em Ursula é o exagero de suas expressões faciais. Quando comparadas às expressões faciais em vilãs mais antigas nota-se que estas eram exploradas de forma menos intensa e até clichê, seguindo as mesmas poses-chave. Enquanto nas vilãs anteriores se percebe mais o uso de contra-plongée e alguns poucos primeiros planos, close-ups e afins, toda a fala de Ursula é chamativa pelos ângulos de câmera que auxiliam na dramatização das expressões faciais da personagem, bem como das expressões corporais de sua movimentação. Essa mudança de padrão não surgiu em *The Little Mermaid*. É importante que se note uma evolução da movimentação das personagens e do padrão de vilania entre o período clássico e o moderno. Nas décadas de

1960 e 1970 o estúdio empenhou-se em construir personagens como Cruella de Vil, Madame Min e Madame Medusa que representam mulheres ligadas à vilania que ultrapassam e complexificam o padrão de mulher má e madura das décadas de 1930 e 1950.

Nota-se que as cores ainda são mantidas nas personagens: o verde, o roxo, o bordô e o preto, bem como a idade delas parece ser, dentro de suas narrativas, maior que as dos/das mocinhos/as. Contudo há uma exploração de corpos diferentes em tamanho e comprimento e de poses e movimentos diferentes, mais expansivos, mais elaborados e mais criativos que nas vilãs trabalhadas no capítulo anterior[318].



Imagem 106: Poses, corpos, tamanhos e comprimentos diferentes – a evolução de uma vilania feminina plural.
Ursula, coluna da esquerda – The Little Mermaid, 1989, 43m21s, 39m52s e 11m29s; coluna da esquerda: Cruella de Vil, 101 Dalmatians, 1961; Madame Min, The Sword in the Stone, 1963; Madame Medusa, The Rescuers, 1977

318 Conferir os filmes 101 Dalmatians de 1961, The Sword in the Stone de 1963 e The Rescuers de 1963 para perceber a diferença da movimentação, principalmente dos braços, das personagens da imagem 103 em relação às personagens Rainha Grimhilde, Lady Tremaine e Maleficent que mal movimentavam seus braços.

Como se pode observar, na década de 1960 e 1970 o padrão da vilania ligada à figura da mulher foi transformado: não se vê mais mulheres altas, magras e aparentando meia idade. Têm-se mulheres baixas, medianas, idosas, maduras, de corpos raquíticos ou acima do peso, que movimentam seus braços de forma mais expansiva e espontânea que a Rainha Grimhilde, Lady Tremaine e Maleficent. Assim, a movimentação da Ursula não se deve, pura e simplesmente, à inspiração em Divine ou pela nova onda de animadores do estúdio nesse Renascimento, mas também por influência das últimas produções disneyanas antes do *gap* improdutivo.

Saliento que as vilãs clássicas não se movimentam de forma expansiva por, no mínimo, dois motivos: (i) desconhecimento dos animadores de técnicas de animação sofisticadas e (ii) as vilãs desse período clássico são caracterizadas como mulheres rígidas e limitar seus movimentosera uma das formas de ajudar na construção das personagens.

Ademais, apesar de Ursula estar caracterizada de uma única forma em boa parte da narrativa, ela também possui duas aparências a partir de transformações. A primeira delas se dá quando ela consegue o cetro de Triton e se transforma num polvo gigante.



Imagem 107: Ursula gigante
The Little Mermaid, 1989, 1h13m22s

Com essa figuração, é possível conectar Ursula e Maleficent a partir da transformação da última em dragão. Ambas as vilãs crescem em tamanho, e se transformam, de alguma forma, em suas versões mais maléficas e mais danosas. Apesar de Maleficent ter se transformado em um outro ser, e Ursula ter continuado com a mesma

figuração, em tamanho maior, essa caracterização de aumento de tamanho, e aumento de periculosidade parece ser algo comum às personagens vilãs ligadas ao universo não humano e mágico, até então.



Imagem 108: Transformações das vilãs não-humanas
Ursula – The Little Mermaid, 1989, 1h12m54s, 1h13m09s e 1h13m22s.
Maleficent – Sleeping Beauty, 1959, 1h08m45s, 1h08m09 e1h08m47s

Em contrapartida, a outra transformação de Ursula é humana e não há nenhum traço que a caracterize como uma vilã, a não ser o colar de concha dourado que o espectador ou espectadora viu na vestimenta de Ursula como polvo. Todavia, para se diferenciar tanto da heroína, quanto do padrão de princesas construído anteriormente, Vanessa, que é o nome da transformação humana de Ursula, tem cabelos longos e escuros. E, embora a primeira princesa, Branca de Neve, tivesse cabelos pretos, eles eram curtos.

Todavia, o modo como ela age, se movimenta, fala e, até mesmo, canta é muito mais expressivo do que o de Ariel. E essa movimentação mais vívida é outra característica que se vincula, automaticamente, à vilã. Em outras palavras, aqui pode-se perceber dois polos distintos de comportamento e de animação. Se por um lado tem-se uma vilã totalmente expressiva, com muita movimentação, e apelo sexual, por outro lado temos uma heroína que, apesar de se mostrar mais ativa, aventureira, esperta e curiosa que as demais princesas tratadas no capítulo anterior, apresenta trejeitos e ações muito mais contidos do que os da vilã.

A própria voz escolhida para Ursula traz algum tipo de menção a esse exagero da

expressão, fruto da personagem *Queer* Divine, mas também de um padrão de vilania que dá preferência, quando na construção de vilãs, a dubladoras de vozes graves. Assim, a voz grossa, alta e cômica é característica na dublagem da personagem.

Porém, apesar da representatividade de se ter uma personagem *Queer*, que inspirou a construção da vilã, por outro lado, saliento a importância de separar algumas possíveis associações a partir da inspiração em uma *Drag Queen* para esta vilã.

Muitas pessoas, pelo menos no senso comum, difundiram e divulgaram que as *Drag Queen*s são traiçoeiras. Isso se deve ao fato de que a prática se iniciou como homens travestidos de mulheres para performances artísticas. Apesar de tal prática já ter ocorrido de inúmeras formas e em inúmeros momentos históricos, desde a Grécia antiga, por exemplo, como a *Drag Queen* se insere num cenário noturno, que põe em xeque o que é ser mulher e o que é ser homem a partir de uma veia artística, que contesta feminilidade e masculinidade a partir da comicidade de uma performance seja dançando, dublando, cantando ou atuando, o público conservador ainda vê com desconfia esses e essas artistas.

O *Queer* se tornou midiático pela popularização de artistas do cenário estadunidense e europeu e inspirou artistas a usarem vestimentas andróginas, maquiagem em artistas com corpos masculinos, cross-dressing, explorou o cenário das casas noturnas em criações audiovisuais e as performances de *Drag Queens* ganharam espaço em programas musicais como TopPop. Ainda assim, havia uma série de estadunidenses de classe média e europeus conservadores que criticavam essa cultura na mídia televisiva e impressa.

Mesmo que hoje tenhamos muitas *Drag Queen*s famosas no Brasil e no mundo, como Pabllo Vittar e Gloria Groove no cenário nacional e RuPaul no cenário internacional, e inúmeras outras que não citei, a associação da escolha de uma *Drag Queen* como inspiração para uma personagem que engana, que é traiçoeira, dentro da animação de um estúdio tradicional, que se encontra num país conservador cristão, pode levar os consumidores e consumidoras da Disney a construírem uma visão preconceituosa da personagem Ursula, por sua inspiração em Divine e na suposta imoralidade desses e dessas artistas do meio *Queer*.

Ou seja, a inspiração da *Drag Queen* estar centrada numa vilã que é conhecida por enganar a sereia, deve ser entendida em seu contexto de produção, dialogando com a intencionalidade e o lugar de fala do artista Ruben Aquino, para que, então, Ursula não seja base de algum comentário ou de alguma hipótese estereotípica e preconceituosa. Assim, deve-se evitar noções como (i) o ilustrador era preconceituoso e (ii) o público deve fazer a associação entre *Drag Queens* e sujeitos que merecem desconfiança. Por conseguinte, ao

notar a inspiração e a homenagem do animador à Divine, entendo que (i) a Disney deveria criar mais personagens que representem a diversidade em outros papéis e (ii) apesar do papel inspirado ser de uma vilã, essa talvez seja a primeira vez em que abertamente uma personagem do universo *Queer* aparece em uma animação de um estúdio reconhecido mundialmente e o intuito era de homenagem. A pergunta que permanece, no entanto, é: se Ruben Aquino fosse responsável pelas irmãs da Ariel ou pela própria Ariel, e ele quisesse se inspirar na Divine para a construção da personagem, ele teria recebido permissão?

Dando continuidade às análises, Ariel, por sua vez, é colocada na maior parte do tempo como sereia, usando vermelho em seus cabelos, verde em sua cauda e conchas lilás em seu busto. Seus olhos são de um azul bastante intenso, coloração que já se repetiu nas princesas anteriores. Seus traços são mais leves, menos demarcados e seu corpo é magro e delicado. Não usa maquiagem, seus lábios parecem ser naturalmente avermelhados e suas unhas também não são pintadas, seguindo um padrão clássico de representação de mulheres heroínas dos estúdios Disney.



Imagem 109: Ariel
The Little Mermaid, 1989, 15m19s

Vale ressaltar que, de acordo com o animador responsável por Ariel, o vermelho dos cabelos foi utilizado para contrastar com a cauda verde. Apesar de todos os outros ilustradores que trabalhavam no projeto de *The Little Mermaid* terem optado pelos cabelos loiros na sereia, muito utilizado nas representações midiáticas de sereias, Glen Keane quis criar algo diferente e que harmoniosamente contrastasse com a cor da cauda[319]. Ademais, a referência do vermelho em cabelos de sereia também pode ter sido inspirada na pintura *A Mermaid* de John William Waterhouse. Waterhouse era conhecido por suas representações

319 In: The Making of of The Little Mermaid, 1990.

de personagens femininas fictícias da mitologia, literatura e contos de fadas. É interessante notar que sua sereia penteia os cabelos, assim como Ariel penteia os cabelos com um garfo.



Imagem 110: A mermaid
John William Waterhouse, 1900, Royal Academy of Arts

Outras das grandes influências para a construção de Ariel como sereia são a sereia do filme *Splash*, também produzido pela Disney e a estátua de bronze *Den lille havfrue* ou, em português, a pequena sereia, que fica na cidade de Copenhague, na Dinamarca e foi esculpida por Edvard Eriksen, em 1913, a fim de representar e homenagear os contos infantis de Hans Christian Andersen. Enquanto a primeira serviu de inspiração para a animação da movimentação da cauda embaixo d'água e de como se movimentar na areia da praia com cauda, a segunda serviu de inspiração para as poses de Ariel nas pedras. Nota-se que a sereia da estátua de bronze possui dupla cauda, diferentemente da sereia Madison de *Splash* e de Ariel em *The Little Mermaid,* isso pois, nos Estados Unidos, popularmente as sereias eram associadas a uma longa cauda una, em razão das representações imagéticas do

século XIX que continuaram a circular nos imaginários[320].

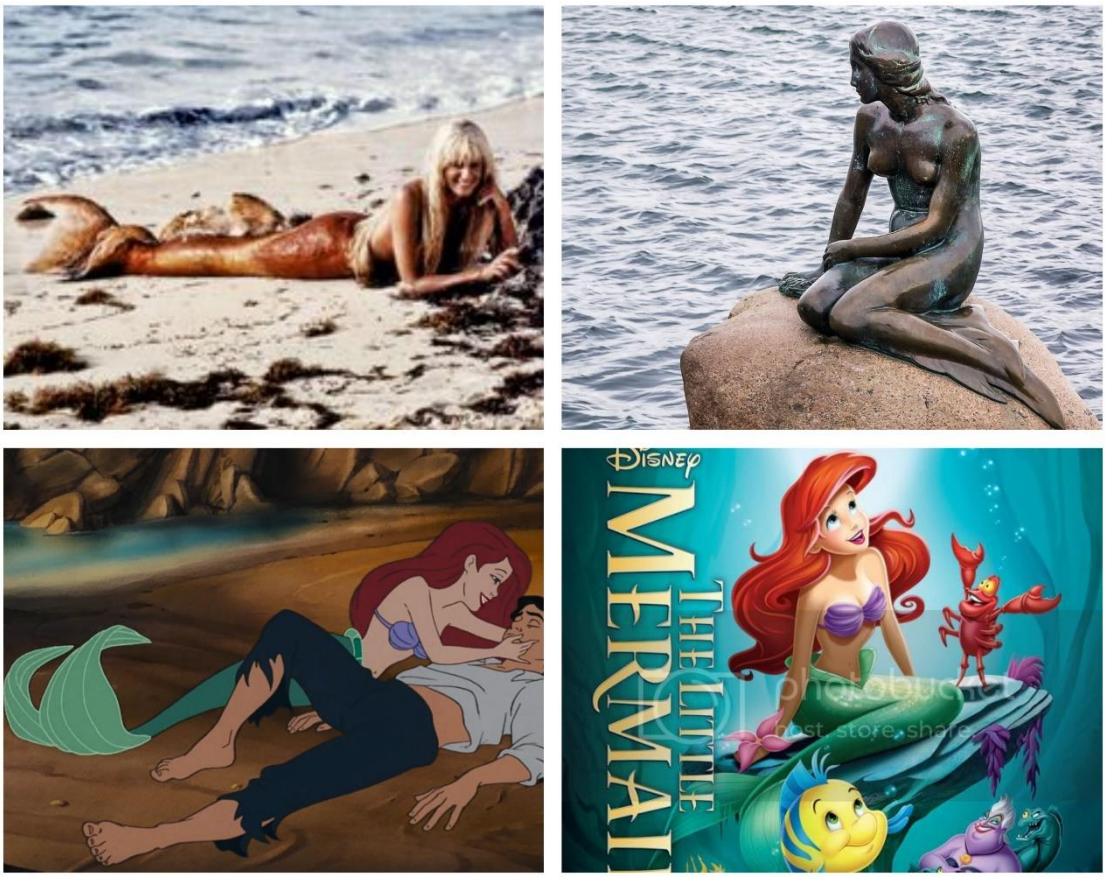


Imagem 111: Inspiração para Ariel – Madison e estátua dinamarquesa
Primeira linha: Madison, foto tirada das gravações de Splash (1984), atriz: Daryl Hannah; Estátua Den lille havfrue, Edvard Eriksen, 1913. Segunda linha: The Little Mermaid, 1989, 25m38s e Thumb retirada do Disney+ do filme The Little Mermaid.

Porém, como humana, pode-se demarcar quatro grandes vestimentas que não destoam das cores associadas às princesas anteriores. No primeiro momento, no traje de gala, vê-se Ariel com um vestido rosa que, sobretudo, é o vestido ao qual ela é reconhecida como uma princesa nos produtos Disney. Outras princesas já usaram vestidos dessa cor, denotando juventude, beleza e feminilidade como Cinderela e a própria Aurora. É importante entender que, Ariel, por ser a princesa da retomada das produções disneyanas, demarca um momento de transição de paradigmas de representações de mulheres. A ideia dos animadores era transformar Ariel naquela que, ao mesmo tempo, conecta o público com as produções anteriores da Disney e demarca uma nova forma de fazer cinema de

320 Ver as obras dos pintores John William Waterhouse, William Etty, Frederic Leighton e Konstantin Yegorovich Makovsky.

animação e de design de personagens.



Imagem 112: A cor rosa nas princesas Disney da década de 1950 e 1980
Cinderela, Cinderella, 1950, 40m32s; Ariel, The Little Mermaid, 1989, 51m20s; Aurora, Sleeping Beauty, 1959, 1h14m16s

De acordo com o *artbook The Art of the Little Mermaid*, lançado em 1997[321], boa parte das vestimentas de Ariel foi pensada a partir das vestimentas das princesas anteriores. Assim, pode-se dizer que nesse primeiro traje, além da cor que denota uma discussão acerca daquilo que simboliza a feminilidade, já presente nas animações de 1950, suas formas mantêm similaridades com os vestidos das princesas anteriores.

Ademais, é importante salientar que, se na década de 1950, o rosa já estava sendo associado ao feminino, na década de 1980 o projeto conhecido como *pinkification*[322] tornou-se um grande sucesso, isto é, o feminino, no imaginário popular, mostrava uma estreita ligação simbólica com a cor rosa. E, além da cor rosa, nota-se neste traje uma ligação com os vestidos da era vitoriana: saiotes cheios, gola ovalada e as mangas bufantes com cortes, que já tinham sido exploradas no vestido de Branca de Neve.

321 KURTTI, Jeff. The art of The Little Mermaid: A Disney miniature. Editora Disney Hyperion Books, 1997.

322 O termo se refere a uma cultura recente na história, não significa apenas o uso de rosa para denotar "coisas de meninas", mas o estreitamento das escolhas para excluir opções neutras, o que reforça o binarismo de gênero e exclui e estigmatiza crianças que não se identificam com estereótipos de gênero.



Imagem 113: Mangas bufantes com cortes e inspiração vitoriana
Ariel, The Little Mermaid, 1989, 51m20s e Branca de Neve, Snow White, 1937, 8m50s

Esse vestido de Ariel foi diretamente inspirado nas três princesas da Disney anteriores. Seus ombros estufados têm o mesmo desenho do vestido de Branca de Neve. A linha dos ombros e as mangas compridas remetem ao clássico vestido rosa/azul de Aurora. Em seguida, o corte do busto, a saia grande e o tecido sobreposto nas laterais se assemelham aos do vestido de baile da Cinderela. A cor rosa suave foi inspirada não só no vestido de Aurora, mas também no vestido rosa original de Cinderela, que foi destruído por suas irmãs de criação (ver imagem 112).

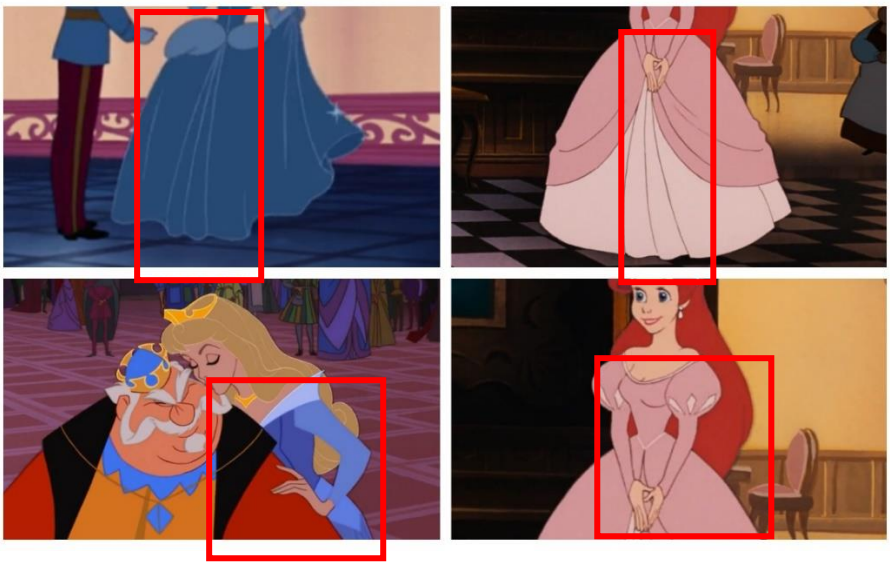


Imagem 114: Outras influências da vestimenta de gala de Ariel
Ariel, The Little Mermaid, 1989, 51m20s; Cinderela, Cinderella, 1950, 50m46s e Aurora, Sleeping Beauty, 1959, 1h13m20s.

Seguindo o padrão também das princesas Disney, a cor do outro traje usado por Ariel, o qual chamarei de casual, é azul. Assim como Aurora e Cinderela, Ariel também utiliza a cor azul, pois fez-se a associação de que o azul representava a transparência da alma e sinceridade, aquele ou aquela que vestisse azul seria digno de confiança. É importante ressaltar que, na década de 1950, a Disney não se posicionou no debate sobre quais cores seriam associadas ao feminino e ao masculino, pois não havia um consenso na mídia e no públicoquanto ao tema. Porém, mesmo na década de 1980, quando o debate já tinha finalizado e associado o rosa ao feminino, a Disney continuou usando a cor azul em vestimentas das princesas, mas não de forma majoritária, como em Cinderela e em Aurora[323]. Esse padrão de usar o azul como cor que aparece na veste da heroína, porém não com destaque, se repetirá nas princesas da década de 1990.



Imagem 115: A cor azul nas princesas da década de 1950 e Ariel
Aurora, Sleeping Beauty, 1959, 49m; Cinderela, Cinderella, primeira linha – 50m44s; segunda linha – 15m50s e Ariel, The Little Mermaid, 1989, 58m07s

Além disso, Ariel, assim como Cinderela, além de usar a cor azul, possui olhos azuis. Posteriormente, Aurora também ganhou a cor azul para seus olhos nos produtos

323 Sobre a princesa Cinderela, é importante salientar que a versão remasterizada do começo dos anos 2000, pintou o vestido da princesa de azul, para dialogar com os produtos da princesa da Disney. A cor original do vestido do baile é branco cintilante, mas na versão do século XXI, seu vestido passa a ser azul celeste cintilante.

Disney, transformando-se, assim, num padrão do estúdio que não está associado diretamente ao debate azul *versus* rosa, mas a um padrão de cor de olhos preferível às heroínas em função de uma significação semiótica da cor azul, de transparência da alma e confiabilidade, que fora reforçado pelo cinema da época que privilegiava atrizes de olhos azuis para interpretarem heroínas inocentes.

Vale lembrar que a cor dos olhos da Aurora, no próprio filme, destoa na sequência em que ela acorda após o beijo do príncipe Philipe. Essa dissonância é um falso *raccord* presente na animação. Contudo, apesar de ser uma falha daqueles e daquelas responsáveis por colorir os desenhos no acetato, a cor dos olhos de Aurora foi modificada para os produtos Disney, tal como o vestido de Cinderela, com a finalidade de construir um *branding* fechado e uno das produções e dos produtos Disney. Soma-se a isto, como já mencionei, o apelo midiático que favorecia mulheres, nas produções hollywoodianas, de olhos claros, sobretudo azuis[324].



Imagem 116: Olhos azuis na Disney
Aurora, Sleeping Beauty, 1959, 1h11m37s; imagem retirada do marketplace de produtos Disney shopdisney.com; Cinderela, Cinderella, 1950, 39m16s e Ariel, The Little Mermaid, 1989, 13m11s.

324 Cito as atrizes Rene Russo, Carré Otis, Kelly McGillis, Jacqueline Bisset, Emmanuelle Béart, Erika Eleniak, Jodie Foster, Kathleen Turner, Brooke Shields e Olivia Newton-John.

É interessante notar que apesar do azul ser relacionado a um aspecto positivo, Vanessa- Ursula transformada em humana -, em sua primeira aparição, veste uma roupa na cor azul. Entretanto, seu azul se assemelha mais a um jeans, sobretudo pela textura acrescentada à vestimenta da personagem, que a um azul claro, transparente, que remeta o público espectador, de alguma forma, a água límpida. Por isso, os tons de azul são diferentes entre uma personagem e outra. Além disso, o vestido azul e branco de Ariel é muito próximo à vestimenta campesina de Aurora, com exceção do colarinho Peter Pan e do laço central à frente da parte do tronco. Ambas as roupas foram inspiradas na vestimenta Dirndl, que pode conferir uma origem ou influências culturais próximas, de ambas as princesas, à região da Bavária, ou ainda apenas conectar a cultura alemã à princesa Aurora e essa, por sua vez, a Ariel.



Imagem 117: Dirndl e suas adaptações nas vestimentas das princesas
German Peasant Costumes - Baden - Wurtemberg Rickesbach Schwenningen, ca. 1861-1897, Boston Public Library; Aurora, Sleeping Beauty, 1959, 18m37s e Ariel, The Little Mermaid, 1989, 58m05s

Além disso, esse vestido azul que Ariel usa para ir à cidade com Eric também é uma mistura de vestidos anteriores. A metade de cima foi tirada da roupa de camponesa de Briar Rose, o comprimento da saia é o mesmo da Branca de Neve, a linha do decote em formato

ovalado e os tons da cor azul são similares aos de Cinderela que, já na década de 1980, era apresentada portando um vestido azul e não branco (como na animação originalmente), e de Branca de Neve pelo azul escuro do corselete.



Imagem 118: Outras influências do traje casual de Ariel
Branca de Neve, Snow White, 1937, 55m25s; Cinderela, Cinderella, 1950, 48m02s e Ariel, The Little Mermaid, 1989, 58m07s

A tarefa de projetar a heroína Ariel foi dada ao animador Glen Keane, que animou outros célebres personagens da Disney, como a Fera, Aladdin e Tarzan. No *concept art* de Ariel, o animador mostra a intenção de que a heroína fosse uma reminiscência das Princesas clássicas da Disney e, ao mesmo tempo, pudesse ser identificada pela 'garota moderna', por isso, vê-se influências de acessórios dos anos 1980 em suas vestimentas, como o *hair comb* de prata do traje de gala, o laço no cabelo do traje casual, as mangas bufantes que faziam parte do cenário da moda daquele momento em confluência com as vestimentas inspiradas nas princesas anteriores.

Ou seja, o projeto de representação de mulher aqui se movimenta entre o conservador, clássico, doméstico e ligado aos valores entendidos como femininos - delicadeza, fineza, doçura, sensibilidade, juventude e inocência -, e o moderno, radical, ousado, divertido, curioso, público com valores midiáticos associados à figura da mulher jovem dos anos de 1980.

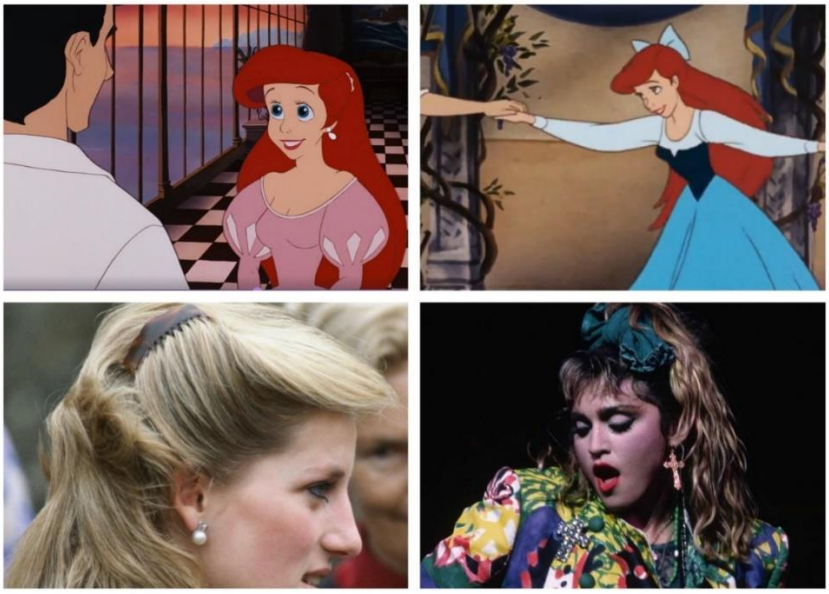


Imagem 119: Os acessórios de 1980
Ariel, The Little Mermaid, 1989, 51m25s e 58m05s; Lady Diana, Tim Graham, 1984 e Madonna, Madonna Live: The Virgin Tour, 1985.

Além dessas influências 'modernas', o animador usou as fotografias de Alyssa Milano como inspiração para a criação da princesa híbrida, bem como sua própria esposa, a modelo *live action,* Sherri Stoner, e a atriz dubladora Jodi Benson. A atriz juvenil Alyssa Milano, que na época trabalhava na série *Who's the boss?*, foi escolhida como exemplo de adolescente dos anos 80, o que se refletiu, não só no físico, mas principalmente na personalidade de Ariel.



Imagem 120: Inspirações para composição de Ariel
Linda Hesselroth e Glen Keane, Red Carpet, 90th Oscar, 2018; Alyssa Milano, Teen Set Magazine, 1989, Sherri Stoner, frame da entrevista concedida ao Entertainment Tonight, 1989; Jodi Benson, frame do Making of The Little Mermaid, 1989; Ariel, The Little Mermaid, 13m05s

Mas a década de 1980 não ficaria de fora da inspiração das vestimentas de Ariel. O

vestido de noiva de Ariel ainda tinha características emprestadas de Aurora, mais notavelmente o corte em que a cintura encontra a saia; o corte em V da manga que também aparece no vestido de noiva de Cinderela e, mais uma vez, as mangas compridas, que, na altura dos ombros, inspiraram-se nas mangas gigot (referência a uma das vestes da Branca de Neve), que já tinham sido tendência nos anos 1930 e 1950, mas retornavam ao cenário pop dos anos 1980 por sua típica extravagância.



Imagem 121: Inspiração do vestido de noiva de Ariel
Ariel, The Little Mermaid, 1989 1ª col, 2a linha – 1h16m43s; 3ª col, 1a linha – 1h17m40s; Cinderela, Cinderella, 1950, 1h13m49s; Branca de Neve, Snow White, 1937, 4m33s; Lady Diana, 2ª col – Anwar Hussein, 1983, 4ª col – Terry Fincher, 1981; Revista de corte/costura de noiva, 1ª col – McCall's Magazine, 1951; 4ª col, 1954.

No final, é o vestido brilhante de Ariel que reina como o mais original de todo o filme. Também inspirado na década de 1980, o vestido justo brilhante com tons que variam de azul a prata – que remete aos tecidos brilhantes como o paetê – é o único sem inspiração nas princesas anteriores. Além disso, nota-se o uso de um vestido com o corte regata, sem mangas e gola em U, dialogando com a moda da época.



Imagem 122: Formas e fôrmas dos anos 1980
Revista de corte/costura, New Look, Inglaterra, 1989; Jennifer Grey como Frances Houseman em Dirty Dancing, 1987; Michelle Pfeiffer como Elvira Hancock e Mary Elizabeth Mastrantonio como

Gina Montana em Scarface, 1983; Ariel, The Little Mermaid, 1989, 1h16m35s.

Apesar de não ser o meu foco, é importante salientar que os corpos masculinos dentro da animação de *The Little Mermaid* são maiores, mais largos e mais definidos do que os corpos femininos. Pode-se perceber tal característica não só comparando Ariel com as personagens masculinas, mas também comparando suas irmãs com o próprio pai ou o próprio príncipe Eric. Esse padrão de corpos masculinos largos e musculosos se relaciona com características que, no mundo social, propagavam-se associadas ao masculino, como a virilidade e a força[325]. A provável relação entre masculino e músculos na mídia pode ter sido reforçada pelo *boom* das academias de ginástica nos Estados Unidos nas décadas de 1970 e 1980, bem como a popularização deste espaço em videoclipes, quanto a popularização do fisiculturismo[326].



Imagem 123: Triton e Ariel
The Little Mermaid, 1989, 13m23s

Para além das características físicas diferentes entre Ursula e Ariel como por exemplo um corpo largo e um corpo fino, uma vilã de cabelo curto e branco para uma

325 É importante notar que os personagens que representam homens, mas não correspondem ao modelo padrão de homem, exploram um outro tipo de masculinidade, importante de ser pensada e refletida. Eu o denominaria como a masculinidade não máscula, que caminha entre o cômico e o debochado, já explorada na figura do conselheiro real em Cinderella, 1950. Em The Little Mermaid esse personagem é Sir Grimsby, Conselheiro do príncipe Eric, e o padrão se repetirá, em certa medida, em Lefou em The Beauty and the Beast.

326 Assistir aos videoclipes 'PHYSICAL' de Olivia Newton-John, de 1981. Alguns dados são importantes para pensarmos o fisiculturismo como algo que circulava na cultura popular: Frank Zane e Arnold Schwarzenegger tornaram-se bastante populares na mídia; boa parte dos concursos do Mr. Olympia ocorriam nos Estados Unidos; Robert Mapplethorpe fotografou muitos fisiculturistas e a cultura das aulas de aeróbico ao som de pop, disco ou jazzercise, por exemplo, também explodiu na década em questão.

princesa de cabelos longos e ruivos, as vestimentas também se diferem. Enquanto uma veste um vestido preto, a outra usa vestidos coloridos e tons claros. O exagero da maquiagem de uma com a falta da maquiagem de outra não demarcam apenas um aspecto de contraste entre a vilã e a heroína. Como já salientei, Ursula é reconhecidamente uma personagem com características chamativas, exageradas e espalhafatosas. Seus movimentos são circulares, possui dificuldade para se locomover rapidamente, parece andar fazendo movimentos de mola e, em uma das cenas, enquanto fala, seus tentáculos se assemelham às cobras do cabelo da medusa, ajudando o espectador ou espectadora a associar Ursula a uma mulher traiçoeira e cínica.



Imagem 124: Ursula e os movimentos circulares
The Little Mermaid, 1989, 11m59s

Ariel, contrariamente, apesar de ser apresentada como curiosa e transgressora das ordens do pai, o que a guia, em sua jornada, é o amor. A heroína possui movimentos rápidos, ágeis, retilíneos horizontalmente e verticalmente e o amor que a guia aparece nas características de Ariel de diversas formas.

Num primeiro momento pode-se perceber o amor de Ariel para com o mundo dos humanos. A protagonista possui uma coleção de objetos humanos que ela guarda e usa como meios para compreender o mundo fora das águas. Também pode-se notar nessa atitude de querer entender como um amor ao saber, gerado por uma curiosidade de compreender aquilo que não conhece. O amor de Ariel também aparece em relação a seu pai. Pois, apesar de ser transgressora de suas ordens e de suas leis, ela precisa, ou insinua que deseja a bênção paterna para seu relacionamento com o príncipe Eric.

Há o amor de Ariel por seus amigos que representam masculinidades diversas, porém em animais. O Siri Sebastian, o peixe Flounder e a gaivota Scuttle são alvos desse

amor fraterno. Nota-se esse sentimento na sequência, por exemplo, em que Sebastian corre o perigo de ser comido e Ariel o ajuda a não virar jantar para o príncipe e? seu conselheiro.

Por fim, mas não menos importante, há o amor de Ariel para com o príncipe Eric, afinal, toda a trama se desenvolve primeiramente pela sua curiosidade com o mundo humano e depois pelo amor que ela sente por Eric.

Além do amor, da curiosidade e do aspecto aventureiro, Ariel também é colocada, dentro da narrativa, como uma heroína relativamente ativa. Ativa pois contradiz a ordem de seu pai, vai até a bruxa do mar sabendo dos perigos, aceita fazer um acordo com ela e perde sua voz para conseguir apenas três dias para fazer com que o príncipe Eric a beije e se apaixone por ela, e, ao final, enfrenta Ursula transformada em um animal gigantesco, por amor ao seu pai e ao príncipe que correm perigo.

Finalizo essa seção mostrando a importância dos personagens secundários, a saber, os animais que representam diferentes masculinidades. A princípio, esses personagens se tornaram aquilo que as irmãs de criação de Cinderela haviam sido no longa de 1950, isto é, o alívio cômico. Essas foram colocadas para preencher espaços no roteiro, conferir comicidade às cenas de ação, aventura ou até mesmo terror. *The Little Mermaid* é o primeiro grande sucesso que apresenta tais personagens como animais e essa fórmula se repete até os dias atuais[327].



Imagem 125: Os animais que cercam as princesas
Scuttle, Sebastian e Flounder, The Little Mermaid, 1989; Meeko e Flit, Pocahontas, 1995; Mushu e Gri-Li, Mulan, 1998; Louis e Ray, The Princess and the Frog, 2009; Sven e Olaf, Frozen, 2012; Pua e Hei-Hei, Moana, 2016.

327 Desconsiderei os objetos de Beauty and the Beast por se tratar de humanos transformados em objetos e não apenas objetos encantados.

Dessas personagens secundárias, o padrão notável é que sempre são representações de masculinidades diversas e como característica comum a essas personagens, que lhes conferem unidade, é a infantilidade, o tom engraçado e irônico, o fato de serem estabanados, mentirosos que sempre estão em enrascadas e a figura feminina humana, representação da heroína, é quem os salva, os ajuda e os liberta. Parece existir algum tipo de condição *sine qua non* de que as mulheres só podem interagir, salvar, rir ou se aventurar com o masculino quando este é infantilizado ou diminuído em figuras não humanas como peixes, siris, pássaros, entre outros.

Além disso, a figura masculina humana, neste momento, ou está colocada como o pai que castra, no caso do filme em questão, ou colocada como o objeto de desejo no caso do príncipe Eric. E, apesar de termos outras figurações humanas híbridas ou não como as irmãs de Ariel ou o conselheiro do príncipe, suas aparições são em pequenas cenas e, por isso, não julguei importante me aprofundar nas análises subsequentes de construção de personagem.

Contudo, é interessante notar que as irmãs de Ariel aparecem somente como suporte familiar dela e são as primeiras a notarem que a princesa estava apaixonada. Elas aparecem cantando, penteando seus cabelos e nada mais. E pode-se notar uma representação de mulher a partir disso, como aquela que preenche espaços do roteiro ou aquela que só é um elemento estético para ornamentar e embelezar a narrativa visual.



Imagem 126: irmãs de Ariel e Triton
The Little Mermaid, 1989, 28m15s

❖

Inveja, bruxaria e mudez: relações generificadas

A intenção desta seção é trabalhar com as relações entre as personagens mulheres e as relações entre as representações de homens e mulheres. A primeira destas que destaco, contudo, é a que se repete em todas as animações deste período: a relação entre pai e filha.

Quando o espectador ou espectadora é apresentado a Triton, o rei dos mares, ao dialogar com Sebastian, dá a entender que deposita expectativas em Ariel:

> Sebastian: Suas filhas, vão ser espetaculares!
> Triton: Sim, especialmente minha pequena Ariel
> Sebastian: Sim, sim. Ela tem a voz mais linda. Hmm? Se ao menos ela aparecesse para os ensaios de vez em quando...[328]

No concerto do quale Sebastian é o regente, quando chega o momento de Ariel se apresentar, há o total silêncio. Ela não aparece, pois estava procurando tesouros humanos no navio afundado abandonado. E, por isso, ao voltar de sua aventura, Ariel recebe uma bronca tanto de seu pai, quanto de Sebastian por tê-lo tornado objeto de piada do Reino. Nos argumentos de Sebastian, por consequência do desaparecimento dela, ele não pôde concluir a sua apresentação. Entretanto, o problema maior para Triton é que sua filha mais nova vai à superfície falar com a gaivota Scuttle, caracterizada na narrativa como aquela que sabe tudo sobre os objetos humanos.

> Triton: como resultado do seu comportamento descuidado, toda a celebração foi, uh ...
> 'Oh, Ariel, quantas vezes devemos passar por isso? Você poderia ter sido vista por um daqueles bárbaros, por um daqueles humanos![329]

Já nesse primeiro diálogo, Ariel sai em defesa dos humanos alegando que eles não são bárbaros e contesta o pai ao dizer que ela, aos 16 anos, não é mais uma criança. Sebastian tenta abrandar a discussão ao diminuir a fala de Ariel e chamá-la de adolescente, pois, segundo o siri, 'eles acham que sabem de tudo'. "A gente dá um dedo, eles querem o braço todo" e completa dizendo que, se Ariel fosse filha dele, mostraria a ela quem manda e a manteria sob severo controle.

---

328 "Sebastian: Your daughters, they will be spectacular! / Triton: Yes, especially my little Ariel / Sebastian: Yes yes. She has the most beautiful voice. Hmm? If only she'd show up for rehearsals once in a while."

329 "Triton: as a result of your careless behavior the entire celebration was, uh... Oh, Ariel, how many times must we go throught this? You could have been seen by one of those barbarians, by one of those humans!"

A discussão segue um padrão bastante mediatizado da relação pai e filhas adolescentes. Isso é visível quando Triton pede que a princesa não use um tom de voz elevado e completa com a seguinte frase: enquanto você viver sob meu oceano, você obedecerá a minhas regras![330] Tal padrão de argumentação pode ser visto na série *Full House*, produzida pela ABC, de 1987 a 1995.

Ariel se queixa de que seu pai não a ouve e não dá espaço para um diálogo o qual ela possa explicar toda a sua admiração pelos objetos humanos e contar o que viu em suas idas à superfície. Todavia, Triton argumenta que os humanos são bárbaros e só desejam machucar os peixes e os seres marinhos de forma geral, na fala dele "devoradores de peixes são incapazes de ter sentimentos".

A falta de diálogo entre pai e filha desembocará na necessidade de Ariel encontrar Ursula, a bruxa do mar, para conseguir se aproximar daquele por quem ela se apaixonou. Ursula também tem conflitos com o rei dos mares, pois, por conta dele, ela vive reclusa e excluída da sociabilidade com os demais habitantes marinhos. Isso se deve ao fato de que ela é uma bruxa, é má e come muitos dos seres aquáticos sem dó ou piedade, tal como na cena em que come os camarões que morrem de medo dela.

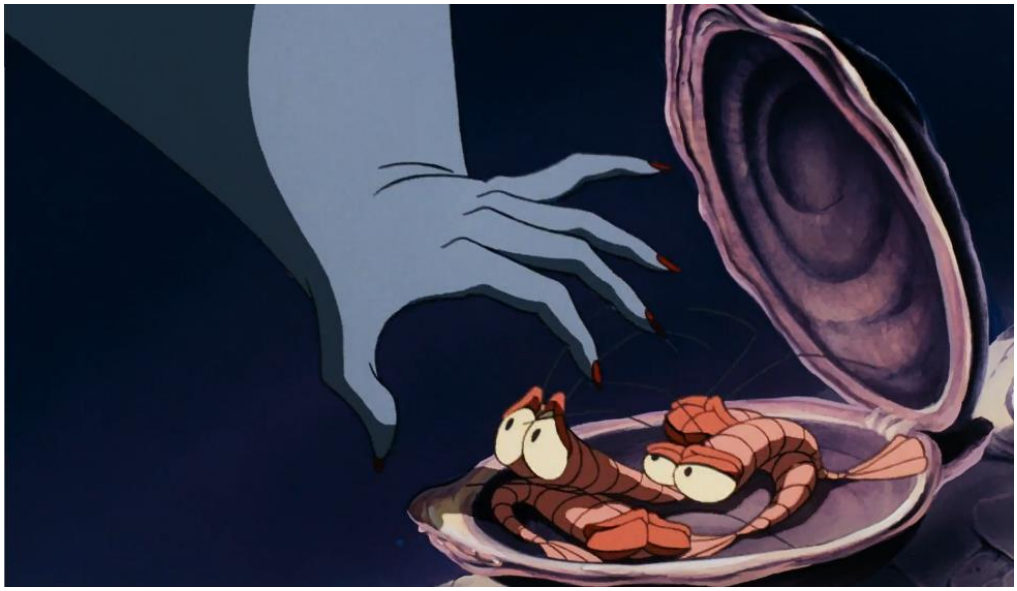


Imagem 127: Ursula pegando os camarões
The Little Mermaid, 1989, 11m19s

Desde a primeira vez que Ursula viu o desejo de Ariel em conhecer o mundo humano e seu conflito com o pai, ela torce para que a princesa entre em apuros e

330 "as long as you live under my ocean you'll obey my rules!"

desaponte Triton. Em uma de suas falas, Ursula diz:

> Sim, volte para casa, princesa. Não queremos perder a festa do velho papai agora, não é? Ha! Celebração, de fato. Oh, bah! Na minha época, tínhamos banquetes fantásticos quando eu morava no palácio, e agora olhe para mim. Desperdiçada por praticamente nada. Banida e exilada e praticamente morrendo de fome, enquanto ele e seu frágil povo peixe celebram. Bem, logo darei a eles algo para comemorar.
> [...]
> Eu posso querer que vocês [para os lacaios] fiquem de olho nesta linda filhinha dele. Ela pode ser a chave para a ruína de Triton.[331]

A relação que Ursula estabelece com o Ariel é de enganação e ela faz a princesa assinar um documento que, pela narrativa visual induz o público, majoritariamente judaico-cristão, a pensar num "pacto com o diabo". E, apesar de seralgo que simboliza a ligação com o maligno ocidental, fisicamente, Ursula não parece uma bruxa. É importante notar que, apesar de não ser fisicamente parecida com um ser das trevas, como era Maleficent, elas possuem algo em comum: todo o mal que Ursula faz contra Ariel não é necessariamente uma inveja associada a ela ou algum tipo de conflito que se estabeleceu entre as duas. A ideia é que, assim como Maleficent fazia o mal a Aurora para atingir os pais da princesa, Ursula faz maldades porque quer se vingar de Triton por tê-la colocado em restrição no mar.

Sebastian tenta alertar Ariel de que Ursula não é uma boa mulher. Em sua fala "Ela é um demônio! Ela é um monstro"[332] pode-se perceber que Ursula é comparável ao monstro ou um demônio, seres que de acordo com a mitologia judaico-cristã e a cultura ocidental são ruins, amedrontadores, dignos de exílio, tal como Ursula. Tal exílio, apesar de ser descrito de forma irônica e dramática por Ursula, é o motivo volitivo de sua maldade em relação a Ariel, pois se Triton não tivesse assim o feito, provavelmente o rancor ou a mágoa não teriam sido cultivados.

Apesar do intuito inicial de fazer mal a Ariel ser uma vingança contra a figura paterna, algo que já fora explorado em *Sleeping Beauty*, Ursula quer possuir a voz de Ariel não só para dificultar que o desejo dela se realize, mas também pelo motivo de que a voz

331 "Yes, hurry home, princess. We wouldn't want to miss old Daddy's celebration, now, would we? Ha! Celebration, indeed. Oh, bah! In my day, we had fantastical feasts when I lived in the palace, and now look at me. Wasted away to practically nothing. banished and exiled and practically starving, while he and his flimsy fish folk celebrate. Well, I'll give 'em something to celebrate soon enough [...] can I want you [para os lacaios] to keep an extra close watch on this pretty little daughter of his. She may be the key to Triton's undoing".
332 "she's a demon, she's a monster".

de Ariel é a mais bela voz do mar. Este motivo pode bem revelar algum nível de inveja em relação a Ariel, ou desejo de ter poder sobre ela.

Assim, ambas as mulheres aqui colocadas no roteiro, são mulheres vigiadas e controladas pelo mesmo homem, a saber, o rei dos mares. Ursula é controlada por ser maldosa, perigosa e traiçoeira; Ariel, por sua vez, é controlada por ser filha e menor de idade deste mesmo homem. Pode-se entender esse controle não só em razão da relação entre pai e filha como também em razão dopertencimento deles a uma família real. Ou seja, há uma série de protocolos e regras que se devem cumprir, como respeito à autoridade, seguir à risca a agenda de compromissos e afins.

Então, ao fim, temos duas mulheres representadas dentro desta animação que não cumprem regras e que confrontam Triton. Ariel o confronta no diálogo e se transformando em humana. Contudo, ao final da película consegue o perdão do pai e fecha o ciclo de relacionamento pai e filha com uma cena de abraço após o casamento, um 'eu te amo' e um arco-íris sendo feito por Triton como sinal de aliança entre os híbridos marítimos e os humanos.

Por outro lado, Ursula o confronta ao procurar Ariel e criar pernas para ela e, após Ariel estar quase morrendo, Triton se coloca no lugar da filha, lhe oferecer o cetro e a coroa de liderança e poder do mar. Neste momento há um segundo confronto, no qual ela se transforma num ser gigante que tenta matar Ariel, Triton e o príncipe Eric, porém, acaba morrendo.

Nesta sequência ocorre algo interessante: Triton, ao ver que sua filha corre perigo, renuncia a seu Reino e a seu poder para salvá-la. Geralmente, o sacrifício é apresentado associado à figura materna, como em *Stella Dallas* de 1937, *Mildred Pierce* de 1945 ou *Danser i Mørket* de 2000. Porém, nenhuma das princesas até aqui possuía a mãe ou viva ou presente. Todavia, no período clássico as princesas eram colocadas como órfãs de pai e mãe e, o pai era o responsável, indiretamente, por colocá-las sob o jugo de uma mulher má. Entretanto, o que pode ser visto no final da década de 1980 e no início de 1990 é que o padrão muda e a figura paterna está mais presente na vida das princesas.

Se o padrão anterior era ser órfã de pai e mãe, neste, contudo, geralmente as princesas são órfãs apenas de mãe. É por isso que o relacionamento entre pai e filha se torna um dos aspectos importantes a serem analisados nas relações entre gêneros, pois, de alguma forma, esses pais se tornam, indiretamente ou diretamente, responsáveis pelo desenrolar da trama e pelas atitudes das filhas com mais intensidade que o eram nas animações clássicas. O que pode ser visto em *The Little Mermaid* é que o pai que a

controlava, a supervisionava, com ela não dialogava e não aceitava o não cumprimento das regras impostas, quase perdeu sua filha para uma mulher má e isso, ao final, transformou suas atitudes.

E, a mulher má, como as vilãs anteriores, carrega em si motivos mesquinhos para agir de forma a ludibriar a heroína, afinal, seu ressentimento não era com ela e sim com o pai dela. Ao agir de tal forma, por Ariel ser meio mais fácil para atingir tal homem, ela a ataca. Pela ótica de Ursula se os fins justificam os meios, investir no contato com a princesa seria mais fácil que com o próprio Triton.

De alguma forma, aqui é colocada em xeque a inocência de Ariel. Apesar de anteriormente a inocência ser uma característica positiva, a narrativa mostra que ser inocente a ponto de ser enganada por outra mulher, mais velha, mais sábia e que tem má fama, não deve ser uma boa característica para uma boa mulher. Em outras palavras, há mais uma mudança das representações clássicas para estas modernas: a inocência não é mais vista com positividade.

Entretanto, apesar de a inocência ter colocado Ariel nessa situação, há outros motivos para ela ter agido desta forma: o primeiro é que Ariel é inferiorizada por sua idade, tanto por Sebastian quanto por Triton. Ambos reproduzem o estigma de que as adolescentes são imaturas, porém, apesar da visão superficial e estereotipada, a visão dos homens da narrativa sobre Ariel, se confirma, reforçando o estereótipo. A segunda possível explicação, que convence o público espectador, é a de que Ariel age não só por impulso e inocência, mas por amor.

Enquanto uma das personagens age precipitadamente, inocentemente e exageradamente por seu amor a um homem, a outra age da mesma forma por seu ódio a um homem. Em outras palavras a boa mulher ama o homem e, no final das contas, necessita da aceitação paterna para que se case com o amor de sua vida. Por outro lado, a mulher má odeia homens e, como consequência, acaba se tornando insignificante e destruída por suas ações e sentimentos.

Termino lembrando que o salvador da narrativa, ou seja, aquele que mata Ursula é o príncipe Eric. Não foi Triton e não foi Ariel, mas sim o par romântico, idealizado, viril e desejado da princesa quem realizou o ato heroico da narrativa. Ariel era tão aventureira quanto o príncipe Eric, porém ele tinha algo que ela não detinha: o sexo masculino.



Imagem 128: Eric matando Ursula com seu navio
The Little Mermaid, 1989, 1h15m04s

Portanto, as heroínas da Disney, pelo menos até aqui, não são as que enfrentam monstros, seres exóticos, que matam ou que destroem o mal. As heroínas da Disney, de 1937 até 1989, são aquelas que ainda dependem de um homem para realizar o feito heroico, que necessitam de um homem para sair da condição de aprisionamento em que se encontram, aprisionamento este construído ou armado por uma mulher mais velha.

❖

Entre efeitos especiais e novos jogos de câmeras

As questões cinematográficas que mais chamam atenção em *The Little Mermaid* se referem às transições de sequências. Alguns dos já usados truques para transições foram complexificados nesta animação.

O primeiro desses truques são os olhos da vilã que, em *fade*, são os últimos a desaparecerem na escuridão. A escolha por utilizar esse artifício tem por objetivo chamar atenção ao olhar da vilã. Tal parte do rosto em personagens más é sempre ressaltada, pois essas possuem olhos bastante chamativos e, até mesmo, maiores do que os dos outros personagens para dar o tom de tensão às cenas. Além disso, com o *fade* e os olhos chamativos, cria-se uma sensação de tensão e de vigilância que essa personagem tem para como os outros personagens e, no caso de Ursula, sabe-se que ela observa as demais personagens por sua bola de cristal. Em outras palavras, tanto os olhos quanto a bola de cristal de Ursula demonstram a vigilância constante e, até mesmo, uma certa onipresença da personagem.



Imagem 129: Olhos e vigilância – Ursula
The Little Mermaid, 1989, da esquerda para direita, de cima para baixo, 11m02, 11m08s, 11m59s e 12m.

Outra transição bastante destacada, e que se conecta com a premissa anteriormente escrita, é a de que os olhos das enguias, lacaias de Ursula, se transformam na bola de cristal dela. Essa transição apesar de ter uma relação imagética de formas circulares, também faz referência ao que os olhos podem ser. A primeira frase que escrevi nesta dissertação é que os 'olhos são a janela do mundo e o espelho da alma' e, de alguma forma, os olhos que se transformam em bolas de cristal referem-se à relação entre o olhar, o saber, o vigiar, o conhecer e o experimentar. De igual maneira, os olhos das enguias podem servir como uma analogia para a câmera que apresenta o mundo marítimo a Ursula, no qual ela não pode transitar. Assim, mais uma característica é associada e reforçada em Ursula: seu poder de observação e vigilância, ela, indiretamente, é colocada como detentora do 'olho que tudo vê'.



Imagem 130: Os olhos que apresentam o mundo

The Little Mermaid, 1989, frames da sequência de 10m56s-11m01s

Além desses momentos de transição a que chamei atenção, é possível que o espectador ou a espectadora perceba que há o uso exagerado em *close-ups* na vilã. Como já disse na seção anterior, dentre as personagens analisadas até aqui, Ursula é a mais expressiva delas e, por isso, um ângulo de câmera mais aproximado e fechado foi escolhido para dar mais dramaticidade e expressão artística às cenas. Os *closes* de sua mão, de sua boca, de seus olhos, de suas formas ressaltam a ideia de que a personagem foi inspirada numa *Drag Queen*, pois toda a sua movimentação lembra a performance de Divine. Isso é notável, sobretudo, pois o enquadramento de câmera potencializa quais características dessa personagem querem destacar.



Imagem 131: Os closes em Ursula
The Little Mermaid, 1989, 44m19s, 43m04s e 11m24s

Chamo a atenção também para o fato de que as cenas de ação são muito mais elaboradas que as das últimas animações que analisei. Em *Sleeping Beauty,* essas cenas geralmente estavam associadas somente ao príncipe e aos seres mágicos como Maleficent e as boas fadas. As personagens que se moviam rapidamente para aumentar a sensação de tensão e ansiedade não eram acompanhadas por longas sequências. O que se podia notar era um enquadramento aberto no qual se via o príncipe passar com um cavalo e, para que o público continuasse a ver a sequência da ação, havia, mais uma vez, uma câmera parada e o príncipe se movendo por ela.

Enquadramentos mais abertos, com a sensação de cenários estáticos e poucas sequências de ação no filme anteriormente analisado são frutos do uso exclusivo da câmera multiplana para a movimentação dos personagens a partir do acetato. Porém, em 1989, os animadores usaram, de forma tímida, porém inovadora, a filmagem computadorizada. Por efeito da filmagem computadorizada, nas cenas de ações de *The Little Mermaid,* veem-se sequências mais longas e a câmera, antes estática, move-se acompanhando a personagem ativa que, agora, também é característica da heroína da história. Como exemplo do que acabo de descrever destaco o acompanhamento da câmera nas primeiras sequências de

Ariel salvando a si mesma e seu amigo Flounder de tubarões.

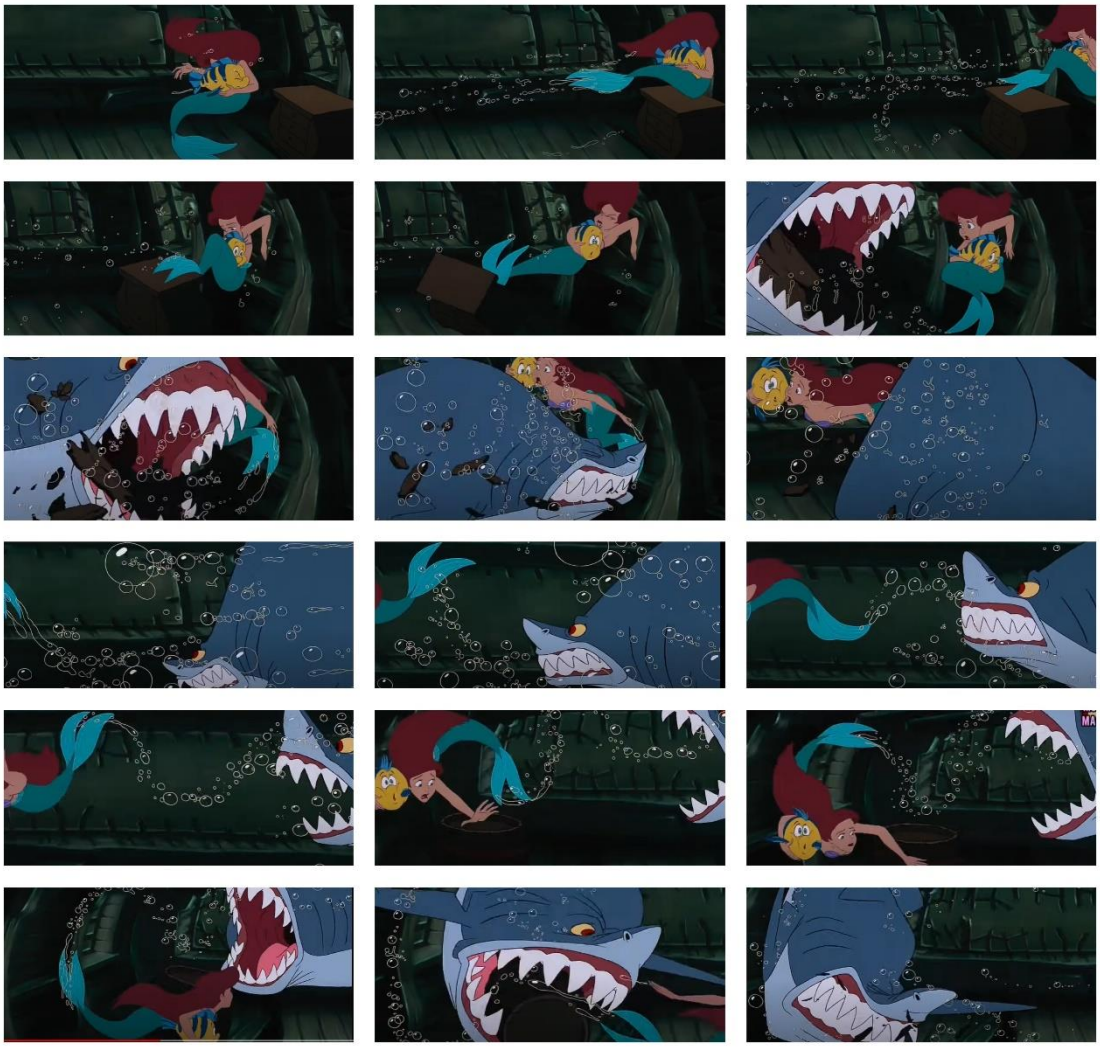


Imagem 132: Movimento contínuo de personagens e câmera
The Little Mermaid, 1989, frames da sequência de 7m34s a 7m39s

Ademais, é importante destacar quais são os enquadramentos e os planos mais utilizados nas personagens analisadas. Assim como a maior parte das princesas, Ariel aparece no plano médio, americano e fechado com alguns *close-ups*. O primeiro plano é utilizado em muitas ocasiões para ressaltar algumas expressões de seu rosto, ou, quando nos planos médio e/ou americano, para mostrar seu corpo híbrido. Nos planos americanos Ariel, geralmente, não está sozinha. Esses são utilizados quando ela está em cena com o príncipe Eric ou com o seu pai, Triton.Afinal, o plano, ao estar mais aberto, possibilita que o espectador ou espectadora consiga perceber a diferenciação dos corpos masculinos e femininos e a delicadeza de um para com a rigidez ou a expansão de outro. Enquanto os corpos masculinos são mais expressivos, largos, rígidos e quadrados, o feminino, em Ariel, é representado esguio, ágil, pequeno e frágil (ver imagem 123).

Por outro lado, quando a heroína é filmada em *close* ou até mesmo em planos mais fechados ou em enquadramentos mais fechados, ela se encontra sozinha ou acompanhada de seus amigos animais pequenos. A escolha desses planos não tem por função enfatizar o corpo da princesa, mas, como já disse, enfatizar as suas expressões pois, tendo como uma das características a esperteza e a curiosidade, somadas à sua rebeldia contra as leis e as regras impostas pelo pai, a personagem brinca com algumas expressões com que o próprio público poderia se identificar. Tal hipótese pode ser justificada, pois, apesar de o público-alvo ser o infanto-juvenil, de aproximadamente 0 a 13 anos de idade, na década de 1980 para a década de 1990 a faixa etária juvenil de 12 ou 13 anos de idade não é mais infantil, e começa a se identificar com a adolescência.

A adolescência que é representada midiaticamente, por atrizes e atores com 14 anos em diante, se vale de valores como rebeldia, independência e liberdade. Isto é, este filme, como a maioria dos filmes da década de 1990, não é atrativo somente às crianças, mas também aos pré-adolescentes, que por uma mudança geracional e midiática, passam a se identificar e consumir narrativas adolescentes como *The Little Mermaid* da Disney.

A maior parte dos filmes produzidos nas décadas de 1970 e 1980 tinha como público-alvo os adolescentes. Mesmo em algumas produções da Disney, como eu salientei no início da minha exposição sobre *The Little Mermaid*, nota-se que a produtora procurava formas de atrair mais o público adolescente pois tal faixa etária se tornou a maior consumidora de cinema, principalmente pelos *drive-ins*. Tendo em vista esse fenômeno, defendo a hipótese de que as mulheres representadas neste período são mais velhas e têm mais questões psicológicas e ativas para resolver, tanto internamente quanto externamente, para construir uma relação de vínculo com o público um pouco mais velho do que aquele do período clássico que, normalmente, era constituído de crianças e famílias de pais com crianças da primeira e segunda infância.

Em suma, o público da Disney não mudou de faixa etária, ele se ampliou. Isto porque, como as gerações mudaram, as mídias mudaram, e o cinema mudou, o tipo de conteúdo e boa parte do que esse público consumia era diferente do que a Disney costumara fazer na década de 1950. Além disso, é importante que se note que os jovens costumavam ir ao cinema sozinhos, diferentemente das crianças que, normalmente, saíam com seus pais. Então, filmes com uma maior identificação com o público mais velho do que o infantil também começaram a influenciar a produção de animações.

Finalizo com a reflexão de que as crianças que assistiram aos filmes da Disney na década de 1950 já eram adultos ou adultas na década de 1980 e na década de 1990,

poderiam ter filhos ou filhas, e, por nostalgia, ou por gostar das películas na infância, ou por confiarem na marca Disney, também começaram a assistir os filmes da Disney daquele período. Levando seus filhos ou não, a década de 1990 é reconhecidamente a década das animações consumidas por adultos e adultas, pois, apesar de na década de 1950, isto já ocorrer, é na década de 1990 que essa afirmação conquista bases sólidas e uma das sustentações dela é a premiação do Oscar.

❖

Howard Ashman e Alan Menken: o primeiro da dupla

Howard Ashman e Alan Menken são os nomes mais reconhecidos das canções da Disney. Ashman trabalhara antes em peças teatrais e foi chamado para compor as canções de *The Little Mermaid* com a composição musical de Menken. Ambos já se conheciam antes desse trabalho, no musical adaptado de *God Bless You, Mr. Rosewater*, de Kurt Von Vonnegut, em 1979, porém se tornaram uma grande dupla de compositores musicais para Disney, tanto para as animações quanto para as peças teatrais encenadas na Disneylândia.

The Little Mermaid foi considerada por alguns como "o filme que trouxe a Broadway para os desenhos animados". Alan Menken compôs a trilha sonora vencedora do Oscar e colaborou com Howard Ashman nas canções.

É interessante salientar que uma das canções mais conhecidas do filme, *Part of Your World*, quase foi cortada do filme quando pareceu não funcionar bem com crianças, que ficavam turbulentas durante a cena. Isso fez com que Jeffrey Katzenberg, um dos diretores do estúdio, decidisse retirar a música do roteiro, ideia que teve resistência por parte de Musker, Clements e Keane. Durante uma segunda exibição de teste, a cena, agora colorida e desenvolvida, foi bem testada com um público infantil separado, e o número musical foi mantido[333]. Ademais, como a Disney investira numa faixa etária mais elevada para as produções de 1989 em diante, fez sentido mantê-la no repertório.

Ashman não só compôs as canções, como gravou *demos* para as atrizes e para os atores que interpretavam os personagens a fim de que soubessem qual a entonação e qual ritmo ele queria que estivesse presente nas canções. Tanto Jodi Benson quanto Pat Carroll no *making of* produzido do filme contam que Ashman não só as ajudou a cantar as canções de um jeito atraente, mas deu-lhes *insights* sobre como dublar Ariel e Ursula e, até mesmo,

333 In: The Making Of of The Little Mermaid, 1990.

ajudou os responsáveis pelo *storytelling* a construírem algumas cenas.

Os instrumentos utilizados para as canções de Sebastian são de percussão muito utilizados pelas músicas litorâneas da América Central, Caribe e parte da África. A escolha desses instrumentos, provavelmente, tem relação com a origem do animal aquático e também pelo fato de Sebastian, na visão de seu criador, representar a alma afro-americana dos estadunidenses. Assim, tanto o ator contratado para dublar, quanto as temáticas das canções deste, envolvem tal *background* étnico.

Por outro lado, as músicas entoadas pelas sereias são acompanhadas de instrumentos eruditos. Ouvem-se entradas triunfais, passagens de som exuberantes, ritmos bastantes operescos e clássicos. E, por fim, as músicas entoadas por Ursula lembram bastante as músicas *pop*, das décadas de 1970 e 1980 que eram cantadas e tocadas nas casas noturnas por *Drag Queen*s, como as da Madonna, Culture Club, Elton John e outros.

Canção 1:
Parte do seu mundo

Olha essas coisas
Não é legal?
Você não acha que minha coleção está completa?
Você não acharia que eu sou a garota
A garota que tem tudo?
Olhe para este tesouro, tesouros incontáveis
Quantas maravilhas uma caverna pode conter?
Olhando por aqui, você pensaria
Claro, ela tem tudo
Eu tenho muitos utensílios e geringonças[334]
Eu tenho *whosits and whatsits*[335] em abundância
Você quer *thingamabobs*[336]?
Eu tenho vinte
Mas quem se importa?
Aposto que eles entendem
Aposto que eles não repreendem suas filhas
Mulheres jovens brilhantes, cansadas de nadar
Pronto para ficar
E pronto para saber o que as pessoas sabem
Faça minhas perguntas e obtenha algumas respostas
O que é um incêndio e por que -
Qual é a palavra? Queimar
Quando é minha vez?
Nada demais
eu quero mais
Eu quero estar onde as pessoas estão
Eu quero ver, quero ver eles dançando
Andando por aí com aqueles -
Como você os chama? Ai pés
Sacudindo suas barbatanas, você não vai muito longe
As pernas são necessárias para pular, dançar
Passeando por uma -
Qual é a palavra mesmo? Rua
Acima onde eles caminham, acima onde eles correm
Lá em cima, onde eles ficam o dia todo ao sol
Vagando livre, gostaria de ser
Parte daquele mundo
O que eu daria se eu pudesse viver
Fora dessas águas?
Quanto eu pagaria para passar um dia
Quente na areia?
Eu não amaria
Adora explorar aquela costa lá em cima?
Fora do mar, gostaria de poder ser
Parte daquele mundo
[...]
E eu poderia ser
Parte do seu mundo
Não sei quando
Não sei como

334 "gadgets e gizmos"
335 Não sei quens e não sei o quês.
336 Ao ouvir a canção e observar a animação, percebe-se que esse é o nome dado por Ariel ao saca-rolhas.

Mas eu sei que algo está começando agora
Assista e você verá
Um dia estarei
Parte do seu mundo!
[...]

Canção 2:
As filhas de Triton

Ah, nós somos as filhas de Triton
Grande pai que nos ama e nos nomeou bem
Aquata, Andrina, Arista, Attina, Adella, Alana
E então há a mais jovem em sua estreia musical
Nossa sétima irmãzinha, vamos apresentá-la a você
Para cantar uma canção que Sebastian escreveu;
a voz dela é como um sino
Ela é nossa irmã, Ari-

Canção 3:
Braças abaixo

Vou te contar uma história do azul sem fundo
E é hey para estibordo, levante-se
Cuidado, rapaz, uma sereia está esperando por você
Em misteriosas braças abaixo

Canção 4:
Sob o mar

A alga é sempre mais verde
No lago de outra pessoa
E olha aquele golpe de baiacu
Sob o mar. Sob o mar
Quando a sardinha
Comece o biguine[337]
É música para mim
O que eles têm tanta areia
Temos uma banda de crustáceos quentes
Cada pequeno molusco aqui sabe como fazer geleia aqui sob o mar
Cada lesma aqui cortando um tapete aqui sob o mar
Cada pequeno caracol aqui sabe como lamentar aqui
É por isso que é mais quente debaixo d'água
Sim, estamos com sorte aqui
Na lama aqui sob o mar

Você sonha em subir lá
Mas isso é um grande erro
Basta olhar para o mundo ao seu redor
Bem aqui no fundo do oceano
Coisas tão maravilhosas cercam você
O que mais você está procurando
Sob o mar. Sob o mar
Querida, é melhor
Embaixo onde é mais úmido
Tira isso de mim
Na costa eles trabalham o dia todo
No sol eles trabalham como escravos
Enquanto estamos devotando
Tempo integral para flutuar
Sob o mar
Aqui embaixo todos os peixes estão felizes
Eles rolam pelas ondas
Os peixes na terra não estão felizes
Eles estão tristes porque estão na tigela
Mas o peixe no aquário dá sorte
Eles terão um destino pior
Um dia quando o chefe ficar com fome
Adivinha quem vai estar no prato
Ah não!
Sob o mar. Sob o mar
Ninguém nos venceu
Fritar e comer
Em fricassé
Nós o que as pessoas da terra adoram cozinhar
No fundo do mar estamos fora do gancho
Não temos problemas
A vida são as bolhas
Sob o mar. Sob o mar
Já que a vida é doce aqui
Temos que estar aqui
Naturalmente
Até o esturjão e a arraia
Eles sentem vontade e começam a jogar
Nós temos o espírito
Você tem que ouvir
Sob o mar
A salamandra toca flauta
A carpa toca harpa
A solha paga o baixo
E eles soam afiados
O baixo toca metais
O caboz toca na banheira
O acaso é o duque da alma
O raio que ele pode tocar
A [bacalhau] ling está nas cordas
A truta balançando
O peixe negro que está cantando

337 Biguine é um estilo de música centrado no ritmo, originário de Saint-Pierre, Martinica no século XIX. Funde Bèlè e os passos da dança de salão francesa do século XIX com ritmos africanos

O osmeridae e o peixe espada
Você sabe onde está
O baiacu no sopro
[...]

Canção 5:
Pobres almas infelizes

Eu admito que no passado eu fui péssima
Eles não estavam brincando quando me chamaram de, bem, uma bruxa
Mas você vai descobrir que hoje em dia
Eu consertei todos os meus caminhos
Arrependeu-se, viu a luz e fez uma troca
Verdadeiro? Sim
E eu felizmente conheço um pouco de magia
É um talento que sempre possuí
E aqui ultimamente, por favor não ria
Eu a uso em nome
Do miserável, solitário e deprimido (Patético)
Pobres almas infelizes
Na dor
Em necessidade
Este anseia por ser mais magro
Aquele quer pegar a garota
E eu os ajudo?
Sim, claro!
Essas pobres almas infelizes
Tão triste, tão verdadeiro
Eles se reuném em volta do meu caldeirão
Chorando: "Feitiços, Ursula, por favor!"
E eu os ajudo?
Sim, eu os ajudo
Isso já aconteceu uma ou duas vezes
Alguém não conseguiu pagar o preço
E eu temo que tive que jogá-los sobre as brasas
Sim, eu tive uma reclamação estranha
Mas no geral fui uma santa
Para aquelas pobres almas infelizes
Você terá sua aparência!
Seu lindo rosto!
E não subestime a importância da linguagem corporal! Ha!
Os homens lá em cima não gostam muito de tagarelice
Eles acham que uma garota que fofoca é chata
Sim, na terra é preferível
Para as senhoras não dizerem uma palavra
E, afinal, querida, para que serve tagarelice?
Qual é, eles não ficam tão impressionados com a conversa
Os verdadeiros cavalheiros evitam quando podem
Mas eles adulam, desmaiam e bajulam
Uma senhora que se retraiu
É ela quem segura a língua e que consegue seu homem
Vamos lá, sua pobre alma infeliz
Continue!
Faça a sua escolha!
Eu sou uma mulher muito ocupada
E eu não tenho o dia todo
Não vai custar muito
Apenas sua voz!
Sua pobre alma infeliz
É triste
Mas é verdade
Se você quer cruzar uma ponte, meu doce
Você tem que pagar o pedágio
Tome um gole e respire fundo
E vá em frente e assine o pergaminho!
Flotsam, Jetsam[338], agora eu a tenho, meninos
A chefe está em alta
Esta pobre alma infeliz!

Canção 6:
Música da Vanessa

Que noiva adorável eu serei
Minha querida vou ficar divina
As coisas estão funcionando de acordo com meu projeto final
Logo terei aquela pequena sereia
E o oceano será meu

Canção 7:
Beije a garota

Aí você a vê
Sentada lá do outro lado do caminho
Ela não tem muito a dizer
Mas há algo sobre ela
E você não sabe o porquê
Mas você está morrendo de vontade de tentar
Você quer beijar a garota
Sim você a quer
Olhe para ela, você sabe o que faz
Possivelmente ela te quer também
Existe uma maneira de perguntar a ela
Não precisa de uma palavra
Nenhuma palavra
Vá e beije a garota
Sha la la la la la
Meu, oh meu

338 Lacaios de Ursula.

Parece que o menino é muito tímido
Sha la la la la la
Não é triste?
Não é uma pena?
Que pena, ele vai sentir falta da garota
Agora é o seu momento
Flutuando em uma lagoa azul
Menino, é melhor você fazer isso logo
Nenhum momento vai ser melhor
Ela não diz uma palavra
E ela não vai dizer uma palavra
Até você beijar a garota
Sha la la la la la
Não tenha medo
Você tem o clima preparado
Vá beijar a garota
Sha la la la la la
Não pare agora
Vá e beije a garota
Sha la la la la la
Não pare agora
Vá e beije a garota
Não tente esconder que
Voce quer beijar a garota
Sha la la la la la
Flutue ao longo
E escute a música
A música diz beije a garota
Sha la la la la la
A música toca
Faça o que a música diz
Você tem que beijar a garota
Você tem que beijar a garota
Você quer beijar a garota
Você tem que beijar a garota
Vá em frente e beije a garota[339]

Em entrevista o diretor responsável pela sequência de *storytelling* contou, como mencionei anteriormente, que em sua opinião a canção-chave da animação deveria ser excluída do filme, pois era uma sequência longa e entediante para o público infantil. Todavia, Howard Ashman o convenceu de que essa canção representava, de forma clara e bela, o desejo de Ariel em conhecer o mundo dos humanos e, mais do que conhecer, pertencer a ele para conseguir concretizar seus desejos amorosos com o príncipe Eric.

Nesta canção pode-se perceber não só o conhecimento amador de Ariel em relação ao mundo humano, como saber algumas palavras e entender como funciona a movimentação humana? – como, por exemplo, depender de pernas para dançar e saltar –, mas também seu desconhecimento de algumas palavras. Em certa medida chama os objetos de nomes gerais como engenhocas, pois não conhece muito bem a funcionalidade e a necessidade de tais objetos. Também se nota seu interesse em entender como eles funcionam.

A primeira vez em que ela canta essa canção, a protagonista ainda não conhece o príncipe Eric. Contudo, após conhecê-lo, a curiosidade que, a princípio, era generalizada a todos os humanos e ligada a um ímpeto de aventura em relação ao desconhecido e a um novo mundo, com uma nova lógica, torna-se uma vontade de viver ao lado do príncipe. Ariel idealiza, a partir da canção, caminhar junto com ele, vê-lo sorrir e compartilhar

339 As letras originais estão disponíveis no site Disneyclips. Cf. https://www.disneyclips.com/lyrics/the-little-mermaid.html. Acesso em 18 de abril de 2021.

momentos com ele. A própria canção dá o tom de como se sucederão os próximos acontecimentos. A princesa afirma que daria qualquer coisa e pagaria qualquer preço para viver e partilhar momentos junto ao príncipe Eric.

Isto é, a canção que fora considerada anteriormente como entediante se configura como ponto fulcral da narrativa. Longe de um possível afastamento do público espectador, a canção tornou-se o triunfo dos musicais da Disney, conferindo-lhes o Oscar de melhor canção.

A segunda e a terceira canção, uma cantada pelos marujos comandados pelo príncipe Eric e a outra cantada pelas irmãs de Ariel, regidas por Sebastian, são canções que mostram alguma característica associada diretamente às sereias. A primeira delas impõe à sereia, indiretamente, o estigma da enganação e da desconfiança, pois a virtudes do canto pode ser como uma rede para afundar os homens iludidos. Em contrapartida, a canção entoada pelas irmãs de Ariel consagra positivamente e incisivamente o estereótipo de que as sereias devem ser virtuosas. Todas as filhas do Triton cantam muito bem e se apresentam numa ópera marítima.

O que se pode notar dessas duas canções é a mesma relação entre sereia e canto. Porém, homens enxergam tal virtude de forma negativa, como um poder que essas mulheres marítimas podem exercer sobre homens e os seres híbridos do mar enxergam-na de forma positiva, como uma característica da qual essas sereias devem se orgulhar e exibir para os demais seres.

Sabe-se que sereias não são mulheres. Entretanto, a criação mitológica do que veio a se configurar como sereia tem como base inspiração em figuras femininas e em padrões de mulheres. Aqui a canção e a voz virtuosa são colocadas sob duas perspectivas diferentes. Enquanto as sereias e os animais aquáticos enxergam no canto algo positivo, virtuoso e digno de ser admirado, os marujos, ao insinuarem que há uma sereia esperando por você, afirmam que esses seres híbridos cantam para atraírem os homens para o fundo do mar e iludi-los para morrerem afogados. A letra não é explícita quanto ao fato de que a sereia cantará para que o marujo caia no mar, porém, além de transitarem pelos imaginários populares, ao falar que uma sereia espera por você, o público espectador, em sua grande maioria, associará a esse conhecimento prévio de que sereias cantam para enganar homens e afogá-los no mar.

A quarta canção, basicamente é uma minienciclopédia de seres marítimos e algumas relações que esses podem ter com o mar ou com algo já conhecido entre nós humanos como ritmos, instrumentos, funções musicais e afins. O intuito dessa música é o de

convencer Ariel a compreender que, apesar do mundo humano desconhecido parecer melhor, o mundo em que ela habita é incrível e espetacular se comparado ao que os humanos têm.

Em 1989 algumas ações do movimento ambientalista já estavam borbulhando nos Estados Unidos e no mundo graças às enormes taxas de carbono que se tinha na atmosfera, aos intensos desmatamentos que ocorreram no mundo, mas principalmente nos mares e oceanos que começaram a se tornar mais poluídos em decorrência do 'fechar de olhos' dos governos em relação ao descarte dos lixos industriais. Ademais, muitas espécies começaram a entrar em extinção ou se tornaram ameaçadas de extinção, sendo algumas delas aquáticas como, por exemplo, a Tuna Blackfin que desde 1980 não é vista. Essa ligação entre a crítica indireta aos humanos comedores de peixe e a exaltação de um mar plural em espécies tem ligação direta com tal movimento.

É possível perceber esse tom de alerta, mesmo que comicamente na canção, quando Sebastian diz que 'os peixes na terra não estão felizes, pois eles viram alimento' ou quando canta que 'os peixes do aquário têm um fim bem pior, pois quando os seus chefes estão com fome eles acabam indo para a panela'.

Esse trecho da canção faz menção aos muitos restaurantes que expõem seus animais que serão cozidos e viram alimento para os clientes: primeiro esses são comidos com os olhos, como ornamento, aprazível ao gosto estético, posteriormente, são comidos como alimentos pelos humanos, algo que se tornou comum nos restaurantes ao final da década de 1970 nos Estados Unidos. Há também o enorme mercado ilegal de venda de animais raros, exóticos e muitos deles em extinção. Em 1980 não se tinha uma forte legislação em relação ao tráfico de animais. Porém atualmente, apesar de termos muitos animais em situações críticas, governos mundiais e organizações não governamentais que atuam no mundo inteiro, como o próprio *Greenpeace*, lutam para que essa legislação seja cumprida e que aqueles e aquelas responsáveis pelo tráfico de animais paguem o preço por tal crime.

Em sequência, a quinta e a sexta canção foram entoadas pela personagem Ursula ou a sua transformação em Vanessa. A primeira delas, intitulada *Poor Unfortune Sools*, Ursula usa as palavras da canção para dissimular sua personalidade e suas características para Ariel. Em alguns momentos pode-se perceber que ela está enganando a heroína, como, por exemplo, na parte em que ela fala para os seus lacaios que ela já possui Ariel. Todavia, o ritmo da música é acelerado justamente para que o público vejaque Ariel não consegue parar para pensar se deve ou não assinar o contrato. Com uma letra dúbia, um ritmo

acelerado e toda a performance da vilã cercando Ariel e dançando sensualmente para ela, bem como fazendo caras e bocas para chamar atenção para o visual e não tanto para o que está sendo cantado, Ariel acaba cedendo e assinando o contrato.

Além do ritmo acelerado, pode-se perceber um andamento que imita o movimento de tentáculos. Toda a movimentação de Ursula também se conecta com o ritmo musical sinuoso. A canção, por isso, possui três tempos fortes e um tempo fraco, para que os espectadores e as espectadoras acompanhem sincronicamente o visual e o auditivo.

Porém, além dessa questão de enganação, das canções de Ursula serem num ritmo acelerado, de sua performance ser usada como artifício para ludibriar Ariel, chamo a atenção para o aspecto que papéis sociais de mulheres são apresentados também nessa canção. O primeiro deles é a de Ursula como bruxa. Por conhecer um pouco de magia, ela própria começar a canção dizendo que no passado ela foi uma pessoa ruim e que as pessoas não estavam erradas em chamá-la de bruxa. Entretanto, ela se arrependeu e agora usa da magia apenas para ajudar as pobres almas infelizes.

Pode-se perceber então que pessoas com conhecimentos mágicos, do gênero feminino, são reconhecidamente bruxas uma vez que elas fazem maldade com esses poderes. Entretanto, ao cantar que ela se arrependeu, caso verdade, ela poderia ser considerada uma pessoa boa que ajuda pessoas que são infelizes, ou seja, de bruxa ela poderia passar a fada. Em suma, mulheres que possuem conhecimentos considerados mágicos geralmente podem ser encaradas como bruxas ou fadas. Por outro lado, os poderes de Triton, associados ao seu cetro e sua coroa, não são rotuladores de quem ele é, sendo chamado apenas de rei e não de bruxo ou mago.

Porém, o ponto central de papéis sociais de mulheres colocadas nessa canção está na descrição que Ursula faz de mulheres no mundo humano. Ela diz que homens não gostam de mulheres que falam demais, que são tagarelas e que fofocam e, por isso, Ariel não precisaria de sua voz, pois já tinha belas formas corpóreas, gingado, um belo rosto, belos olhos e que isso era suficiente para usar da linguagem corporal para seduzir e fazer com que o príncipe Eric se apaixonasse por ela.

Tão importante quanto Ariel ter falado que faria qualquer coisa para o homem amado por perto, a afirmação de Ursula mostra que as mulheres precisamfazer sacrifícios para serem aceitas por homens. Esse sacrifício, apresentado por Ariel em sua primeira canção, ao dizer que pagaria qualquer preço, mostra, em certa medida, como ação positiva o ideal de mulher que se sacrifica para continuar um relacionamento com um homem ou para iniciar um relacionamento com este. Por conseguinte, Ursula já deixa às claras que tipo

de sacrifício as mulheres devem fazer: não falar demais.

Por muito tempo algumas mídias e a própria cultura popular, ao menos no Ocidente, insinuou e ensinou os espectadores e as espectadoras que as mulheres falam demais e que, por isso, muitas delas perdiam os seus relacionamentos. Isto pois os homens se cansavam de ouvi-las falar o tempo todo. Esse é apenas um dos exemplos que pode se relacionar como a questão da fala das mulheres.

Essa informação de que mulheres falam demais ou que mulheres fofocam e que isso é considerado ruim pelos homens pode ter relação com o uso das falas pelas mulheres desde, pelo menos, a Grécia Antiga. Como as mulheres não eram consideradas cidadãs em muitas póleis, suas formas de políticas se davam a partir da sociabilidade e seus poderes residiam nesses laços que se constituíam a partir de diálogos. Elas encontravam no que hoje conhecemos como fofoca, um artifício para se informar e informar outras mulheres de alguma situação política da cidade. Ao formar redes de alianças para benefícios próprios, em muitas das tragédias e comédias clássicas a mulher é colocada como traiçoeira justamente por seu poder de fala, e, como sabemos, todas as fontes são frutos de seu contexto histórico. Ou seja, as mulheres eram retratadas como más e traiçoeiras simplesmente porque falavam demais e porque tinham algum tipo de poder em sua fala, isso de alguma forma acontecia e era notado por esses autores[340].

Outra questão importante colocada nessa canção que se refere às mulheres é que Ursula insinua que o poder das mulheres não pode estar na fala, mas sim em seus corpos. Essa é uma afirmação deveras problemática, pois, se por um lado mulheres foram ensinadas que os seus corpos são as únicas coisas que importam para um homem e para conquistá-lo, por outro Ursula ensina Ariel a persuadir um homem a partir do seu corpo e essa persuasão pode ser encarada como algum tipo de poder da mulher sobre o homem.

O grande estigma está em mulheres acreditarem que apenas os seus corpos importam e homens acreditarem que mulheres são apenas corpos. Nas mídias, em muitas representações de mulheres, é possível ver narrativas que induzem as mulheres a crerem que podem conquistar alguma coisa de seus maridos, ao se utilizarem de artifícios sexuais para consegui-los, seja negando ou cedendo[341]. Então, quantas vezes também vemos, nessas representações midiáticas hollywoodianas, que um homem se sente atraído por uma mulher não por sua inteligência, seus valores ou suas características emocionais, mas

340 Para tal, ler os trabalhos do Prof. Dr. Brian Gordon Lutalo Kibuuka, professor da Universidade Estadual de Feira de Santana – Bahia.
341 Possível de ver em sitcoms da década de 1990, como em Friends, por exemplo.

somente, e tão somente, por seus atributos físicos.

A sexta canção é também cantada por Ursula, já transformada em humana e já noiva do príncipe Eric. Nela, a verdadeira intenção da vilã é revelada, mesmo que sua aparência não seja verdadeira. Se na primeira canção Ursula persuadia a Pequena Sereia para assinar o contrato, na segunda ela mostra a sua verdadeira vontade e seu verdadeiro desejo de possuir Ariel, não simplesmente porque ela seria o seu alvo final, mas porque ela seria o meio para possuir o mar.

Por fim, na última canção que analiso, intitulada *Kiss the girl*, Sebastian a canta para incentivar o príncipe a beijar Ariel. O intuito de Sebastian, a princípio, é fazer com que Ariel se livre do encantamento lançado por Ursula. Neste, se ela não conseguisse fazer com que o príncipe se apaixonasse por ela em três dias, ela se tornaria uma de suas florezinhas acinzentadas. Porém, no decorrer da narrativa, o siri começa a tentar realmente ajudar Ariel a conquistar o príncipe, não só pelo feitiço, mas também porque ela o ama. Então, podem-se perceber algumas falas de Sebastian incentivando o príncipe a beijar Ariel, por ser um verdadeiro amigo da princesa.

Todavia, Sebastian parece insinuar que o príncipe só pode ser tímido por ainda não ter beijado Ariel. Apesar da narrativa visual não deixar claro o porquê do príncipe ainda não a ter beijado, sendo possível elencar algumas hipóteses como (i) porque não a conhece direito; (ii) porque se apaixonou por uma voz e, sendo ela muda, ele ainda tem esperança de encontrar a dona da voz ou ainda (iii) o príncipe pode não ter vontade de beijar uma garota, Sebastian ao insinuar que isso seja timidez, é pejorativo e não condiz com a personalidade do próprio príncipe.

Isso demonstra certa pressão social de que homens devem beijar mulheres mesmo que não tenham vontade e mesmo que não estejam apaixonados por elas. Mesmo que eles não queiram beijá-la, homens são ensinados a não recusarem uma mulher, ainda mais sendo bonita pelos padrões sociais. Ariel faz companhia a ele, está presente, todo o clima do cenário fora montado para que o romance aparecesse, e, por isso, ele, de acordo com a ótica de Sebastian, deveria ter todos os motivos, como um homem que cumpre o papel de homem ditado pela sociedade, para beijar Ariel.

Em suma, o que trago aqui é que pressões sociais existem entre mulheres e entre homens, para mulheres e para homens. Ursula sugestiona a Ariel que o príncipe só se importa com o seu corpo; Sebastian pressiona Eric para beijar Ariel, caso contrário ele seria encarado com um tímido. Há uma pressão de Ariel para que ela não fale muito e há uma pressão sobre o príncipe para que ele se apaixone e beije Ariel. O papel de homem na

narrativa de forma geral é o de amar uma mulher e salvá-la, seja o amor paterno de Triton, seja o amor romântico de Eric. Por sua vez, o papel de mulher desenvolvido na narrativa é o de ser reclusa quando fora dos padrões, seja esta uma tagarela, seja esta uma mulher com conhecimentos diferentes dos considerados habituais por uma sociedade. Por fim, a mulher é estimulada a se doar ao máximo por um homem.

IV.II A união dos gêneros:
Beauty and the Beast (1991)

O 30º filme de animação da Disney, e o terceiro lançado durante o período do Renascimento Disney, é baseado no conto de fadas francês de 1756, intitulado *La Belle et La Bête*, de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Apesar de não ter sido creditada na maioria das versões, inclusive a original, na versão francesa tal informação aparece nos créditos finais do filme. Além do conto de Beaumont, algumas ideias foram retiradas da versão do conto que Jean Cocteau fez para o cinema, em 1946.

Beauty and the Beast foca na relação entre a Besta[342], dublada por Robby Benson, um príncipe que, como punição por sua arrogância, é magicamente transformado em um monstro e seus servos em objetos domésticos e Belle, dublada pela atriz da Broadway Paige O'Hara, uma jovem que ele aprisiona em seu castelo. Para quebrar a maldição, a Besta deve aprender a amar Belle e ganhar seu amor em troca, antes que a última pétala caia de uma rosa encantada ou então permanecerá um monstro para sempre.

De acordo com alguns animadores mais antigos das produções disneyanas, Walt Disney tentou pela primeira vez adaptar *Beauty and the Beast* para um filme de animação durante as décadas de 1930 e 1950, mas não obteve sucesso[343]. Após *The Little Mermaid* (1989), a *Walt Disney Pictures* decidiu adaptar o conto de fadas. O filme foi dirigido por Gary Trousdale e Kirk Wise em sua estreia na direção, com um roteiro de Linda Woolverton, creditado na estreia a Roger Allers. Os compositores Howard Ashman e Alan Menken escreveram as canções do filme. Ashman, que também atuou como produtor executivo do filme, morreu de complicações relacionadas ao HIV seis meses antes do lançamento, e o longa animado foi dedicado à sua memória. No final dos créditos aparece a seguinte frase: "para nosso amigo, Howard, que deu à sereia sua voz e à Besta sua alma, nós seremos eternamente gratos. Howard Ashman (1950-1991)"[344].

O filme estreou no dia 29 de setembro de 1991, no Festival de Cinema de Nova York, seguido por seu lançamento como um filme completo no El Capitan Theatre, em 13

342 Utilizo do nome 'Besta' pois a tradução do termo seria esta e não Fera, que parece abrandar o traço fundamental do personagem.
343 Peter M. Nichols afirma que a Disney pode ter sido desencorajada mais tarde por Jean Cocteau já ter feito sua versão de 1946. In: The Making Of of Beauty and the Beast, 1992.
344 "to our friend, Howard, who gave a mermaid her voice and a beast his soul, we will be forever grateful. Howard Ashman (1950-1991)" – Créditos.

de novembro do mesmo ano. Sua arrecadação foi de $331 milhões de dólares de bilheteria em todo o mundo e foi produzido com um orçamento de $25 milhões de dólares. A película foi recebida com ampla aclamação da crítica por sua narrativa romântica, animação, uso de 3D, personagens e números musicais. *Beauty and the Beast* ganhou o Globo de Ouro de Melhor Filme - Musical ou Comédia, consagrando-se como o primeiro filme de animação a vencer nessa categoria. Também se tornou o primeiro filme de animação a ser nomeado para o Oscar de Melhor Filme, em 1992, e ganhou a estatueta de melhor trilha sonora original e melhor canção original pela canção *Beauty and the Beast*. Em abril de 1994, *Beauty and the Beast* se tornou o primeiro filme de animação da Disney a ser adaptado para um musical da Broadway.

Apesar de já ter sido considerado em outro momento do estúdio, em 1987 o diretor dos estúdios Disney, Jeffrey Katzenberg, decidiu ressuscitar o projeto *Beauty and the Beast* e, para tal, contratou o diretor de animação Richard Purdum e o produtor Don Hahn. A ideia inicial era de um filme não musical, seguindo as bases do filme de Cocteau de 1946 e a história se passaria na França do século XIX. Contudo, em 1989, o próprio presidente que havia contratado Purdum como diretor descartou a ideia de um não musical e pediu para que iniciassem o projeto do zero, abordando o musical como gênero importante e inegociável. Purdum renunciou ao cargo de diretor e Kirk Wise e Gary Trousdale foram contratados para a direção. Ambos haviam dirigido, anteriormente, as séries animadas de *Cranium Command*, um curta-metragem para uma atração do parque temático Disney EPCOT. Além disso, Katzenberg pediu aos compositores Howard Ashman e Alan Menken, que haviam escrito a trilha sonora de *The Little Mermaid*, que transformassem *Beauty and the Beast* em um filme musical no estilo da Broadway.

Além dos diretores iniciantes e do 3D na animação, esse longa traz consigo outras inovações. Esse foi o primeiro filme de animação da Disney a usar uma roteirista que escrevesse em *script* e não em *storyboards*. Tal feito, incomum para um filme de animação da Disney, que até então era, tradicionalmente, desenvolvido em *storyboards*, contou com o rascunho original da história de Linda Woolverton. O *script*, após ser levado aos *storytellers*/roteiristas no estilo tradicional, foi refeito, mas com ajuda e créditos dados a Linda[345].

345 Tal película ainda conta com Sarah McArthur como produtora associada; Brian McEntee na direção de arte; Roger Allers como supervisor artístico da história; Ed Ghertner como supervisor de layout; Lisa Keene como supervisora de backgrounds e Vera Lanpher na supervisão de clean-ups. Os efeitos especiais ficaram sob a responsabilidade de Randy Fullmer; as imagens computadorizadas por Jim Hillin e o roteiro a partir do storyboard por Brenda Chapman, Burny

Outra inovação importante é o fato de a figura vilanesca ser representada por um homem. Ashman e Menken se juntaram a Wise, Trousdale, Hahn e Woolverton na reformulação do roteiro do filme. Como a história original tinha apenas dois personagens principais, resolveram realçá-los no roteiro, adicionaram novos personagens na forma de utensílios domésticos encantados e acrescentaram um "vilão real" na forma de Gaston. A ideia do vilão real inserido no roteiro de *Beauty and the Beast* se inspira no roteiro de Cocteau no qual é introduzido Avenant, um pretendente de Belle que possui características que inspiraram o personagem disneyano.

Notoriamente, *Beauty and the Beast* foi o primeiro filme de animação a ser nomeado para o Oscar de Melhor Filme, e foi o único filme de animação a receber essa indicação até 2009. *Beauty and the Beast* recebeu um total de seis indicações, incluindo Melhor Filme, Melhor Trilha Sonora Original, Melhor Som e três indicações para sua canção. Acabou vencendo duas, já mencionadas acima.

Em 2002, o filme foi escolhido para preservação pelo Registro Nacional de Filmes dos Estados Unidos, pela Biblioteca do Congresso, sendo considerado "culturalmente, historicamente ou esteticamente significativo"[346].

Para analisar tal obra, eu a dividi em cinco partes. A primeira, intitulada "Villeneuve, Beaumont e Disney: o conto de fadas elaborado por mulheres", faz uma análise comparativa entre o *script* de Linda Woolverton e os contos franceses. Todavia, apesar de o título apenas mencionar essas três versões, eu as comparo também com o filme de Jean Cocteau, de 1946.

Na segunda, "A feminilidade de Belle e a sátira gastoniana", procuro compreender como a personagem Belle foi construída. Diferentemente das demais princesas que se apresentavam como muito jovens, Belle foi pensada para ser uma jovem mais madura, sem poderes mágicos de falar com animais, mas inserida num mundo encantado do castelo do príncipe Adam/Besta.

Mattinson, Brian Pimental, Joe Ranft, Kelly Asbury, Christopher Sanders, Kevin Harkey, Bruce Woodside, Tom Ellery e Robert Lence. Os animadores responsáveis pelos personagens principais são: James Baxter com Belle; Glen Keane com a Besta e Andreas Deja com Gaston. E, apesar de Keane e Deja já haverem trabalhado em outras animações da Disney, Belle é a estreia de Baxter como supervisor responsável pela ilustração e animação de uma personagem importante nas animações disneyanas. Por fim, outra grande inovação foi a parceria entre a Pixar e a Disney ter sido feita no projeto Beauty and the Beast. Os engenheiros de computação da Pixar trabalharam para ajudar na construção do 3D da sequência do baile entre Belle e a Besta.

346 Librarian of Congress Adds 25 Films to National Film Registry. Biblioteca do Congresso. 17 de dezembro de 2002. Disponível em: https://www.loc.gov/item/prn-02-176/. Consultado em 07 de junho de 2021.

Em "O que uma mulher deve fazer para um homem?" analiso as relações entre gêneros, principalmente as expectativas de Gaston sobre Belle e sua condição materna para com seu pai e a Besta. Ademais, também procuro compreender a visão de estranheza que as três mulheres loiras, conhecidas como Bimbettes, têm com Belle por esta não querer se casar com Gaston.

"O primeiro 3D a gente nunca esquece" diz respeito aos aspectos cinematográficos da animação. *Beauty and the Beast* foi o primeiro filme em que a Disney usou do 3D para resolução da cena do baile entre os protagonistas. A escolha não foi apenas para experimentação técnica, mas para que o público espectador tivesse a sensação de profundidade conforme a câmera rotacionava em volta do casal.

A última seção, intitulada "Celine Dion, a dupla de compositores da Disney e o Oscar", refere-se aos aspectos sonoros da animação que conta com as premiações do Oscar, sendo mais um trabalho da dupla de compositores Howard Ashman e Alan Menken.

❖

Villeneuve, Beaumont e Disney: o conto de fadas elaborado por mulheres

A narrativa apresentada pela Disney no ano de 1991 de *Beauty and the Beast,* de acordo com o diretor da animação, é fruto do arranjo de várias narrativas da mesma história entrelaçadas e pensadas para o público infanto-juvenil daquele período. O primeiro roteiro do filme foi construído com a finalidade do estúdio Disney produzir um longe animado não musical. O projeto estava sob direção da filial da *Walt Disney Animation Studios* de Londres. Contudo, após quase onze meses de produção, o estúdio estadunidense decidiu assumir o filme e fazê-lo nos moldes clássicos da Disney. Assim, as versões de Villeneuve, Beaumont, Lang e Cocteau foram importantes para a construção das duas narrativas disneyanas para o conto de fadas.

Beauty and the Beast foi reescrita pelo folclorista escocês Andrew Lang, em *The Blue Fairy Book,* de 1889. O conto de Lang é uma mistura complexa das histórias de Beaumont e Villeneuve, mas abrange mais os detalhes finos e o desenvolvimento do personagem da primeira versão. Lang estava determinado a reunir o máximo da contação folclórica original.

Tem-se, ainda, uma versão parecida, dos irmãos Grimm, intitulada *Das singende springende Löweneckerchen*, que diz ter inspiração em uma raiz comum à história publicada por

Villeneuve e Beaumont, as primeiras a tornarem a narrativa oral em uma narrativa escrita no período moderno.

Jeanne-Marie Leprince de Beaumont publicou *La Belle et La Bête* em 1756 como um conto para o entretenimento de leitores juvenis. Apareceu pela primeira vez com o título de *La Belle et La Bête* em resposta à versão anterior, muito mais longa da história de Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, publicada pela primeira vez em 1740, sob o mesmo título.

Embora semelhante no enredo geral, Beaumont mudou muitos aspectos do original de Villeneuve, tornando-o mais adequado para leitores mais jovens. Grande parte da longa história de fundo de Belle e da Besta foi omitida, assim como muitos dos personagens. Vale destacar também que a abertura urbana e a classe social dos personagens eram bastante inusitadas nos contos de fadas da época e, por isso, ocupam um espaço único na narrativa folclórica. Essa capacidade de Beaumont de adaptar e reapropriar narrativas pré-existentes garantiu a popularidade contínua da história – com sua versão variante, mais reconhecida atualmente.

Por fim, mas não menos importante, apresento *La Belle et La Bête*, do diretor e poeta surrealista Jean Cocteau. O filme foi gravado na França e em Luxemburgo e, segundo ele, em entrevista, o filme foi uma adaptação, tanto do conto de Beaumont, quanto da peça teatral feita por Alexandre Arnoux em 1913, na Bélgica, sob o mesmo título. É importante destacar que todos esses contos fazem menção à história de Eros e Psiquê[347].

Contudo, não é meu intento contar todas as versões conhecidas e compará-las àquela da Disney. Salientarei somente algumas semelhanças e diferenças entre as narrativas das literatas francesas e a importância da narrativa de Cocteau, a fim de mostrar não só uma tradição literária dos contos de fadas, mas também uma cinematográfica que ajuda a construir tanto aspectos estéticos quanto narrativos.

As características comuns a todas as histórias, inclusive aquelas que não mencionarei nesta seção são: Belle fica no lugar de seu pai por vontade própria e não por imposição; ela se apaixona pela Besta; a Besta, por sua vez, a deixa retornar para a casa de

347 Em suma, Eros, filho de Afrodite, se apaixona por Psiquê, uma mortal, filha de um rei e alvo de inveja de sua mãe. Ao ser encarregado de vingar-se de Psiquê pela mãe, acaba se apaixonando pela moça e vivendo um romance. A condição era de que ela nunca visse seu rosto, mas ao retornar para a casa dos pais, incentivado pelas irmãs, Psiquê olha escondida a face do marido e se encanta com tamanha beleza. Contudo, Eros acorda, rompe o relacionamento e Afrodite se vinga matando-a. Eros, arrependido e com saudades de sua amada, pede a Zeus que a torne imortal. Zeus concede e desde então eles não se separam mais. Conferir o mito completo na versão de Károly Kerenyi. KERÉNYI, K. Os Deuses Gregos. Trad. O.M. Cajado. São Paulo: Cultrix, 1993.

seu pai; quando ela volta ao castelo, a Besta está quase morrendo e a prova do verdadeiro amor de Belle faz com que o encanto acabe e ele se transforme num príncipe humano.

Porém, o desenvolvimento da história se difere rigorosamente e, a cada adaptação do conto, novas personagens e novas características foram sendo incorporadas.

Apesar de Beaumont não mencionar a obra de Villeneuve, algumas pesquisadoras e pesquisadores concordam com o fato de ser o texto anterior a base de uma adaptação que Beaumont fez para o público infantil[348]. Boa parte da história primariamente publicada de Madame de Villeneuve conta com uma narrativa de aproximadamente 100 páginas para o público adulto. Sua narrativa é bem mais complexa, mais rebuscada e apresenta uma gama de detalhes e diálogos que não são visíveis na versão de Madame de Beaumont.

Apesar de no século XVIII ainda não existir o gênero infantil específico, pois não se tinha uma discussão filosófica e pedagógica do que viria a ser a infância, Beaumont, com o intuito de instruir, em língua francesa, as jovens inglesas que pertenciam à nobreza, construiu uma *Magasin*[349] para seu propósito pedagógico.

Enquanto o livro de Villeneuve não possui uma narradora independente, com características e um nome conhecido dos leitores ou das leitoras, a obra de Beaumont é contada por uma narradora intitulada governanta *mademoiselle* Bonne que, além de narradora, também é a personagem que ensina, dentro da narrativa literária, seis alunas que vão das idades de 5 a 12 anos. Por isso, o conto, que antes contava com 100 páginas na versão de Villeneuve, com Beaumont encolhe a 20.

Os conflitos internos de Belle e seu pai, trabalhados por Villeneuve[350], por exemplo, não são trabalhados na obra de Beaumont. Ademais, referências espaciais e

348 Cito os trabalhos de Élisa Biancardi: Madame de Villeneuve. La Jeune Américaine et les contes marins (La Belle et la Bête), Les Belles Solitaires – Madame Leprince de Beaumont, Magasin des enfants (La Belle et la Bête). Paris: Honoré Champion, 2008, Tatiana Korneeva: Desire and Desirability in Villeneuve and Leprince de Beaumont's "Beauty and the Beast". Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies, v. 28, n. 2, p. 233-251, 2014 e Nicolas Bruker: L'humanisme des contes. Les cas de Mme de Villeneuve et Mme Leprince de Beaumont, 2019, hal-02484954.

349 Magasin seria derivado do árabe, e passou a ser utilizado no Ocidente no século XIII, através do latim medieval, depois do italiano e do provençal. No século XVI, magasin referia-se a um depósito de mercadorias ou munições. No sentido figurado, passou a designar a ideia de depósito ou coleção de informações. Esse termo refere-se a uma obra publicada periodicamente ou a uma coleção de vulgarização tratando de grande variedade de assuntos. Importante ressaltar que esse entendimento do conceito já era utilizado desde o século XVII na Inglaterra e demonstrava a habilidade da escritora em adaptar seu manual para a comercialização naquele país, já que a publicação foi feita em Londres. BIANCARDI, Élisa. Madame de Villeneuve. La Jeune Américaine et les contes marins (La Belle et la Bête), Les Belles Solitaires – Madame Leprince de Beaumont, Magasin des enfants (La Belle et la Bête). Paris: Honoré Champion, 2008, p.908-910.

350 Os conflitos trabalhados pela autora são quase sempre morais. A título de exemplo há o conflito do pai em aceitar entregar a filha para um monstro.

temporais explícitas presentes na obra de Villeneuve, como a descrição do porto em que o pai de Belle tinha seus navios, a floresta que encaminha o pai de Belle ao castelo da Besta, entre outros, não são descritos na obra de Beaumont.

Os diálogos entre Belle e a Besta, muito trabalhados de forma onírica e até mesmo erótica por Villeneuve, são apresentados mais concisamente por Beaumont. Em suma, "o conto de Mme Leprince de Beaumont é: 1°) mais simples, mais concreto, mais próximo da realidade cotidiana; 2°) mais deliberadamente moralizante; 3°) mais conciso"[351].

O conto de ambas as literatas francesas tem como característica comum Belle ser filha de um comerciante, a mais nova dentre seus irmãos e/ou irmãs e, em uma de suas viagens de negócios, Belle pede ao pai uma rosa. Ao se perder no caminho, ele se abriga no palácio da Besta e ao pegar a rosa de seu jardim, a Besta aparece para condená-lo a viver o resto de sua vida como prisioneiro. Contudo, Belle, em sacrifício, fica no lugar de seu pai e, em vez de matá-la, a Besta começa a cortejá-la. Para que a Besta volte a se tornar um humano, o príncipe que fora antes do encanto, Belle deverá casar-se com ele. Porém, diferentemente da versão de Villeneuve, Beaumont confere um final feliz ao casal.

Com o término do conto, *Mademoiselle* Bonne narra para as suas alunas: "Acostuma-se à feiura, mas jamais à maldade. É preciso ser tão boa a ponto de esquecer nossa aparência em favor de nosso coração. Notem também, minhas crianças, que sempre se é recompensado quando se cumpre com o dever"[352].

Essa passagem final leva-me a estabelecer uma relação com os casamentos arranjados ainda no século XVIII nos quais mulheres ligadas à nobreza tinham como princípio norteador a moralidade cristã, o sacrifício que uma mulher deveria fazer em prol de casamentos que eram vistos não só como um arranjo social, mas um arranjo político e econômico. Contar uma história na qual o casamento levou um homem que age como uma Besta a se transformar num príncipe encantado, incentiva essas alunas a suportarem e se convencerem de que elas, assim como Belle, transformarão o homem feio e brutal num homem belo e educado.

Além da moral de que não se deve importar com a aparência, pois os valores e as características internas são mais importantes numa pessoa, outras duas lições de moral podem ser percebidas na versão de Beaumont. A primeira delas é que as irmãs invejosas,

351 RÉMY, Paul. Une version méconnue de «La Belle et la Bête». Revue belge de philologie et d'histoire, v. 35, n. 1, p. 5-18, 1957.

352 "On s'habitue à la laideur, mais jamais au mal. Vous devez être si bon que vous oubliez votre apparence au profit de votre cœur. Notez également, mes enfants, que vous êtes toujours récompensé lorsque vous faites votre devoir".

por serem maus exemplos e, especialmente, desdenharem de Belle, se transformam em estátuas e o segundo é a transformação da Besta em um príncipe.

Assim, valendo-me da pesquisa da Aída Carla Rangel de Sousa[353], apresento brevemente a distinção entre o conto de Beaumont e o de Villeneuve.

O conto de Beaumont, de 1757, foi publicado na coletânea *Magasin des enfants ou dialogues d'une sage gouvernante avec ses élèves*. Sua estrutura se dá por meio de uma narrativa dialógica entre a governanta e suas alunas. Por conseguinte, o público visado pela autora é o infantil, principalmente o feminino inglês que teria acesso a essas magasins. O conto é curto, com aproximadamente 20 páginas e possui predominantemente a moralidade cristã como espinha dorsal da construção narrativa. Há a ausência de conflitos internos e descrição das personagens, a história se passa linearmente e não se sabe em qual espacialidade. Pode-se observar a figura de fadas, uma boa e uma má, o aspecto 'maravilhoso' é de tom moralizante e a narrativa, em se tratando de ritmo, sintaxe, léxico e conteúdo – em foco, o amor galante – é bastante simplificada.

Por outro lado, o conto de Villeneuve, de 1740, foi publicado na coletânea *La jeune amériquaine et les contes marins*. Sua estrutura narrativa possui diálogos entre um jovem casal e uma dama de companhia e o público visado pela autora é o adulto aristocrático e francês. O conto é longo e, em sua primeira versão, possuía quase 200 páginas, hoje, no padrão de editorial comum possui 100 páginas. Pode-se perceber o erotismo em confluência com a moralidade cristã, conflitos internos entre o pai de Belle e a filha e entre outros personagens e se nota o uso de analepse na estrutura narrativa, isto é, não há linearidade temporal. Há marcos culturais de um espaço-tempo determinado e presença de fadas. O aspecto 'maravilhoso' também se relaciona com a moralidade, e a narrativa possui exagero no uso de figuras de linguagem e forte relação intertextual com outras fontes literárias, como o mito de Eros e Psiquê [354].

No filme de Cocteau, na primeira sequência, é possível ver Belle, interpretada por Josette Day, cuidando dos afazeres domésticos e Avenant, interpretado por Jean Marais, amigo do irmão da protagonista. O galante Avenant pede Belle em casamento e ela recusa, pois quer cuidar de seu pai. Seu pai, interpretado por Marcel André, é um velho comerciante que perdeu seus navios no mar e, desde então, tornou-se muito pobre. Belle

353 SOUSA, Aída Carla Rangel de et al. Tradução comentada de La Belle et la Bête (1740) de Madame de Villeneuve. Tese de Doutoramento. Universidade Federal de Santa Catarina – Letras, 2018.
354 BETTELHEIM, Bruno. Op. Cit., 2002, p. 306-309.

possui duas irmãs, Adelaide e Felicie e um irmão, Ludovic. Esses, assim como nas histórias anteriores, após o pai receber a notícia que um de seus navios fora encontrado, creem que voltarão a ser ricos. O pai, saindo em viagem rumo ao navio encontrado, pergunta o que as filhas querem de presente e, assim como nas histórias anteriores, as irmãs de Belle pedem presentes caros, mas a heroína pede apenas uma rosa.

Na história de Cocteau, o pai percebe que suas dívidas são tão grandes quanto os tesouros trazidos pelo navio e acaba se refugiando na floresta à noite ao voltar para casa, pois percebera que estava tão pobre quanto antes e não tinha dinheiro para se hospedar em nenhum lugar. Na floresta, o pai de Belle se perde e vai pedir abrigo em um castelo. Neste, é guiado por um candelabro encantado que o conduz a uma mesa farta e, logo em seguida, adormece.

Despertado por um rugido alto, ele vagueia pelos jardins do castelo. Lembrando que Belle pediu uma rosa, ele arranca uma rosa do jardim e a Besta, também interpretada por Jean Marais, aparece para matá-lo por roubo. Como o pai de Belle explica que a rosa era para sua filha mais nova, a Besta pede que o velho homem lhe dê uma de suas filhas para ficar em seu lugar no castelo e o manda embora com seu cavalo, para que soubesse voltar para o castelo.

Belle decide ficar em seu lugar. Lá, Belle recebe um espelho mágico que vê qualquer coisa. Após alguns dias, se afeiçoando à Besta, Belle vê que seu pai adoecera. Então, a heroína implora permissão para visitar sua família, e a Besta relutantemente concede a ela permissão para sair por uma semana. Ele dá a Belle dois itens mágicos: uma luva que pode transportá-la para onde ela quiser e uma chave de ouro que abre o Pavilhão de Diana, a fonte das verdadeiras riquezas da Besta. Ele diz a Belle que deu tais itens preciosos para mostrar sua confiança nela, e diz que se ela não voltar no final da semana, ele morrerá de tristeza.

Ao voltar para casa, as irmãs de Belle enciúmam-se com a riqueza da protagonista e convencem Avenant e Ludovic a matarem a Besta e ficarem com toda sua riqueza; ademais, as irmãs roubam a chave de ouro de Belle. Avenant, com a chave do Pavilhão, invade-o através de seu telhado de vidro, quando é atingido por uma flecha lançada por uma estátua animada da deusa romana Diana e, assim, Avenant acaba se transformando em uma Besta. Enquanto isso acontece, Belle vê a Besta morrer em seus braços e, no lugar dele, surge o príncipe Ardent, que está curado de sua maldição. Ele explica que, como seus pais não acreditavam em espíritos, por vingança, os espíritos o transformaram na Besta.

Porém, como é de meu intuito escrever sobre o roteiro da Disney, não me atentarei

a mais detalhes dessas narrativas que precedem a do filme de animação e que, de certa forma, compõem as bases para a construção do roteiro, pois me alongaria demais e fugiria da temática principal que quero tratar.

A pergunta que me faço é: quais elementos a Disney aproveitou desses contos franceses? E quais elementos a Disney reaproveitou do filme do Cocteau? Quais outros foram construídos visando o público espectador e a mensagem que o estúdio gostaria de passar?

Voltando-me à análise da animação *per se*, o filme começa com a narrativa de que

> Era uma vez, em uma terra distante, um jovem príncipe que vivia em um castelo brilhante. Embora tivesse tudo o que seu coração desejava, o príncipe era mimado, egoísta e cruel.
> Mas então, numa noite de inverno, uma velha mendiga veio ao castelo e ofereceu-lhe uma única rosa em troca de abrigo contra o frio intenso. Repelido por sua aparência abatida, o príncipe zombou do presente e mandou a velha embora. Mas ela o advertiu para não se deixar enganar pelas aparências, pois a beleza se encontra internamente. E quando ele a dispensou novamente, a feiura da velha se desfez para revelar uma bela feiticeira.
> O príncipe tentou se desculpar, mas era tarde demais, pois ela tinha visto que não havia amor em seu coração. E como punição, ela o transformou em uma besta horrível e colocou um feitiço poderoso no castelo e em todos os que viviam lá.
> Envergonhado de sua forma monstruosa, a Besta se escondeu dentro de seu castelo com um espelho mágico como sua única janela para o mundo exterior. A rosa que ela ofereceu era realmente uma rosa encantada, que floresceria até seus vinte e um anos.
> Se ele pudesse aprender a amar outra pessoa e ganhar seu amor de volta quando a última pétala caísse, então o encanto seria quebrado. Do contrário, ele estaria condenado a permanecer uma besta para sempre.
> Com o passar dos anos, ele caiu em desespero e perdeu todas as esperanças. Pois quem poderia aprender a amar uma besta?[355]

355 "Once upon a time, in a faraway land, a young prince lived in a shining castle. Although he had everything his heart desired, the prince was spoiled, selfish and unkind.
But then, one winter's night, an old beggar woman came to the castle and offered him a single rose in return for shelter from the bitter cold. Repulsed by her haggard appearance, the prince sneered at the gift and turned the old woman away. But she warned him not to be deceived by appearances, for beauty is found within. And when he dismissed her again, the old woman's ugliness melted away to reveal a beautiful enchantress.
The prince tried to apologize, but it was too late, for she had seen that there was no love in his heart. And as punishment, she transformed him into a hideous beast and placed a powerful spell on the castle, and all who lived there.
Ashamed of his monstrous form, the Beast concealed himself inside his castle with a magic mirror as his only window to the outside world. The rose she had offered was truly an enchanted rose, which would bloom until his twenty-first year.
If he could learn to love another and earn her love in return by the time the last petal fell, then the spell would be broken. If not, he would be doomed to remain a beast for all time.
As the years passed, he fell into despair and lost all hope. For who could ever learn to love a beast?"

Percebe-se, então, que os motivos para o príncipe ter se tornado uma Besta são diversos. O de Cocteau era por conta da descrença dos pais; na versão de Villeneuve, o príncipe sofreu o encantamento por punição de uma fada que ele recusara amar; já na versão de Beaumont,

> Uma fada perversa me condenou a permanecer sob essa forma até que uma bela virgem consentisse em se casar comigo. A fada também ordenou que eu ocultasse meu entendimento. Só havia você no mundo generosa o suficiente para ser conquistada pela bondade do meu temperamento, e ao oferecer-lhe minha coroa, não posso cumprir as obrigações que tenho para com você.[356]

A explicação da mudança se encontra no estilo e no público que cada autor queria alcançar. Cocteau era um poeta e diretor surrealista, criar algo sobrenatural, não lógico, não espantaria seu público espectador. Beaumont estava interessada na moral que passaria para suas leitoras inglesas e, por isso, dar alguma explicação aprofundada da condição da Besta não lhe convinha. Villeneuve, como escrevia para o público adulto, apresentou muitos dos sentimentos e relações humanas no conto como inveja, rejeição, amor e vingança. E, por fim, a Disney, também preocupada com a moral, mas em outro contexto histórico, usa da falta de caridade do príncipe como motivo volitivo da ação da mulher mágica.

Em conformidade com o público espectador, a Disney também mudou a profissão do pai de Belle, nomeado Maurice. Apesar de as três versões aqui analisadas o terem caracterizado como comerciante ligado ao meio marítimo, fruto do contexto histórico francês do século XVIII e, provavelmente, da vontade de Cocteau em estabelecer vínculos com a história de Beaumont, a Disney o apresenta como um inventor malsucedido. A possível explicação se dá pela conexão de personalidade entre pai e filha. De acordo com David Odgen Stiers, no documentário "Beauty and the Beast – Behind the Scenes" de 1991, disponível na versão em VHS do filme, desde que os produtores da Disney decidiram fazer uma animação da história de Belle e a Besta, antes dos demais processos, as características físicas e de personalidade dos protagonistas foram arquitetados.

Assim, como o espectador ou espectadora só tem a informação de que Belle mora apenas com seu pai, deduzindo pelo histórico da Disney que sua mãe já falecida, a união

356 "Une méchante fée m'a condamné à rester sous cette forme jusqu'à ce qu'une belle vierge consentie à m'épouser. La fée m'a également ordonné de cacher ma compréhension. Il n'y avait que vous au monde qui étiez assez généreux pour être séduit par la bonté de mon caractère, et en vous offrant ma couronne, je ne peux pas remplir les obligations que je vous dois."

entre pai e filha deveria ser explorada na animação e, como as características de Belle já tinham sido projetadas, a figura do pai deveria, então, se adaptar àquilo que foi construído para a princesa.

A inteligência, uma das características mais marcantes de Belle, pode ser evidenciada na profissão de seu pai, enquanto na protagonista tal atributo é apresentado a partir de seu interesse por leitura. Não se encaixar na sociedade na qual vive e ser vista de forma estranha pelos moradores e moradoras também é uma característica comum entre Belle e seu pai. Porém, por um lado, Belle é rotulada de estranha e, Maurice, por outro lado, é rotulado de louco.

Além dessas duas convergências de personalidade, vê-se, também, uma busca de ambas as personagens por viver uma vida melhor: o pai de Belle quer ser reconhecido por uma invenção que lhe renderá muito dinheiro e, por consequência, melhor qualidade de vida, enquanto Belle enuncia em sua própria canção que deseja algo além daquela vida provinciana.

No primeiro contato que o público tem com Maurice em *Beauty and the Beast* percebe-se que ele é um homem idoso, corpulento e de aparência desgrenhada, lutando com uma máquina explodindo. Ele parece estar confuso com sua própria invenção. Belle repetidamente o conforta e o consola depois que ele perde a confiança em sua capacidade de montar uma invenção confiável que pode fornecer lucros para eles. Belle fala com ele como se fosse uma mãe consolando uma criança desanimada, dizendo que ela sempre acreditou nele e tem confiança de que ele se tornará um inventor de sucesso.

Em vez de exibir sua invenção no que é vagamente conhecido como a feira – provavelmente referindo-se a uma feira de invenções –, Maurice falha em ler o mapa e, portanto, se perde na floresta à noite. Assustado e com medo dos lobos, corre para o castelo no meio da floresta; nele a Besta aparece e Maurice é jogado na masmorra como prisioneiro. Belle, preocupada com a situação de seu pai após o retorno de seu cavalo, o segue de volta para o castelo, onde ela resgata seu pai, oferecendo-se para tomar seu lugar na masmorra.

O que pode ser percebido é que, se por um lado em outras versões o pai de Belle é amoroso, até certo ponto atencioso, e só fica preso por pegar a rosa para Belle, nesta versão da Disney o pai dela é colocado como atrapalhado e o único responsável por enfurecer a Besta.

Porém, apesar da profissão diferente de Maurice, bem como de suas características terem se tornado quase contrárias, ao menos no que tange o relacionamento com Belle,

àquelas presentes nos contos literários em Jean Cocteau, a história se passa, ainda, no mesmo contexto: a França do século XVIII.

Na primeira canção entoada por Belle, intitulada *Belle*, no qual inúmeros outros personagens vão interagindo com ela e auxiliando o espectador ou a espectadora a compreender quem é, de fato, a protagonista, vê-se um cenário ricamente ilustrado e animado com lojas e lugares nomeados na língua francesa, com características de um vilarejo – pela proximidade com o campo, pelos mesmos padrões de pessoas que ali vivem e pela inexistência de alguma construção grandiosa, como uma igreja ou um palácio.



Imagem 133: Cenário do vilarejo onde Belle reside
Beauty and the Beast, 1991, 4m39; 5m35s;5m45s e 11m23s

A sensação que é passada para o público é que todos se conhecem e sabem das vidas alheias, pois comentam exageradamente sobre o pai de Belle ser um louco ou sobre ela manter um comportamento estranho. O clichê de cidade interiorana propagado no final do século XX e início do XXI como local de fofoca, bisbilhotice e comodismo[357] é reafirmado pelas falas da personagem e pela ausência de leitores/leitoras de livros na cidade, compreensível pelo diálogo que a heroína tem com o proprietário da biblioteca.

Ademais, veem-se carroças, animais, roupas mais simples que, pelo menos, no imaginário popular que se pode construir da modernidade francesa, refere-se diretamente a

357 Sobre esse tema, recomendo os trabalhos: SILVEIRA, Célia Regina da. A Epopéia do Caipira: regionalismo e identidade nacional em Valdomiro Silveira. UNESP – Universidade Estadual Paulista, Assis, 1997. (Dissertação de mestrado) apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Campus de Assis, 1997. SPOSITO, Maria Encarnação e WHITACKER, Arthur (orgs). Cidade e Campo: Relações e Contradições entre Urbano e Rural, São Paulo: Expressão Rural, 2006. WILLIAMS, Raymond. O Campo e a Cidade. São Paulo: Editora Schwarcz, 1989.

um lugar pouco avançado, retrógrado e obsoleto (ver imagem anterior). A própria casa de Belle possui animais, que provavelmente servem de alimento para ela e seu pai, algo incomum no século XVIII nas grandes cidades francesas.



Imagem 134: Casa de Belle
Beauty and the Beast, 1991, 18m58s

Ao continuar as comparações, saliento outra característica diferente no filme em relação aos contos. Belle não possui irmãs, nem irmãos e sua mãe é falecida. Em alguns contos, a mãe da protagonista está viva, em outros ela não possui mãe, porém em todos eles ela possui irmãs. Uma característica importante dessas irmãs, que também estão presentes no filme de Cocteau, é o apego à riqueza e, muitas das vezes, a inveja que elas possuem de Belle. Na narrativa fílmica optou-se por não contar a história da personagem principal pois os roteiristas decidiram que, muito mais do que uma história de Belle e da Besta, a história seria da comunidade que envolve a vida da protagonista e a vida do protagonista. Então, o que o espectador ou espectadora vê, a princípio, é a comunidade em que Belle está inserida e, posteriormente, a comunidade em que a Besta está inserida.

A figura das irmãs invejosas, ligadas a algum tipo de vaidade, pode ter sido inspiração para as três jovens que aparecem, em duas sequências, apaixonadas por Gaston. Observam-se, também, como uma característica diferente dos contos literários, os seres encantados que vivem no castelo da Besta. No filme de Cocteau, o candelabro encantado guia o pai de Belle. Tal candelabro serviu de inspiração para uma das personagens marcantes da animação da Disney, Lumière. Porém, outros personagens encantados não aparecem no filme francês, mas foram colocados na animação da Disney a fim de enriquecer a história.

Outra mudança se centra no motivo que levou Maurice a ficar preso no castelo da Besta. A rosa muito utilizada nos contos franceses e no filme de 1946 é reaproveitada na adaptação Disneyana como símbolo da vida da Besta. Enquanto ela tivesse pétalas, ele ainda poderia se transformar novamente num humano. A escolha da rosa como símbolo da vida da Besta, além de receber influência das versões anteriores, também pode ter relação com uma leitura psicanalítica sobre os contos franceses. Nessa leitura, explica-se o motivo de a Besta se incomodar com o pequeno furto de Maurice ao pegar uma rosa sem consentimento. Muito além do furto, que por si só já seria um ato incômodo para qualquer anfitrião, a rosa representaria o que a Besta tinha de mais puro e mais verdadeiro dentro de si[358].

Belle, dentro da narrativa da Disney, é caracterizada como uma mulher bastante interessada em leitura, em livros e em bibliotecas. Apesar do conto de Beaumont e do filme surrealista não atribuírem esta característica à protagonista, a narrativa de Villeneuve narra diversas passagens em que a heroína se encontrava na biblioteca do castelo da Besta e trazer esse aspecto a uma personagem mulher na década de 1990 é bastante significativo.

Chamo a atenção também para a inserção do personagem Gaston. Esse não se encontra na versão dos contos franceses. Todavia, ele aparece na primeira sequência do filme de Cocteau, sob o nome de Avenant. A ideia de se criar tal personagem, segundo os roteiristas que trabalharam em *Beauty and the Beast*, se deve ao fato de precisarem inserir na narrativa um verdadeiro vilão, pois a Besta mesmo possuindo características negativas, não poderia ser encarada como um. O personagem de Avenant, da versão fílmica de 1946, é representado como um personagem fisicamente belo, atraente para as irmãs da protagonista, que queriam se casar com ele, porém fútil em seus valores e personalidade, bastante indelicado e intrometido. Avenant, no filme surrealista, é amigo do irmão de Belle, Ludovic – que serviu de inspiração para LeFou, o amigo de Gaston.

358 Em análise, Bruno Bettelheim afirma que a rosa representa um bem precioso podendo, até, significar a virgindade. BETTELHEIM, Bruno. Op. Cit., 2002, p.320.



Imagem 135: LeFou/ O Tolo e Ludovic, irmão de Belle
LeFou, Beauty and the Beast, 1991, 6m41 e 19m13s; Ludovic, La Belle et la Bête, 1946, 7m35s e 9m05s

As semelhanças entre as personagens citadas não se dão apenas na parte estética – apesar de esteticamente Gaston não ser tão parecido com o personagem Avenant, a ideia é que ambos correspondem ao padrão de beleza da época de produção –, mas também narrativa, por exemplo, em uma sequência, que acontece em ambos os filmes, há a tentativa desse pretendente de beijar Belle à força e sua esquiva.



Imagem 136: Sequência inspirada no filme de Cocteau, 1946
La Belle et la Bête, Jean Cocteau, 1946, 8m32s e 9m02s; Beauty and the Beast, 1991, 19m16s e

19m18s

Por fim, o espelho mágico que permitiu que Belle visse seu pai doente no filme da Disney teve inspiração na obra do diretor surrealista e, apesar deste último ter inserido outros objetos mágicos importantes na narrativa, inspirado por outros contos como o de Barba Azul – este dá uma chave para a esposa proibindo-a de abrir uma das portas de sua morada –, a Disney optou por inserir apenas o espelho para encurtar a narrativa e privilegiar uma espinha dorsal de onde se parte e para onde quer ir ao terminar a história. Inserir mais elementos narrativos tornaria o filme longo e cansativo para o público infanto-juvenil.

Além dessas versões já analisadas, há diferenças entre a versão não musical da animação, produzida pelo estúdio da Disney em solo inglês e a versão estadunidense. Similar às versões francesas, na versão inglesa a protagonista tinha irmãs que a invejavam e a destratavam; a Besta lhe apresentava a sala do tesouro em seu castelo; Maurice era comerciante e não inventor; a Besta encontrou o pai de Belle no jardim do castelo retirando a rosa que prometera a Belle; a protagonista conhece a feiticeira ao final da narrativa e não havia limitação temporal para a Besta encontrar seu verdadeiro amor.

Assim como no filme de Cocteau, os objetos encantados não falavam e as irmãs desempenham um papel importante para a construção do conflito entre o pretendente de Belle (Gaston, na Disney, e Avenant, no filme de 1946) e a Besta.

As mudanças inspiradas pelos roteiros anteriores para a versão final da Disney partiram da necessidade de construir um *storytelling* coeso num curto período de tempo. A rosa foi remanejada e ligada a um novo sentido, esse conectado com a temporalidade da animação; os objetos falantes se vinculam à construção de sentido mais imediata do público infantil que teria dificuldades em compreender mímicas de objetos animados; as irmãs de Belle, bem como a feiticeira, foram retiradas do roteiro tanto por questão financeira quanto temporal do projeto; Maurice mudou de profissão pela conexão de personalidade com a protagonista e a sala do tesouro sequer aparece na animação por ter um direcionamento secundário à narrativa principal.

Porém, há outras diferenças que não foram pautadas nas narrativas francesas como a Besta não ser um príncipe, mas um duque; a escolha de um prólogo animado em vez do vitral narrado; os habitantes da cidade zombarem de Maurice e o chamarem de louco, enquanto na versão final quem o escarnece é Gaston e LeFou; a viagem de Gaston a Maison de Lunes, no norte da França, para encontrar o diretor do hospital psiquiátrico, Monsieur D'Arque, que na versão estadunidense os encontra na taverna, e a existência de

um dono da taverna que, na versão final, deduz-se ser Gaston pela exibição das cabeças de suas caças na parede do local.

Representar a Besta como príncipe na versão final se relaciona com a construção clássica de roteiros disneyanos e a formulação do *status* de princesa das protagonistas nas animações na década de 1990. Por sua vez, tanto a retirada do prólogo animado, bem como a não viagem de Gaston para o norte da França se relacionam com a falta de tempo hábil para ilustrar novos cenários e animar minutos a mais de filme. A retirada do dono da taverna pode ser consequência de uma questão financeira, pois os produtores teriam que pagar mais um animador para construir um personagem e animá-lo. Porém, a ausência deste ofereceu à animação uma importante contribuição pois fez parecer Gaston mais influente e naturalizado àquele cenário, pela possibilidade de ser dono do espaço o que, de certa forma, ajuda na construção da personalidade do personagem.

A mudança daqueles que zombam do pai de Belle foi uma escolha que partiu do roteiro para aumentar a rejeição de Gaston e LeFou por parte do público espectador, uma vez que, na versão estadunidense, construiu-se a visão de que eles iniciam todas as ações más contra Maurice, Belle e a Besta sem serem influenciados pelos moradores.

Outrossim, o *timing* da luta entre Gaston e Besta nas duas versões é totalmente diferente: na versão inglesa – esse trecho está apenas rascunhado, pois nunca chegou a ser ilustrado e animado –, a Besta retruca os ataques de Gaston após o chute do escabelo – que também é um objeto encantado – de seu castelo; já na versão estadunidense, a Besta começa a reagir somente quando vê Belle. Na primeira versão, o guarda-roupa encantado ajuda a Besta na luta e, na segunda, o conflito é mantido somente entre Gaston e o protagonista. Os moradores do vilarejo, no rascunho da primeira versão, assistem ao conflito entre Gaston e a Besta da ponte, enquanto na versão final esses já tinham sido expulsos pelos objetos encantados.

As mudanças entre os roteiros se devem às mudanças de características da Besta. Como na primeira versão, a Besta não tinha tempo para se apaixonar por Belle, no momento da luta, ele não se encontrava sem esperança de mudança de sua fisionomia, enquanto na versão final, faltavam-lhe poucos minutos para sua completa derrota frente ao encantamento e, por consequência, ele só se mobiliza para lutar quando vê o retorno de Belle ao castelo, mostrando, assim, que ela se importava com ele.

Por fim, a decisão de suprimir a ajuda do guarda-roupa encantado tem relação com a ideia de que a Besta é autossuficiente, forte o bastante e viril para derrotar Gaston sozinha e a de acrescentar a expulsão dos vilões pelos objetos encantados ajuda na

construção de conexão entre a Besta e seus empregados. Todos resistem aos invasores, todos lutam contra o mal e todos vencem as batalhas.

❖

A feminilidade de Belle e a sátira gastoniana

A princípio, nesta seção, deveria eu falar apenas da personagem que representa uma mulher, isto é, apenas de Belle. Contudo, Gaston é uma importante personagem que, ao mesmo tempo em que é o oposto da Besta, também apresenta um tipo de sátira com o padrão de mulher criado ou, melhor, difundido pelas animações clássicas da Disney.

Em questão de características, Belle é apresentada como uma mulher aventureira, mais velha que as demais princesas da Disney, inteligente, leitora voraz de livros, estranha para o vilarejo no qual reside, filha de um inventor velho e atrapalhado que, na narrativa, precisa de cuidados e incentivos dela, é preocupada com romance, aventura e sonha em viver numa cidade grande ou em outro lugar que não aquela cidadezinha do interior obsoleta.

Entre alguns jornalistas que se debruçaram a comentar filmes da Disney, por um tempo, circulou a falsa noção de que Belle foi artisticamente modelada a partir de Katharine Hepburn[359]. Linda Woolverton, a roteirista, diz que a "personalidade" de Belle foi amplamente baseada na personagem de Jo, de *Little Women*, de 1933, interpretada por Katharine Hepburn, baseada no livro de mesmo título escrito por Louisa May Alcott. Portanto, a própria Katharine Hepburn, *per se,* nunca foi usada como uma referência física para Belle[360].

A supervisão do design de personagem de Belle foi atribuída aos animadores Mark Henn, que também supervisionou os designs de Mulan e Jasmine, e James Baxter que animou personagens como Rafiki e Quasimodo e que, mais tarde, passaria para Dreamworks e animaria personagens como Sinbad de *Sinbad, Legend of the Seven Seas* de 2003. Enquanto Mark se concentrava na aparência de Belle, Baxter contribuiu para seus maneirismos e cenas de dança.

Os dois animadores decidiram adotar uma nova abordagem para Belle e tentaram torná-la mais "europeia". Para descobrir o que isso significava, eles se voltaram para

359 Como exemplo, Olivia Bahou, jornalista do InStyle e Bill Desowitz, colunista do IndieWire.
360 SOLOMON, Charles. Tale as Old as Time: The Art and Making of Disney Beauty and the Beast, Disney Editions, 2017.

modelos e atrizes europeias como Vivien Leigh e Audrey Hepburn – formato do rosto afinado ao queixo, maxilares bem demarcados, cabelos castanhos, olhos grandes, sobrancelhas finas e castanhas, não arqueadas e nariz afinado. A atriz Sherri Stoner, que foi modelo para Ariel, também foi uma referência de modelo vivo para Belle que, apesar de não ter gravado as cenas para a Disney especificamente para *Beauty and the Beast,* tinha deixado um arsenal de movimentações do filme anterior, *The Little Mermaid*.



Imagem 137: "Identidade Europeia" – um padrão representacional
Audrey Hepburn, Donaldson Collection, 1953, Hulton Archive, 1950; Vivien Leigh, Bettmann Collection, 1939 e 1940; e Belle, Beauty and the Beast, 1h00m37s e 18m18s

Imageticamente, Belle é apresentada com cabelos castanhos, uma novidade para as princesas da Disney, possui olhos também castanhos, traços finos, rosto fino, usa um vestido branco com avental azul por cima e sapatos simples e pretos. É importante lembrar que o marrom dos olhos e dos cabelos na Disney possui a conotação de confiabilidade e

sinceridade, menos intenso que o azul, porém mais maduro que esse.

Quanto aos maneirismos de Belle, Baxter encontrou sua inspiração na obra de arte de um dos pais do impressionismo, Edgar Degas, um artista francês que é particularmente conhecido por seu tema de bailarinas. Isso fez com que Baxter observasse como bailarinas treinadas naturalmente andavam e se portavam e incorporou isso à movimentação de Belle. Ao longo do filme, ela caminha com a postura e movimentação de uma bailarina.

O diretor de arte Brian McEntee sugeriu que a cor teria um papel importante no filme, bem como as estações e o clima. As estações seriam um reflexo metafórico das viagens emocionais dos personagens, assim como em *Bambi*, de 1942. O ponto emocional mais baixo de todos ocorre no inverno ou em noites de chuva e, conforme as personagens crescem, torna-se primavera. Em relação ao guarda-roupa de Belle, McEntee optou por utilizar o impacto psicológico das cores para sugerir o humor da protagonista[361.]

Na primeira metade do filme, Belle está vestida de azul. O azul, diferentemente do padrão Disney até então, foi associado ao descontentamento, solidão, tristeza e coincide com os sentimentos de Belle sempre que ela usa o vestido dessa cor, ou seja, no início da película, no primeiro arco e no seu retorno à cidade, em busca de seu pai gravemente doente, até a sequência de ressurreição da Besta em forma humana.



Imagem 138: Belle e sua vestimenta azul e branca
Beauty and the Beast, 1991, 4m20s

Conforme progride o relacionamento entre Belle e a Besta, Belle é vista em um

361 THOMAS, Bob. Disney's Art Of Animation: Disney's Art Of Animation# 1: From Mickey Mouse To Beauty And The Beast. Hyperion, 1991.

vestido verde pastel, que suscita calma, tranquilidade e uma vida mais *blasée*, ordinária e cômoda. Em muitas das animações, a cor verde foi associada à vilania. Recorde-se que, todas as vilãs até aqui apresentadas, ou usavam o verde, ou tinham olhos verdes, ou em suas transformações o verde aparecia como no caso de Ursula. Contudo, o verde colocado no vestido da heroína deste filme de animação, faz ligação com o mesmo verde associado à cauda da princesa Ariel e também ao verde associado a Dopey, anão em *Snow White*.

O verde, que remete à natureza, pode ser tanto positivo quanto negativo. A depender da tonalidade pode representar a Roda da Fortuna, símbolo da vida natural, que em um momento te dá o sustento e, em outro, pode te tirar a vida, mas quando claro ainda remete a aspectos positivos como a bondade natural, inocência e alguma relação harmoniosa com a natureza.

Disto, segue-se que apesar dessa princesa não falar com algum animal como as outras, ela está em constante relação com o ser que transita entre o animalesco e o civilizado. E, quando ela usa o vestido na cor verde, ela está inserida dentro do espaço deste ser, o castelo, começando a conhecê-lo sem preconceitos estéticos. Assim, esse verde pode significar (i) a relação de Belle com a natureza; (ii) a relação inesperada e curiosa que se pode ter com esta natureza que pode ser boa e pode ser má; (iii) a comodidade da vida atual de Belle e/ou (iv) a tranquilidade da relação entre Belle e a Besta.



Imagem 139: Vestido verde de Belle
Beauty and the Beast, 1991, 53m03s

Entretanto, durante a música *Something There* ela usa vestimentas na cor rosa, que é

popularmente conhecida por sua associação com o feminino, com a jovialidade e até com o amor inocente, também utilizado nas animações anteriores. Apesar de Belle aparecer no primeiro arco da narrativa com a vestimenta na cor azul, ela aparece nesse outro momento do filme com um vestido rosa e uma capa vermelha por conta da neve, o que, mais uma vez, associa as mesmas cores entre as princesas (tanto azul, quanto rosa, mas o primeiro com uma significação diferente das demais). A cor rosa reafirma certa feminilidade, juventude e afetividade relacionadas à heroína. É interessante perceber que, se antes, a relação com essa natureza, representada pela Besta, se configurava de forma misteriosa e ordinária, agora passa a conhecimento e amor, ou seja, o sentimento representado pela cor verde se vincula a uma curiosidade e tranquilidade de Belle em relação à Besta e, agora, refere-se ao amor nascente entre as personagens.



Imagem 140: Belle com o vestido rosa
Beauty and the Beast, 1991, 55m00s

Contudo, a protagonista é consagrada não por utilizar o azul, vermelho, verde, ou rosa, mas sim o amarelo. A escolha pode parecer um tanto inusitada tendo em vista a história social do amarelo. Tal cor foi muito utilizada como representação daqueles que são covardes, de doenças, dos fura-greves e muitos outros atributos negativos[362.] Porém, o amarelo, ainda assim, representa a vitalidade e faz a associação ao astro rei, o Sol. A partir do século XX, com os estudos de psicologia das cores, o amarelo forte começou a ser utilizado como sinônimo de inteligência e sabedoria.

362 Cf. PASTOUREAU, Michel. Yellow: The History of a Color. Princeton University Press, 2019.

Em algumas linhas de pesquisa da semiótica, o amarelo, porém, é a cor da felicidade e da alegria que nos remete ao seu vestido icônico[363]. Este vestido, inspirado diretamente no vestido real usado por Audrey Hepburn em Roman Holiday de 1953, tornou-se o primeiro vestido destoante da paleta de cores das princesas Disney até então. Apesar do filme de 1953 ter sido rodado em preto e branco, as imagens publicitárias e editoriais revelam que o vestido de Audrey Hepburn era amarelo dourado. Então, provavelmente a escolha do amarelo não passou por sua histórica associação negativa à covardia e ao medo, mas sim por estudos mais recentes.



Imagem 141: Vestido dourado de Audrey Hepburn e vestido amarelo de Belle
Audrey Hepburn, Roman Holiday, 1953, frames do filme e Donaldson Collection; Belle, Beauty and the Beast, 1991, 1h03m50s; 1h07m33s e 1h05m53s

Não obstante, o uso do amarelo fez contraste com o azul da roupa da Besta na cena do baile e, de certa forma, a escolha não passou tão somente pela personagem que representa uma mulher, mas a confluência e harmonização entre ela e o seu par.

363 HELLER, Eva. Op. Cit., 2013, p.97.



Imagem 142: Contraste e harmonização das roupas
Beauty and the Beast, 1991, 1h04m24s

Belle se tornou uma das mais populares princesas da Disney. Ela é uma personagem muito bem construída pela narrativa e pelos animadores e, por isso, provavelmente a mais fácil de se relacionar com o público de jovens adultos que começara a frequentar, em peso, os cinemas para assistir Disney desde *The Little Mermaid*. A protagonista é apenas uma garota incompreendida que vive uma vida monótona que quer ir além e, como tantas pessoas, não sabe inteiramente o que é esse 'além' até encontrá-lo.

Belle, apesar de ser uma jovem um pouco mais madura que as demais princesas, possui um corpo não tão chamativo quanto às *Bimbettes*. Esse termo refere-se a mulheres com a aparência física atraente nos Estados Unidos nas décadas de 1980 e 1990. Essas personagens, na verdade, não possuem nomes e aparentemente são trigêmeas. Uma possui um vestido na cor salmão, a outra possui um vestido na cor mostarda e, por fim, a outra possui um vestido na cor verde. As três são loiras de cabelos longos, bastante curvilíneas, sua movimentação tem bastante gingado na parte dos seios e dos quadris e as três possuem olhos verdes.

Além disso, as bocas dessas três personagens são chamativas, mais avermelhadas do que a da protagonista e maiores do que a da protagonista. Para chamar mais atenção para a boca e os olhos, o nariz dessas personagens é pequeno para que as espectadoras e os espectadores prestassem atenção apenas nas partes arredondadas e que, de alguma forma, de acordo com o *male gaze*, fossem assim atraentes: olhos, bocas, seios e quadris. Até seus vestidos possuem mangas arregaçadas arredondadas e seus cotovelos à mostra também, justamente para reforçar o design dessas personagens.



Imagem 143: As Bimbettes
Beauty and the Beast, 1991, 7m25s

Todavia, voltando a falar da personagem principal, apesar de Belle ser a única representação de mulher que aparece com destaque na animação, chamo atenção para os objetos animados que representam características femininas e características masculinas, como o bule, Ms. Potts, representando a maternidade e o espanador, Fifi, que representa a sensualidade e o ciúme relacionado, aparentemente, com algum padrão do feminino. Ou ainda, Lumière, que representa o aspecto galante e simpático relacionado a um padrão do masculino e Cogsworth que representa o controle masculino.

Estas características de feminino e masculino estão em jogo não só nas personagens encantadas, mas também em Belle e em Gaston. Historicamente, na animação da Disney, a inteligência não é associada à mulher, mas sim ao homem. O interesse em aventura não é associado à mulher, mas ao homem. Por outro lado, o desejo de se casar, historicamente, é associado à mulher e a necessidade de se achar esteticamente atraente e de ter certas características físicas como algo importante também é associada à mulher.

Porém, essas características que eu coloquei como historicamente de mulheres e historicamente de homens estão invertidas nas representações de Belle e de Gaston. Belle é uma mulher que quer viver aventuras e que é inteligente. Gaston é o homem que, a todo o momento, quer se casar e é narcísico quanto a sua beleza física.

Gaston, que aparentemente é apresentado como um homem alto, musculoso, forte, hiper masculinizado, com semelhanças entre as representações do Superman em quadrinhos e no cinema, bom caçador, bom provedor, famoso na cidade e querido por todas as mulheres, possui ego frágil, deseja incessantemente se casar para que possa ter uma

mulher para atender a todos os seus desejos, é inconveniente, é insistente, faz de tudo para tirar pessoas de seu caminho e alcançar o objetivo de se casar com a protagonista. Em uma das sequências, Gaston interna o pai dela num hospício e tenta matar a Besta para que, finalmente, Belle se case com ele e, por fim, mas não menos importante, possui a pior das características que faz com que a heroína não o queira: é ignorante.



Imagem 144: Gaston e Superman – hiper masculinização
Gaston, Beauty and the Beast, 1991, 7m01 e 28m53s
Superman, Superman II – Christopher Reeve, 1980, frame do filme e Capa da Adventures of Superman #424, 1986.

Ademais, se eu fizer um quadro comparativo entre a Besta e Gaston é perceptível que ambos são opostos. Enquanto a Besta já leu muitos dos livros de sua biblioteca, Gaston não sabe ler. A Besta, por mais assustadora que seja, possui valores importantes, por sua vez, o pretendente de Belle, fisicamente é atraente, mas seus valores são os piores possíveis, de acordo com a ótica da protagonista. A título de exemplo, a Besta reconhece

na leitura e na conservação das artes algo importante, enquanto Gaston possui hobbies como a caça e exaltação de seus atrativos físicos e não intelectuais.

Apesar de a Besta prender Belle em seu castelo, em nenhum momento é violento com ela e usa da violência contra os lobos somente para salvá-la; Gaston, entretanto, força-a a lhe dar um beijo e invade o castelo da Besta para matá-lo. Por fim, enquanto a Besta oferece a Belle vestidos, livros, alimento e conforto, Gaston espera que Belle ofereça a ele alimento, conforto e filhos.

E, por Gaston ser colocado como o primeiro vilão das narrativas da Disney, ele aparece usando roupas na cor preta, marrom e vermelha. Com cabelos pretos e olhos bem azuis, realmente satirizando personagens consagrados com tal tipo físico, como o Superman, mas também príncipes disneyanos de cabelos escuros e/ou olhos claros como Eric, em *The Little Mermaid*.



Imagem 145: Eric e Gaston – cabelos escuros e olhos azuis
Eric, The Little Mermaid, 1989, 1h16m43s e Gaston, Beauty and the Beast, 1991, 1h11m19s

Isto é, Gaston não é só uma sátira do masculino, como também o é de personagens de dentro e fora da narrativa do filme. Satiriza a ideia de exterior atraente com o interior bestial em contraponto à Besta que é seu oposto. A figura do vilão satiriza os personagens dos quadrinhos e cinema que, aparentemente, são super-heróis e bem-intencionados, mas os aparentes feitos heroicos e a feição de "bom moço" podem ser apenas uma capa vermelha que esconde os verdadeiros valores, não tão belos, de um homem.

❖

O que uma mulher deve fazer para um homem?

A resposta imediata para o título desta seção, a partir da minha perspectiva, seria absolutamente nada. Contudo, ainda na década de 1990, a Disney trabalhava com ideias tradicionais de como uma mulher deveria se comportar na sociedade e qual o seu papel dentro das teias sociais. Apesar de Belle ser caracterizada na narrativa como uma jovem aventureira, independente e que, aparentemente, cuida de sua vida sozinha, seu papel enquanto mulher em relação aos três homens da narrativa é bastante tradicional.

O primeiro homem a que chamo a atenção é Maurice, pai da protagonista. Este parece precisar da filha para cuidar da casa, cuidar da alimentação e cuidar dele. Não que filhas não devam incentivar seus pais, ajudá-los a construir o que for ou ainda ser parceiras na hora de cuidar dos afazeres domésticos e afins. Porém, em nenhum momento, o pai de Belle mostra uma atitude deveras paterna quanto a ela e, ao buscar ajuda na vila para resgatar Belle da Besta, ele pede ajuda para o personagem que menos poderia ajudá-lo, Gaston.

Gaston, na narrativa, pede para que a heroína seja sua esposa para que pudesse cuidar da casa, da alimentação dele e lhe dar filhos. A escolha dele para com Belle se dá pelo simples fato dela ser a mais bela da cidade e também a mais difícil. Belle se mostra a Gaston como uma conquista a ser empreendida. Dar filhos, cuidar da casa e da alimentação são coisas que já fazem parte do cotidiano de Belle, que cuida de seu pai após a morte de sua mãe. Em uma família conservadora, quem cuida de tais afazeres domésticos é a mulher/esposa/mãe.

Todavia, com a morte da mãe da protagonista, e por ela ter nascido do sexo feminino, com o acréscimo de que seu pai já tem uma idade avançada e é debilitado, os afazeres domésticos ficaram sob a sua responsabilidade.

Diferentemente da relação que Belle teria com Gaston, o relacionamento com a Besta não inclui afazeres domésticos. Isto é, mesmo sendo cativa do castelo da Besta, Belle não tem obrigação alguma de limpar, cozinhar, passar roupas, alimentar os animais e afins. Em nenhum momento a Besta pede filhos ou filhas para a protagonista. Não insiste para que ela se case com ele, não pede favores e não a trata como inferior por ser mulher.

Porém, a Besta obriga Belle a ter contato com ele e a proíbe de circular em algumas áreas do castelo. Proibição e obrigação são duas características associadas à figura paterna. Contudo, a relação que a Besta tem com Belle é uma via de mão dupla, pois ao mesmo

tempo em que ele a proíbe e a obriga a certas coisas (aspectos ligados à figura paterna), os maridos assumiram esse tipo de conduta para com as suas mulheres após o casamento, Belle também faz o papel materno em relação à Besta.

A ideia central da narrativa é que uma boa mulher consegue educar e transformar um homem. Assim, o relacionamento de ambos é pautado por uma mulher educadora e por um homem castrador. Em termos do estereótipo, uma mulher representando o lado 'positivo' da maternagem e um homem representando o lado 'negativo' da paternagem.

Por conseguinte, Belle acaba assumindo o papel da mulher educadora em relação à Besta e o ensina a comer com mais delicadeza e educação à mesa, ensina-o a cuidar melhor dos animais, incentiva-o a tratar melhor os seus empregados e o educa para uma vida melhor. E é nesse processo de educação que Belle reconhece traços atraentes na Besta e começa a se apaixonar.

É importante notar que Belle, em certa medida, reproduz diretamente o que é conhecido na psiquiatria como síndrome de Estocolmo, ou seja, há algum grau de identificação e afeto entre aquela que é presa e aquele que a prende. A Disney romantizou tal tipo de relacionamento sem pensar nas consequências que essa mensagem poderia, e ainda pode, ter nos imaginários do público espectador. Um homem ou uma mulher ao assistir essa animação, romantizando essa situação, pode se tornar prisioneiro ou prisioneira de alguma relação, acreditando ser possível mudar os valores e o caráter de outra pessoa com a qual ela mantém um relacionamento.

Quantas mulheres ao assistirem essa animação pensaram que seriam capazes de suportar vários anos de um relacionamento extremamente punitivo e cheio de obrigações e temores? Quantas mulheres também assumiram o papel de mãe em relação a outros familiares que não seus próprios filhos e filhas, e com a naturalização do papel de mãe tais mulheres se reduziram somente a isso? Por fim, quantos homens acreditaram que só poderiam mudar com o incentivo de suas esposas ou companheiras sem, ao menos, se esforçarem por conta própria? Quantos entenderam que mudanças e transformações devem acontecer por vontade própria, sem dependência emocional de outra pessoa? Ninguém deveria ser reduzido/a ao papel de mãe ou pai responsável por algum tipo de educação, incentivo, cuidados domésticos, cuidados médicos, ou a relacionamentos abusivos e castradores e afeto para com aquele que a/o machuca, mas indiretamente é esse tipo de discurso que pode tocar os imaginários sociais e construir memórias afetivas nos sujeitos.

❖

O primeiro 3D a gente nunca esquece

A produção de *Beauty and the Beast* não foi concluída em um cronograma comum das animações disneyanas de, pelo menos, quatro anos. Dois anos foram perdidos com uma produção inaproveitável (ler introdução do filme). E graças a esses anos perdidos, a equipe de *Beauty and the Beast* teve apenas dois anos para concluir o filme.

Com isso, para resolver os problemas da animação num curto período, foi preciso contar com a ajuda da animação computadorizada. *Beauty and the Beast* foi o segundo filme produzido usando o sistema de produção de animação computadorizada, CAPS (Computer Animation Production System).

Neste sistema há uma digitalização e composição de software em hardware para pintura e impressão desenvolvido para a Disney pela empresa Pixar. O software permitiu uma gama mais ampla de cores, bem como sombreamento suave e efeitos de linhas coloridas para os personagens; técnicas perdidas quando o estúdio Disney abandonou a tinta à mão para a xerografia no início dos anos 1960.

O CAPS, junto ao setor de Ink & Paint, também permitiu que a equipe de produção simulasse efeitos da câmara multiplana: colocar personagens e /ou fundos em camadas separadas e movê-los para perto e para longe da câmera no eixo Z a fim de criar a ilusão de profundidade, bem como alterar o foco de cada camada.

Além disso, o CAPS e o Ink & Paint permitiram uma combinação mais fácil de arte desenhada à mão com imagens geradas por computador, que antes tinham que ser plotadas em papel de animação e depois xerocadas e pintadas tradicionalmente. Esta técnica foi muito utilizada na sequência da valsa *Beauty and the Beast,* na qual Belle e a Besta dançam em um salão de baile gerado por computador enquanto as câmeras se movem ao redor deles em um espaço 3D simulado. Os cineastas haviam decidido originalmente contra o uso de computadores em favor da animação tradicional. Todavia, como a tecnologia, num curto espaço de tempo, resolveria certas cenas, decidiram que utilizariam da animação computadorizada em algumas sequências, como, por exemplo, a mencionada primeira dança no salão no baile.



Imagem 146: Cenário em 3D – sequência rotativa
Beauty and the Beast, 1991, 1h04m24; 1h04m28 e 1h04m39s

Antes disso, os ambientes CGI foram impressos como wireframe, mas esta foi a primeira vez que a Disney fez uso da renderização 3D. O sucesso da sequência do salão de baile ajudou a convencer os executivos do estúdio a investir mais em animação por computador. A tecnologia usada para o CGI foi SGI.

A Silicon Graphics, Inc. (atualmente SGI ou Silicon Graphics International, historicamente referida como Silicon Graphics Computer Systems ou SGCS) foi uma empresa norte-americana de soluções para computação de alto desempenho, incluindo hardware e software. Era conhecida por suas estações de trabalho de alto desempenho, que tiveram grande importância no campo de multimídia. Ela foi a criadora do sistema operacional IRIX, que roda em máquinas com processador MIPS. Seus recursos tecnológicos foram utilizados na produção dos efeitos visuais do filme *Jurassic Park*, de 1993, de Steven Spielberg, e na produção do hardware do videogame *Nintendo64* da Nintendo e em *Beauty and the Beast*.

É importante notar que a outra sequência do baile foi um segundo teste, dessa vez não para a animação 3D e o uso dessa tecnologia computadorizada, mas da eficácia de geração de imagens computadorizadas usando, como base, imagens desenhadas à mão. A ideia de teste pode ser observada por ser uma sequência que teve o reaproveitamento das *key-poses* da sequência do baile de *Sleeping Beauty*. A dança final entre a protagonista e a Besta, como já dito, é uma sequência reciclada da dança da princesa Aurora com o príncipe Philip, em *Sleeping Beauty*. Por consequência da animação computadorizada o processo de reutilização da sequência se tornou mais fácil e mais rápido de se produzir, lembrando que as cenas ou sequências reutilizadas antes da animação computadorizada davam mais trabalho para os animadores, o que não é o caso daqui em diante.



Imagem 147: Sequência de dança final entre protagonistas
Frames de Sleeping Beauty, 1959, 1h13m47s a 1h14m39s e Beauty and the Beast, 1991, 1h25m18s a 1h25m34

Além do 3D utilizado nessa cena icônica, o filme possui alguns importantes movimentos de câmera para mostrar o cenário que antes não foram utilizados pelo estúdio. Cenas aéreas, movimentos mais circulares, câmeras mais flutuantes e com mais movimentação do que em *The Little Mermaid* (ver também imagem 133 que retrata os ângulos em plongée e aéreos para mostrar cenários).



Imagem 148: Cenário do castelo
Sleeping Beauty, 1991, 43m23s

Jogos de sombras para passarem a sensação de perigo e medo no espectador ou na espectadora foram muito utilizados dentro dessa animação, tendo em vista a algumas pequenas sequências inspiradas em alguns filmes de terror ou horror que muito fizeram sucesso nas décadas anteriores. Chamo a atenção para uma sequência específica: quando Gaston percebe que a Besta realmente existe, ele incita os camponeses a pegarem ferramentas e irem até o castelo do grande monstro e matá-lo. Conforme Gaston incita a população e entoa uma canção, a população é mostrada em pequenos *takes* como sombras iluminadas pela fogueira por eles acesa. Essa sequência que reúne a fogueira e camponeses enfileirados em busca da Besta, com objetos de trabalho que poderiam machucar alguém alude aos rituais de caça às bruxas, que no cinema ficaram consagrados em *Det sjunde inseglet* de 1959, *Black Sunday* de 1960 e *The Witches /The Devil´s Own* de 1966, no qual a população de uma cidade vai em busca daquela que tinha um pacto com um demônio, trazendo-a e queimando-a na fogueira.



Imagem 149: Referências visuais comuns à caça à bruxa/Besta
Black Sunday, 1960 e Beauty and the Beast, 1991, 1h12m50s

Outro recurso estético utilizado é o uso da iluminação escura e de sombras, principalmente quando se trata do castelo. Muitas das cenas, para causar tensão e brincar com aquilo que é mostrado e aquilo que é proibido de se ver, usam do recurso do claro e escuro que, tal como nas pinturas, mexe com a imaginação do público ajudando-o a entender a narrativa contada. Na película em questão, o público imagina o que Belle ou Maurice veem ao entrar no castelo da Besta. Geralmente todo o castelo ou parte do castelo está muito escuro e a iluminação provém de uma vela, de um candelabro ou da lareira. O castelo começa a se tornar um pouco mais iluminado quando o relacionamento entre Belle

e a Besta se torna mais íntimo e as cenas (que antes pareciam ocorrer num dia nublado ou em períodos noturnos) começam a se passar no período diurno ou, quando à noite, em salões bem iluminados.



Imagem 150: Sombras/escuridão/noite em contrasta a claridade/iluminação/dia
Beauty and the Beast, 1991, 15m46s; 16m38s; 25m32s; 45m58s; 54m36s e 52m28s

Se anteriormente os espaços em que se encontravam as vilãs e as heroínas eram concebidos a fim de ajudar a construir suas características ou ressaltá-las, em *Beauty and the Beast*, na maior parte do tempo, o único espaço que condiz tanto a Belle quanto à Besta é o castelo. Como já mencionado no parágrafo anterior, esse cenário passa por uma mudança de iluminação e também de enquadramento do que se quer ser ressaltado nele. Num primeiro momento ele aparecia escuro com enfoque nas gárgulas e nas estátuas amedrontadoras, num segundo momento conforme Belle vai se acostumando ao ambiente o espectador ou espectadora descobre novos cenários com a iluminação bem mais clara ou, quando à noite, mais calorosa e, no momento de transição, vê-se um pedaço do cenário iluminado e outro ainda com as gárgulas e a escuridão (ver imagem anterior, em especial, o último frame apresentado).

Em outras palavras, o castelo se refere à vida da Besta. Num primeiro momento o castelo está escuro, vazio e sem vida porque assim se encontra a vida do protagonista, quando Belle entra no castelo, aos poucos sua vida se torna mais iluminada, mais calorosa e mais amorosa e, por isso, o castelo parece se transformar em um novo lugar. Contudo, a transformação em um novo lugar só acontece no final da narrativa quando a magia é desfeita e todas as gárgulas e estátuas de demônios se transformam em estatuetas de anjos e ornamentos encantadores.



Imagem 151: Castelo no início e no fim do longa animado
Beauty and the Beast, 1991, 3m04s e 1h24m00s

É importante também lembrar que nesse castelo há vitrais. A narrativa começa e termina com o foco sobre o vitral do castelo que conta a história da Besta desde antes do seu encantamento até a quebra dele. Os vitrais são bastante característicos dos castelos da Idade Média, nos quais muitos deles contavam ou representavam passagens bíblicas ou de vidas de santos e afins. Todavia, essa história não se passa na Idade Média, pois ela é produto da Idade Moderna e o próprio castelo não se configura como um castelo de arquitetura medieval. A utilização desses vitrais parece ter menos relação com um padrão estilístico arquitetônico no cenário do que ser uma escolha de fundo estético, que envolva alguma familiaridade com os outros clássicos da Disney, e ter uma forma de contar a história narrativa por meio de imagens vinculadas ao medievo, quando especificamente europeus.



Imagem 152: Vitral do início do filme
Beauty and the Beast, 1991, 1m25s

Nas três obras clássicas que apresentei anteriormente a narrativa era acompanhada de um livro, que lembrava um códice medieval, e conforme a história se desenrolava as páginas iam passando e o público espectador via ornamentos, letras capitulares, um estilo de escrita que tinha como inspiração o gótico e afins. Nesse caso, preferiu-se utilizar os vitrais talvez para quebrar o clichê disneyano, mas não o romper totalmente. Em suma, a ideia que a Disney cria do passado europeu remete somente, e tão somente, à Idade Média, mesmo quando a narrativa não se situa cronologicamente nesta periodização.

A arquitetura do castelo é inspirada no Rococó. Abóbadas invertidas, portas e janelas de maiores dimensões, alinhadas perfeitamente, portas e janelas ornamentadas com arcos de volta perfeita ou arcos abatidos e uso abundante de alvenaria e tons pasteis. Observam-se também de jardins luxuosos, o hedonismo em foco e ourivesaria presente. Essas características e muitas outras compõem o movimento artístico típico da França do século XVIII que pode ser encarado como uma resposta ao exagero do Barroco pela aristocracia.



Imagem 153: Rococó como influência estética da arquitetura do Castelo da Besta
Escadaria do Ópera Garnier, França e escadaria do Castelo da Besta, Beauty and the Beast, 1991, 1h03m50s; Biblioteca Abbey Library de St. Gallen, Suíça e biblioteca da Besta, Beauty and the Beast, 1991, 53m32s; Teto do Salão Oval do Hotel Soubis, França e Teto do Salão Oval do castelo da Besta; Beauty and the Beast, 1991, 1h04m28s

Por fim, acrescento um elemento que é usado como fator de drama, suspense e perigo: a chuva. Em todas as cenas em que está chovendo algo perigoso acontece a alguma personagem. A chuva aqui é colocada como um elemento de alerta e tensão para o espectador ou espectadora. Junto à chuva, a iluminação fica mais escura, o que também auxilia na percepção de que algo ruim está para acontecer. A chuva, *per se*, não deve ser encarada como um elemento de perigo. Porém, cada narrativa constrói seus elementos de tensão, de alegria, de tristeza e de suspense e a chuva torrencial é um desses elementos construídos na narrativa, seja porque chuvas torrenciais são sinônimo de destruição e alagamento, seja porque qualquer ser humano pode ser atingido por um raio ou ainda escorregar andando sem atenção num clima "ruim".

❖

Celine Dion, a dupla de compositores da Disney e o Óscar

Mais uma vez Howard Ashman e Alan Menken trabalharam juntos em um longa de animação da Disney. A escolha das vozes, dos instrumentos e das expressões utilizadas pelos dubladores e dubladoras passou por seu crivo e todos os elementos possuem um porquê de estarem da forma que se encontram nas versões finais. Um exemplo disso são as vozes dos moradores e moradoras da cidadezinha em que Belle aparece na segunda sequência do filme, apresentando-se e sendo apresentada. Ali, é evidente o sotaque de franceses falando o inglês britânico. Além dos sotaques, podem-se perceber as palavras em língua francesa, não só nessa canção, mas em todas as outras, principalmente entoadas por Lumière, o castiçal encantado.

A seguir, traduzi as canções do inglês para o português, mantendo expressões francesas. A escolha por manter palavras no francês se deve ao fato de que elas caracterizam, culturalmente, o espaço e o tempo em que a narrativa foi pensada. Isto é, essas palavras constituem um arsenal narrativo, tanto quanto o cenário, as vestimentas e as referências estéticas de arquitetura da ambientação dessa história.

Canção 1:
Belle

(Belle)
Pequena cidade, é uma vila tranquila
Cada dia como o anterior
Pequena cidade cheia de gente pequena
Acordar para dizer que...
(Morador)
Bonjour
Bonjour
Bonjour! Bonjour! Bonjour!
(Belle)
Lá vai o padeiro com sua bandeja, como sempre
O mesmo pão velho e rolos para vender
Todas as manhãs são iguais
Desde a manhã em que chegamos
Para esta pobre cidade provinciana...
(Padeiro)
Bom dia, monsieur."
(Padeiro)
"Aonde é que vais?"
(Belle)
"À livraria. Acabei a história mais maravilhosa sobre um pé de feijão e um ogro e um..."
(Padeiro)
"Isso é bom. Marie! As baguetes! Despacha-te!"
(Morador)
Olhe lá vai aquela garota é estranha, sem dúvida
Atordoada e distraída, não percebe?
Nunca segue nenhuma multidão
Porque a cabeça dela está numa nuvem
Não nego que é uma garota engraçada essa Belle
Bonjour
Bom dia
Como está a tua família?
Bonjour
Bom dia
Como está sua esposa?
Preciso de seis ovos
Isso é muito caro
(Belle)
Deve haver mais do que esta vida

provinciana
-
(Livreiro)
"Ah, Belle."
"Bom dia, Belle!"
"Bom dia. Vim devolver o livro que peguei emprestado."
(Livreiro)
"Já está tudo acabado?"
(Belle)
"Oh, eu não poderia colocá-lo para baixo. Você tem alguma coisa nova?"
(Livreiro)
"Desde ontem que não."
(Belle)
"Não faz mal. Empresto-te... este"
(Livreiro)
"Aquele? Mas já o leste duas vezes!"
(Belle)
"Bem, é o meu favorito! Longe de lugares, lutas de espadas ousadas, feitiços mágicos, um príncipe disfarçado..."
(Livreiro)
"Se gostas assim tanto, é teu!"
(Belle)
"Mas senhor..."
(Livreiro)
"Eu insisto."
(Belle)
"Bem, obrigado. Muito obrigado!"
-
(Morador)
Olha lá ela vai aquela garota é tão peculiar
Eu me pergunto se ela está se sentindo bem
Com um olhar sonhador
E seu nariz preso em um livro
Que enigma para o resto de nós é Belle
-
(Belle)
Oh, não é incrível?
É minha parte favorita porque vocês vão ver
Aqui é onde ela conhece o Príncipe Encantado
Mas ela não vai descobrir que é ele
Até o capítulo três
-
(Moradora)
Não admira que o nome dela signifique "Beleza"
Sua aparência não tem paralelo
Mas por trás dessa fachada justa
Receio que ela seja um pouco estranha
Muito diferente do resto de nós
Ela não é nada como o resto de nós
Sim, diferente do resto de nós é Belle
-
Dez jardas!
(Lefou)
"Uau! Você não perdeu um tiro, Gaston! Você é o maior caçador do mundo inteiro!"
(Gaston)
"Eu sei."
(Lefou)
"Nenhum animal vivo tem chance contra você. E nenhuma garota, por falar nisso."
(Gaston)
"É verdade, Lefou. E estou de olho nessa."
(Lefou)
"Huh? A filha do inventor?"
(Gaston)
"Ela é a tal... a sortuda com quem vou me casar."
(Lefou)
"Mas ela é..."
(Gaston)
"A rapariga mais bonita da cidade."
(Lefou)
"Eu sei, mas..."
(Gaston)
"Isso faz dela a melhor. E eu não mereço o melhor?"
(Gaston)
Desde o momento em que a conheci, vi-a
Eu disse que ela é linda e eu caí
Aqui na cidade só há ela
Que é linda como eu
Então eu estou fazendo planos para cortejar e me casar com Belle
-
(Bimbettes)
Olha lá vai ele
Ele não é um sonho
Monsieur Gaston
Oh ele é tão bonito
Acalma o meu coração
Eu mal estou respirando
Ele é tão alto, moreno, forte e belo bruto
-
(Morador)
Bonjour!
(Gaston)
Perdão...
(Morador)
Bom dia!
Mais oui!
Chamas a isto bacon?
Que uvas tão bonitas!
Um pouco de queijo!
Um quilo!
(Gaston)
Me dê licença!

(Morador)
Vou buscar a faca!
(Gaston)
Por favor, deixem-me passar!
(Morador)
Este pão, este pão...
Aqueles peixes, aqueles peixes...
Está um bocado velho!
Eles cheiram!
A senhora está enganada...
(Lefou)
"Bem, é claro! Quero dizer, você faz, mas..."
(Belle)
Deve haver mais do que esta vida provinciana
(Gaston)
Olha, vou fazer da Belle a minha mulher!
-
(Morador)
Olha lá vai ela
Uma garota estranha, mas especial
Uma mademoiselle mais peculiar
É uma pena e um pecado
Ela não se encaixa bem
Porque ela é mesmo uma garota engraçada
Uma beleza, mas uma garota engraçada
Ela realmente é uma garota engraçada
Essa Belle!
-

Canção 2:
Gaston

"Quem ela pensa que é?
Aquela garota se meteu com o homem errado!
Ninguém diz "não" ao Gaston!"
(Lefou)
"Heh heh. Muito bem."
(Gaston)
"Demitido!
Rejeitado!
Foi humilhado em público!
É mais do que posso suportar."
(Lefou)
"Mais cerveja?"
(Gaston)
"Para quê?
Nada ajuda.
Eu estou em desgraça."
(Lefou)
"Quem, você? Nunca!
Gaston, tens de te recompor."
Deus! Me incomoda ver você, Gaston
Parecendo tão deprimido
Todos aqui adorariam ser você, Gaston
Mesmo quando for criticado
Não há homem na cidade tão admirado como você
Você é o cara favorito de todo mundo
Todo mundo está impressionado e inspirado por você
E não é muito difícil ver porquê
Ninguém é esperto como o Gaston
Ninguém é rápido como o Gaston
O pescoço de ninguém é tão grosso como o Gaston
Pois não há homem na cidade tão másculo
Perfeito, um modelo puro
Pode perguntar a qualquer Tom, Dick ou Stanley
E eles dirão de qual time eles preferem estar
Eles preferem estar em
(Bêbados)
Ninguém tem sido como o Gaston
Um chefão como Gaston
(Lefou)
Ninguém tem uma fenda no queixo como o Gaston
(Gaston)
Como espécime, sim, estou a intimidar
(Bêbados)
Meu Deus, que Gaston
Dê cinco "hurrahs!"
Dê doze "hip-hips!"
(Lefou)
Gaston é o melhor
E o resto é tudo goteira
(Bêbados)
Ninguém luta como o Gaston
Ninguém bate como o Gaston
Em uma luta ninguém morde como Gaston
(Bimbettes)
Pois não há ninguém tão robusto e musculoso
(Gaston)
Como você vê, eu tenho bíceps para poupar
(Lefou)
Não é nenhum pouco desgrenhado ou esquelético
(Gaston)
Isso mesmo!
E cada última polegada de mim coberta de pelos
(Bêbados)
Ninguém bate como o Gaston
Tem perspicácia como Gaston
(Lefou)
Em um jogo de cuspir ninguém cospe como Gaston
(Gaston)
Eu sou especialmente bom em expectoração

Ptooey!
(Bêbados)
Dez pontos para o Gaston!
(Gaston)
Quando eu era um rapaz
Eu comia quatro dúzias de ovos
Todas as manhãs para me ajudar a crescer
E agora que cresci
Como cinco dúzias de ovos
Então eu sou mais ou menos do tamanho de uma barcaça
(Bêbados)
Ninguém atira como o Gaston
Faz essas belezas como Gaston
(Lefou)
Em seguida, sai andando por aí
Usando botas como Gaston
(Gaston)
Eu uso chifres em toda a minha decoração
(Todos)
Gaston!
[...]
(Gaston)
O louco do Maurice?
O louco do Maurice...
Lefou, receio que eu estive pensando
(Lefou)
Um passatempo perigoso
(Gaston)
Eu sei.
Mas aquele velho maluco é o pai da Belle
E sua sanidade é apenas "mais ou menos"
Agora as rodas na minha cabeça estão girando
Desde que olhei para aquele velho maluco
Prometi a mim mesmo que me casaria com a Belle
E agora estou desenvolvendo um plano
(Gaston)
Se eu . . . (sussurrar)
(Lefou)
Sim?
(Gaston)
Então nós. (sussurra)
(Lefou)
Não! Será que ela . . .
(Gaston)
(sussurrar) Adivinha!
(Lefou)
Agora eu entendo isso!
(Ambos)
Vamos!
Ninguém trama como Gaston
(Gaston)
Leva tiros baratos como Gaston
(Lefou)
Planos para perseguir malucos inofensivos como o Gaston
(Todos)
E o seu casamento em breve será comemorado
Meu Deus, que homem
Gaston!

Canção 3:
Seja nossa convidada

(Lumière)
"Ma chérie, Mademoiselle,
que é com profundo orgulho e maior prazer que nós a recebemos esta
noite. E agora nós convidamos você a relaxar , deixe-nos puxar uma cadeira enquanto a sala de jantar orgulhosamente apresenta o seu jantar."
Seja nossa convidada
Seja nossa convidada
Coloque o nosso serviço para o teste
Amarre seu guardanapo em volta
de seu pescoço, chérie
E nós fornecemos o resto
Sopa do Dia
Hors d'oeuvres quentes
Por que, nós só vivemos para servir
Experimente a coisa cinza, é uma delícia
Não acredita em mim? Pergunte aos pratos
Eles podem cantar
Eles podem dançar
Afinal, senhorita, esta é a França
E o jantar aqui
Nunca fica em segundo lugar
Vá em frente, desdobre seu cardápio
Dê uma olhada e então você
Seja nossa convidada
Oui, nossa convidada
Seja nossa convidada
Ragu de carne
Suflê de queijo
Torta e pudim "en flambe"
Vamos preparar e servir com talento
Um cabaré gastronômico
Você está sozinha
E você está com medo
Mas o banquete está todo preparado
Ninguém está triste ou reclamando
Enquanto os talheres estão entretendo
Nós fazemos piadas
Eu faço truques
Com meus companheiros castiçais
(Canecas)
E é tudo de bom gosto
Você pode apostar

(Todos)
Venha e levante o seu copo
Você ganhou seu próprio passe livre
Para ser nossa convidada
(Lumière)
Se você está estressada
É um jantar requintado, sugerimos
(Todos)
Seja nossa convidada
Seja nossa convidada
Seja nossa convidada
(Lumière)
A vida é tão enervante
Para um servo que não está servindo
Ele não é completo, sem uma alma para o esperar
Ah, aqueles bons velhos tempos em que éra mos úteis
De
repente, aqueles bons velhos tempos se fora m
Dez anos estamos enferrujados
Precisando muito mais que ser espanados
Precisando de exercícios, uma
chance de usar nossas habilidades
A maioria dos dias nós apenas ficamos em torno do castelo
Flácidos, gordos e preguiçosos
Você entrou e opa!
(Sra. Potts)
É uma convidada
É uma convidada
Saquês vivos, bem, serei abençoada
Vinho foi servido e agradeça ao Senhor
Eu tive os guardanapos recém-passados
Com sobremesa
Ela vai querer chá
E minha querida, por mim tudo bem
Enquanto as xícaras vão dançando
Eu estarei borbulhando, estarei fermentando
Vou me aquecer
Muito quente
Pelo amor de Deus! Isso é um ponto?
Limpe! Nós queremos a companhia impressi onada
Nós temos muito o que fazer
É um cubo ou dois
Para você, nossa convidada?
(Refrão)
Ela é nossa convidada
(Sra. Potts)
Ela é nossa convidada
(Refrão)
Ela é nossa convidada
Seja nossa convidada
Seja nossa convidada
Nosso comando é seu pedido
Faz dez anos que não temos ninguém aqui
E estamos obcecados
Com sua refeição
Com sua facilidade
Sim, de fato, nosso objetivo é agradar
Enquanto a luz da vela ainda estiver acesa
Deixe-nos ajudá-la
Nós vamos continuar
Curso a curso
Um por um
Até você gritar: "Chega! Estou farta!"
Então vamos cantar para
você dormir enquanto digere
Esta noite você descansará
Mas por agora, vamos comer
Seja nossa convidada
Seja nossa convidada
Seja nossa convidada
Por favor, seja nossa convidada

Canção 4:
Há algo lá

(Belle)
Há algo doce
E quase gentil
Mas ele era malvado e ele foi grosseiro e não refinado
E agora ele é querido
E então eu tenho certeza
Eu me pergunto por que eu não vi isso antes
(Besta)
Ela olhou nesta direção
Eu pensei ter visto
E quando nos tocamos ela não estremeceu e m minha pata
Não pode ser
Vou apenas ignorar
Mas então ela nunca me olhou daquele jeito antes
(Belle)
Novo e um pouco alarmante
Quem pensaria que isso poderia acontecer?
É verdade que ele não é o príncipe encantado
Mas há algo nele
Que eu simplesmente não vi
(Lumière)
Bem, quem poderia ter pensado?
(Sra. Potts)
Bem, abençoe minha alma
(Cogsworth)
Bem, quem poderia saber?
(Sra. Potts)
Bem, quem realmente?

(Lumière)
E quem poderia ter adivinhado que
eles vêm juntos
Do seu próprio jeito?
(Sra. Potts)
É tão peculiar
Espere e veja
(Lumière e Cogsworth)
Vamos esperar e ver
(Todos os três)
Em poucos dias
Pode ter algo lá
Que não estava lá antes
(Cogsworth)
Você sabe, talvez haja algo lá
Que não estava lá antes
(Sra. Potts)
Pode ter algo lá
Que não estava lá antes

Canção 5:
Bela e a Besta

(Sra. Potts)
Um conto tão antigo quanto o tempo,
Tão verdadeiro quanto pode ser
Mal se tornam amigos e então alguém
se curva inesperadamente.
Apenas uma pequena mudança
Pequena, só para começar
Ambos um pouco assustados, nenhum dos
dois preparados.
Bela e a Besta.
(Belle)
Dançar com mim?
(Besta)
Oh não, eu não ...
(Cogsworth e Lumière)
Dance com ela!
(Sra. Potts)
Sempre iguais! Sempre uma surpresa!
Sempre como antes. Nunca foi
tão certo como o nascer do sol.
Um conto tão velho quanto o tempo
Uma canção tão antiga quanto a música
Agridoce e estranha, descobrindo
que você pode mudar,
Aprendendo que você estava errado.
Certo como o sol nascendo no oriente.
Um conto tão antigo quanto o tempo, uma
canção tão antiga quanto a rima.
Bela e a Besta.
Um conto tão antigo quanto o tempo, uma
canção tão antiga quanto rima.
Bela e a Besta.
Vá para o armário, Chip.
Já passou da sua hora de dormir.
Boa noite, meu amor.

Canção 6:
A canção da multidão

(Gaston)
"A Besta vai fugir com suas crianças
Ele virá atrás deles à noite."
(Belle)
"Não!"
(Gaston)
"Não estaremos seguros até
que sua cabeça esteja montada na minha pare
de!
Eu digo que devemos matar a Besta!"
(Multidão)
"Mate-o!"
(Multidão)
Não estamos seguros até que ele esteja morto
Ele virá nos perseguindo à noite
Preparado para sacrificar nossos filhos
Para seu apetite monstruoso
Ele vai causar estragos em nossa aldeia
Se nós o deixarmos andar livre
(Gaston)
Então está na hora de agirmos, meninos
É hora de me seguir
Através da névoa
Através das madeiras
Através da escuridão e das sombras
É um pesadelo, mas é um passeio emocionan
te
Faça uma oração
Então nós vamos lá
Na ponte levadiça de um castelo
E há algo verdadeiramente
terrível dentro
É uma Besta
Ele tem presas
Navalha afiada, queridos
Patas enormes
Garras assassinas para a festa
Ouça ele rugir
Veja ele espumar
Mas nós não vamos para casa
Até ele morrer
Bom e morto
Mate a Besta!
(Belle)
"Não! Eu não vou deixar você fazer isso!"
(Gaston)
"Se você não está conosco, você
está contra nós!

Traga o velho homem!"
(Maurice)
"Tire suas mãos de mim!"
(Gaston)
"Não podemos deixá-
los fugir para avisar a criatura"
(Belle)
"Deixe-nos sair!"
(Gaston)
"Vamos livrar o vilarejo dessa Besta. Quem está comigo?"
(Multidão)
"Eu estou! Eu estou! Eu estou!"
Acenda sua tocha
Monte seu cavalo
(Gaston)
Direcione sua coragem para o alvo
(Multidão)
Nós
estamos contando com Gaston para liderar o caminho
Através de uma névoa
Através de um bosque
Onde dentro de um castelo assombrado
Algo está
se escondendo que você não vê todos os dias
É uma Besta
Uma tão alta quanto uma montanha
Não vamos descansar
Até que ele esteja bom e morto
Ataque adiante
A talha, ho!
Pegue sua espada
Pegue seu arco
Louvado seja o Senhor e aqui vamos nós!
(Gaston)
"Vamos cercar o castelo e trazer de volta a sua cabeça!"
(Belle)
"Eu tenho que avisar a Besta! Isso é tudo cul pa minha!
Oh, papai, o que são nós vamos fazer?"
(Maurice)
"Agora, agora, vamos pensar em algo."
(Multidão)
Nós não gostamos
Do que não entendemos
Na verdade, isso nos assusta
E este monstro é misterioso, pelo menos
Traga suas armas
Traga suas facas
Salve suas crianças e suas esposas
Vamos salvar nossa aldeia e
nossas vidas
Vamos matar a Besta!
(Cogsworth)
"Eu sabia! Eu sabia que era tolice alimentar nossas esperanças"
(Lumière)
"Talvez tivesse sido melhor se ela nunca tivesse vindo. Poderia ser?"
(Sra. Potts)
"É ela?"
(Lumière)
"Sacre Bleu! Invasores!"
(Cogsworth)
"Encroachers!"
(Sra. Potts)
"E eles têm o espelho!"
(Cogsworth)
"Avise o Mestre! Se é luta que eles querem vamos estar prontos para eles!
Quem está comigo?"
(Gaston)
"Leve o que você encontrar de espólio
Mas lembre-se, a Besta é minha!"
(Objetos)
Corações em chamas
Banners altos
Nós vamos marchando para a batalha
Sem medo, embora o perigo tenha aumentado
(Multidão)
Levante a bandeira
Cante a canção
Aqui vamos nós, somos cinquenta fortes
E cinquenta franceses não
podem estar errados
Vamos matar a Besta!
(Sra. Potts)
"Perdoe-me, Mestre."
(Besta)
"Me deixe em paz."
(Sra. Potts)
"Mas senhor! O castelo está sob ataque!"
(Multidão)
Mate a Besta
Mate a Besta
(Lumière)
"Isso não está funcionando!"
(Fifi)
"Oh Lumière, devemos fazer alguma coisa!"
(Lumière)
"Espere, eu sei!"
(Multidão)
Mate a Besta
Mate a Besta
(Sra. Potts)
"O que devemos fazer, Mestre?"
(Besta)

"Isso não importa agora.
Apenas deixe-os vir."
(Multidão)

Mate a Besta
Mate a Besta
Mate a Besta!

A primeira e a segunda canção[364] se referem à apresentação de duas pessoas, Belle e Gaston. Enquanto Belle é apresentada por ela mesma, pelos moradores da vila e pelo próprio Gaston, este, por outro lado, é apresentado por seu fiel escudeiro, LeFou, alguns bêbados do bar e pelas Bimbettes que, já na música da Belle, falam sobre ele.

Essas canções, assim como aquelas de *The Little Mermaid*, são inspiradas nos musicais da Broadway. Isso significa dizer que as canções não são entoadas por uma única personagem. Muitas das vezes, os personagens coadjuvantes e o elenco de figurantes ajudam a compor, não somente o cenário, ou espaço, ou o tempo em que a narrativa está se passando, mas também fazem parte desse musical.

A música de Belle revela como a população enxergava a protagonista, bem como apresenta as relações que as pessoas daquele vilarejo mantêm com ela. O comércio era muito importante para o cenário projetado, então, paralelamente à canção cantada por Belle, a faixa musical apresenta arranjos em que os moradores e as moradoras falam sobre o comércio alimentício: falam sobre pães, falam sobre bacon, falam sobre ovos e afins.

Em um determinado momento da canção, há o diálogo entre a heroína e o vendedor de livros que doa um de seus livros a Belle, pois a leitura não é uma das características importantes daquele círculo social. Pode-se perceber que a relação que as pessoas que moravam naquele vilarejo estabelecem com Belle, os primeiros encaravam-na como estranha, pois, enquanto Belle mantinha hábitos e costumes que provavelmente envolveriam uma cidade um pouco maior, com universidades, com mais jovens interessados em conhecimentos múltiplos, os moradores do vilarejo estavam interessados nas questões primordiais da alimentação e seus interesses e costumes envolviam essa mesma questão. Vê-se um padeiro, um vendedor de carne, um vendedor na feira, vendedor de ovos e, destoando desta categoria de mercadores, a sequência apresenta uma *boutique* onde se compram roupas, chapéus e perucas.

Em suma, a protagonista é encarada pelos vilões[365] como uma estranha àquele local. Ela não pertence àquela espacialidade, pois os seus hábitos e seus costumes são diferentes. Além disso, ela não se interessa pelas mesmas coisas que os moradores do

364 As letras originais estão disponíveis no site Disneyclips.
Cf. https://www.disneyclips.com/lyrics/beauty-and-the-beast.html. Acesso em 13 de maio de 2020.
365 Aquele ou aquela que mora na vila.

vilarejo.

Por outro lado, a canção que apresenta Gaston não o encara como um estranho ou como um *outsider* em relação àquele espaço. A música é entoada num bar e não demonstra estranheza e sim harmonia. Aparentemente, a parede do bar é montada com cabeças de animais que ele mesmo caçou, esse elemento já mostra uma certa identidade com o próprio cenário e com os frequentadores dele.

A música também é entoada por outras pessoas como seu amigo LeFou e as Bimbettes. O intuito de tal canção é animar Gaston mostrando a ele, ou melhor, lembrando-o de suas qualidades. Gaston é descrito como o mais másculo dos homens, o mais inspirador, mais esperto e o melhor homem daquele vilarejo. A música foi necessária, naquele momento narrativo, pois Gaston estava triste por Belle ter recusado se casar com ele inúmeras vezes. Porém, se aquela canção tinha o intuito de fazê-lo simplesmente elevar a sua autoestima, ela fez muito mais que isso. Gaston construiu um plano para recuperar Belle e fazer com que ela aceitasse finalmente se casar com ele.

É importante notar que, enquanto na outra canção, era possível perceber sons ambientes da cidade como galinhas, ovelhas, pessoas circulando na rua, comprando e vendendo mercadorias, nesta segunda canção também se pode perceber alguns sons ambientes como canecas batendo, o som do pisar de Gaston no assoalho de madeira, e em uma das sequências desta canção, Gaston se envolve numa briga de bar e se ouvem os sons de socos, de chutes e até mesmo de mordidas.

Esses sons ambientes do bar também permeiam um pouco do nosso imaginário acerca do que é o ambiente ou do que viria a ser o ambiente do bar naquele período histórico. Construiu-se a ideia de que o bar é um espaço animado, onde as pessoas cantam por estarem muito alegres, onde festejam e onde brigam e todas essas características que permeiam nosso imaginário foram utilizadas para representar aquele espaço que combinava com Gaston. Afinal, ele é apresentado como um sedutor, boêmio, que quer exibir seus prêmios, mas também é o bom camarada dos homens do vilarejo, um exemplo ou, até mesmo, aquele que causa inveja.

Ambas as canções estão em ritmo acelerado justamente para dar a sensação do ritmo daquele vilarejo que, apesar de ser uma cidadezinha pequena com poucos habitantes, era um lugar relativamente movimentado tanto de dia, quanto a noite em espaços diferentes.

A terceira canção chamada *Be our guest*, é cantada por todos os objetos encantados à Belle, quando ela desce para jantar no castelo. A canção foi elaborada, tanto a parte escrita,

quanto a parte sonora, a partir da inspiração em um show de cabaré francês. Há luzes, danças, passos harmoniosamente construídos, sincronia entre os objetos ao dançar e ao cantar, jogos de câmera que acompanham os objetos que estão cantando em determinados momentos e também há uma iluminação específica para combinar com a canção, geralmente as cores utilizadas são o amarelo, azul e o rosa.

Há todo um charme daquele que canta a maior parte desta canção, Lumière, o castiçal, que é quem fala mais palavras em francês e que é reconhecido como um galanteador, encantador e charmoso personagem. Como uma canção de cabaré, ela não possui o mesmo ritmo em sua duração, como as canções anteriores. Em alguns momentos ela se torna mais rápida, e em alguns outros momentos ela se torna mais lenta, justamente para dar o tom de encenação que os espetáculos de cabaré tinham. Estes últimos, que serviram como base para a construção dessa canção imagética e sonoramente, não são cabarés específicos da França dos séculos XVIII-XIX, mas sim cabarés do século XX. Muitos espetáculos, inclusive nos Estados Unidos, inspirados por uma veia francesa, foram a base para a construção dessas sequências.

Nela, Lumière tenta convencer Belle de que aquele espaço é um espaço maravilhoso e que apesar do medo que ela tem, e da sensação de estar sozinha, ela não está, pois os objetos são seus parceiros neste espaço. Juntamente a esse convencimento que o candelabro tenta fazer a partir da canção, uma série de pratos tipicamente franceses e bebidas que circulavam pela França também foram adicionados à canção a fim de dar, mais uma vez, uma base cultural para o cenário e para a narrativa imagética e sonora.

Nessa canção, há o uso de instrumentos de metal de sopro. Trombones e trompetes são muito mais utilizados e audíveis que nas melodias anteriores. Isso pois queriam dar a sensação de um outro cenário e um outro espetáculo, muito mais planejado e muito mais elaborado do que os das canções anteriores. As canções que apresentam Belle e Gaston são construídas de maneira simples e dão enfoque aos sons ambientes e às historietas paralelas que ocorriam juntamente à narrativa principal cantada ou por Belle ou por LeFou.

A quarta e a quinta canção envolvem nenhuma apresentação de personagens e nenhum espetáculo muito elaborado. Essas representam o relacionamento entre Belle e a Besta, bem como seu progresso. Na quarta canção, Belle nota algo diferente na Besta e a Besta nota um olhar diferente de Belle, mas, ao mesmo tempo, eles tentam se esquivar e não chegar à alguma conclusão precipitada. Em outras palavras, simplesmente algo mudou e há algo diferente na relação dos dois, porém, por receio e pelo tom de novidade, nenhum

deles afirma ser algo consolidado.

Entoada no ritmo andante, a conexão que espectadores ou espectadoras possam ter em relação àquele relacionamento entre os protagonistas se dá vias toques nos imaginários. Ou seja, além das imagens que são apresentadas, a canção foi composta no ritmo andante para fazer com que o público espectador apoie o casal e, de certa forma, se sinta feliz por eles estarem se apaixonando. A proximidade do ritmo natural do nosso andar e do nosso falar, na verdade, considerado natural, com o ritmo da canção ajuda não só a entender do que ela trata, mas também a concordar com o que ela está entoando.

Uma decisão certeira dos compositores é de colocar a Ms. Potts, dublada por Angela Lansbury, para entoar um trecho desta quarta canção e entoar a quinta canção por completo. O timbre de sua voz é conhecido como caloroso. O timbre caloroso passa a sensação de aconchego, de conforto, de lugar querido e de calmaria e tranquilidade. Ao escolhê-la para entoar o final da quarta canção, reafirmando que há algo diferente entre o casal, e na quinta canção, reafirmando que tão certo quanto o nascer do sol, ou o tempo, ou a música, esse casal está dando certo ou dará certo, o público começa também a aceitar e apoiar o romance entre eles.

É um *insight* musical muito poderoso. Isto pois, se analisado friamente, talvez o público caísse na redução de um relacionamento abusivo em que há algum tipo de síndrome de Estocolmo e uma relação de dominação entre o homem e a mulher. Entretanto, contrariando o modo mais "racional" ou "afastado" de encarar a narrativa, o ritmo alegre, as sequências musicais animadas e ritmo andante com uma voz calorosa e aconchegante tocando os imaginários de que é belo ver como a protagonista mudou a Besta e em como sentimentos estão aflorando entre eles, fica difícil para o público, independentemente da faixa etária, não se identificar e apoiar a mensagem que os compositores queriam passar.

A quinta canção, *Beauty and the Beast*, fez sucesso não somente dentro da animação com a voz de Ms. Potts, o bule encantado, mas também foi sucesso nas rádios e nas mídias fora do cinema na voz de Celine Dion. A canção ganhou o Oscar de melhor composição musical e, se Celine Dion não era conhecida nos Estados Unidos até 1990, *Beauty and the Beast* a colocou nos holofotes da música internacional.

Até o ano de 1990, Celine Dion cantava apenas em francês e era reconhecida no Canadá, em parte da França e nos países falantes da língua francesa. Contudo, decidiu aprender inglês e em 1990 lançou o seu primeiro *single* em outra língua que não o francês, intitulado *Unison*, mesmo nome de seu primeiro álbum anglófono. Com o sucesso do *single*,

Celine Dion foi cotada para cantar a canção escrita por Howard Ashman e pelo compositor Alan Menken.

Em novembro de 1991 Celine Dion, junto ao cantor norte-americano, Paebo Bryson, lançou como único *single* da trilha sonora do filme a canção *Beauty and the Beast*. Esta foi a primeira música da Disney a ser rearranjada em uma versão pop de si mesma para os créditos finais do filme. Segundo entrevista dada para o making of, a escolha de Celine Dion passou pelo gosto de Alan Menken que era fã da cantora. Contudo, por não fazer muito sucesso nos Estados Unidos, um dueto com Paebo Bryson foi criado para que tivesse mais apelo junto ao público local.

Na versão pop gravada para as rádios e para os créditos finais do filme, a instrumentalização da canção tem forte expressão do jazz, que é possível perceber pelo oboé elétrico, o teclado e a forte bateria, que não aparecem na versão fílmica cantada por Lansbury. O ritmo moderado lento com batidas em andante ainda é comum às duas versões e a música se tornou definitivamente um dos maiores sucessos da Disney, até os dias atuais.

A última canção, entoada pela multidão e por Gaston ao rumarem para o castelo a fim de matar a Besta, é bastante similar às canções fílmicas com características que bebem em narrativas de terror ou horror. Até os dias atuais, o ritmo da música cantado ou tocado nesses tipos de filmes, com uma característica mais fantasiosa, é igual aos usados por essa faixa musical, como, por exemplo, *The Nightmare Before Christmas* de 1993 e *Coraline* de 2009, tornando-se uma inspiração para musicais animados posteriores.

É importante notar que a canção começa com o andamento *Vivace* e, posteriormente, passa ao *Vivacíssimo* a partir da metade da canção, e os batimentos por minuto aumentam gradativamente. Conforme a multidão chega mais perto do castelo e do confronto, mais acelerada se torna a música e mais tensão ela cria no espectador ou espectadora que, além de ver imagens frenéticas, ouve uma música que, a partir da aceleração, também instaura o suspense, como a clássica música de *Jaws*, de Steven Spielberg de 1975.

Gaston incita a multidão a acompanhá-lo para matar a Besta, pois convence os moradores da vila de que a Besta matará as crianças, roubará as esposas e é um mal para aquela sociedade. O refrão *catch* de 'mate a Besta' entoado pela multidão é acompanhado por batida de madeira na porta do castelo, ou por algum outro som de marcha que, com os arranjos feitos para os instrumentos de cordas, como violinos, sincronicamente levam o espectador ou espectadora a se tensionar a cada som forte do compasso. Tal recurso

também foi utilizado na cena em que a madrasta desce as escadas do castelo em *Snow White*. Tocado em *Bruscamente*, o que torna o som bastante marcado, o andamento da canção acompanha, num primeiro momento, a caminhada da multidão e, num segundo, a velocidade de seus ataques ao portão do castelo.

IV.III CORPOS BRANCOS HETERONORMATIVOS:
A performance das princesas europeias do final do século XX

No período anterior, como apontei, as heroínas das animações disneyanas enfrentavam suas adversidades, ou melhor, suas jornadas, por consequência de seus pais, em maioria já falecidos, haverem se casado com mulheres más. O padrão de vilã, madrasta ou não, era o mesmo: mulheres maduras, com medo de envelhecer que, em função de tal medo, construíam relações com as mulheres mais novas pautadas na dominação e nas tentativas de assassinar ou criar obstáculos para a ascensão e liberdade socioeconômica destas últimas.

Tal liberdade, também como mostrei, tem relação direta com o casamento heterossexual. Em suma, homens salvam mulheres mais novas da prisão condicionada por mulheres maduras com auxílio, às vezes, de mulheres anciãs mágicas que suprem a necessidade da carência materna dessas heroínas.

Essas expressões tradicionais e clássicas da animação disneyana também são visíveis em *The Little Mermaid*. Tal animação, assim como posteriormente *The Princess and the Frog*, deve ser considerada como um filme de transição de paradigmas. Nele, veem-se elementos tanto das representações antigas associadas às mulheres, quanto pistas do que se tornará o padrão das produções subsequentes. Em *The Little Mermaid* ainda há a vilã que, apesar de não representar uma mulher e nem um homem, por ser uma personagem *Queer*, aliada ao padrão disneyano de representação vilanesca, torna-se a intermediária pois, nas animações clássicas as vilãs eram mulheres, mas nas animações modernas, a vilania é incorporada em personagens masculinos.

Ariel, a pequena sereia, também demarca os dois lados do paradigma clássico e moderno. É uma princesa jovem, como Branca de Neve, Cinderela e Aurora, mas também possui um espírito aventureiro e questões associadas à relação com a figura paterna como as heroínas sucessoras.

Apesar da animação de 1989 ser considerada uma produção de transição, como defendo, ela possui características comuns aos demais filmes que, em conjunto, constroem um novo padrão de mulher, com um novo padrão de filme, com um novo padrão de canções.

Os filmes não são orquestrados do começo ao fim como ocorrera em *Snow White and the seven dwarfs*. Contudo, mais canções surgiram nas produções da década de 1990. Isso se deve ao fato de que tanto os envolvidos na banda sonora, quanto a própria mudança de

direção do estúdio tornaram os filmes musicais da Disney parecidos com os musicais da Broadway. Dubladoras e dubladores, musicistas e compositores que já haviam trabalhado no teatro mais famoso do mundo foram contratados pelo estúdio a fim de transformarem os filmes da Disney em espetáculos animados.

Percebe-se que com Belle, inicia-se a representação de heroínas mais velhas. A escolha por se representar mulheres mais maduras foi fruto de uma pesquisa mercadológica de novos públicos consumidores e de uma nova geração interessada em consumir as produções cinematográficas, muito além do público 'família' e 'infanto-juvenil' visado nas primeiras produções.

Todas as heroínas desse período e do posterior, sem exceção, possuem problemas com a figura paterna e sua jornada se inicia ou ganha poder por consequência desse relacionamento conturbado: ora a princesa confronta a figura paterna por amor a ele, ora ela o confronta por amor a outrem. Ademais, apesar de tais protagonistas serem mais independentes e mais emancipadas que as anteriores, a figura masculina do par romântico é presente.

Uma maior densidade nas representações masculinas na animação aparece em homens heroicos que enfrentam bruxas do mar, governadores corruptos, caçadores cruéis ou ainda um exército inteiro de Hunos. Isto é, não há mais espaço para príncipes que apenas dançam e se casam com as protagonistas, conta-se sobre os desejos, os sonhos e a trajetória pessoal desses homens representados na tela.

As trajetórias das heroínas e dos heróis que se cruzam e se unem pelo amor tem relação com a inserção da jornada do herói no processo de roteirização das animações. Contratado pela Disney, Christopher Vogler, famoso por estudar as jornadas dos heróis de acordo com os estudos da psicologia analítica de Carl Gustav Jung e de Joseph Campbell, introduziu nas animações disneyanas a fórmula perfeita de se contar trajetórias e, apesar de na época já existir a jornada da heroína, escrita por Maureen Murdock em 1990, pouco se divulgava a trajetória diferenciada das protagonistas femininas nos contos de fadas.

Hoje, apesar da pouca divulgação da jornada da heroína, o livro de Murdock serviu como base para inúmeras narrativas com protagonistas femininas, a exemplo, *Moana* é abertamente roteirizada a partir da fórmula elaborada e difundida no livro *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness.*

Nota-se, também, que as heroínas passam a ser acompanhadas por figurações masculinas que não são representações de homens. Em outras palavras, personagens não humanos, com características masculinas como voz, sexo, personalidade e valores tidos

como do universo masculino, passam a interagir com essas protagonistas. Em *The Little Mermaid* esses personagens são animais, remetendo ao padrão das princesas anteriores que dialogam com pássaros, cervos, veados e esquilos.

Contudo, em seguida, Belle, Pocahontas e Mulan não dialogam com nenhum dos animais que aparecem, sejam esses os que as cercam ou apenas animais que interagem com elas em um breve momento narrativo, algo retomado em *The Princess and the Frog* pela transformação da protagonista num anfíbio. Os seres encantados, espaço narrativo que antes era ocupado por mulheres anciãs, passa a ser misto. A anciã existe: em *Pocahontas* a Vovó Willow, como figuração feminina representando o espírito da floresta, é um ser místico que dialoga com a protagonista; em *Mulan*, a Vovó Fa também possui um papel importante para o desenrolar da narrativa, sendo a figuração feminina oposta à heroína[366]. Essa também possui ligação com o místico e os ancestrais da família. Entretanto, temos Kekata, o líder espiritual, em *Pocahontas;* os objetos encantados, em *Beauty and the Beast,* e Mushu, o dragão ancestral, em *Mulan.*

Com exceção de Mulan, as demais princesas são órfãs de mãe. Todavia, a figura da mãe-castradora existente nas animações clássicas nos papéis de madrasta não aparece mais. Os vilões tornam-se homens e, com exceção do líder dos Hunos, Shan Yu, o padrão de cores e formas é mantido, com algumas modificações a partir de outras inspirações e cenários, a fim de construir uma unidade semiótica entre as animações disneyanas.

Embora as mulheres representadas de 1989 a 1998 sejam mais aventureiras, independentes, com características consideradas masculinas como inteligência e coragem, neste período elas ainda dependem de um relacionamento duplo com homens: aceitação e/ou atenção aos seus pais e um romance com os heróis das narrativas.

366 Tal discussão será tratada no capítulo seguinte, na seção intitulada "Três gerações de mulheres: da conservadora a liberal", nas páginas 485-486.

V. NOVOS LUGARES, NOVAS MULHERES: O PARADIGMA DA MULHER EXÓTICA E 'EMPODERADA'

> O destino do feminismo na era neoliberal apresenta um paradoxo. Por um lado, o movimento contracultural relativamente pequeno do momento anterior se expandiu exponencialmente, disseminando com sucesso suas ideias pelo mundo. Por outro lado, as ideias feministas se submeteram a uma mudança sutil de validade no novo contexto econômico.
>
> NANCY FRASER

Com a compra de muitas concorrentes na década de 1990 e início dos anos 2000, a *Walt Disney Company* se tornou um dos maiores conglomerados midiáticos do mundo. Marvel, ABC, LucasFilm, Pixar, Hulu, ESPN, Fox Networks Group, 20th Century Fox, Sky, Walt Disney Studios, Walt Disney Parks & Resorts, Disney Consumer Products & International Media, Disney Media Networks/ Touchstone Films, The Muppets, Maker Studios e Disney Channel são parte da família Disney que parece engolir alguns de seus concorrentes – diretos e indiretos – mais lucrativos a fim de monopolizar boa parte da indústria.

Apesar de haver a Dreamworks e a Warner Animation Group como concorrentes não vendáveis, pelo menos por enquanto, quando se pensa em animação boa parte da população, pelo menos ocidental, pensará nas produções disneyanas.

A década de 1990 ficou conhecida como o auge das animações da Disney. Nela, suas animações, que circulavam pela América e parte da Europa, passaram a ganhar espaços nos cinemas orientais com produções mais chamativas e interativas culturalmente e cenograficamente para populações não-ocidentais. Ademais, com o *homevideo* sendo comercializado, produções clássicas da Disney passaram, também, a serem revisitadas por uma nova geração.

Com a virada do século e inúmeras outras produções dentro da própria Companhia, a Walt Disney Animation Studios deixou de ser a maior produtora de filmes animados da Disney. Ao dividir as produções e os orçamentos com a Pixar, por exemplo, a sequência de sucessos do estúdio vista de 1989 a 1999 com sete animações lucrativas, a saber, *The Little Mermaid, Beauty and the Beast, Aladdin, The Lion King, Hercules, Mulan* e *Tarzan,* não se repetiu nas primeiras décadas do novo século.

O feminismo, dentro das discussões que tangem as construções cinematográficas,

pensa o cinema com um objetivo de "estabelecer um percurso histórico da presença da mulher no cinema e desconstruir os fundamentos que encaminham diferentes possibilidades de interpretação dos filmes"[367].

Assim, os valores, qualidades, corpos e comportamentos antes ditados majoritariamente por homens passam a ser desconstruídos por um novo olhar: Independente do gênero, um olhar mais crítico, partindo de discursos históricos sobre a pluralidade do que é ser mulher. Impostos ou naturalizados, esses novos olhares podem ser percebidos pelas mudanças, desde as primeiras animações da Disney até as mais atuais nas quais mulheres são projetadas.

Em 1999 a *Disney Consumer Products* uniu as Princesas Disney para venderem brinquedos, peças de vestuário, bicicletas e outras mercadorias[368]. Ao total, atualmente, nessa reunião constam 13 animações: *Snow White and the seven dwarfs* (1937)*; Cinderella* (1950)*; Sleeping Beauty* (1959)*; The Little Mermaid* (1989)*; Beauty and the Beast* (1991)*; Aladdin* (1992)*; Pocahontas* (1995)*; Mulan* (1998)*; The Princess and the Frog* (2009)*; Tangled* (2010)*; Brave* (2012)*; Frozen* (2013) e *Moana* (2016)[369].

Aqui cabe uma importante observação: *Brave* de 2012, é o primeiro filme inteiramente da Pixar que conta com uma protagonista feminina, sendo parte do universo Disney. E *Tangled*, de 2010, foi o primeiro filme da *Walt Disney Animation Studios* a ser produzido quase integralmente em 3D. Porém, como nas animações da década de 1990, o filme foi feito em parceria com outros estúdios, desta vez, pertencentes à Disney.

Tangled, sob meu ponto de vista, é uma produção à parte do caminho trilhado pela *Walt Disney Animation Studios* em se tratando das representações de mulheres. Percebe-se na animação, o resgate do mote clássico da Disney, isto é, contos de fadas, com a tipologia clássica das personagens: uma bruxa, um príncipe e uma princesa. A bruxa ocupa o espaço de vilã, a princesa de heroína e, diferentemente das animações clássicas e de parte das modernas, o príncipe ocupa o cargo de anti-herói e não herói comumente visto na filmografia disneyana.

A leitora ou o leitor pode questionar se *The Princess and the Frog* não se trata da mesma situação. E a resposta para tal é não. A animação de 2009 foi pautada não no conto

367 KAMITA, Rosana Cássia. Relações de gênero no cinema: contestação e resistência. Revista Estudos Feministas, v. 25, n. 3, 2017, p.1394.
368 CHMIELEWSKI, Dawn; C. ELLER, Claudia. "Disney Animation is closing the book on fairy tales."
Los Angeles Times 21 November 2010.
369 Ainda estão inserindo os produtos da animação *Raya and the last dragon*, de 2021.

dos irmãos Grimm, mas na obra *The Frog Princess,* de 2002, escrita por Elizabeth Baker. Em outras palavras, *The Princess and the Frog* se trata da releitura da releitura de um conto de fadas. As personagens são diferentes, a vilania é ocupada por um homem, as temáticas são outras e, apesar da aparente semelhança de que um príncipe se torna um sapo, a principal questão do longa é que Tiana se torna uma rã.

Por conseguinte, ao observar *Tangled*, noto o pontapé da produtora em resgatar os contos clássicos, sem necessariamente usar de outros roteiros como em *The Princess and the Frog*, e ressignificá-los a fim de que tornem as mulheres representadas mais fortes, mais coesas e com um background que justifica suas ações, mesmo más, como na sequência *Maleficent* e *Maleficent: Mistress of Evil*.

Nota-se que os *remakes* em *live-action*, iniciados em 2014, com *Maleficent* seguido de *Cinderella*, em 2015, seguiram o padrão visto em *Tangled*: personagens clássicas, cenário clássico, canções clássicas, bases em Perrault, Grimm e Andersen com protagonistas mais ativas e independentes de personagens masculinas. O sucesso fez com que a *Disney Productions* investisse no *remake* de outros filmes, que não só os baseados em contos de fadas, como *Mogli, Dumbo, The Lion King, Aladdin* e *Mulan* para construir um novo *branding*: além de querer ser reconhecida no mercado cinematográfico como aquela que possui histórias eternizadas – e que, por extensão, agrada diversos públicos com a mesma história com roupagens diferentes – também é a produtora engajada politicamente em prol das mulheres.

De 1989 a 2021, a sociedade passou por três grandes ondas do movimento feminista e com o desenvolvimento do consumo e do capitalismo cada vez mais alargado, principalmente nos Estados Unidos - que desde os anos de 1950 mostrava para os seus e para o mundo os *fast foods,* os novos carros e o que o poder de compra da *Golden Age* proporcionava para o americano de classe média -, as mulheres deixam de ser restritas ao lar e passam a construir suas próprias trajetórias no âmbito público.

Essa transformação também é visível nas princesas que, aos poucos, saem dos espaços domésticos a partir das produções modernas. A grande diferença entre Ariel e Belle de Pocahontas, Mulan e Tiana é que as primeiras são baseadas em contos de fadas do período moderno e as três últimas não. Ariel e Belle são princesas europeias, que correspondem a um padrão de mulher específico: branca, que se casa com um nobre, que possui apenas a figura paterna e que se vinculam, por uma questão identitária, ao cidadão e cidadã estadunidense e europeu de classe média. Por outro lado, Pocahontas, Mulan e Tiana são representações de mulheres etnicamente diferentes, uma nativo-americana, uma

chinesa e uma afro-americana; que possuem cores diferentes para seus corpos, que foram construídas sob a lente do exotismo dos produtores, animadores e ilustradores da Disney, que têm seus *status* de princesas de formas variadas, muito mais ativas nas animações – no que tange a movimentação pautada no gênero ação – e que lutam apenas com vilões homens.

Princesas do Oriente como Jasmine e Mulan mostram a investida multicultural que o estúdio Disney procurou fazer na década de 1990. Princesas como Pocahontas e, posteriormente, Tiana, mostram uma América plural, diferente e que ultrapassa o padrão caucasiano das princesas europeias do período clássico e da própria Belle de *Beauty and the Beast* e Ariel de *The Little Mermaid*.

Porém, apesar das multinacionalidades, todas as princesas estudadas no capítulo anterior e neste possuem uma característica comum: o conflito com a figura paterna. Ariel ao querer descobrir o mundo humano; Belle ao procurar salvar seu pai da Besta; Pocahontas ao assumir seu amor ao estrangeiro conquistador; Mulan ao salvar seu pai da inescapável morte caso fosse à guerra; e Tiana ao tentar honrar a memória do pai e construir o restaurante tão desejado por ele. Todas as narrativas e as jornadas dessas heroínas mostram o atrito entre filhas mulheres e seus pais. Continuando o padrão, três delas não possuem mães, o que as leva a ter um relacionamento com o pai de maior intensidade, necessidade e, muitas das vezes, dependência financeira, social e política.

Diferentemente do padrão familiar de Ariel e Belle, Pocahontas, Mulan e Tiana possuem arranjos familiares diversos: Pocahontas só possui o pai, Mulan os pais e uma avó e Tiana perde o pai no decorrer da narrativa. Além disso, as narrativas não são pautadas em contos de fadas modernos: *Pocahontas* é uma reconstrução disneyana a partir das representações literárias, imagéticas e teatrais, com consultoria histórica, da personagem real; *Mulan* é pautado em uma lenda chinesa, com arranjo da versão do século XII e algumas outras posteriores e *The Princess and the Frog* é pautado na adaptação de E. D. Barker sobre o conto dos Grimm.

Apesar de, em 2004, a Disney anunciar que não produziria mais filmes de animação tradicionais – em 2D – por consequência do fracasso de *Home on the range*, após a compra da Pixar, em 2006, o estúdio abre as portas para o que seria sua última produção clássica, em 2009, *The Princess and the Frog*. Porém, independentemente da produção 2D ou 3D, a Disney é "mais que um gigante corporativo, é também uma instituição cultural que luta fortemente para proteger seu status mítico de provedor da inocência e virtude moral

americana"[370].

Os filmes da Disney são encarados pelo público como autoridades e instâncias de legitimidade cultural que ensinam papéis sociais e valores tanto quanto instâncias tradicionais de costumes e crenças como as instituições religiosas, a família e a escola. Como qualquer meio midiático, as produções da Disney, que alcançam os públicos por meios impressos, digitais, televisivos e cinematográficos, conseguem misturar sua ideologia ao encantamento narrativo que, ao usar de elementos fantásticos e maravilhosos, tocam os imaginários de gerações de espectadoras e espectadores.

Apesar de não concordar com Giroux que acredita que a Disney é uma produtora com enfoque em crianças – mesmo tendo tal faixa etária como seu carro-chefe – reitero sua fala de que

> Como uma produtora de cultura para crianças, a Disney não deveria receber uma absolvição tão fácil por ser definida como uma fortaleza universal de diversão e alegria. Pelo contrário, como uma das principais instituições da construção da cultura infantil dos Estados Unidos, ela merece uma desconfiança saudável e um debate crítico. Esse debate não deveria ser limitado aos lares e sim uma característica central das escolas e de qualquer outro meio público crítico de aprendizado[371].

Isto é, a necessidade de se estudar essas animações deve alcançar cada vez mais espaços com debates importantes de diagnósticos, hipóteses e soluções para os estereótipos lançados pela produtora que, apesar de tentar reconstruir suas narrativas pelas refilmagens, causou e ainda causa impactos nos seres sociais que se veem ou não representados no mundo disneyano projetado.

Bombardeada desses ataques, procurando continuar estabelecida no mercado e após a concorrência ironizada da princesa Fiona da franquia *Shrek* (2001-2010), a Walt Disney Company passou a construir novos filmes com personagens com múltiplas personalidades. Vilania, heroísmo, anti-heroísmo e antagonismo passam a conviver na narrativa de forma não ensimesmada, mas com possibilidades de adaptação e transformação das personagens de acordo com o desenrolar da trama.

Dessa forma, uma parcela do público, ao já ter contato com outras possibilidades de princesas e vilanias, por exemplo, passa a querer consumir novas representações de

370 GIROUX, Henry. Op Cit., 1995, p.66.
371 GIROUX, Henry. Op. Cit., 1995, p. 68.

mulheres. A mudança do discurso social sobre a mulher, em confluência às novas produções da concorrência, fez com que a *Walt Disney Animation Studios* trouxesse mulheres mais plurais para suas obras, como o fenômeno Anna e Elsa de *Frozen I* e *II*, *Moana* e *Raya*.

V.I A Exótica Nativa:
Pocahontas (1995)

Em 1990 a Disney lançou o longa-metragem *The Rescuers Down Under,* que foi, relativamente, um sucesso. O diretor, Mike Gabriel, queria colaborar com o roteirista Joe Grant em um novo filme, de preferência um épico de grande escala adaptável ao tipo de musical estilo Broadway que a Disney propunha desde *The Little Mermaid*. Em entrevista, o diretor afirmou:

> Eu sabia que queria que fosse uma história de amor e estava pensando que um western podia ser um pouco diferente. Eu pensei sobre alguns outros títulos, mas parecia que todos já haviam sido feitos antes. E então o nome Pocahontas me veio à mente e eu fiquei bastante ansioso em relação a ele. Todos conheciam o conto de ela salvando a vida de John Smith e parecia um modo natural de contar a história sobre dois mundos conflitantes separados tentando entender um ao outro.[372]

O presidente da *Walt Disney Feature Animation*, Peter Schneider, aprovou a ideia que foi fundida a uma versão animada da história de Romeu e Julieta que estava sendo cogitada no estúdio. Após *Beauty and the Beast* ser indicada ao Oscar de Melhor Filme, o diretor do departamento de animação, Jeffrey Katzenberg, resolveu fazer com que Pocahontas se encaixasse em suas ambições de repetir o feito. O filme foi construído como uma história madura, com personagens mais adultas, com animais mudos e excluiu-se boa parte dos momentos cômicos.

Em 1992, após concluir seu trabalho supervisionando a animação do Gênio de *Aladdin*, Eric Goldberg se uniu a Mike Gabriel como codiretor de *Pocahontas*. Os produtores, em seguida, foram pesquisar o ambiente onde a história se passaria, visitando Jamestown e a reserva indígena Pamunkey. Enquanto Eric Goldberg cuidava da animação e do clean-up das personagens, Mike Gabriel cuidava dos modelos de cor, cenários e layouts.

Inúmeros personagens animais coadjuvantes que viriam a interagir com a protagonista, foram pensados, desenhados e projetados. Contudo, os diretores escolheram

372 "I knew I wanted it to be a love story and was thinking that a western might be a little different. I thought about some other titles, but it seemed like they had all been done before. And then the name Pocahontas came to mind and I was very anxious about it. Everyone knew the tale of her saving John Smith's life and it seemed like a natural way of telling the story about two separate conflicting worlds trying to understand each other." In: The Making Of of Pocahontas, 1995.

personagens mudas, como o beija-flor, Flit, e Meeko, o guaxinim. Estes seriam os animais que permitiriam uma pitada de humor menos exagerada e cujas expressões seriam mais bem captadas em pantomima.

Um dos maiores desafios enfrentados pelos produtores do filme foi a falta de informação sobre a veracidade de diversos eventos que cercam a história de Pocahontas. Até o maior acontecimento do filme, o de Pocahontas salvar a vida de John Smith, causa alguma controvérsia entre os historiadores que debatem se o fato realmente aconteceu ou não.

Segundo o produtor James Pentecost, "se os próprios historiadores não conseguem concordar, nós sentimos que tínhamos certa liberdade do que é conhecido do folclore para criar a história"[373]. Houve controvérsias e discussões um pouco acaloradas entre as tribos nativo-americanas e os roteiristas da Disney, em função da narrativa bastante romantizada criada pela Disney da relação entre nativos americanos e ingleses. Apesar de todo esse contexto, o ator Russell Means, que também era ativista dos direitos dos nativos americanos, foi contratado não só para ser o dublador da voz do pai de Pocahontas, como também o responsável pelo *background* histórico-cultural das representações narrativas visuais e escritas dos nativos norte-americanos.

Porém, essa não foi a primeira representação cinematográfica da personagem histórica Pocahontas, muito menos de sua história. Em 1924, a *Universal Pictures* produzira um curta-metragem mudo, intitulado *Pocahontas*, estrelado por C. L. Sherwood como John Smith e Lola Todd como Pocahontas e o filme fora dirigido por Bryan Foy.

Contudo, a versão da década de 1920 apenas serviu de inspiração para os *storyboards* e para a estética fílmica do longa animado da Disney; e, enquanto o filme da década de 20 sequer ficou reconhecido no cenário cinematográfico, em contrapartida, o filme da Disney da década de 1990 venceu o Oscar de melhor canção original com *Colors of the Wind* e de melhor trilha original com a mesma canção.

O filme[374] foi lançado no ano de 1995, e foi a primeira animação do estúdio

373 Making of de Pocahontas, 1995.

374 Pocahontas conta com a direção de Mike Gabriel e Eric Goldberg; produção de James Pentecost; roteiro de Carl Binder, Susannah Grant e Philip LaZebnik e é importante destacar que, desta vez, o roteiro foi produzido como o era da forma clássica, sem script. Irene Bedard interpretou Pocahontas, Mel Gibson interpretou John, David Ogden Stiers o Governador, Michelle St John como Nakoma e Linda Hunt como Vovó Willow. As composições musicais ficaram sob a responsabilidade de Alan Menken que, pela primeira vez em sua caminhada pela Disney, trabalhou sem seu colega, já falecido, Howard Ashman. Porém, Stephen Schwartz, que também tinha experiências com musicais teatrais, foi chamado para compor o time de letristas. A edição do longa ficou sob a responsabilidade de H. Lee Peterson; a direção de arte por Michael Giaimo; o

inspirada em uma personagem real, nesse caso na lenda que cerca a nativa norte-americana apelidada de Pocahontas – que significa brincalhona – e que se chamava Matoaka. Pocahontas, a personagem real, viveu entre os anos de 1595 e 1617, mas sobrevive, instigando a curiosidade e as transformações histórico-sociais a partir dos acontecimentos de sua vida entre o meio midiático e o historiográfico.

O longa-metragem, além de ganhar a premiação do Oscar nas categorias de canção e trilha, que desde *The Little Mermaid*, vinha se tornando tradicionalmente um prêmio Disney, arrecadou 346 milhões de dólares mundialmente e continuou o feito de *Beauty and the Beast*: sem modelos vivos, mas com inspiração em pessoas reais para a construção das personagens.

Pocahontas poderia ser considerada uma história sobre racismo e intolerância. Por outro lado, também se relaciona com respeito por outras culturas. Mas é importante salientar que o filme, indiretamente, dialoga com um aspecto da representação cinematográfica do "Oriente" em um contexto de aceleração da globalização da economia, cultura e política. Se filmes retratando asiáticos foram os principais alvos de criação de um "Oriente" subjugado e emasculado, também é através do cinema que relações étnicas harmoniosas podem ser imaginadas e apresentadas.

Pela tentativa da *Disney Corporation* em encorajar pessoas de diferentes cores e nações a consumir sua fantasia, tornou-se necessário apresentar o Oeste não branco. Neste cenário, *Pocahontas* da Disney estreou como o filme no qual vemos a primeira personagem não branca que fala sobre o seu lado da história americana.

No entanto, um fechamento à minha leitura de *Pocahontas* revela a tensão estratégica envolvida na defesa de um mundo multicultural. Se por um lado tem-se a representatividade feminina e não branca, por outro reproduz-se a estrutura do homem branco ocidental dominador, salvador e herói dos brancos e dos não brancos.

De acordo com Fariman Tobing Rony, "[...] o cinema tem sido o principal meio pelo qual a raça e gênero são visualizados como categorias naturais; o cinema tem sido o local de intersecção entre antropologia, cultura popular, e as construções de nação e

---

supervisor de layout era Rasoul Azadani e a de background, Cristy Maltese. O desenvolvimento da história foi designado para Tom Sito, que recebeu uma série de críticas pelo andamento ilógico e acelerado do primeiro encontro entre Pocahontas e John Smith. Rennee Hol-Bird e Nancy Kniep supervisionaram o clean-up e Steve Goldberg coordenou a equipe de CGI. Isto é, mais uma vez, o 3D e a animação computadorizada foram utilizados pela Disney a fim de solucionar, com mais agilidade, problemas cenográficos e, também, explorar novas estéticas e experiências visuais. Por fim, os efeitos visuais foram supervisionados por Don Paul e a orquestração por Danny Troob.

império"[375]. Assim, o uso de filmes pela *Disney Company* tem sua tentativa de construir e ampliar seu império indo além do nacional e racial limitado das produções clássicas. Aqui, estou chamando a atenção para uma mudança no uso corporativo de filmes, desde a criação orientalizada de estereótipos para a construção de um mundo multicultural até a "representatividade" sugerida do feminino não branco e sua aparente independência em relação à figura masculina.

Este uso da representação cinematográfica, como meio de criação de um mundo multicultural, é estrategicamente importante, especialmente na era do capitalismo transnacional onde a acumulação de capital depende da integração de pessoas de todas as cores, setores, lugar no mundo e da produção de bens produzidos em massa em um mercado global.

Ao encorajar pessoas de diferentes etnias e nações a consumir sua fantasia, a Disney os apresenta como sujeitos iguais. Assim, *Pocahontas* é, pelo menos em termos do que o time de *branding* da companhia promove, uma história lendária de uma corajosa mulher nativo-americana que resgatou um explorador inglês e seu próprio povo dos ingleses. Contudo, apesar do pronunciamento da Disney de se mover em direção a um mundo 'multicultural', *Pocahontas* revela personagens, simbolismos e mensagens que reproduzem o orientalismo estereotípico e realça a noção da supremacia branca.

Assim, para analisar a animação em questão, começo com uma seção intitulada 'Fato ou fake? A romantização da chegada inglesa à América', na qual, a partir de outras fontes e estudos acerca da Pocahontas histórica, procuro analisar quais as influências dos relatos históricos e historiográficos acerca dos acontecimentos da vida de Pocahontas e quais as influências midiáticas, principalmente de outros filmes e literaturas, sobre a narrativa disneyana.

Em 'A liberdade de Pocahontas e a sensatez de Nakoma' procuro compreender como ambas as personagens, apesar de contrárias em relação à estética e à personalidade, se ajustam e coexistem harmoniosamente na narrativa. Descrevo como as personagens mulheres foram pensadas e quais os intuitos delas para a construção do padrão de mulheres da Disney.

Em 'Será o amor a resposta?' analiso as relações entre gêneros na animação, com ênfase na relação de Pocahontas com seu pai e de Pocahontas com John Smith, relação

375 RONY, Fatimah Tobing. The third eye: race, cinema, and ethnographic spectacle. Duke University Press, 1996.

essa que recebeu inúmeras críticas em se tratando de andamento narrativo e em 'A direção de arte e a animação brilhante: do pontiagudo ao movimento orgânico' elenquei o que mais chama a atenção nesta animação. Diferentemente das anteriores, a direção de arte em *Pocahontas* é um marco, sobretudo, para o estúdio que começa a se preocupar cada vez mais com a harmonia entre animação, cenários, layout, sonografia e enquadramentos.

Por fim, 'Do rio ao vento: mais uma vez o Oscar', trata-se da seção destinada à análise das canções. Inspirados pelos instrumentos e sonoridades nativo-americanas, os responsáveis pela orquestração, composição e letra se inspiraram em poemas que retratavam os nativos, em musicais e em músicas de compositores ligados a uma ascendência nativo-americana a fim de que as composições do filme dialogassem com toda a parte visual.

❖

Fato ou fake? A romantização da chegada inglesa à América

Certas personagens históricas povoam nossos imaginários desde a escola para o resto de nossas vidas. No Brasil, Zumbi dos Palmares, por exemplo, representa muito bem o poder de personagens que ganham narrativas múltiplas, isto é, sabe-se de sua existência, mas gera debates acalorados dentro e fora da academia. O equivalente deste em solo estadunidense, sem sombra de dúvidas, é Pocahontas.

Em uma rápida pesquisa, nos anos de 1950-1960 e após o filme da Disney, em 1995, livros e artigos sobre ela galgaram publicações nas livrarias e jornais acadêmicos tanto dos Estados Unidos, quanto da Europa. Há muitas divergências sobre sua vida, mas tentarei apresentar alguns dados provenientes de estudos antropológicos e historiográficos como o de Frederic W. Gleach, *Rountree's conclusion on the adoption theory and calls her out (Powhatan's World and Colonial Virginia: A Conflict of Cultures),* de 1997, David A. Price, *Love & Hate in Jamestown* e *John Smith, Pocahontas, and the Start of a New Nation*, de 2003; o de Camilla Townsend, *Pocahontas and the Powhatan Dilemma*, de 2004; Helen C. Rountree com *Pocahontas, Powhatan, Opechancanough: Three Indian Lives Changed by Jamestown* de 2005; Karen Ordahl Kupperman com *The Jamestown Project*, de 2007 e o de Rebecca K. Jager, Malinche, *Pocahontas, and Sacagawea: Indian Women as Cultural Intermediaries and National Symbols*, de 2015.

Além dos trabalhos acadêmicos acima, utilizei obras como *Generall Historie of*

Virginia, New England and the Summer Isles, de 1624, do militar John Smith[376]; *For the colony in Virginea Britannia*, do escritor William Strachey, de 1612 e marcos históricos erigidos no site *Patawomeck Indian Tribe of Virginia*, administrado pelo chefe Charles 'Bootsie' Bullock, pelo tesoureiro Price Jett, pela historiadora Patricia Reedy e pela administradora assistente Minnie Lightner.

De acordo com o próprio livro de John Smith, de 1624, Pocahontas o salvou de ser executado por seu pai, chefe do conjunto das tribos Powhatan. Essas tribos eram unidas pelo idioma algonquiano e residiam em boa parte do atual estado da Virgínia, nos Estados Unidos. De acordo com seu próprio relato, Pocahontas era uma criança de aproximadamente dez anos de idade e ele próximo aos seus trinta anos.

John Smith, militar inglês que integrava e governava a primeira comunidade britânica instalada às margens do Rio James, no ano de 1608, foi capturado por nativos norte-americanos. Ao ser levado para a vila de Patawomeck, onde residia Pocahontas, Smith descreveu que Pocahontas interveio a seu favor, convencendo seu pai a não o matar, discursando sobre algum tipo de unidade e pacifismo entre os ingleses e os Powhatan.

Estudiosos e estudiosas desde os anos de 1990 acreditam que, na verdade, o que se passava era um ritual de adoção e, como filha do chefe do conjunto de tribos, ela teria de participar de qualquer forma. O fato de ela ter treze anos de idade, aproximadamente, já causa suspeitas quanto a possuir algum tipo de poder político sobre as decisões do pai.

A cerimônia de adoção nada mais era que um ritual feito para crianças órfãs e cativos vencidos em batalha a fim de que eles se tornassem parte da tribo. Para tal, encenavam uma morte para que, então, esses indivíduos renascessem como membros da tribo. A escolha por capturar John Smith para se submeter a tal ritual e pertencer à tribo se deve ao fato de que os indígenas e os ingleses possuíam alguns inimigos comuns: os espanhóis e a tribo Bocootawanaukes que, em 1606, matou cerca de 100 Patawomecks.

A tribo Bocootawanaukes era conhecida por seus ataques violentos aos ingleses e a outras tribos nativo-americanas. Ter John Smith como aliado e, por extensão, os ingleses, poderia garantir segurança para as tribos falantes de algonquiano.

Verdade ou não, salvação ou ritual, tal evento fez com que a tribo indígena construísse uma relação mais amistosa com os ingleses e vice-versa. Apesar de a história disneyana, bem como outras cinematográficas e literárias afirmarem que Pocahontas e

376 John Smith possui três relatos sobre suas viagens na América, a saber, *A true relation of such occurrences of noate as hath happened in Virginia* de 1608*; A description of New England: or the observations* de 1616 *Generall Historie of Virginia, New England and the Summer Isles* de 1624.

Smith tiveram um romance, de acordo com os registros tanto da parte dos nativos quanto a própria versão de John Smith eles nunca tiveram nenhum relacionamento amoroso.

Pocahontas, após o evento, passou a circular entre os ingleses do forte onde John Smith e William Strachey viviam. Mas, em 1610, Powhatan mudou sua capital de Werowocomoco, para Orapax ou Orapakes, mais a oeste do continente. Com isso, Pocahontas parou de ter contato com os ingleses do forte e, em 1612, Pocahontas se casou com Kocoum.

A tradição oral dos Mattaponi, que era uma das tribos da aliança Powhatan e uma única menção escrita pelo inglês William Strachey, diz que "E além da jovem Pocahunta, uma filha dele [chefe Powhatan], usar algumas coisas de nosso forte, no passado, agora se casou com um capitão particular, chamado Kocoum, cerca de dois anos depois.[377]"

Apesar de alguns historiadores rejeitarem o fato de Pocahontas ter se casado com Kocoum, o indício de seu casamento não é absurdo. Patawomeck era uma tribo semi-independente da Confederação Powhatan, esta última comandada pelo pai de Pocahontas. O casamento poderia ter sido firmado por uma questão política entre as tribos; e os Mattaponis afirmam que Pocahontas e Kocoum tiveram uma filha nomeada Ka-Okee que viveu em Patawomecks após a morte de seu pai e o sequestro de sua mãe.

De acordo com os indígenas e os/as pesquisadores/as que confiam na hipótese do casamento de Pocahontas, Kocoum foi morto pelos soldados do capitão Samuel Argall. Este era um dos colonos ingleses, para os quais a tribo Patawomeck fornecia assistência alimentar. Em 1609, muitos colonos de Jamestown morreram de fome e, a partir de então, a aliança Patawomeck e ingleses foi firmada para a compra de mantimentos como milho. Em 1612, Argall visitou, pela primeira vez a tribo Patawomeck e muitos dessa tribo ficaram do lado anglo-saxão na Primeira Guerra Anglo-Powhatan.

Em 1613, após a morte de Kocoum, ou a suposta morte deste, capturada por Samuel Argall, Pocahontas volta a Jamestown como prisioneira. Àqueles que não crêem na hipótese do casamento, simplesmente conectam Samuel Argall e Pocahontas por problemas relacionados ao pai dela. Independentemente da versão, muitos eram os fatores para tal sequestro: problemas políticos com o pai de Pocahontas, problemas políticos entre parte dos Powhatan com a família que comandava a tribo Patawomeck – aliada dos ingleses na guerra de 1612 – e a necessidade de uma moeda de troca para prisioneiros ingleses em

377 "and besides younge Pocahunta, a daughter of his [her father, the Powhatan chief], using sometyme to our fort, in tymes past, nowe married to a private captaine, called Kocoum, some two years since."

terras Powhatan.

Em acordos, o chefe Powhatan libertou os prisioneiros, mas Pocahontas, aos quatorze anos de idade, permaneceu refém de Sir Thomas Dale, governador responsável pelo assentamento de Henricus[378]. Os líderes de Jamestown logo descartaram o plano de usá-la em uma troca de prisioneiros e agora a viam como sua chave para o sucesso a fim de conseguirem um maior investimento da coroa inglesa na Virginia Company.

Alexander Whitaker, um ministro puritano, instruiu Pocahontas sobre o cristianismo e a ensinou o básico da língua inglesa. Após pouco mais de um ano sendo mantida como prisioneira, um famoso comerciante de tabaco, John Rolfe, firmou um acordo com o governador Dale e com Pocahontas no qual, para deixá-la livre, ele se casaria com ela.

Em 1614, Pocahontas "renunciou publicamente à idolatria de seu país, confessou abertamente sua fé cristã [e] foi, como desejava, batizada"[379]. Seu nome de batismo era Rebecca, e ela se tornou Rebecca Rolfe quando se casou com John.

Após a conversão, o casamento com Rolfe e mudança de nome e de idioma, Pocahontas deu à luz o primeiro filho do casal, nomeado Thomas Rolfe. No ano de 1616, a família Rolfe juntamente a Pocahontas viajam para a Inglaterra junto de 11 membros da tribo Powhatan. Todos os membros, incluindo Pocahontas, passaram a ser tratados como uma espécie de entretenimento e objeto de curiosidade da nobreza inglesa. Seu acolhimento pela coroa inglesa só existiu pela carta escrita por John Smith, já residente na Inglaterra, direcionada à Rainha Anne da Grã-Bretanha[380.]

Na carta, John Smith narra o amor de Pocahontas aos ingleses, sua transformação em uma 'verdadeira dama' e sua conversão à Igreja Anglicana. Descreveu a salvação que Pocahontas lhe proporcionou em terras Powhatan e a representatividade que ela carregava em agora ser uma mulher salva pelas mãos inglesas que lhe haviam apresentado 'Deus'.

No ano de 1617, retornando para a América, Pocahontas adoece, volta para a Inglaterra e morre, em Gravesend, no distrito de Kent, aos 22 anos de idade e, até hoje, não se tem diagnóstico da doença que a matou.

Muitos romances e muitas histórias sobre ela foram escritos, narrados e

---

378 Assentamento em Virgínia fundado por Sir Thomas Dale em 1611.

379 Anúncio feito pelo colono Ralph Hamor em seu livro, de 1615, *A true speech from the present state of Virginia*. Esta publicação incluiu uma carta do governador Sir Thomas Dale com o mesmo texto enfatizando que Pocahontas se converteu voluntariamente.

380 *James Horn, ed., Captain John Smith: Writings with Other Narratives of Roanoke, Jamestown, and the First English Settlement of America (New York: Library of America, 2007), 440–442.*

interpretados após sua morte. A maioria delas retratava John Rolfe como um vilão que teria separado Pocahontas de Smith à força. Contudo, não há registro algum nem da parte de Smith, nem da parte de Rolfe ou de Pocahontas sobre essa versão retratada *post mortem*. Porém, a versão Powhatan do casamento entre Pocahontas e Rolfe é de que não foi totalmente consensual e que ela apenas teria se conformado com o matrimônio para sair do cativeiro.

Apesar do possível preconceito que John Rolfe poderia sofrer ao se casar com uma nativa vista pela sociedade inglesa como selvagem, Pocahontas passou por todos os moldes sociais de conversão, etiqueta, valores ingleses e foi instruída para se tornar uma senhora inglesa. Apesar de não sabermos a real intenção de John Rolfe ao se casar com Pocahontas, sabe-se que, após a união, ele conseguiu firmar acordos com a tribo à qual ela pertencia.

Os acordos variavam entre a venda de tabaco para eles a fim de não atacarem ou não destruírem suas plantações de tabaco, bem como o comércio de alimentos provenientes das tribos indígenas em troca de algumas armas, pólvora e artigos domésticos ingleses.

Os responsáveis pela Virgínia, enquanto uma colônia, tiveram dificuldades no começo para atrair colonos para Jamestown. Isso se deve ao fato de que havia muitas notícias de ataques dos nativos aos colonos ingleses. Então, sendo um desses colonos John Rolfe, ao se casar com Pocahontas, um possível estratagema foi pensado e posto em prática, a saber: um colono conseguiu se casar com uma nativa e, de certa forma, domesticá-la e fazê-la viver ao estilo inglês de vida. Se isso foi possível, era um sinal de que os europeus conseguiriam convencer os nativos a abandonarem seus modos de vida e transformá-los em 'menos selvagens' ou em 'bons selvagens'.

É interessante notar que mesmo sem muitos registros, e com um tempo de vida bastante curto, Pocahontas se tornou um símbolo de americanismo. Entretanto, bem mais que isso, ela se tornou símbolo da harmonização das raças que compõem o povo estadunidense. Seu simbolismo, construído pelas narrativas inglesas e pelos próprios estadunidenses, é tão forte no imaginário social que o ex-presidente George W. Bush, e alguns outros famosos estadunidenses tentaram associar sua árvore genealógica com a de Pocahontas e John Rolfe.

Em outras palavras, ela se tornou um ícone tanto para os nativos americanos quanto para aqueles e aquelas que queriam reafirmar alguma relação harmoniosa, entre as etnias e as raças, num encontro sangrento que marca o início dos Estados Unidos. Muitos nativos americanos, após a notícia de que a Disney produziria um filme sobre a vida de

Pocahontas em animação, se ofereceram para dar sua versão da história ou uma consultoria cultural e social, ou ainda, fazer alguma homenagem, minimamente, sensata a Pocahontas. Entretanto, a Disney que contava com o suporte cultural de um de seus atores e que já tinha o seu roteiro escrito pelos diretores e alguns *storyboarders*, não conferiu atenção a essas investidas indígenas.

Ademais, as irmãs Shirley Little Dove e Debbie White Dove também forneceram consultoria, principalmente na parte de vestimentas e ferramentas/instrumentos à Disney. Essas são conhecidas como aquelas que, descendentes de Pocahontas, ajudam a preservar a cultura e as tradições nativo-americanas: Debbie dentro da reserva e Shirley na alta sociedade americana a partir de políticas públicas.

Mas é de suma importância lembrar que, apesar dessa versão 'harmoniosa' do encontro de dois mundos, em 1618, o pai de Pocahontas faleceu e os indígenas nativos da tribo Powhatan foram praticamente dizimados ou aprisionados por outras tribos indígenas apoiadas pelos ingleses e suas terras foram tomadas pelos colonos.

Assim, a versão da Disney conta uma narrativa totalmente diferente e esperançosa, romântica e fantasiosa de umahistória marcada por sofrimento, enquadramento sociocultural e manipulação para fins próprios. Usar da história de Pocahontas e de seu matrimônio com John Rolfe ou da construção literária e teatral que coloca Pocahontas como par romântico de John Smith, mostra uma leitura muito diferente dos acontecimentos do século XVII. Vê-se uma narrativa severamente marcada por um partidarismo sociocultural de reafirmação das relações entre raças de forma harmônica, e, também, de convencimento da população estadunidense, independentemente da faixa etária, de que ela é fruto de uma relação de amor, de uma relação de esperança, unidade, igualdade e pacifismo.

Pocahontas ficou famosa pelos textos de John Davis, de 1803, intitulado *Travels in the United States of America* e do romance de James Nelson Barker de 1808, *The Indian princess*, onde John Smith passou a ser o par romântico da princesa indígena e John Rolfe o vilão da história.

Por sua vez, o cinema visitou a narrativa de Pocahontas, pela primeira vez, no ano de 1910 com um curta-metragem produzido pela *Thanhouser Company*. O filme foi dirigido por Lloyd Lonergan e baseado no poema *Pocahontas* de Lydia Sigourney. O curta é uma releitura da conhecida história de Pocahontas, interpretada por Anna Rosemond que salva a vida do Capitão John Smith, interpretado por George Barnes. Pocahontas é capturada e mantida como refém pelos ingleses. Ela se converte ao cristianismo e se casa com Rolfe,

interpretado por Frank H. Crane. Pocahontas então adoece e morre, passando suas últimas horas desejando voltar para seu país.

A segunda aparição é do ano de 1924. O filme intitulado *Pocahontas and John Smith*, de Bryan Foy, perpetua a narrativa de romance entre ambos os personagens históricos. No ano de 1953, dirigido por Lew Landers, *Captain John Smith and Pocahontas*, contava a mesma história de romance entre os dois. Contudo, esse segundo filme não fez sucesso no mercado mundial e nem pretendia fazê-lo. O longa foi produzido como '*B movie*', ou seja, esse deveria ser exibido antes de um '*A movie*', com maiores investimentos e atores/atrizes conhecidas.

Na versão de 1953, Pocahontas vive um romance com John Smith, porém, após uma grave doença e a partida deste para a Inglaterra, ela se casa com seu amigo, John Rolfe, que continuou no continente americano. De acordo com a narrativa, Pocahontas salva John e seus amigos de morrerem pelas mãos de seu pai, e Pocahontas só se casa com Rolfe por acreditar que Smith tinha morrido voltando para a Inglaterra.

Nesse mesmo filme, Edward Maria Wingfield, governador da colônia de Virgínia, era o vilão da história. Ele prende John Smith, depois tenta tirá-lo do cargo de comandante democraticamente eleito, envia os navios ingleses de volta à terra natal e faz uma aliança com o indígena Opechanco, antagonista de John Smith, que busca vingança por ter um romance com Pocahontas. Na vida real, ele permaneceu apenas quatro meses no comando da colônia e foi sucedido por John Ratcliffe, o vilão da história disneyana e que, de fato, foi contemporâneo aos acontecimentos de John Smith e Pocahontas na América do Norte. E o equivalente a Opechanco na narrativa disneyana é Kocoum que, na realidade, hipoteticamente casou-se com Pocahontas e foi assassinado pelas mãos de Argall.

Contudo, a versão da Disney conta que no ano de 1607, um navio inglês da *Virginia Company* embarca em Londres rumo ao 'Novo Mundo'. A bordo, o líder da expedição, governador Ratcliffe e John Smith, o capitão. O intuito da ida de Ratcliffe é a busca pelo ouro dos nativos e de Smith é a aventura de conhecer novos lugares. Com o desenrolar da narrativa, John Smith se torna amigo de um dos tripulantes mais inexperientes e jovens, Thomas, o qual Smith salva de uma tempestade no mar.

Por outro lado, Pocahontas, filha do Chefe Powhatan, fala para seu pai e sua amiga, Nakoma, que não gostaria de se casar com o guerreiro Kocoum pois o vê com uma personalidade contrária à dela, mas seu pai insiste no matrimônio. Pocahontas, junto de seus amigos, Meeko, um guaxinim e Flit, um beija-flor, visitam a Vovó Willow, um salgueiro que contém o espírito da natureza, como uma 'mãe natureza', para lhe pedir

conselhos e, em uma conversa espiritual, esta a alerta para a presença dos ingleses.

O Governador Ratcliffe, ao chegar em terras americanas, constrói uma fortaleza em uma clareira de floresta, nomeando-a Jamestown, cena bastante similar e cenário bastante parecido com o do filme de 1958. O nome de Jamestown, que também existiu em terras estadunidense é uma homenagem ao rei da Inglaterra da época, e rapidamente os tripulantes vão em busca do ouro dos nativos.

Smith sai para explorar sozinho as novas terras e encontra Pocahontas que estava escondida nas árvores. Em uma breve conversa, ambos personagens começam a se entender e se apaixonam. Mesmo com as ordens de seu pai de se afastar dos ingleses, Pocahontas se encontra às escondidas com Smith. Smith, por sua vez, também sai escondido de Jamestown a fim de que nenhum de seus conterrâneos descobrisse seu relacionamento e tentassem se aproveitar dele, de alguma forma.

Pocahontas, procurando aliados e aliadas para seu relacionamento com o colono inglês, apresenta Smith a Vovó Willow que os apoia e os ajuda a se esconderem na floresta para que outros colonos ingleses não descubram o romance. Contudo, Smith e Pocahontas se encontram numa noite a qual Pocahontas é delatada por sua amiga, Nakoma, para Kocoum e, concomitantemente, Thomas segue Smith que também descobre seu relacionamento com a nativa. Kocoum, tentando matar Smith, leva um tiro de Thomas e, então, as relações entre a tribo Powhatan e os ingleses que já estavam estremecidas desde antes da morte de Kocoum, tornam-se insuportáveis a ponto de Smith ser preso e jurado de morte ao nascer do sol.

Thomas, que consegue fugir para Jamestown, conta aos tripulantes o que acontecera e todos eles se armam para matar os nativos em um confronto. Ratcliffe concorda em fazê-lo não interessado em salvar John Smith, mas em conseguir o ouro dos nativos. Conformando-se com a morte de seu amado, Pocahontas vai procurar Vovó Willow para saber o que fazer e esta lhe aconselha a seguir seu coração. Meeko, o guaxinim, logo após a fala do espírito da natureza, lhe entrega a bússola de Smith que ele tinha pegado achando que era um biscoito e Pocahontas sai com o intento de conseguir salvar Smith da morte. Isto pois a bússola tinha relação com a ideia de se guiar e se aventurar rumo ao desconhecido, algo importante tanto para Pocahontas quanto para Smith.

Com o argumento de unidade, pacifismo e amor, Pocahontas convence seu pai a não executar John Smith, ela é vista por todos da tribo como uma mulher sábia, tal como sua mãe e, logo em seguida, Ratcliffe tenta atirar no Chefe Powhatan. Apesar de ter direcionado a arma para o alvo correto, Smith, que já tinha sido solto pelos indígenas, entra

na frente do pai de Pocahontas e leva o tiro. O governador passa a ser um presidiário dos tripulantes, e, devido aos graves ferimentos, Smith retorna para a Inglaterra e Pocahontas fica na América. O chefe Powhatan faz as pazes com os ingleses lhe oferecendo seu verdadeiro ouro, o milho, e dá sua benção para que Smith volte num futuro próximo.

Como se pode perceber, John Rolfe sequer aparece na narrativa de *Pocahontas*. Contudo, o nome Thomas – de seu filho – aparece na figura daquele que salva e é salvo por John Smith. Esse, por sua vez, não é tão mais velho que Pocahontas, como na narrativa que ele mesmo escrevera em seu livro. E ela tampouco é uma criança de dez anos. A personagem Nakoma foi uma invenção disneyana, não existindo nenhuma correspondente em nenhuma das narrativas conhecidas e aqui analisadas.

Kocoum que, em algumas narrativas históricas e historiográficas, casou-se com Pocahontas, no filme é apenas um pretendente empurrado por seu pai. O pai de Pocahontas é retratado como uma personagem importante para o desenrolar da narrativa, assim como o pai da Pocahontas não fictícia também o era.

O governador Ratcliffe, apesar de não ser vilão ou mal-visto por nenhuma das narrativas aqui apresentadas – com exceção à do filme animado –, era contemporâneo dessas personagens históricas e, provavelmente, os conhecia. Os irmãos de Pocahontas, que foram retratados na obra de John Smith e no filme de 1958, não apareceram na narrativa a fim de dar maior dramatização e imponência ao cargo de princesa e 'única' herdeira da chefia da tribo.

Os animais, assim como em *Beauty and the Beast*, não falam com a princesa. Isso se deve ao fato de que as princesas desde Belle, como Jasmine, Pocahontas e posteriormente Mulan, passaram a ser representadas como jovens mais maduras, na faixa dos 16-18 anos. A escolha era fruto tanto dos novos animadores do estúdio, como também do próprio crescimento de espectadoras e espectadores considerados jovens adultos.

Por fim, aspectos secundários como o líder espiritual Kekata e a tribo aliada que chega ao encontro dos Powhatan, para reforçar a proteção das terras indígenas, remetem a personagens e acontecimentos que foram narrados sobre a vida de Pocahontas. Ao embarcar para a Inglaterra, entre os 11 nativos encontrava-se um líder espiritual da tribo a que ela pertencia e, como Powhatan era o líder de uma Confederação formada por todos os falantes da língua algonquiano, na primeira guerra Anglo-Powhatan, provavelmente contou com o apoio de outros falantes, de outras partes do território do atual estado da Virgínia.

Na animação, apesar da confusão linguística pela qual todos os personagens e todas as personagens falam inglês – algo que se torna extremamente complicado na sequência do

encontro entre John e Pocahontas que, com menos de um minuto, passam a se comunicar como se não existisse uma barreira linguística –, algumas frases e palavras são proferidas no idioma original dos nativos, como *quiyoughcohannock,* nome do rio que ficou conhecido pelos ingleses como James; *winggapo,* que significa olá, e *anah,* que é o mesmo que tchau.

❖

A liberdade de Pocahontas e a sensatez de Nakoma

Neste subtópico, pretendo descrever e apresentar como Pocahontas foi representada imageticamente na animação disneyana em comparação com as demais representações imagéticas dela. Contudo, Pocahontas não é a única representação de mulher na animação. A protagonista tem uma amiga, chamada Nakoma, que apesar de ser muito ligada à princesa indígena, é caracterizada como uma pessoa de valores e estética invertidos em relação aos da protagonista. A escolha por representar duas mulheres fortemente antagônicas, mas que não são rivais na narrativa, se deve ao fato de que, ao colocar duas representações distintas de mulheres, a protagonista ganharia destaque quanto aos seus valores, qualidades e estética.

Pocahontas foi ilustrada e pensada pelo animador Glen Keane. Ela recebeu características como nobre, atenciosa, sábia, corajosa, madura, inteligente, ousada curiosa, aventureira, pacífica, obstinada, espírito livre, diplomática e independente para trabalhar. Tais características foram pensadas juntamente àqueles que forneceram o *background* histórico, esse, dado tanto por um dos atores, quanto por outros/as estudiosos/as que foram procurados/as a fim de que fornecessem uma base histórica para a construção da narrativa. A partir da coleta de dados, começou-se a esboçar as personagens indígenas, não só Pocahontas, com traços mais quadrados, enfatizando sua força e uma beleza que naturalmente combinasse com os cenários já em desenvolvimento pelos ilustradores responsáveis pelo layout e pelos backgrounds.

Por isso, ao se inspirar na Pocahontas histórica, a partir de uma ilustração de 1616 na Inglaterra quando esta já se chamava Rebecca e em Irene Bedard, Naomi Campbell e Natalie Venetia Belcon – que fazia parte do *additional crew* do filme –, Glenn construiu a princesa mais alta, mais forte e mais simples de toda a história da animação disneyana. A inspiração do corpo alto veio, majoritariamente de Naomi Campbell, os traços nativos de Irene Bedard e o cabelo de Natalie Venetia Belcon da década de 1990, longo e penteado todo para trás, sem divisões, em voga na época.



Imagem 154: Inspirações para construção de Pocahontas
Pocahontas, Pocahontas, 1995, 13m44s; 8m31s; 11m19s; Irene Bedard, Globe Awards, Ron Galella Collection, 1995; Naomi Campbell, Vogue, 1995; Natalie Belcon, The Fresh Prince of Bel-air, 1993

É importante que eu saliente que Pocahontas, apesar de ter sido retratada uma única vez em vida, possui muitos retratos que permeiam os imaginários sociais e que influenciaram a representação feita do estúdio Disney da protagonista nativo-americana. Tem-se o retrato oficial de Pocahontas pintado por Simon van de Passe, de 1616, na corte do Rei James I e três adaptações dele: o retrato adaptado da obra de Simon van de Passe de autor desconhecido, do ano de 1793; o retrato adaptado do primeiro, feito por Booton Hall, de ano desconhecido e a adaptação de Mary Ellen Howe, de 1994.



Imagem 155: Retratos de Pocahontas
Pocahontas/Rebecca Rolffe, 1616; 1793; c.1596-1617 e 1994.

Percebe-se que no primeiro retrato de Pocahontas há traços não brancos como olhos amendoados e nariz não afilado além de uma vestimenta típica da corte da Inglaterra do século XVII. Esses ornamentos ingleses que foram ilustrados na representação de Pocahontas serviam como propaganda para vender a imagem da boa selvagem e diminuir o receio, já mencionado na seção anterior, de ingleses que rumassem a terras americanas. Na primeira adaptação, por outro lado, pode-se ver uma versão europeizada de Pocahontas.

Seus traços de ascendência ameríndia foram amenizados, provavelmente para construir uma identificação maior com os ingleses e as inglesas, o que antes, apesar das vestimentas, não era possível de fazê-lo. Na segunda adaptação, a primeira colorida, o embranquecimento da personagem se torna mais visível. Seus traços, que antes haviam sido amenizados, tornaram-se inexistentes na versão holandesa do quadro e, por fim, na última adaptação, houve a tentativa de resgatar as origens étnicas e raciais de Pocahontas. Pode-se observar esse resgate pelos traços mais próximos ao retrato de van de Passe e pela coloração da pele.

Outros retratos foram feitos de Pocahontas, contudo, não os explorarei a fim de que possa me concentrar na adaptação cinematográfica. Para saber mais sobre a histórica construção imagética de Pocahontas, recomendo o recente trabalho de Raija Maria Vanderlei de Almeida que, em sua tese de doutoramento em história, estudou a fundo a construção midiática de Pocahontas, sob o título de *O mito Pocahontas na Disney Renaissance: das narrativas de um mito fundador aos dilemas identitários dos Estados Unidos na década de 1990*, de 2020[381].

Pocahontas é apresentada como uma mulher alta, adulta, de cabelos pretos e compridos, olhos castanhos, com uma pintura vermelha em volta do bíceps direito, musculosa, porém ao mesmo tempo magra, com a pele bronzeada, lábios rosados e maiores do que as das outras princesas. A protagonista anda descalça e possui um colar azul turquesa com uma pedra ao meio que pertencia à sua mãe e lhe é dado na animação por seu pai.

381 Apesar de discordar, em boa parte, das análises feitas pela autora em relação ao filme *Pocahontas* de 1995, como a exclusão do idioma original como fonte de análise das canções e diálogos e a supressão da linguagem específica do cinema de animação, em nada diminui a qualidade do trabalho e das análises contextuais feitas pela autora.



Imagem 156: Pocahontas
Pocahontas, 1995, 12m49s

A escolha para a dublagem de Pocahontas passou pelo crivo de uma decisão histórica. A ideia era escolher uma atriz que possuísse identidade nativo-americana e por isso, Irene Bedard foi contratada para dar vida sonora à personagem. Todavia, Irene não conseguia cantar as canções escritas para a voz de Pocahontas. Por isso, Judy Kuhn, que já trabalhara com dublagem em animação, foi requisitada para o papel. Dentro da animação, Pocahontas é a única que possui duas atrizes interpretando-a. Se, por um lado, a escolha da voz de Irene passava por algum tipo de identidade comum entre a atriz e a personagem, a de Judy foi escolhida tanto por seu alcance vocal, quanto pelo timbre cheio e caloroso que, de acordo com os responsáveis pelas canções, combinaria com a personalidade de Pocahontas.

Diferentemente de outras princesas, Pocahontas não possui uma cor prevalecente em sua vestimenta. Nenhum amarelo, verde ou rosa é visível em suas roupas. Isso se deve ao fato de que Pocahontas é uma princesa nativo-americana e, seguindo a historicidade das vestimentas, nenhuma dessas cores combinaria com as roupas utilizadas pelos indígenas da tribo Powhatan. Contudo, a cor azul ainda é visível em um de seus adereços.

É importante notar que o azul que está presente em seu colar a destaca das outras personagens e de outros personagens indígenas que possuem as mesmas cores de roupa, pele e cabelos, além de criar uma conexão, sutil, com a cor utilizada em todas as princesas até então. As roupas variam dos tons bege, marrom e cinza escuro dependendo do material que a ilustração representaria. Os tons mais próximos do preto ou cinza são peles de

animais, o marrom ou bege representaria alguma fibra vegetal. O vermelho das pinturas na pele também é comum em muitos personagens devido a ser algo culturalmente característico da tribo Powhatan e os cabelos e olhos são todos escuros, pois fisicamente e geneticamente os nativos são reconhecidos como tendo esse padrão comum.



Imagem 157: Powhatans
Pocahontas, 1995, 6m17s; 7m01s e 11m39s

Além do colar azul, a boca de Pocahontas é mais chamativa do que as das outras personagens conterrâneas a ela. Isso se deve ao fato de que há um interessante contraste entre a cor da sua boca e o azul de seu colar, o que faz com que os olhos dos espectadores e das espectadoras foquem nessa personagem e não nas outras que possuem os mesmos tons aqui já mencionados (ver imagem 156 para observar Pocahontas).

É interessante notar também que o azul do colar combina com o azul da roupa de seu par romântico, John Smith. Ele se apresenta como um homem alto, forte, loiro de cabelos médios, olhos azuis e roupas nas cores cinza e azul. O azul foi uma escolha que não só contrasta com a cor do seu cabelo, como também gera uma conexão com Pocahontas, tanto pela transparência da alma quanto pelo amor construído pelo casal. Em todas as outras animações, as princesas e os príncipes ou seus pares românticos são construídos harmonicamente pelos traços e pelas cores de suas roupas. Semioticamente, ao combinar cores em pares românticos, o público assimila o casal de forma mais naturalizada e não seria diferente com Pocahontas e Smith.



Imagem 158: Pocahontas e John Smith
Pocahontas, 1995, 49m21s

Como Pocahontas era uma nativo-americana, sua animação foi totalmente pensada a partir desse fato. Ao refletir sobre como as demais princesas se comportam ou eram animadas, percebe-se que as princesas eram representadas a partir da dramatização dos movimentos e das expressões faciais bastante destacadas. Seus movimentos eram cheios de leveza e agilidade. Porém Pocahontas se apresenta totalmente diferente desse padrão da Disney. Keane, que é o supervisor de animação da protagonista, disse em entrevista que para ilustrá-la e animá-la, viajou até Virgínia, especificamente Jamestown, para obter inspiração tanto para as formas de Pocahontas quanto para sua movimentação. Lá, percebeu que, além dos traços quadrados que mencionei anteriormente, Pocahontas deveria possuir uma movimentação simples, esguia, ágil e robusta. Em cenas que o vento passa por ela, nota-se a simplicidade, quando ela corre pela terra ou sobe em uma árvore, vê-se a agilidade e a robustez de seu movimento. Rápida ao correr, simples ao demonstrar seus sentimentos e emoções, uma curiosidade não muito destacada são as expressões contidas na personagem.



Imagem 159: Pocahontas, o vento e a folhagem
Pocahontas, 1995, 1h15m18s

É possível perceber o contrário de sua movimentação no vilão da narrativa, o governador Ratcliffe. Seus traços, que contêm formas geométricas quadradas, como em seu nariz, e várias formas geométricas em seu corpo, como o triângulo, o quadrado e o círculo, inspiram-se em características como egocentrismo, orgulho e superioridade. A ideia era que essas fossem visíveis para o público espectador simplesmente com sua movimentação e não necessitando da fala, ou melhor, da dublagem para que fosse possível perceber seus valores e sua personalidade.



Imagem 160: Governador Ratcliffe
Pocahontas, 1995, 1m23; 1m26; 28m44 e 28m47s

Como vilão, as cores clássicas da Disney colocadas para essas personagens foram retomadas pelo animador responsável por Ratcliffe. Suas vestes são da cor roxa, bordô e ciano. Seu cabelo é da cor preta e, com exceção do ciano, o roxo, o bordô e o preto são cores que já vimos em boa parte dos vilões da Disney. Para completar o personagem como vilão, seu corpo é atarracado e de forma triangular. Destaco, neste sentido, que o triângulo é uma das formas de representação de perigo e alerta para a percepção humana.

Ou seja, enquanto Pocahontas conserva simplicidade e traços quadrados para lembrar força e rigidez perante a violência ou as adversidades, o governador possui forma triangulares e quadradas, bem como circulares, para carregar o exagero em sua forma. Além disso, a comicidade e a vaidade são características visíveis (ver imagem anterior).

Por outro lado, para ajudar na construção da personagem principal, a secundária Nakoma é uma nativo-americana de estatura baixa, cabelos curtos e presos, magra, que possui um rosto menor que o de Pocahontas. Boca, nariz e olhos pequenos, usa colar da mesma cor que sua roupa. Também anda descalça e parece ser mais jovem que Pocahontas. Suas características são contrárias à da protagonista: contida, sensata, preocupada, também é engraçada, mas sua relação com Pocahontas parece ser a de uma irmã mais velha, apesar de visualmente parecer mais nova, que a repreende e a alerta o tempo todo a respeito de seus compromissos e responsabilidades com o pai ou com Kocoum.



Imagem 161: Nakoma em contraste a Pocahontas
Pocahontas, 1995, 8m15s; 9m19s; 45m42s e 46m41s

Colocar duas personagens contrastantes em relação ajuda a dar solidez e força à personalidade e à imagem da protagonista. Ela parece ser mais livre, mais forte, mais aventureira e mais atraente esteticamente quando está em cena junto a Nakoma. Nakoma, por sua vez, parece mais preocupada e, até mesmo, mais rígida, quando em cena com Pocahontas.

Retornando minha análise à personagem principal, apesar de suas características serem tradicionalmente colocadas em personagens masculinos, Pocahontas não deixa de ter características consideradas femininas. Ou seja, se Belle apresentou um espírito aventureiro e inteligência como as representações masculinas da Disney, Pocahontas apresentou algo além: força e músculos. Corpo e qualidades tradicionalmente masculinos foram, pela primeira vez, colocados em uma representação de mulher pela animação disneyana. Porém, Pocahontas precisou passar por um 'equilíbrio', com 'características femininas', para a reafirmação de sua identidade como mulher.

As sobrancelhas mais claras que de outras personagens, o busto farto, a cintura afinada, os lábios chamativos e o quadril largo ajudam a criar uma feminilidade sensual, não vulgar, sutil, mas facilmente perceptível na protagonista.



Imagem 162: Pocahontas e sua feminilidade
Pocahontas, 1995, 29m35s

Como outras princesas, além do cenário que combina com a personagem – e no caso de Pocahontas, além das cores da floresta, os traços quadrados remetendo a rusticidade, naturalidade e força – Pocahontas é cercada por dois animais que ajudam a ilustrar suas características mais marcantes. Os pássaros que cantarolavam junto das

princesas clássicas, no período moderno passam a ser substituídos por peixes, siris e, no caso de Pocahontas, um guaxinim e um beija-flor. Isso se deve ao fato de que as princesas modernas, de forma geral, são mais engraçadas que as antigas.

Com exceção de Belle, que não é rodeada de nenhum animal, a não ser seu par romântico, Ariel e Pocahontas interagem com animais, cada uma à sua maneira, que as ajudam a mostrar suas qualidades. Ariel, que interage com animais falantes, mostra sua identidade juvenil, extrovertida, curiosa e aventureira a partir de seus diálogos. Pocahontas, por sua vez, interage com o guaxinim e o beija-flor que não falam, mostrando sua identidade alegre e engraçada que é o significado de 'Pocahontas', o apelido da personagem histórica Makoata, mas ressalta sua seriedade por serem animais 'próximos da realidade', com uma identidade e personalidade sem exagero na comicidade.

❖

Será o amor a resposta?

O filme Pocahontas mostra, por um lado, o sacrifício dos colonizados e de outro a compreensão de um etnocentrismo, preconceito étnico e exploração pela parte dos colonos. Os espectadores e as espectadoras são convidados a assistir a visão nativa do acontecimento da chegada dos ingleses na América a partir da ótica de Pocahontas, uma jovem espirituosa que, apesar de ser uma mulher madura e autoconfiante, carrega em si um espírito livre e desejo de aventura.

A autoconsciência dos colonos em relação ao racismo e à exploração são representados a partir de John Smith que, ao amar Pocahontas, transforma-se de um colono preconceituoso e explorador em ingênuo, consciente e defensor dos povos nativos americanos. Conforme o desenrolar da narrativa, a relação entre os dois parece, de certa forma, lembrar a relação entre Belle e a Besta. Assim como Belle instruiu e educou a Besta, Pocahontas ensina John que os nativos não são selvagens. A única diferença entre eles além da raça seria a relação que os indígenas têm para com a natureza que os colonos não tinham.

Talvez a cena que mais simbolize o encontro dos dois mundos é a salvação de Smith por Pocahontas. Nesta, o sonho da harmonia racial se concretiza nas telas e mobiliza o imaginário dos espectadores e das espectadoras a crerem nesta fantasia. Entretanto, para

explicar quão poderosa é esta sequência, deve-se primeiro explorar um pouco mais as relações entre Pocahontas e Smith.

Também é de meu intento compreender a relação de Pocahontas com o seu pai, figura importante para o desenvolvimento da narrativa no começo do primeiro arco e no final do terceiro arco. Além disso, procuro compreender a relação de Pocahontas com Kocoum e Nakoma.

O filme começa com a viagem de John Smith, sua tripulação e o governador rumo ao Novo Mundo. As expectativas de esperança, liberdade e prosperidade são grandes em todos os membros da tripulação. John Smith, por outro lado, sonha em viver uma nova aventura independentemente dos perigos que ela pode proporcionar. Ele não tem medo dos nativos e civilizar os selvagens, dada a sua crença na cultura moral ocidental, faz parte de sua missão.

De alguma forma, Smith vê nessa aventura um certo teste de sua masculinidade, provando bravura, força física e o desejo de conquistar o desconhecido. Isso pode ser notado quando, ao começar a se relacionar com Pocahontas, ele deseja mostrar seu vigor e sua força tentando escalar árvores, mostrando sua armadura, tentando ensinar-lhe seu idioma e chamando-a de inferior por possuir uma cultura que, para ele, era considerada incivilizada.

Sua visão etnocêntrica e masculinizada, assim como seus motivos imperialistas, mais discretos do que na figura do governador, são desafiados quando ele encontra Pocahontas. O primeiro encontro entre os dois mundos se dá em uma sequência que remete ao estranhamento da parte inglesa. Pocahontas aparece para ele próximo a uma cachoeira, envolta pelas partículas de água que sobem após a queda d'água, etérea, quase como uma miragem. Ao perceber que não era imaginação, mas sim realidade aquilo que ele via, John Smith aponta a arma para Pocahontas. Contudo, a partir do olhar e dos gestos de Pocahontas que pareciam ser pacíficos e defensivos, John Smith passa a ter curiosidade em conhecê-la.

Após um pequeno diálogo, que soa deveras confuso para o público espectador – no começo do diálogo Pocahontas não compreende uma só palavra do que Smith diz, porém, em menos de um minuto, ela passa a dialogar com ele quase normalmente –, John Smith se apaixona por Pocahontas e vice-versa.

Nesse encontro, o lúdico, o onírico e a curiosidade dão o tom das cenas. John Smith diz a Pocahontas que irá ensiná-la a usar a terra de forma mais eficiente e a construir casas decentes. Pocahontas, por sua vez, diz que as casas que eles têm ali são muito boas.

Smith continua dizendo que 'se isso que ela chama de casa é bom para ela é porque ela não conhece nada melhor' e que a vontade dele é 'ajudar e melhorar a vida do selvagem'.

Após ouvir a palavra selvagem, Pocahontas ofendida diz: "Selvagem? Você está me chamando de selvagem? O que isso significa?" Smith, sem graça, explica que selvagens significam aqueles que são ignorantes e não civilizados.

A partir desse diálogo, Pocahontas interroga severamente a crença da superioridade ocidental visível em Smith e ela o desafia a compreender os seus próprios preconceitos eurocêntricos expressos pelo termo selvagem.

Pocahontas explica também que bárbaro e ignorante não são critérios objetivos que descrevem o que as pessoas são ou suas habilidades. A partir disso pode-se perceber que a crítica que ela faz é a algo além do racismo do pensamento de Smith. De certa forma, a partir dessa fala, compreende-se a refutação da base epistemológica da visão de mundo eurocêntrica que permeia todo o ocidente. Em outras palavras, o discurso de Pocahontas refuta a ideia da evolução que caminha rumo ao progresso a partir da civilidade e moralidade.

Ainda nesse mesmo diálogo, Pocahontas adverte Smith ao dizer que ele pensa que os ingleses são o único povo e que a terra é apenas uma coisa morta que ele quer reivindicar. Dado esse conhecimento de como John Smith encara a vida, a protagonista o ensina que ao invés de competição, destruição e substituição ele deveria preservar, continuar, ver, libertar e ouvir a terra, entidade que não é morta, mas vive e interage, o tempo todo, com os humanos. O princípio norteador da animação tanto de Pocahontas em relação à natureza quanto de Pocahontas em relação a Smith é a de unidade. Isto é, todos são um, deve-se ouvir uns aos outros, preservar e entender.

É a partir de Pocahontas que Smith aprende que sua conduta e suas crenças anteriores não são melhores do que as dos povos nativos americanos. A partir do amor ele descobriu e aprendeu novas formas de vida e de encarar o 'Novo Mundo'. Sua ótica mudou suficientemente para ele enxergar novos lugares sob uma nova perspectiva.

A transformação de Smith do colono brutal para o defensor pacífico dos povos indígenas pode ser encarada como uma metonímia do ocidente, ou seja, dos ocidentais que ignoravam ou eram regidos por preconceitos e brutalidades contra os povos nativos americanos, a partir desse filme, poderiam talvez percorrer o mesmo caminho de pensamento e de mudança de Smith. Isso porque a narrativa foi construída a fim de que o público se identificasse com Smith e não com Pocahontas.

Aventureiros, bem-vistos, queridos, loiros dos olhos claros e inteligentes, essas são características da persona criada pelo cidadão de classe média e classe média alta estadunidense. Pocahontas, por outro lado, é estranha ao público tanto quanto é a Smith no primeiro momento do encontro deles. Isso se deve ao fato de que a heroína foi pensada a fim de ensinar que a vida dos povos indígenas é cheia de riquezas diferentes daquelas que os ocidentais eurocêntricos estavam acostumados a querer possuir. Além disso, Pocahontas ensina os espectadores e as espectadoras de que os indígenas são tão civilizados quantos os povos urbanos.

Porém, é importante destacar que o encontro amoroso entre Smith e Pocahontas, romantizado e cheio de aventuras e ação, em nenhum momento trata historicamente o que foi a relação dos colonos com os nativos norte-americanos.

A *Disney Company* nunca se envolveu política e socialmente com questões polêmicas como a dos povos indígenas, nem nas negociatas estadunidenses com outros países do globo, nem nas investidas democráticas entre países do Oriente Médio e muito menos se envolveu tomando, até aquele momento, partido contrário ao governo estadunidense ou a outros parceiros e parceiras comerciais. Por isso, apesar de caracterizar Pocahontas como uma educadora dos povos nativos americanos tanto para Smith quanto para o público espectador, a realidade desse encontro que envolveu violência, exploração, enganação, mortes e escravização não foi mostrada nas telas.

Ou seja, Pocahontas educa o homem que ama, ensina-o sobre a terra, o vento, a natureza de forma geral e sobre conceitos e valores que ele erroneamente carregava sobre outros povos, mas harmonicamente eles conseguem se relacionar e inspirar ambos os lados, colonos e colonizados, de que é possível unificar e manter a paz entre os povos.

Outra relação bastante importante que envolve a protagonista se refere ao seu relacionamento com o pai. Já evidenciei que o que une todas as princesas deste período, que denominei como moderno, é o confronto de ideais e ações entre essas mulheres e seus pais. Ariel confronta seu pai para ficar com seu par romântico, Belle fica no lugar de pai na prisão da Besta e Pocahontas confronta seu pai em relação a um ideal político, movido pelo seu amor a John Smith. De certa forma, Pocahontas desafia a ideologia da família patriarcal ou a representação da família patriarcal.

Quando digo representação da família patriarcal sob a cultura indígena me refiro ao fato de que a construção patriarcal é um fenômeno ocidental sob a ótica ocidental e foi retratado na família indígena pura e simplesmente porque quem construiu essa animação e

essa narrativa foram homens brancos que viviam essa estrutura como um fenômeno comum e ordinário de suas vidas em solo estadunidense.

Há uma série de estudos que revelam que, apesar de uma construção com divisões de papéis entre homens e mulheres dentro das lógicas sociais indígenas, o patriarcado não seria um conceito adequado para compreender as divisões e lógica social de gênero nas famílias indígenas[382]. O fato de colocar o termo patriarcal como um conceito para a sociabilidade indígena é, de certa forma, cometer o equívoco de encaixar uma categoria ocidental em uma lógica não ocidental. Porém, Pocahontas apesar de não ser uma mulher ocidental e não pertencer a uma família ocidental, toca em questões próprias da família ocidental pois é uma representação de mulher nativo-americana por mãos e mentes brancas ocidentais.

A animação foi construída para a família ocidental estadunidense e global. Os valores veiculados na animação são valores de homens e mulheres ocidentais que vivem na sociedade estadunidense em diálogo com a sociedade ocidental. Por isso, Pocahontas desobedece às ordens do pai. Ao transgredir as ordens do pai e viver seu romance com John Smith, até o ápice dessa transgressão que é salvá-lo da execução em frente de toda a população indígena bem como dos ingleses, emociona e dialoga com um público que não necessariamente partilha da cultura indígena.

Ao pensar nas relações de Pocahontas com os homens, especificamente seu pai e John Smith, percebe-se que são relações movidas pelo amor. Pocahontas contraria as ordens de seu pai por amor a John Smith; por amor a sua terra, a protagonista não vai embora com John Smith para a Inglaterra; por amor a seu pai, Pocahontas demora a anunciar que ama John Smith e que não quer se casar com Kocoum, e tais ações motivadas pelo amor são características comuns a todas as princesas. Isto é, há uma relação *sine qua non* nas representações de mulheres, entre essas e os sentimentos, como se apenas esses as guiassem.

Em se tratando da relação de Pocahontas com Kocoum, percebe-se que ele age como se Pocahontas lhe pertencesse. Ele a vigia, a segue, a investiga, luta por ela, ou para defender sua honra – não é possível compreender exatamente o que o faz entrar em luta

382 SEGATO, Rita Laura. Gênero e colonialidade: em busca de chaves de leitura e de um vocabulário estratégico descolonial. E-cadernos ces, n. 18, 2012; BARBOSA, Lia Pinheiro. Florescer dos feminismos na luta das mulheres indígenas e camponesas da América Latina. Novos Rumos Sociológicos, v. 7, n. 11, p. 197-231, 2019 e PINTO, Alejandra Aguilar. Reinventando o feminismo: as mulheres indígenas e suas demandas de gênero. Seminário Internacional Fazendo Gênero, v. 9, 2010.

corporal com Smith, se ciúme, orgulho ferido ou realmente achá-la uma mulher indefesa sendo enganada pelo estrangeiro – e acaba morrendo, indiretamente, por ela.

Pocahontas, pelo contrário, foge de Kocoum. Ela o acha rígido, sério, não se sente atraída e nem aberta para um relacionamento com ele. Porém, a imposição paterna a pressiona a esconder seus verdadeiros sentimentos e fingir que não se importaria de se casar com Kocoum que, dentro da tribo Powhatan, seria o melhor modelo de virilidade, masculinidade e força dentre os homens.

Isto é, há um casamento arranjado entre Pocahontas e Kocoum, imposto pelo pai e apoiado pela amiga Nakoma, que parece, de certa forma, invejar o pretendente da amiga. Nakoma, ao descobrir que Pocahontas está prometida para Kocoum, faz elogios ao guerreiro. Contudo, Pocahontas, apesar de concordar com os elogios, não se sente atraída pelas qualidades apresentadas por ele.

Ademais, além de Nakoma, a princípio ser extremamente elogiosa ao guerreiro, quando descobre que Pocahontas está apaixonada por Smith e o encontrando escondida, avisa Kocoum porque 'acredita que Pocahontas está com problemas'. A atitude, apesar de soar sincera, afinal, Pocahontas estava se encontrando com um colono, somada aos elogios direcionados a Kocoum, mostra-se, no entanto, suspeita. Nakoma parece querer, de alguma forma, acabar com o compromisso entre Kocoum e Pocahontas ou sabotar a amiga para que ela sofra as consequências, ao se envolver com um inglês.

Não afirmo que haja competição entre as amigas em relação a Kocoum, sobretudo porque Pocahontas, em nenhum momento, demonstrou interesse no pretendente. Todavia, Nakoma parece se interessar por Kocoum suficientemente para delatar a amiga, o que, de certa forma a ajudará a sair do compromisso firmado por seu pai e deixar Kocoum livre para um possível relacionamento com ela.

Por fim, a relação de Pocahontas com Nakoma também é importante. Como já dito anteriormente, apesar de a protagonista enxergar em Vovó Willow o conforto e a confiança da figura materna que não lhe é mais presente via biológica, Nakoma também parece ser uma figura materna para Pocahontas. Porém, as figuras maternas assumem papéis diferentes. Se, por um lado, Vovó Willow é a figura materna conselheira, boa ouvinte, amorosa e inspiradora, por outro lado, Nakoma é a mãe castradora – num grau bem mais brando que as madrastas do período clássico – que cobra Pocahontas, que lhe exige responsabilidades, que se preocupa o tempo todo, que a alerta o tempo todo dos perigos que corre ao se envolver com um colono e afins. Em outras palavras, além da possível

inveja que Nakoma tem de Pocahontas, ela também se porta como uma mãe que, no fundo, deseja o bem para a filha/amiga.

Em síntese, as relações entre Pocahontas, seu pai, Smith, Kocoum e Nakoma são regidas por amor e o amor é a característica principal da jornada da heroína: o amor faz com que ela cumpra sua jornada de autoconhecimento, transformação interna e externa. É por amor que John Smith muda de opinião em relação aos nativos. É por amor que o pai de Pocahontas não mata John Smith. É por amor que Pocahontas esconde seu romance. É por amor que Nakoma cuida de Pocahontas e também a delata. É por amor – ou possessividade romanceada – que Kocoum enfrenta Smith e morre. Também pode ser por amor que Thomas mata Kocoum ao defender Smith. Porém, há uma única ação que não se dá por amor: o ato heroico de Smith ao final.

Assim como a possessividade romanceada pode ser encarada como amor, um ato de bravura como levar um tiro pelo pai de sua amada também poderia sê-lo. Porém, a escolha por ele tomar o tiro ao final diz mais respeito a um protagonismo masculino e branco, enfatizado pelos roteiristas, do que ao amor *per se*.

Como dito anteriormente, Smith, o personagem histórico, volta para a Europa. A escolha por Smith ter de voltar para a Europa na narrativa tem relação não só com a história, mas com a possível continuidade da narrativa – que se concretiza em *Pocahontas II*. Contudo, com qual justificativa o público se convenceria de que Smith verdadeiramente precisaria ir para a Europa? Um tiro é bastante convincente.

Esse tiro, disparado pelo governador Ratcliffe, poderia ser direcionado para o próprio Smith, a sequência era rápida demais para qualquer um da tripulação impedi-lo. Mas a minha hipótese para esse desfecho narrativo é de que, apesar do título do filme ser *Pocahontas*, apesar de ela ter se tornado, enquanto personagem histórica, mais famosa e circulado entre as aulas de história e fantasias romanceadas de literaturas e teatros; e apesar dela cumprir um arco narrativo inspirado na jornada da heroína, o cerne do filme é o homem branco europeu mudando sua opinião, conceitos e valores.

O filme não foi feito como uma homenagem a Pocahontas, longe disso, o filme destrói o que as poucas fontes e os poucos trabalhos sérios de historiadores e historiadoras sobre a vida de Pocahontas mostram. O filme, na verdade, trata da identificação do público com o homem branco preconceituoso, a transformação de sua mentalidade e a redenção de seu olhar falsamente superior do início a partir do ato corajoso de levar um tiro por um 'selvagem'.

Porém, apesar de Pocahontas ser considerada a professora dos homens nessa animação como seu pai e John Smith, chamo a atenção para um aspecto que considero crucial para a relação de Pocahontas com Smith. Pocahontas é apresentada como uma mulher independente, obstinada, que não segue o caminho usual das mulheres de sua tribo e que, de certa forma, desafia o mundo androcêntrico em que ela se encontra e que também é o mundo dos ingleses. Todavia, ela só é ouvida por John Smith por suas características físicas e por sua beleza exótica, ideal aos olhos dos homens ocidentais. Isto é, Pocahontas é ouvida somente por um corpo, e por ser dona de beleza juvenil hipnotizante.

O corpo exótico de Pocahontas revela que é apenas através da fantasia de um homem branco sobre uma mulher de cor que ela pode se tornar uma heroína e que, a partir do amor, ela pode se relacionar com um herói branco. Chamo Smith de herói porque o último ato heroico, como já relatado, foi feito por ele. Além disso, o corpo de Pocahontas tornado objeto contrasta fortemente com a imagem de professora e orientadora do homem branco. A pergunta que me fica na cabeça é: se ela não fosse tão desejável, Smith a teria ouvido?

❖

A direção de arte e a animação brilhante: do pontiagudo ao movimento orgânico

O ponto auge do filme de *Pocahontas* se encontra na direção de arte de Michael Giaimo. Isso pode ser constatado, entre inúmeros motivos, a partir do diretor de arte ser apresentado pela primeira vez em um *making of* de animação da Disney. Todo o filme foi pensado para ser a união de dois mundos distintos a partir do romance de Pocahontas e Smith. Por isso, aparecem na animação dois temas diferentes que se conectam no último ato do filme. Para tal, mostrarei quais são esses dois temas, como eles se apresentam na animação e como há uma ligação entre traços, cores, enquadramentos e posicionamentos de câmera.

O primeiro tema envolve a cultura e a nação Powhatan. Nesse tema podem ser vistas muitas árvores, muita madeira, como em canoas ou no próprio *open title* da animação, nos instrumentos, nas casas e nos acessórios utilizados pelos indígenas. Pode-se ver também uma coloração azulada que se vincula ao rio, ao vento, ao etéreo, ao espiritual, ao céu límpido, à transparência da alma e ao místico de forma geral. Folhas e folhagens nas árvores, nas vestimentas, na plantação de milho, nas construções rochosas naturais, no próprio vento ao envolver Pocahontas e em algumas cenas cantadas e, até mesmo, o

próprio beija-flor que acompanha Pocahontas compõem a temática indígena, acrescentando a cor verde ao tema. Pode-se perceber um amarelo muito intenso no milho, no céu ao entardecer, em algumas folhas que também giram em torno de Pocahontas, no sol e na fogueira, terminando, assim, as três cores fortes que compõem a temática nativo-americana.



Imagem 163: Paleta nativo-americana
Pocahontas, 1995, 11m59s; 6m17s; 40m48s; 24m47s; 50m57s; 32m43s; 45m42s; 41m07s e 41m12s

O bege é muito presente nas roupas indígenas, e existe para ser o contraponto do cinza presente nas roupas dos colonos. O azul também é visível só que com intensidade diferente quando relacionado aos ingleses. Isso se deve ao fato de que os ingleses também têm uma relação bastante importante com as águas, e, por isso, o azul mais opaco é colocado como uma das cores que representa sua relação com o mar.



Imagem 164: Azul quando associado aos colonos
Pocahontas, 1995, 2m31s

O vermelho que também aparece em algumas folhas e nas tatuagens indígenas, também está presente, com maior intensidade e brilho, na cena de guerra ligada aos ingleses aludindo ao seu poder de fogo e ao ódio e à violência característicos de sua interação exploratória com os indígenas. Outra cor que também aparece relacionada aos ingleses é o amarelo, porém cintilante. O amarelo cintilante que se assemelha bastante ao dourado é utilizado no tema europeu por conta da febre do ouro que os mobilizou até o Novo Mundo.



Imagem 165: Paleta inglesa
Pocahontas, 1995, 1m23s; 00m23s; 19m00s; 1m26s; 27m07s; 28m44s; 1h04m02s; 1h06m47s e 1h07m22s

Enquanto a coloração indígena transita entre o marrom e o bege, os ingleses vestem roupas das cores cinza, azul e verde em tonalidades mais apagadas. O céu quando em território inglês, seja em Londres ou em Jamestown, geralmente é apenas azul e mais escuro do que o céu nos cenários indígenas que, na maior parte das cenas, é retratado em degradé de cores múltiplas.



Imagem 166: Distinção de cores de roupas e céus
Pocahontas, 1995, Ingleses - 1m23s; 1m26s; 1h05m07s/ Powhatan – 7m01s; 6m17s e 1h15m07s

É importante notar também que a direção de arte influenciou em como os personagens foram desenhados e em como os personagens se movimentaram na animação. Pode-se perceber, então, que os indígenas possuem traços quadrados para lembrar alguma relação com o rústico e com o natural, enquanto os ingleses possuem rostos quadrados, mas com formas arredondadas e traços menos pontiagudos para dar a impressão de urbanidade. O rosto quadrado dos homens geralmente está associado à masculinidade e isso é comum aos homens de qualquer etnia na animação. Porém, os indígenas possuem, além de traços quadrados, os traços retos, quase pontiagudos, que lembram formas da natureza, dos animais da animação, conferindo a ideia de que indígenas, animais, plantas e todo o cenário natural compõem uma unidade (ver imagem 163 para notar traços de animais e outros cenários).



Imagem 167: Traços alongados, pontiagudos, rústicos
Pocahontas, 1995, 33m23s; 8m11s; 5m57s e 7m01s

Pela direção de arte pode-se perceber a semelhança da agilidade, inteligência, rapidez e destreza de Pocahontas à águia, animal que aparece em cena com a princesa em duas ocasiões. Em uma dessas, Pocahontas ensina John Smith a soltar uma águia para o voo assim como os falcoeiros fazem com os falcões e outras aves de rapina. Em um segundo momento, ao tentar impedir seu pai de matar Smith, ela corre e a sombra etérea de uma águia aparece ao fundo remetendo a um espírito que a guia, ou à forma de sua alma ou ainda a seu espírito animal. A águia é o símbolo dos Estados Unidos e a escolha não foi randômica. John Smith e Pocahontas, na animação, fundam, miticamente, os Estados Unidos da América.



Imagem 168: A águia em Pocahontas
Pocahontas, 1995, 40m41s e 1h07m07s

Voltando às formas, os traços retos, rústicos ou quadrados são visíveis não só nos

indígenas, mas também na natureza. Árvores grandiosas, centenárias e longas, construções rochosas pontiagudas e altas, o contorno da águia, o formato da canoa, as cachoeiras e as quedas d'água, todas essas apresentam traços retos, longos, muitas vezes pontiagudos e que são mostrados na narrativa a partir de enquadramentos distantes, panorâmicos, em *plongée*, muitas vezes aéreo, para que os espectadores e as espectadoras possam compreender Pocahontas ou outro indígena como natural daquele meio, como se ele ou ela pertencesse àquela paisagem.



Imagem 169: Paisagem da América
Pocahontas, 1995, 1h14m44s

Em algumas situações, o enquadramento estático em *plongée* não é utilizado para mostrar as formas longilíneas. Em certos momentos a câmera acompanha a movimentação de Pocahontas como, por exemplo, quando ela salta da cachoeira. Nessa sequência, em um primeiro momento, vê-se sob a perspectiva de Nakoma que está no nível da queda d'água. Contudo, quando a câmera assume o ponto de vista de Pocahontas, observa-se Nakoma distante e abaixo de onde Pocahontas está. A seguir, o público espectador assume o lugar de observação que acompanha a movimentação de Pocahontas, na altura dos olhos espectadores, junto à altura dos olhos dela em queda livre. A cena pode durar alguns poucos segundos, mas são o bastante para se ter a dimensão das paisagens construídas, bem como o uso da câmera que acompanha o movimento para conectar cenário e personagens.

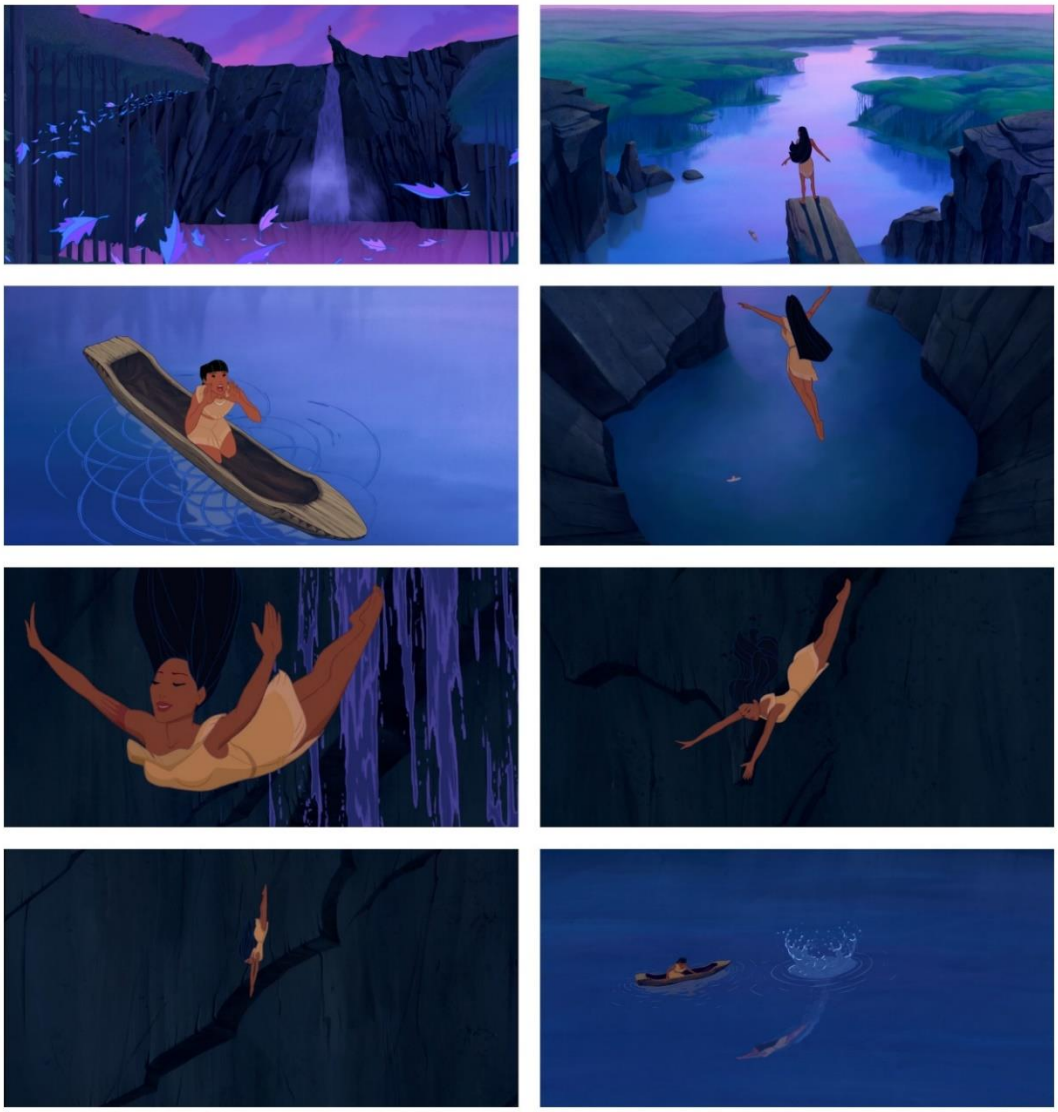


Imagem 170: Sequência do salto na cachoeira
Pocahontas, 1995, frames de 7m56s-8m41s

Traços longilíneos foram inseridos a partir da altura das árvores colocadas no cenário, não só pela presença dessas ilustrações diretas, mas também pelas sombras que elas fazem. Podem-se perceber traços longilíneos também na iluminação do sol na terra, que foi inserida pelos ilustradores responsáveis pelo cenário por meio de traços retos em diagonal. Esses traços retos e longos de iluminação servem para combinar com toda a temática indígena aqui explorada. Os ilustradores, por conseguinte, reafirmam que ao observarem as formas da natureza, pelo menos na Virgínia, encontraram características comuns como traços retos e longos, lugares altos com tons terrosos, verdes, azuis e amarelos (ver imagens anteriores).

Entretanto, além dos pontiagudos, consegue-se notar, a partir da inspiração do rio e do vento, uma expressão que dá conta tanto da história de romance entre os protagonistas

quanto da própria cultura indígena que é retratada. Tal expressão é a movimentação fluida. Em todas as cenas que aparecem rios percebe-se essa movimentação fluida que busca representar a natureza - apesar de reta, longa e alta - como aquela que está em constante movimento, e seu movimento é caracterizado pela fluidez.

A cena em que Pocahontas escolhe qual caminho seguir, e vai pelo caminho com mais obstáculos e mais aventureiro, é um dos exemplos do destaque à fluidez das águas e do próprio movimento de Pocahontas. A sequência em que ela canta *Colors of the wind* está marcada por essa fluidez que, acompanhada do etéreo, esfumaçado, onírico, mostra a relação de Pocahontas para com a natureza a partir da escuta de uma conversa fluida entre partes de um todo, humanos e natureza integrados. Além disso, essa fluidez também caracteriza a relação dela com o próprio Smith, pois, a princípio ele parecia fechado para ouvi-la e entendê-la, porém, conforme se estabelece o vínculo, Smith passa a, não só falar, como também ouvir Pocahontas e, por extensão, a natureza.



Imagem 171: Fluidez das águas
Pocahontas, 1995, 15m04s

Na sequência em que Kekata, o líder espiritual, revela, a partir do fogo, o que está para acontecer com a nação Powhatan, também fica destacada a relação entre movimento fluido (visível pelas formas da fumaça), escuta (uma escuta sinestésica, a partir de uma visão audível, em que a população assiste atenta o que os espíritos têm a dizer a partir do ritual) e o onírico e etéreo, inseridos na sequência pela escolha da textura de fumaça, da cor azulada, bem como da iluminação de baixa intensidade.



Imagem 172: Revelação dos Espíritos
Pocahontas, 1995, 23m02s

Por fim, os planos utilizados para filmar Pocahontas e Smith variam entre os planos médios, planos médios curtos e os planos gerais. Os dois primeiros são bastante utilizados nas cenas de diálogos, canções e beijos. O público espectador consegue captar os olhos nos olhos, a intimidade do casal e os sentimentos explorados pela visualidade e pelo diálogo das cenas.



Imagem 173: Plano médio em Pocahontas
Pocahontas, 1995, 42m31s

Por outro lado, os planos gerais são utilizados para que espectadoras e espectadores percebam como o casal está harmonicamente inserido na natureza. Como John Smith

combina com Pocahontas por meio do azul. Também se nota como o contraste de seu cabelo loiro curto com o cabelo preto e longo de Pocahontas é agradável ao olhar, bem como o cenário, ao fundo, ajuda a construir um clima de romance e intimidade para seus encontros escondidos.

❖

Do rio ao vento: mais uma vez o Oscar

Pocahontas, que contou com a trilha de Alan Menken, orquestração de David Friedman e com as letras das canções de Stephen Schwartz, possui trilhas cantadas por Linda Hunt, Judy Kuhn, David Ogden, Mel Gibson e Jim Cummings, bem como Jon Secada e Shanice no single "*If I never knew you*" que é cantado nos créditos do filme e *Colors of the wind* cantado por Vanessa Williams. *Colors of the wind* venceu a categoria de melhor canção no Oscar e no Globo de Ouro e é considerada um dos maiores sucessos da Disney de todos os tempos.

A música é definida em duas tonalidades distintas, fá maior para a primeira parte e ré maior para a segunda parte, possui ritmo lento e os instrumentos que mais aparecem são, em ordem: sopro (madeiras e metais) e cordas.

Um dos instrumentos que aparecem nas canções dos nativo-americanos, não só em *Colors of the wind* é a flauta nativo-americana que, apesar de não alcançar melodias altas de intervalos, fez parte da orquestração para soar o mais próximo que os compositores conseguiram de 'ambientação' sonora nativa.

Colors of the wind é uma música de exortação de Pocahontas ao Capitão John Smith. Nela, Pocahontas narra as maravilhas da terra e da natureza, incluindo o espírito dentro de todas as coisas vivas, encorajando-o a não pensar nelas como coisas que ele pode conquistar, mas sim como seres a respeitar e com os quais conviver em harmonia. Ela também o exorta a aceitar humanos que são diferentes em aparência e cultura e a aprender com eles.

Porém, além desta canção, outras sete foram criadas para contar, juntamente às imagens e aos diálogos, a relação entre ingleses e indígenas.

Canção 1:
Virginia Company

Em 1607
Nós navegamos em mar aberto
Por glória, Deus e ouro
E a Virginia Company

Pois o Novo Mundo é como o paraíso
E vamos todos ser ricos e livres
Ou então nós teríamos sido alertados
Pela Virginia Company
Então nós teríamos sido alertados
Pela Virginia Company

Por glória, Deus e ouro
E a Virginia Company

Nas praias de Virginia
Existem diamantes como detritos
Há prata fluindo nos rios
Ouro você pega imediatamente em uma árvore

Com uma pepita para minha querida
E outra para mim
E todo o resto irá
Para a Virginia Company
É glória, Deus e ouro
E a Virginia Company

Nós mataremos um indígena
Ou talvez dois ou três
Somos homens valentes e robustos
Da Virginia Company

É glória, Deus e ouro
E a Virginia Company

Canção 2:
Firme como a batida do tambor

Hega hega, ya-hi-ye hega
Ya - oi - ye - ne - he HEGA
Hega hega, ya-hi-ye hega
Ya - oi - ye - ne - he HEGA
Firme como a batida do tambor
Cantando à flauta de cedro
Estações vêm e estações vão
Traga o milho e dê os frutos

Pelas águas doces e limpas
Onde vive o poderoso esturjão
Plante a abóbora e colha o feijão
Toda a terra que nossa mãe dá

Oh, Grande Espírito, ouça nossa música
Ajude-nos a manter os caminhos antigos
Mantenha o fogo sagrado forte
Ande em equilíbrio todo o nosso dia

Estações vêm e estações vão
Firmes como a batida do tambor
Ameixa dá a semente para o botão virar a ameixa
Hega hega, ya-hi-ye hega
Firme como a batida do tambor

Hega hega, ya-hi-ye hega
Ya - oi - ye -ne- ele HEGA

Canção 3:
Firme como a batida do tambor (Reprise)

Como o rio corta seu caminho
Embora o rio seja orgulhoso e forte
Ele vai escolher o curso mais suave
Isso é porque rios vivem muito tempo
Eles são estáveis, como a firme batida do tambor

Canção 4:
O que há depois da curva do rio

O que eu mais amo nos rios é
Que você não pode pisar no mesmo rio duas vezes
A água está sempre mudando, sempre fluindo
Mas as pessoas, eu acho, não podem viver assim
Nós todos devemos pagar um preço
Para estarmos seguros nós perdemos nossa chance de sempre saber
O que há além da curva do rio
Esperando logo depois da curva do rio

Eu olho mais uma vez
Logo depois da curva do rio
Além da costa
Onde as gaivotas voam livres
Não sei para quê
O que sonho que o dia pode enviar
Logo depois da curva do rio
Para mim
Vindo para mim

Eu sinto que há para além daquelas árvores

Ou logo atrás dessas cachoeiras
Posso ignorar aquele som distante do tambor
Por um marido bonito e robusto
Que constrói belas paredes robustas
E nunca sonhe que algo possa
estar chegando
Logo depois da curva do rio
Logo depois da curva do rio

Eu olho mais uma vez
Logo depois da curva do rio
Além da costa
Em algum lugar além do mar
Não sei para quê
Porque todos os meus sonhos se estendem
Logo depois da curva do rio
Logo depois da curva do rio

Devo eu escolher o percurso mais suave
Estável como o tambor batendo?
Devo me casar com Kocoum?
Estão todos os meus sonhos no fim?
Ou você ainda espera por mim, homem do
sonho
Logo depois da curva do rio?

Canção 5:
Ouça com o coração

Que que na- to - ra
Você vai entender
Ouça com o seu coração
Você vai entender

Deixe isso quebrar sobre você
Como uma onda sobre a areia
Ouça com o seu coração
Você vai entender

Canção 6:
Meu, meu, meu

[Ratcliffe:] O ouro de Cortes
As joias de Pizarro
Vai parecer como meras bugigangas
A esta hora amanhã
O ouro que encontramos aqui
Irá diminuí-los de longe
Oh, com tudo que vocês têm em vocês,
meninos
Desenterrem a Virgínia, meninos

Meu, meninos, cada montanha é minha
E cavar, meninos, cavar até vocês caírem

Agarrem uma picareta, meninos
Rápido, meninos
Empurrem a pá
Descubram aquelas adoráveis
Pedras que brilham e brilham
É ouro e é meu, meu, meu

[Coro:]
Escave e escave e escave e escave
Escave e escave e escave e escave
[Wiggins:] ei, nonny nonny
Ho nonny nonny
[Ratcliffe:] oh, como eu amo isso!
[Wiggins:] ei, nonny nonny
Ho nonny nonny
[Ratcliffe:] facilmente ricos!
[Wiggins:] ei, nonny nonny
Ho nonny nonny
[Wiggins e Ratcliffe:] vai haver um monte
disso
[Ratcliffe:] E eu vou estar no topo do
montão!

Meus rivais em casa
E não que eu seja amargo
Mas pense como eles vão se contorcer
Quando eles virem como eu brilho
As damas da corte
Vão ficar sem palavras
O rei vai me recompensar
Ele vai me fazer cavaleiro, não, um senhor!

É meu, meu, meu
Para a tomada
É meu, meninos
Minem esse ouro!
Com essas pepitas cavadas
É a glória que eles vão me dar
Meu querido amigo, Rei Jimmy
Vai provavelmente me construir um
santuário
Quando todo o ouro for meu

[Coro:]
Escave e escave e escave e escave
Escave e escave e escave e escave

[John:] Toda a minha vida, eu tenho
procurado por uma terra como esta.
Um país mais selvagem e desafiador que eu
não poderia projetar
Centenas de perigos esperam
e eu não planejo perder nenhuma
Em uma terra que posso reivindicar, uma
terra que posso domar
A maior aventura é minha!

[Ratcliffe:] mantenha o trabalho,
rapazes
[John:] minha!
[Ratcliffe:] não se esquivem, rapazes
Meu, meninos, meu
É meu aquele ouro
Ouro lindo

Faça desta ilha minha terra
Faça os montes grandes, meninos
Eu ajudaria vocês a cavar, meninos
Mas eu tenho esse problema na espinha

[John:] esta terra que contemplamos
[Ratcliffe:] esta beleza não contada
[John:] um homem pode ser ousado!
[Ratcliffe:] E tudo pode ser vendido!

E o ouro é
Meu, meu, meu!

[Coro:]
Escave e escave e escave e escave
Escave e escave e escave e escave
Hey, nonny nonny
É meu!

Canção 7:
Cor do vento

Você acha que eu sou uma selvagem
ignorante
E você esteve em muitos lugares
Eu acho que deve ser assim
Mas ainda não consigo ver
Se eu sou uma selvagem
Como pode haver tanta coisa que você não
sabe
Você não sabe

Você acha que possui qualquer terra que você
pousa
A terra é apenas uma coisa morta que
você pode reivindicar
Mas eu sei que cada rocha e árvore e criatura
Tem uma vida, tem um espírito, tem um
nome

Você acha que as únicas pessoas que são
pessoas
São as pessoas que se parecem e pensam
como você
Mas se você seguir os passos de um
estranho
Você aprenderá coisas que nunca soube que
nunca soube

Já que você nunca ouviu o lobo chorar para a
Lua 'blue corn'
Ou perguntou ao lince sorridente por que ele
sorriu
Você pode cantar com todas
as vozes das montanhas?
Você pode Pingtar com todas as
cores do vento?
Você pode Pingtar com todas
as cores do vento?

Venha correr escondidos nas trilhas dos
Pingheiros da floresta
Venha saborear as bagas do doce sol da terra
Venha rolar em toda a riqueza em torno de
você
E pela primeira vez nunca se pergunte o que
eles valem

A tempestade e o rio são meus irmãos
A garça e a lontra são minhas amigas
E nós somos todos ligados um ao outro
Em um círculo,
em um arco que nunca acaba

Quão alto o sicômoro vai crescer
Se você o cortar, então você não saberá
E você nunca vai ouvir o lobo chorar
para a lua 'blue corn'
Quer sejamos brancos ou de pele acobreada
Nós precisamos cantar com todas as
vozes das montanhas
Nós precisamos Pingtar com todas as
cores do vento

Você pode possuir a terra e ainda
Tudo que você possui é a terra até
Você poder pintar com todas
as cores do vento

Canção 8:
Selvagens

[Ratcliffe:] O que você pode esperar
De pequenos pagãos imundos?
Aqui está o que você ganha quando as raças
são diversas
A pele deles é de um vermelho infernal
Eles só são bons quando mortos
Eles são vermes, como eu disse
E pior

[Refrão:] eles são selvagens!
Selvagens!
[Ratcliffe:] quase nem mesmo humanos
[Refrão:] Selvagens! Selvagens!
[Ratcliffe:] Expulse-os de nossa costa
Eles não são como você e eu
O que significa que eles devem ser maus
Nós devemos soar os tambores
da guerra

[Refrão:] eles são selvagens! Selvagens!
Demônios sujos gritando
Agora nós somos os tambores da guerra

[Powhatan:] isso é o que temíamos
O rosto pálido é um demônio
A única coisa que eles sentem é ganância
[Kekata:] debaixo daquela pele leitosa
Tem um vazio dentro
[Coro:] eu me pergunto se eles ainda sangram

Eles são selvagens! Selvagens!
[Powhatan:] quase nem mesmo humanos
[Refrão:] Selvagens! Selvagens!
[Powhatan:] assassinos por natureza
[Kekata:] eles são diferentes de nós
O que significa que eles não são confiáveis
[Powhatan:] nós devemos soar os
tambores da guerra

[Refrão:] eles são selvagens! Selvagens!
Primeiro vamos lidar com isso
Então nós soaremos os tambores de guerra

Selvagens! Selvagens!
[Lon:] vamos pegar alguns,
homens!
[Refrão:] Selvagens! Selvagens!
[Ratcliffe:] agora, é com vocês, homens!
[Refrão:] Selvagens! Selvagens!
Quase nem mesmo humanos
Agora nós soaremos os tambores
da guerra!

[Ratcliffe:] este vai ser o dia
Vamos, homens!
[Powhatan:] este vai ser o dia
[Coro:] nós vamos ver eles
morrerem na poeira
[Pocahontas:] eu não sei o que posso fazer
Mas sei que tenho que tentar
[Refrão:] agora vamos fazê-los pagar
[Pocahontas:] Águia, ajude meus pés a voar
[Coro:] agora, sem um aviso
[Pocahontas:] Montanha, ajude meu coração
a ser grande
[Coro:] agora vamos deixá-los só sangue e
osso e pó
[Pocahontas:] Espíritos da terra e céu
[Refrão:] São eles ou nós!
[Pocahontas:] por favor, não deixe que seja
tarde demais!
[Refrão:] eles são apenas um monte de
imundos,
fedorentos

Selvagens! Selvagens!
Demônio!
Diabo!
[Ratcliffe:] Mate- os!
[Refrão:] Selvagens! Selvagens!
[Ratcliffe:] O que estão nos esperando para?
[Coro:] destrua sua raça má até que não haja
um traço deixado
Nós vamos soar os tambores da guerra
[Pocahontas:] quão altos são os
tambores da guerra?
[Coro?] Agora nós soaremos os tambores da
guerra

Agora vemos o que acontece quando
tentamos ser amigos
Agora nós tocamos a bateria de
[Pocahontas:] é a morte de tudo que eu amo
carregada nas batidas da
[Refrão:] Guerra

As canções[383] um e oito se referem à perspectiva inglesa desse encontro. O plano inicial era, para a maior parte deles, ir atrás de ouro e retornar enriquecidos para a Inglaterra e, também, enriquecer a *Virginia Company*, que financiou a sua ida para o 'Novo Mundo'. Além de exaltarem o ouro, o que será repetido na canção sete, os ingleses exaltam o Deus

383 As letras originais estão disponíveis no site Disneyclips.
Cf. https://www.disneyclips.com/lyrics/pocahontas.html. Acesso em 14 de maio de 2021.

judaico-cristão continuamente. Basicamente existem três coisas que os mantêm firmes à ideia de irem à América: ouro, Deus e a *Virginia Company*. A canção foi feita para ser tocada e cantada como uma *'sea shanty'*, ou seja, uma música originalmente cantada por marinheiros, especialmente rítmica formando um acompanhamento para o trabalho, mesmo ritmo usado para a canção dos marujos em *The Little Mermaid*.

Por outro lado, a canção oito, intitulada *Savages*, veicula, a partir de Ratcliffe, uma série de preconceitos contra os indígenas. Suas justificativas são: não serem convertidos, não crerem no mesmo deus, terem peles de cor diferente, não serem iguais e, num mundo maniqueísta, se um lado é bom o outro é mau, e, como os ingleses se consideravam bons, os indígenas só podiam ser o contrário. Igualmente, os indígenas, porém em arranjos mais curtos, deixam impressões negativas que tiveram dos de 'pele pálida' ou 'pele branca': gananciosos, não parecem ter alma e não parecem sangrar. Como interpelo dessas duas visões, desses dois lados da guerra, tem-se a voz de Pocahontas pedindo ajuda à natureza para que ela chegue a tempo antes que John Smith morra e a guerra se inicie.

Apesar de existir uma canção com três posicionamentos diferentes, o instrumento que, comumente associamos aos indígenas, como os tambores, é usado pelos ingleses como ponto de partida da guerra de seu lado, isto é, os dois lados veem o som do tambor como uma comunicação importante, sobretudo para a guerra.

Além dos tambores, quando os ingleses estão cantando, principalmente Ratcliffe, nos intervalos das estrofes, ouve-se sons de trombetas e clarinetes como se fossem anunciar a guerra; o coro falando *'savages, savages'* imponentemente entre as falas do governador lembra o *'kill the beast'* de *Beauty and the Beast*, bem como toda a narrativa visual que acompanha a sonora ecoa bastante a preparação e a caminhada da floresta pelos franceses em busca de matar a Besta. De certa forma, as narrativas sonoras e visuais se conversam: os europeus se preparam para enfrentar o que eles consideram 'animalesco', 'selvagem' ou 'não-civilizado' a fim de fazer um bem para a humanidade.

As considerações indígenas na canção, apesar de também propagarem um estereótipo, são mais brandas e, de certa forma, mostram um ponto de vista mais coerente que o dos ingleses, isto pois, na narrativa fílmica, Kocoum foi morto por Thomas com uma arma, enquanto lutava corporalmente com Smith, algo que pode ser encarado como um ato covarde. Por outro lado, Smith era prisioneiro dos Powhatan, o que em nada dá indícios de serem selvagens ou menores que os ingleses. Pelo menos é essa a leitura que os letristas e construtores da narrativa queriam que o público espectador fizesse.

Porém, essa canção é entoada, basicamente, pelo vilão do filme. E, por mais que ela

pudesse ser conduzida por qualquer outro inglês, pois na primeira canção todos concordavam em matar indígenas, não poderia sê-lo pelo herói protagonista, tendo em vista a sua jornada de conhecimento.

John Smith, a partir de *Colors of the Wind*, apreendeu a necessidade de se enxergar como unidade e ouvir a natureza. Assim, esse tema de conexão humana com a natureza é algo comum nas outras canções entoadas por Vovó Willow e por Pocahontas.

Nas canções *'Firme como a batida do tambor'* e *'O que há além da curva do rio'* os instrumentos, as vozes ao fundo em coro e toda a temática da música foi inspirada na cultura nativo-americana. Os tambores são muito utilizados nas músicas indígenas, pois acredita-se que o som deles dialoga com os espíritos da floresta e com seus próprios espíritos. Além dos tambores se comunicarem com tais espíritos, há a exaltação e comparação entre esse instrumento, seu som e o andar do rio. O rio é um importante elemento da crença mítica indígena e de outras culturas humanas. Variadas culturas exaltam o rio por ser sinônimo de sustento, vida, transformação e cura. Por isso, as águas e a própria cor azul são colocadas em destaque na animação.

Pocahontas faz a analogia, a partir da quinta canção, de que ela pode continuar nas águas tranquilas e visíveis, acomodada e conformada, como se aceitasse se casar com Kocoum, ou, por outro lado, ela pode descobrir uma aventura e uma vida totalmente diferente caso resolva ver o que há além da curva do rio. Curva do rio é sinônimo de mudança de percurso, aventura, mudança de direção inesperada, aspectos que combinam com as características apresentadas por Pocahontas em toda a animação.

Juntamente a essa canção, as imagens de Pocahontas direcionando sua canoa com seu remo e escolhendo ir pelo caminho mais tortuoso e inesperado da divisão do rio mostra ao espectador e à espectadora que ela é dona de si e de seu destino e, apesar das águas calmas e já conhecidas serem uma opção viável, ela prefere ir por um caminho não conhecido, no qual ela pode se arriscar (ver imagem 171).

Vovó Willow também crê no poder e na firmeza das águas que cercam a tribo. Apesar da aparente contradição de apresentar o caminho tranquilo dos rios que são sábios, pois sempre existiram, em nada é contrária a afirmação desta de que mesmo as águas agitadas que se enveredam por caminhos tortuosos seriam águas que escolheram bem seu caminho. Isto é, em outras palavras, se o rio leva a heroína por uma correnteza desconhecida, confie, pois o rio sabe o que faz.

A linguagem metafórica que envolve as águas brinca com os elementos de crença dos indígenas como árvores, vento, rios, animais, montanhas, mas também apresenta, por

outro lado, a crença dos ingleses no deus judaico-cristão de provedor e onipresente. E as divergências temáticas se conectam com essa crença.

Ao crerem num deus superior, não material que tudo sabe e tudo vê, o valor dado aos elementos terrestres como animais, plantas e, até mesmo as águas, é mínimo. Os ingleses valorizam o ouro, seu Deus, sucesso, fama, prestígio social e afins que, apesar de serem reconhecidos como elementos mundanos, aos olhos destes pareciam ser mais importantes que a terra, a árvore ou os animais. Ao crerem que espíritos vivem nas florestas e são igualmente importantes, tanto quanto a vida humana, os indígenas criaram relações e laços afetivos com tudo ao seu redor e o usufruto dessa natureza serve apenas como subsistência, sem interromper o ciclo da vida natural. O ouro, tão buscado e evidenciado em *'Meu, meu, meu'* pelo governador, para os indígenas seria o equivalente ao milho, o ouro que lhes proporciona sustento. A fama ou o prestígio social lhes são dados por serem bons guerreiros e agradarem aos ancestrais, seguirem com a tradição em conexão com a unidade e, por fim, o deus está em tudo, o que não é muito diferente do que prega a Torá ou a Bíblia cristã.

As canções entoadas pelos ingleses têm tons muito mais espetaculares que as dos indígenas que são mais simples, com exceção de *Colors of the wind*. Instrumentos mais rebuscados, ritmos mais rápidos, batidas mais intensas, usos de instrumentos de metais de sopro para indicar perigo ou alerta, pois os ingleses são os verdadeiros vilões do filme e, juntamente às imagens e às referências, o cômico se apresenta como uma crítica aos valores dos colonos.

Pocahontas da Disney é uma parábola de assimilação, embora desta vez os cineastas tenham sugerido uma mudança em perspectiva. O produtor James Pentecost, por exemplo, relatou que "*Colors of the Wind*, talvez fosse a melhor soma de todo o espírito e essência do filme [...] esta música foi escrita antes de tudo. Ela deu o tom do filme e definiu a personagem de Pocahontas. Uma vez que Alan [Menken] e Stephen [Schwartz] escreveram essa música, nós sabíamos sobre o que era o filme"[384].

Schwartz concordou com Pentecost, acrescentando que suas letras foram inspiradas pelo famoso discurso do chefe Seattle ao Congresso dos Estados Unidos que desafiou a

384 "Colors of the Wind, perhaps it was the best sum of all the spirit and essence of the film [...] this song was written before everything else. She set the tone for the film and defined a Pocahontas character. Since Alan [Menken] and Stephen [Schwartz] wrote this song, we knew what the movie was about" In: Theatre Conversations: Stephen Schwartz & "Making Good", 2012.

ascendência branca prolongada na América e a apropriação das terras nativo-americanas[385].

"*Colors of the Wind*" funcionou como um empolgante hino para Pocahontas, exaltando as virtudes da tolerância, sensibilidade transcultural e respeito para com os outros e o ambiente natural. Configurou uma mensagem política progressista criticando o colonialismo e defendendo a harmonia racial e étnica que foi sublinhada pela reprodução dos valores da família nuclear branca, de classe média.

385 Theatre Conversations: Stephen Schwartz & "Making Good", 2012.

V.II A Inimiga Exótica:
Mulan (1998)

Assim como em *Pocahontas, Mulan* traz discussões acerca do feminino mais empoderado em uma cultura não-ocidental. Apesar do espaço em que Pocahontas se encontra estar no hemisfério ocidental, em nada diminui o orientalismo de sua cultura, se compreendermos o termo de forma abrangende em diálogo com o não-ocidental.

Muitas discussões acerca desse feminino podem ser encontradas no filme de animação. Questionamentos como: Mulan é uma personagem *Queer* ao se travestir de homem? Mulan rompe com o ideal de feminilidade oriental ou ocidental? Seu ato heroico faz dela uma princesa Disney? Por que Mulan não aceita o cargo político concedido a ela pelo imperador? A protagonista é verdadeiramente independente? Inteligência é uma categoria culturalmente atribuída a homens, então, Mulan teria características masculinas? Podem e devem ser feitos ao analisar a animação que, além de fazer sucesso nos Estados Unidos, também o fez na China, país de origem da lenda de Hua Mulan.

Mais uma vez a Disney inovou na história base para o roteiro. Se em 1995 haviam escolhido uma personagem histórica construída miticamente pelos estadunidenses e ingleses, a fim de consagrarem sua união com Thomas Rolfe ou John Smith como início da população norte-americana, em 1998 foi a vez de se inspirar num poema épico chinês intitulado *A balada de Hua Mulan*, do século VII. A dinastia vigente era a Tang que perdurou entre os anos 618 e 907 e nela contava a história de uma mulher que foi à guerra contra os hunos que, historicamente, possuíam conflitos com os chineses por questões político-econômicas.

A escolha da lenda chinesa deve ser observada a partir de um cenário mais abrangente e, ao mesmo tempo, menos abrangente. No cenário global, os Estados Unidos buscavam relações diplomáticas comerciais com a China desde o final da Guerra Fria. Sabendo de seu antigo apoio à URSS e de sua grande venda de metais, insumos e tecnologias a preços baixos, a parceria, em todas as instâncias possíveis, deveria ser concretizada com o governo oriental.

Por sua vez, no contexto micro, especificamente o contexto cinematográfico, a Disney esperava que, com *Mulan*, a China suavizasse suas relações culturais com o estúdio após o fracasso de *Kundum*, em território chinês, de 1997, financiado pela própria Disney. O filme abarca os problemas políticos e ideológicos de Dalai Lama com o governo chinês e, desde então, a comercialização e a distribuição dos filmes da Disney foram proibidas em

solo chinês.

Com o pronunciamento do diretor dos estúdios Disney, Peter Schneider, as negociações com o governo chinês foram retomadas e, após o sucesso de *Mulan*, a Disney voltou a circular livremente pela China. Porém, ainda é importante evidenciar outro ponto dessa lente menos global: a construção do *resort* em Hong Kong.

No ano de 1987, por exemplo, a Disney assinou contrato com o governo francês para a construção de um mega resort, o *Euro Disney Resort* que hoje é chamado de Disneyland Paris. Para mostrar que a Disney tinha mais interesse na Europa, o estúdio foi incumbido de produzir mais filmes animados inspirados no continente. Por isso, na década de 1990, além das histórias do período clássico que se passavam em solo europeu, surgiram *Beauty and the Beast*, que foi lançado meses antes da inauguração da Euro Disney e *The Hunchback of Notre Dame,* projeto iniciado em 1992 em solo europeu e estreado em 1996. Nos anos de 1990, a Disney e o governo de Hong Kong já iniciavam negociações para a construção de um resort chinês e, com as relações estremecidas por *Kundum*, *Mulan* seria a salvação para que o *resort* saísse do papel.

Mulan foi dirigida por Tony Bancroft e Barry Cook e produzida, pela primeira vez, unicamente por uma mulher, Pam Coats[386].

A fim de compreender as três representações de mulheres aqui colocadas - três gerações distintas com posicionamentos diferentes -, dividi em cinco seções para melhor compreensão das variadas facetas da animação que contribuem para a construção dessas representações. Em 'A lenda chinesa de Hua Mulan e as transformações ocidentais' compararei o poema base do roteiro, datado do século VII com a narrativa disneyana, mostrando os diferentes posicionamentos de Mulan nas narrativas. 'Três gerações de mulheres: da conservadora a liberal' trata-se da seção na qual analisarei as representações de Mulan, sua mãe e sua avó tanto imagéticas quanto em personalidades escolhidas, desde a mais conservadora, a avó, até a mais liberal e fluida, Mulan.

386 A história foi roteirizada por Rita Hsiao, Chris Sanders, Philip LaZebnik, Raymond Singer e Eugenia Bostwick-Singer mas escrita, com script pela segunda vez, assim como em Beauty and the Beast, por Robert D. San Souci. Mulan foi interpretada por Ming-Na e Lea Salonga foi a responsável por sua voz nas canções. A Vovó Fa foi interpretada por June Foray e sua voz nas canções ficou sob responsabilidade de Marni Nixon. Já a mãe de Mulan, Fa Li, foi interpretada por Freda Fon Shen. Pela primeira vez a trilha ficou sob a responsabilidade de Jerry Goldsmith, Matthew Wilder e David Zippel, sendo esses dois últimos os letristas. O layout foi comandado por Tom Shannon e Scott Caple; os backgrounds por Sunny Apinchanpong, os clean-ups por Vera Lanpher-Pacheco e os efeitos visuais foram organizados e dirigidos por David Joey Milderberger. O animador responsável por Mulan foi Mark Henn que, junto dos responsáveis por layout, backgrounds, diretores, roteiristas e produtores, viajou para a China a fim de conseguir inspirações temáticas para cenários, cores, vestimentas e até mesmo a própria movimentação da personagem.

Em 'O *Queer* em Mulan: mulher travestida de homem?' discutirei a relação de Mulan/Ping e seu par romântico, Shang. Ademais, é nesse subtópico que pretendo discutir as falas de Mulan associadas ao mundo masculino e de seus colegas soldados ao mundo feminino, como se os papéis de homens e mulheres naquela sociedade apresentada pela Disney fossem rígidos e sabidos por todos e todas. Além disso, buscarei compreender o papel de mulher considerando o relacionamento de filhas mulheres com seus pais, privilegiando o aspecto de honra por meio do casamento.

Em 'O sincretismo entre a tradição das aquarelas chinesas e o CGI' busco compreender como se conectaram a tradição artística chinesa dos primeiros séculos da Era Comum e a tecnologia do CGI da animação disneyana. Texturas, cores, temperaturas e objetos foram inspirados pelas aquarelas chinesas. Contudo a movimentação das personagens e as cenas de ação apresentam misturas do clássico ao moderno trazendo interessantes miscelâneas para o filme.

Por fim, em 'O debate generificado a partir das canções', procuro compreender como as canções demonstram e qualificam homens e mulheres, sobretudo seus papéis sociais numa guerra, numa sociedade e num relacionamento. *Mulan* é a primeira animação deste período que, além de mostrar dois polos antagônicos – como em *Beauty and the Beast* e em *Pocahontas* –, combina a eles o debate de gênero. Em *Beauty and the Beast* de um lado tem-se franceses provinciais e de outro Belle, em seguida tem-se uma multidão revolta de um lado e, de outro, objetos encantados. Em *Pocahontas* a oposição se dá, sobretudo, entre ingleses colonos e indígenas nativos e, agora em *Mulan,* entre mulheres e homens.

❖

A lenda chinesa de Hua Mulan e as transformações ocidentais

A coleção de contos à qual pertencia Hua Mulan originalmente se perdeu. No entanto, preserva-se hoje uma versão posterior, incluída em uma antologia de poemas líricos e baladas compilada por Guo Maoqian, no século XI ou XII. Durante séculos se discutiu se Hua Mulan foi uma pessoa real, uma personagem histórica, ou uma criação fictícia. Até hoje não foi possível determinar com certeza se a balada tem base histórica ou não. Sua história originou vários filmes: *Mulan* (1998), *Mulan II* (2004), *Hua Mulan* (2009) e *Mulan* (2020).

A Balada de Mulan mais antiga conhecida, a qual utilizo para análise é a mesma colocada no *Artbook* da Disney sobre o filme. Ela tem 31 versos e é composta principalmente de frases de cinco caracteres chineses. A lenda de Mulan foi escrita com

muitas variações, mas a trama é sempre a mesma: Mulan estava tecendo roupas quando soube que o exército estava recrutando novos soldados. Para salvar seu velho e enfermo pai, Huan Hu, ela decidiu ser recrutada como seu "filho". Ela sabia que seu pai era velho demais e doente demais para sobreviver à guerra, então decidiu se disfarçar de homem para ir no lugar dele.

Suspiro após suspiro,
Mulan tece à porta.

Nenhum som do tear e da lançadeira,
Apenas o da moça lamentando.

Pergunte a ela em quem ela pensa,
Pergunte a ela quem ela deseja.

[Mulan] "Não há ninguém em quem eu pense,
Não há ninguém por quem anseio.

Na noite passada eu vi o aviso do exército,
O Khan está convocando um grande recrutamento –

Uma dúzia de volumes de pergaminhos de batalha,
Um deles com o meu nome do pai.

Meu pai não tem filho adulto,
E eu não tenho irmão mais velho.

Estou disposta a comprar um cavalo e uma sela,
Ir para a batalha no lugar de meu pai."

Ela compra um bom cavalo no mercado leste;
Uma sela e manta no mercado oeste;

Um freio no mercado sul;
E um longo chicote no mercado norte.

Ela se despede de seus pais ao amanhecer,
Para acampar ao lado do Rio Amarelo ao anoitecer.

Nenhum som de seus pais saudando sua filha,
Apenas as águas agitadas do Rio Amarelo.

Ela sai do Rio Amarelo ao amanhecer,
Para chegar às Montanhas Negras ao anoitecer.

Nenhum som de seus pais saudando sua garota,
Apenas os gritos da cavalaria bárbara nas colinas Yan.

Dez mil milhas ela cavalgou na guerra,
Atravessando desfiladeiros e montanhas como se estivesse voando.

No ar do norte vem o gongo da sentinela,
A luz fria brilha em sua capa de aço.

O general morto depois de cem batalhas,
Os guerreiros voltam depois de dez anos.

Eles voltam para ver o Filho do Céu,
Que está sentado no Salão do Brilho.

Os testes de mérito giram uma dúzia de vezes,
Recompensas na casa das centenas e milhares.

O Khan pergunta o que ela deseja,
[Mulan] "Não preciso do posto de oficial cavalheiro, peço o cavalo mais rápido,
Para me levar de volta à minha cidade natal."

Os pais dela ouvindo sua filha voltam,
Foram para os portões da cidade para recebê-la de volta.

A irmã mais velha ouvindo a irmã voltar,
Ajusta sua roupa e espera à porta.

O irmãozinho ouvindo sua irmã voltar,
Afia sua faca para porcos e cordeiros.

[Mulan] "Abro a porta do meu quarto leste,
E me sento na cama do meu quarto oeste.

Eu tiro minha capa de batalha,
E visto minhas roupas antigas.

Eu ajusto meu cabelo ralo no peitoril da janela,
E aplico minha maquiagem bisque pelo espelho.

Saio para ver meus companheiros de armas,
Eles estão todos surpresos e atônitos:

[Soldados] "Viajamos doze anos juntos,
No entanto, não percebemos que Mulan era uma

senhora!"

Bodes saltam aqui e ali,
Enquanto as corças têm olhos estreitos.

Mas quando duas lebres correm lado a lado,
Como você pode diferenciar a fêmea do macho?[387]

Apesar das variações na canção que foram feitas ao longo dos séculos[388], o que se repete delas é que Mulan era filha de Huan Hu. Este foi recrutado para o exército imperial. Contudo por ele estar velho, Mulan decide se vestir com sua armadura de soldado e se

387 Para traduzir o poema utilizei a versão em inglês, colocada no Artbook de Mulan, como base do roteiro, bem como comparei com a versão chinesa traduzida pelos pesquisadores Shiamin Kwa e Wilt L. Idema no livro Mulan: five versions of a classic chinese legend with related texts, de 2010. Publicado pela Hackett Publishing Company. A versão do Artbook da Disney é: Click click and click click click /As Mulan weaves at the doorway. / No sound of the loom and shuttle, / Only that of the girl lamenting. / Ask her of whom she thinks, / Ask her for whom she longs. / "There is no one I think of, / There is no one I long for. / Last night I saw the army notice, / The Khan is calling a great draft – / A dozen volumes of battle rolls, / Each one with my father's name. / My father has no grown-up son, / And I have no elder brother. / I'm willing to buy a horse and saddle, / To go to battle in my father's place." / She buys a fine steed at the east market; / A saddle and blanket at the west market; / A bridle at the south market; / And a long whip at the north market. / She takes leave of her parents at dawn, / To camp beside the Yellow River at dusk. / No sound of her parents hailing their girl, / Just the rumbling waters of the Yellow River. / She leaves the Yellow River at dawn, / To reach the Black Mountains by dusk. / No sound of her parents hailing their girl, / Just the cries of barbarian cavalry in the Yan hills. / Ten thousand miles she rode in war, / Crossing passes and mountains as if on a wing. / On the northern air comes the sentry's gong, / Cold light shines on her coat of steel. / The general dead after a hundred battles, / The warriors return after ten years. / They return to see the Son of Heaven, / Who sits in the Hall of Brilliance. / The rolls of merit spin a dozen times, / Rewards in the hundreds and thousands. / The Khan asks her what she desires, / "I've no need for the post of a gentleman official, / I ask for the swiftest horse, / To carry me back to my hometown." / Her parents hearing their girl returns, / Out to the suburbs to welcome her back. / Elder sister hearing her sister returns, / Adjusts her rouge by the doorway. / Little brother hearing his sister returns, / Sharpens his knife for pigs and lamb. / "I open my east chamber door, / And sit on my west chamber bed. / I take off my battle cloak, / And put on my old-time clothes. / I adjust my wispy hair at the windowsill, / And apply my bisque makeup by the mirror. / I step out to see my comrades-in-arms, / They are all surprised and astounded: / 'We travelled twelve years together, / Yet didn't realise Mulan was a lady!'"/ The buck bounds here and there, / Whilst the doe has narrow eyes. / But when the two rabbits run side by side, / How can you tell the female from the male? KRURTTI, Jeff. The Art of Mulan. New York: Disney Enterprises, 1998, p. 12-13 e KWA, Shiamin; IDEMA; Wilt. Mulan: Five versions of a classic Chinese legend, with related texts. Indianapolis: Hackett Publishing, 2010, p.1-5.

388 WANG, Feng; LIU, Xueqin. A Corpus-Based Comparative Study of Translators' Styles: Focuing on Five Versions of the Ballad of Mulan. Journal of Guangxi University for Nationalities (Philosophy and Social Science Edition), v. 34, n. 2, p. 182-188, 2012.

alista nas tropas como filho dele. Mulan vai às batalhas, carregando a espada de seus ancestrais, lutando e cavalgando durante 12 anos. Ela ganhou prestígio e recusou todas as recompensas que lhe foram dadas, preferindo voltar para a sua casa e rever sua família. No período da guerra, Mulan teria conhecido o oficial Jin Yong por quem se apaixonara. Este, em uma das versões, descobriu que seu companheiro era, na realidade, uma mulher e sonhava em se casar. Com o tempo, outros soldados também descobriram a verdade da identidade de Mulan, ainda em batalha.

Em uma dessas versões, Mulan se expõe com roupas femininas durante a batalha e acaba sendo bem recebida por todos os seus colegas com muito respeito e admiração. Com a vitória, o imperador pede para conhecer o herói do qual tanto falavam e, surpreso com o fato de ser uma mulher, lhe concede um cargo imperial. Como em todas as outras narrativas, Mulan recusa a recompensa e volta para a sua casa. Ainda há uma outra versão na qual ao retornar, Mulan descobre que seu pai tinha falecido e sem seu pai e sem seu par romântico Jin Yong, Mulan comete suicídio[389].

A moral de boa parte das histórias que contam sobre a vida de Mulan é de que mais honrado é o guerreiro que não se importa com méritos, mas sim luta por amor. No caso, o amor que leva a mulher a ir para a guerra é o amor ao seu pai. Na cultura chinesa a palavra Mulan é sinônimo de bondade e perseverança e até os dias atuais é uma personagem bastante utilizada em textos, ilustrações narrativas fílmicas e de quadrinhos.

A narrativa histórica se passa na dinastia Wei do norte chinês, mas algumas alterações de sua lenda foram acrescidas no reinado da dinastia Tang, de 620 da Era Comum. O fundador da dinastia Tang venceu o general do sul Wang Shichong. Também venceu o líder rebelde Dou Jiande e, em algumas narrativas, conta-se que o líder Tang também venceu batalhas contra uma guerreira sem nome. Assim, a lenda de Hua Mulan passa a ser reconstruída e adaptada em uma nova localidade e sob novas formas: Mulan é uma personagem plural que varia de narrativa para narrativa mesmo antes da Disney criar sua versão.

Entre os séculos IV e V, a China foi alvo de ataques de grupos étnicos nômades que ameaçaram durante 200 anos o governo imperial central. Apesar do conflito, do despreparo e do número inferior do exército, não há registros de que mulheres tenham se alistado para ajudar em batalhas. A guerra contra esses grupos nômades durou cerca de aproximadamente três séculos e afetou partes do Império chinês.

389 WANG, Feng; LIU, Xueqin. Op. Cit., 2012, p.186-187.

Desde a dinastia Shang, de 1500 Antes da Era Comum, a sociedade chinesa procurava praticar certos costumes passados de geração em geração. A maioria da população, entre as dinastias Tang e Ming, vivia em pequenos ou grandes vilarejos. A filosofia confucionista, que data do século VII Antes da Era Comum, ditava que as mulheres, por terem uma natureza inferior à dos homens, com características como ciúmes, mesquinhez e destempero, precisavam domar os seus instintos e se tornar educadas. O processo de educação se dava por suas famílias e por alguns círculos sociais para que elas conseguissem desempenhar, com perfeição, tanto as tarefas domésticas quanto os afazeres de uma boa esposa, papéis esperados para essas mulheres.

Além disso, a pureza sexual deveria ser mantida e, por isso, casavam-se dos 16 até os 20 anos de idade. Ora casada, a esposa passava por uma fase de teste de aproximadamente quatro meses e, se não agradasse o marido, nem a família deste, era repudiada e trazia desonra para a sua casa, pois seria sinônimo de que não a haviam educado com firmeza. Seu status se elevava após se tornarem mães, sobretudo de filhos homens. A liberdade feminina variava conforme as dinastias. Quando o budismo indiano e a filosofia do taoísmo começaram a ser inseridos na sociedade chinesa, a liberdade das mulheres passou a se transformar significativamente.

A próxima aparição do conto de Mulan aconteceu no final da Dinastia Ming. Em 1593, o dramaturgo Xu Wei dramatizou a lenda sob o título *A Mulan Feminina* ou *A Heroína Mulan Vai à Guerra no lugar de Seu Pai*. Era uma peça de teatro em dois atos. A última das versões mais importantes da Balada foi incorporada ao Romance Sui-Tang, um romance histórico escrito por Chu Renhuo, no século XVII. Assim, o conto popular sobre a mulher guerreira Hua Mulan permaneceu vivo na memória dos chineses.

Dito isto, historicamente, no século IV ou V, uma mulher se alistar no exército seria inconcebível. Contudo, o disfarce de homem lhe daria tal condição de possibilidade. Se existiu uma guerreira chamada Hua Mulan, que viveu entre os anos de 386-557 Depois da Era Comum, não posso afirmar. Mulan se trata de um retrato de muitas décadas, a meu ver, com o intuito de incentivar homens em batalha e acender a chama da esperança e dos ideais tradicionais à população chinesa.

Algumas semelhanças são notáveis da versão apresentada acima, do século XI-XII e a narrativa disneyana: Mulan vai à guerra no lugar de seu velho pai, usa sua armadura, monta em seu cavalo, recusa as honrarias que lhe são dadas após ser considerada um

'cavaleiro heroico' e o rio Amarelo[390] é um importante cenário da narrativa. Outro fator importante entre essa tradição oral e escrita e a da Disney é que seu comandante se apaixona por ela e vice-versa, elemento fundamental da narrativa construída para o filme de animação e a recusa das honrarias advindas do próprio imperador, ainda presente em algumas versões.

Todavia, o estúdio, assim como em *Pocahontas*, decidiu contar sua versão da lenda: Mulan é filha única, sua parentela se resume aos pais e uma avó, figura bastante importante dentro da tradição cultural chinesa. Mulan é a desonra da família pois não consegue ser uma boa noiva: reprovada pela casamenteira, pelas mulheres de sua família e, sobretudo por seu pai, Mulan tem uma crise de identidade que a leva, instintivamente a ir à guerra no lugar de seu pai, combinado ao fato dele estar velho e debilitado. Porém, a crise de identidade é o estopim para tomar tal decisão porque se Mulan fosse uma boa candidata a noiva, teria outro homem com o qual se preocupar que não seu próprio pai.

É importante notar que historicamente,

> O ritual de entrevista com a casamenteira que Mulan, e todas as mulheres da China, têm de passar não existia na China feudal. Ao incluir esse ritual da casamenteira, o filme coloca Mulan contra as rígidas tradições da cultura Chinesa, mesmo que essa cerimônia não esteja inclusa no texto original, ou mesmo em toda a China[391]

Isto é, a visão que a Disney apresenta do oriente, em *Mulan*, tem como base um estereótipo pautado na ignorância da pluralidade das culturas orientais. A prática de se procurar uma casamenteira é típica de países como a Índia, por exemplo. Caracterizar tal prática como algo comum às mulheres chinesas ajuda na construção de preconceitos e, até mesmo, de horror entre as 'mulheres libertárias ocidentais' da vida que as 'mulheres engessadas orientais' são obrigadas a viver. Claro que, ao se estudar essas fontes, depara-se com um mundo representado a partir da ótica dos criadores estadunidenses que, com interesses bem delimitados, inseriram elementos narrativos com um propósito. Porém, o público espectador ao assistir tal elemento e assimilar como 'naturalizado' na China, não reflete e nem pesquisa se o que foi projetado na tela tem bases históricas ou não. Constato,

390 O Rio Amarelo, ou Huang He, é um cenário importante dentro da cultura chinesa. Conta-se que as primeiras civilizações chinesas e tibetanas surgiram às margens dele. Cf. WENMING, Yang. Origin and development of civilization in the Huanghe River Valley. Huaxia Archaeology, v. 1, 1997.

391 GIUNTA, Joseph V. "A Girl Worth Fighting For": Transculturation, Remediation, and Cultural Authenticity in Adaptations of the "Ballad of Mulan". SARE: Southeast Asian Review of English, Vol. 55, n. 2, 2018, p.159.

assim como outros pesquisadores e pesquisadoras[392], que a Disney se tornou uma das maiores produtoras de informação que foi assimilada como histórica no mundo.

Ademais, Mulan é apresentada como filha única justamente para dar mais ênfase à dramática decisão e situação em que a protagonista se encontra: nela se encontra a única condição de possibilidade de honra para a família. Sem irmã mais nova para ser uma boa noiva e sem irmão mais novo para ser um bom soldado, cabe a ela sê-lo e, no caso, a narrativa a leva a ser um bom soldado, contrariando o que culturalmente estaria destinado a ela.

Como homem, Ping[393] esconde a todo custo sua identidade de nascimento. Tenta se portar como homem, falar como homem e ser um bom soldado. Porém, desacostumado a ter força e agilidade, Ping usa da inteligência e persistência para conseguir tais feitos e se enturmar no exército.

Acompanhada por um espírito ancestral em formato de dragão em miniatura, Mushu, e pelo grilo da sorte de sua avó, Gri-Li, Ping e Mulan passam o segundo arco, pelo mesmo corpo, dando vida a duas identidades diferentes. Às escondidas, Mulan toma banho, fica à vontade com seu corpo e usa cabelos soltos. À frente dos companheiros, Ping usa faixas para esconder sua real forma corpórea, cabelos presos e demonstra dureza em suas ações e falas.

Comandado pelo capitão Lee Shang, Ping é levado à frente de batalha contra os hunos, comandados por Shan-Yu e os derrota, sozinho, com um estratagema inteligente: em vez de atirar neles, poderia provocar uma avalanche que os prenderiam e até os matariam, caso atirasse no topo de um penhasco. Nesta mesma batalha, Ping salva seu comandante, Lee Shang, da morte.

Porém, por também estar ferido, o médico do exército, ao cuidar de Ping, percebe que, na verdade, ele é uma mulher. Na narrativa da Disney, mulheres que se alistavam ao exército deveriam ser mortas. Mas, pela dívida que Lee Shang tinha com Mulan, por ter sido salvo por ela, a deixa livre e pede que nunca mais volte.

Ao retornar para casa, agora como Mulan, a protagonista ouve o plano dos hunos de atacar o imperador. Então, a princesa guerreira vai até a capital, onde uma grande

392 Cf. NADER, Ginha. A magia do império Disney. São Paulo: Editora Senac, 2020; BYRNE, Eleanor; MCQUILLAN, Martin. Deconstructing Disney. London: Pluto Press, 1999; GIROUX, Henry A. Public pedagogy and rodent politics: Cultural studies and the challenge of Disney. Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies, v. 2, n. 1, p. 253-266, 1998 e ROJEK, Chris. Disney culture. Leisure studies, v. 12, n. 2, 1993, p. 121-135.

393 Quando travestida de homem, chamarei a personagem principal de Ping no masculino.

celebração pelo fim da guerra e vitória chinesa estava acontecendo, avisa seus colegas e Shang, que não lhe dão ouvidos. Ao fim, Shan-Yu, líder dos hunos, consegue prender o imperador e Mulan, convencendo seus colegas e o próprio Shang a ajudá-la, salva o imperador e, mais uma vez, salva Shang.

Com apenas uma espada e um medalhão, Mulan retorna a sua casa, mostra as honrarias ao pai, demonstrando que, apesar de não ser uma boa noiva, era um/a bom/boa soldado/a e a narrativa se encerra quando Shang aparece na casa de Mulan e é convidado para jantar, insinuando a continuidade da história e um final comedidamente feliz em relação ao casal.

É interessante notar que no poema, Khan é o título dado ao imperador, que confere honrarias para Mulan e a figura do cavalo é mencionada em duas situações: ao ir se alistar e ao voltar para casa. Na narrativa disneyana Khan é o nome do cavalo da família de Mulan que também faz um importante papel de auxiliar da protagonista.

No poema, a aventura de Mulan travestida de homem dura cerca de 12 anos, enquanto na narrativa da Disney parece durar quase um ano pelas estações visíveis nos cenários.

O apelo romântico dos filmes da Disney, mesmo que sutil no caso de *Mulan*, não deixa de acontecer e é o pontapé inicial para *Mulan II*, no qual Mulan e Shang já estão casados. A ideia de inserir um romance entre os protagonistas se dá tanto pela existência de poemas que retratam este romance quanto pelo padrão disneyano de criar romances.

Pela segunda vez na década de 1990, é possível ver espíritos sendo representados nas telas. Contudo, em *Pocahontas*, os espíritos são representados somente em formas etéreas, esfumaçadas, com texturas leves, por outro lado, em *Mulan*, apesar dos ancestrais serem azulados, suas texturas não são leves, parecem apenas seres invisíveis com contornos bem delimitados, algo que também foi usado na animação *Hercules* de 1997. Mushu, por sua vez, mesmo sendo um espírito, possui forma bastante sólida, em razão do material que seu espírito fora aprisionado, a saber, a pedra.

❖

Três gerações de mulheres: da conservadora à liberal

Neste subtópico avaliaremos as representações de três personagens mulheres, a saber, a avó da protagonista, Vovó Fa; a mãe, Fa Li e a protagonista, Fa Mulan. Em se tratando da protagonista, Mulan é representada como uma moça jovem, mas não tão jovem

quanto Ariel, de cabelos longos pretos, rosto arredondado, olhos puxados, boca avermelhada e nariz bastante delicado. Destaco o desenho do nariz, pois na animação os homens possuem narizes chamativos, ora grandes, ora bastante delineados pela ilustração. Por outro lado, as mulheres, em geral, mas Mulan em particular, possui um nariz sutilmente delimitado a fim de que, quando se transforma em Ping, sua imagética se diferencia dos outros homens.



Imagem 174: Traços de narizes – quadrados ou mais chamativos (masculinos) em contraponto ao sutil de Mulan
Mulan, 1998, 39m09s; 1h13m08s; 38m46s; 36m32s; 22m14s; 36m31s; 1h00m35s; 1h17m46s e 15m34s.

Mulan é magra, não possui seios ou quadris muito destacados. Contudo, suas panturrilhas são maiores que as das princesas brancas e a ameríndia Pocahontas, revelando um traço biológico comum nas representações de pessoas orientais, tanto quanto os olhos puxados. Sua coloração também não é branca. Apesar de muito próxima da cor utilizada em algumas princesas europeias, a tonalidade beira um bege ou um branco mais amarelado, a fim de distingui-la etnicamente das demais princesas, tal mudança na cor da pele também

aconteceu com Pocahontas.

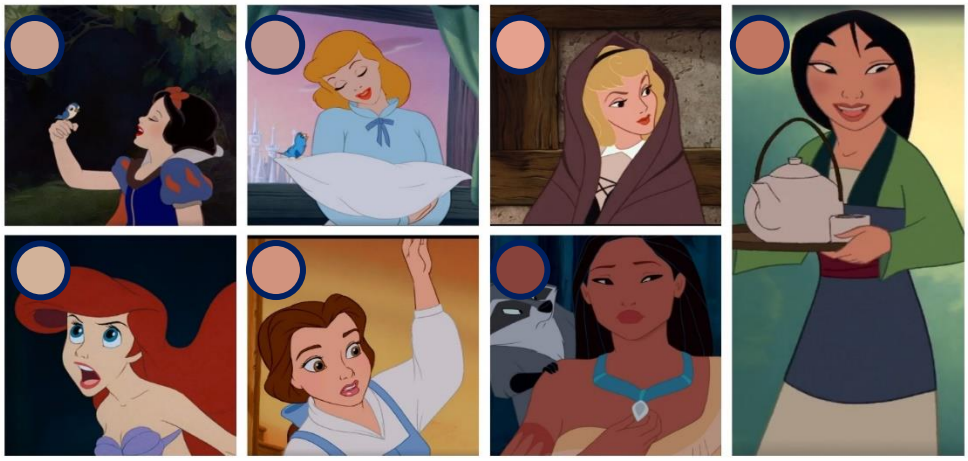


Imagem 175: Tonalidade das princesas clássicas e modernas (1937-1998)
Montagem feita pela propria autora. Branca de Neve, Snow White..., 1937; Cinderela, Cinderella, 1950; Aurora, Sleeping Beauty 1959; Ariel, The Little Mermaid, 1989; Belle, Beauty and the Beast, 1991; Pocahontas, Pocahontas, 1995, e Mulan, Mulan, 1998.

É importante destacar que Mulan não nasce princesa e nem se casa com um príncipe para se tornar princesa. A Disney conferiu-lhe o status real por conta de seu ato heroico. O estúdio criou um estatuto do que tornaria uma protagonista princesa a fim de nele encaixar Mulan. Por este estatuto, atos de heroísmo elevariam as personagens ao status de nobreza/realeza das 'princesas Disney'. Ainda na descrição da protagonista, esta possui estatura baixa se comparada a outras personagens. É "boa, honesta, inteligente, de bom coração e bom senso de justiça, franca"[394].

Ademais, Mulan é ligada, de alguma forma, ao universo lúdico, criativo e de expertise. Isso é visível tanto em suas jogadas de inteligência na guerra, quanto ao interferir num jogo entre dois figurantes. Go, um jogo típico chinês, geralmente é jogado por homens em praça pública, como o xadrez o é na Rússia ou o truco em certas regiões brasileiras. Porém, ao retratar Mulan ajudando um dos jogadores a ganhar o jogo, a animação mostra para aqueles e aquelas que partilham ou sabem desse código cultural, que ela é inteligente e partilha de códigos do universo constituído historicamente como masculino.

394 DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p.195.



Imagem 176: Mulan ajudando dois senhores jogando Go
Mulan, 1998, 7m06s

Durante a dinastia Han, a cosmologia, a partir da filosofia do Yin e Yang, foi estabelecida e difundida. Nesta, acreditava-se que a humanidade era composta por terra, água, fogo, madeira e metal.[395] Cada elemento era representado por uma cor, a saber, o amarelo era a terra; o vermelho era o fogo; a água era preta; a madeira era verde e o metal era branco[396].

Confúcio, o filósofo chinês fundador da filosofia citada acima, ao defender os "Ritos da Dinastia Zhou", definiu o preto, o vermelho, o ciano – o que chamamos hoje da variação do azul e o verde –, o branco e o amarelo como cores puras supremas, e aplicou-lhes os valores tradicionais chineses de benevolência, retidão, ritos, sabedoria e confiança.

Até a Dinastia Qin, datada de 221 a 206 Antes da Era Comum e Han 206 de Antes da Era Comum a 220 da Era Comum, os imperadores tiveram o poder de escolha da cor que representava seu reino com base na correspondência de elementos citados acima. Os antigos chineses creem que os cinco elementos são os elementos fundamentais que criaram todas as coisas da natureza, e são a origem de tudo, incluindo das cores e a escolha da cor de suas roupas variavam com a mudança das estações, seguindo a teoria dos cinco elementos.

Na Dinastia Han a cor que mais foi usada para representar o imperador, sendo o único a poder usá-la, foi o amarelo e o vermelho. O amarelo, apesar de, como já comentado, ser uma cor dúbia, na cultura chinesa é a cor mais elevada. Ela representava o

395 ANAWALT, Patrícia. R. A História Mundial da Roupa. São Paulo: SENAC, 2011.
396 FAZENDA, Carla Maria Arantes. O sentido da cor: uma investigação interdisciplinar. 2001. Tese de Doutorado – Curso Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001, p.82-83.

Yang, expansivo e masculino. O oposto dessa cor é o feminino, fluído e receptivo preto[397]. Nota-se que, estranho às mitologias ocidentais que enxergam na terra o elemento feminino e na chuva o elemento masculino, na cultura mitológica chinesa é o contrário. A terra é rígida, como o masculino, a água é fluida, como o feminino.

De acordo com a cultura chinesa, o amarelo representa a vida, glória, felicidade e sabedoria[398]. Por sua vez, o preto, que no ocidente é visto como a cor do luto ou da morte, na cultura chinesa representa o nascimento ou o [re]nascimento.

O vermelho, que também se configura como uma cor masculina, transmite energia e força pela associação com o elemento fogo. Mulheres, desde a Dinastia Han, casam-se usando vermelho como representação da vitalidade e da felicidade. Contudo, no ocidente, a ideia de paixão e, até mesmo, destempero e raiva é associada a tal cor. Por isso, Mulan e nenhuma das noivas usam vestes vermelhas e sim na cor rosa, variante do vermelho e mais aceitável para o olhar ocidental desacostumado a compreender esses códigos culturais.

O verde, apesar de a construção disneyana mostrar a desconfiança associada aos jogos e à natureza, para a cultura chinesa é a cor da esperança, da primavera, do crescimento e da fertilidade. Porém, assim como no ocidente em que o verde pode ser tanto positivo quanto negativo, na China também se vê no verde a dualidade da cor: "Na China, representa confiança, limpeza, saúde, nascimento, prosperidade, mas também é associado à náusea e esposas infiéis. Quando um homem usa um chapéu verde, isso sugere que a sua esposa ou a sua namorada está a ser infiel."[399]

O branco, por fim, cor que simboliza o metal, é considerada a cor da inocência e da pureza, da limpeza e da perfeição. O branco representa, também, o luto e é utilizado em cerimônias importantes da vida dos homens e das mulheres, como em alguns rituais religiosos [400].

As cores colocadas para representação da personagem nos momentos distintos da narrativa são bastante relevantes quando pensamos sobre a caracterização de feminilidade. Num primeiro momento, Mulan usa uma bermuda e uma blusa azul; quando vai à

397 HELLER, Eva. Op. Cit., 2013, p.172.
398 ANAWALT, Patrícia. Op. Cit., 2011.
399 GAO, Ziyi. A gramática da cor: consensos culturais no ensino/aprendizagem de PLE por aprendizes chineses. Dissertação (Mestrado) – Curso Língua e Cultura Portuguesa, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2015., p. 48.
400GAO, Ziyi. Op. Cit.,2015; HELLER, Eva. Op. Cit., 2013.

casamenteira usa um *Sheni*[401] rosa, bordô e laços azuis marcando, não só pelas roupas e maquiagem, mas pelas cores, uma busca de feminilidade. Como Ping (seu nome falso como soldado) veste roupas pretas e verdes e no final, quando finalmente torna-se o que realmente queria ser[402], Mulan usa um *Pien fu*[403], nas mesmas cores da vestimenta que usou ao ir à casamenteira, mas a roupa é azul e os laços são rosa, invertendo a ordem da vestimenta de noiva, sem maquiagem e de cabelos soltos. Pode-se notar que, para além da evolução da personagem no roteiro, há uma marcação de mudança da personagem através das cores das roupas.



Imagem 177: Principais vestes de Mulan
Mulan, 1998, 3m26s; 8m20s; 27m16s e 1h13m05s

O pijama na cor azul faz referência à cor que é comum a todas as princesas em algum momento narrativo, bem como à simbologia chinesa da Primavera. Se o azul antes

401 MEI, Hua. Chinese Clothing, Trad. HONG, Yu e LEI, Zhang. Cultural China Series. 2004, p.84-86. Sheni é a combinação de uma túnica e uma saia costuradas que se tornam uma única vestimenta. Tal vestimenta era extremamente popular na China antiga e se inspirou no tradicional Pien fu. Entre as roupas diárias das mulheres Manchu e Han, as características comuns eram mantos de corpo, soltos, cobrindo os ombros caídos, demarcando a cintura conhecida como "cintura de vespa" e achatando os seios.

402 DAVIS, Amy. Op. Cit., 2015, p. 198-199.

403 MEI, Hua. Op. Cit., 2004, p.83-84. O Pien fu é um vestido cerimonial que consiste em duas peças. Uma delas é uma túnica que se estende até os joelhos, e a outra é uma saia que chega até os tornozelos, por baixo pode-se usar uma túnica até os tornozelos ou uma calça. A saia foi usada principalmente para ocasiões formais. Esta única peça de duas peças estava disponível em cores diferentes, cada cor tendo um significado diferente.

tinha destaque como nas três primeiras princesas, a partir da década de 1980 ele passa a ser apenas uma das vestes das princesas, mas não a principal. Isso se deve ao fato de que o azul começa a ganhar outros significados a partir desse período, como ser associado ao universo masculino, por exemplo. Porém ao significar a transparência da alma e a confiabilidade que essas protagonistas passam para o público espectador da Disney, o azul continua presente nas roupas da protagonista.



Imagem 178: O azul nas princesas clássicas e modernas (1937-1998)
Montagem feita pela autora. Branca de Neve, Snow White..., 1937; Cinderela, Cinderella, 1950; Aurora, Sleeping Beauty, 1959; Ariel, The Little Mermaid, 1989; Belle, Beauty and the Beast, 1991; Pocahontas, Pocahontas, 1995 e Mulan, Mulan, 1998.

O segundo traje, aquele com que Mulan vai ao encontro de seu pai e a sua preparação na cidade para se encontrar com a casamenteira, é um *Hanfu*[404] que possui o tom azulado em contraste com o verde e a faixa bordô. Verde se tornará a cor que mais aparece em Mulan quando travestida de homem. O azul e o bordô compõem as cores que representam suas vestes femininas. Porém, essas duas tonalidades serão exploradas pelos coloristas e pelas coloristas a fim de que, quanto mais próximo da personalidade verdadeira

404 FINNANE, Antonia. Changing Clothes in China: fashion, history, nation. New York: Columbia University Press, 2008, p. 288-290; MEI, Hua. Op. Cit., 2004, p.4. Hanfu significa roupa da Dinastia Han e os governantes da Dinastia Han (206 AEC - 220 EC.) usaram o Zhou Li - livro sobre os rituais da dinastia Zhou como projeto e regras categóricas promulgadas sobre roupas e ornamentos. As cores do vestido foram especificadas em primavera ciano/verde, verão vermelho, outono amarelo e inverno preto para estar em harmonia com as estações e o calendário solar, tudo em um estilo de simplicidade sóbria. Roupas superiores e inferiores femininas tornaram-se o modelo para o Etnia Han de gerações posteriores.

de Mulan as cores são mais fortes e quanto mais falsa for a representação de mulher que Mulan é sujeitada a fazer mais claras elas são. Em suma, a feminilidade em toda a película tem relação não só com a delicadeza dos traços, mas também com a claridade das cores.



Imagem 179: Segundo traje de Mulan
Mulan, 1998, 4m37s

Em uma terceira veste, vê-se o tom azul na protagonista, do caminho da casa de banho até a costureira que colocará a veste de noiva em Mulan. Porém, o azul é bastante claro e faz contraste com o bordô que não se encontra mais enrolado em seu tronco, mas em um acessório em seu cabelo.

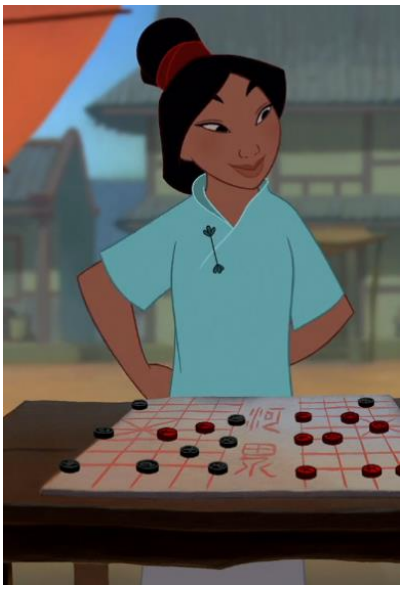


Imagem 180: Terceira veste de Mulan
Mulan, 1998, 7m06s

A quarta veste de Mulan é a de noiva. A personagem usa um traje com, pelo menos, três camadas – perceptíveis pelas bainhas – e com mangas alongadas e amplas. Vê-se a cor rosa, branco, azul e bordô como principais. O vermelho era, e ainda é, uma cor bastante utilizada na China pelas noivas. O rosa, variante do vermelho com o branco, é uma cor usada pelo Ocidente como feminilidade, sensibilidade e ternura, e, embora usada na China por mulheres, não é uma cor para noivas.

O azul, vinculado à primavera, o céu e a felicidade, combina com a estação do ano em que ocorre esse momento narrativo – perceptível pelas flores da cerejeira – e com a própria condição de noiva em que Mulan se encontrava. Porém, o azul claro aparece sutilmente na gola por debaixo do *Sheni*, e o azul escuro aparece como uma faixa para a sua cintura e parece se vincular mais ao ideal ocidental, descrito no primeiro traje da protagonista, do que a um traço da cultura chinesa porque o azul pouco era utilizado na China naquele momento retratado.

O bordô continua no laço que prende seu cabelo, mas também aparece em uma das camadas de panos da vestimenta, em contraste com a sua cor clara, o rosa, que aparece nos braços da protagonista. Uma faixa bordô combinando com a que prende o cabelo de Mulan é colocada em sua cintura para afiná-la. Uma espécie de xale azul, quase transparente, também é colocada para combinar com o azul da roupa e contrastar com as cores sólidas do azul da cintura e o bordô das camadas do *Sheni*.

O branco, última camada visível da vestimenta, representa a limpeza e pureza da protagonista. Nota-se que essa camada cobre os pés de Mulan e encosta ao chão. Isso, em termos culturais, representa a higiene de Mulan e seu zelo para com essa característica, afinal, seus pés não ficarão sujos ou não se mostrarão sujos para quem os vir.



Imagem 181: Quarta veste de Mulan
Mulan, 1998, 8m20s

Finalizando, o quarto momento de vestimenta é aquele em que Mulan, pela primeira vez, aparece usando maquiagem. A pele do rosto pintada de branco, a boca bastante vermelha, brincos dourados, as maçãs do rosto pintadas com blush rosado, delineador nos olhos e uma sombra escura esfumada são visíveis na personagem com traje de noiva. Com esse visual, a feminilidade de Mulan é levada, socialmente falando, ao grau máximo.

Sua sobrancelha, que antes era relativamente grossa, passa a ser pintada, por cima da maquiagem, bem afinada. Seu rosto pintado de branco remete à claridade que representa a feminilidade não só na cultura chinesa, mas em toda a animação. Provavelmente a escolha por colocar cores claras em mulheres tenha relação com a cultura da pintura chinesa, demonstradas não só pelas maquiagens, mas também por como as aquarelas representavam as mulheres.

Nota-se nas aquarelas o uso do xale azulado, comum ao traje de noiva de Mulan, o rosto claro, sobrancelhas finas, com atenção aos olhos mais escuros e a boca avermelhada, penteados elaborados, cores rosa, branco e laranja que, com exceção desta última, aparecem no traje de noiva. Ademais, mais uma vez a menção à pureza e à limpeza é visível pela pintura do rosto na cor branca.

É importante ressaltar que, apesar do imaginário popular assumir essa maquiagem como elemento cultural japonês nas gueixas e suas variações, *geikos* e *maikos*, tal maquiagem com base no pó de arroz, retirada de sobrancelhas, pintura da boca na cor vermelha e afins nasceu na China e foi passada para as mulheres da corte japonesa no período Heian, que vai do ano 794 a 1185 da Era Comum.



Imagem 182: Aquarelas Chinesas em seda
c.1900-1940 e a figura da última coluna e última linha, c.620 da Era Comum

Além de todas as características que mencionei neste traje, para aumentar a feminilidade da protagonista, acrescentaram-se uma flor em seu cabelo, objeto característico chinês para penteados femininos, um colar de contas de jade esverdeado e uma sombrinha azul.

Nota-se que pelo *falso raccord* que o colar de contas de jade aparece e desaparece da sequência narrativa, contudo, vê-se que as outras noivas se vestem com os adereços relativamente parecidos com os de Mulan. O que a diferencia das outras é uma camada a mais de vestido visível pela parte branca na barra e a cor azul. Esta cor é colocada nela pois, cada uma das outras noivas possui uma outra cor que combine com seus trajes, como o verde água/ciano, o azul turquesa, o roxo e o rosa. Essas cores também combinam com suas sombrinhas de bambu.

O colar de contas de jade que Vovó Fa dá a Mulan para construir a ideia de que ela é uma mulher bela, não se restringe a essa significação na China. A pedra jade,

> Ao longo do tempo, desempenhou um papel fundamental no contexto dos rituais sagrados, tornou-se um símbolo da exuberância, da prosperidade e da estabilidade política [...]. No contexto da redefinição do pensamento chinês, com base no estabelecimento de uma nova ordem moral e ética, a transparência, a elegância e a suavidade do jade espelhavam as principais virtudes do homem íntegro.[405]



Imagem 183: Noivas em Mulan
Mulan, 1998, 9m02s

O quinto traje de Mulan aparece, na verdade, em Ping. Sua roupa é igual ao dos outros soldados, porém com o verde em destaque. Cada soldado tem uma cor que se destaca: marrom, azul petróleo, mostarda e Ping usa o verde. O verde poderia ser a cor da família Fa, justamente por essa armadura pertencer ao pai de Mulan. Porém, o verde é bastante usado pela Disney como a cor da natureza, a cor da incerteza, a cor do desconhecido e a cor do não confiável. E aqui há uma possível associação relativamente dúbia ao colocar o verde como a cor da armadura de Ping: ele é um ser que merece desconfiança e isso é representado pela cor de sua armadura. Usando essa armadura, que não é, de fato, para o corpo de Ping, nota-se a movimentação não fluida e suspeita do personagem, tanto quanto se nota tal característica desajeitada quando Mulan usa as vestes de noiva.

Contudo, nesse figurino, a armadura se assemelha às primeiras armaduras da Dinastia Han, representadas por ilustrações chinesas e pela cultura material preservada da

405 LOPES, Rui Oliveira. Para além do tempo. O jade no percurso da história da China. 2013. CIEBA – Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Lisboa, 2013, p.102.

época. Tal armadura tinha, na parte do abdômen, uma proteção de metal ornamentada como escamas de peixe. A ornamentação do metal era repetida nas ombreiras que se uniam ao traje por pregos e cintos[406].

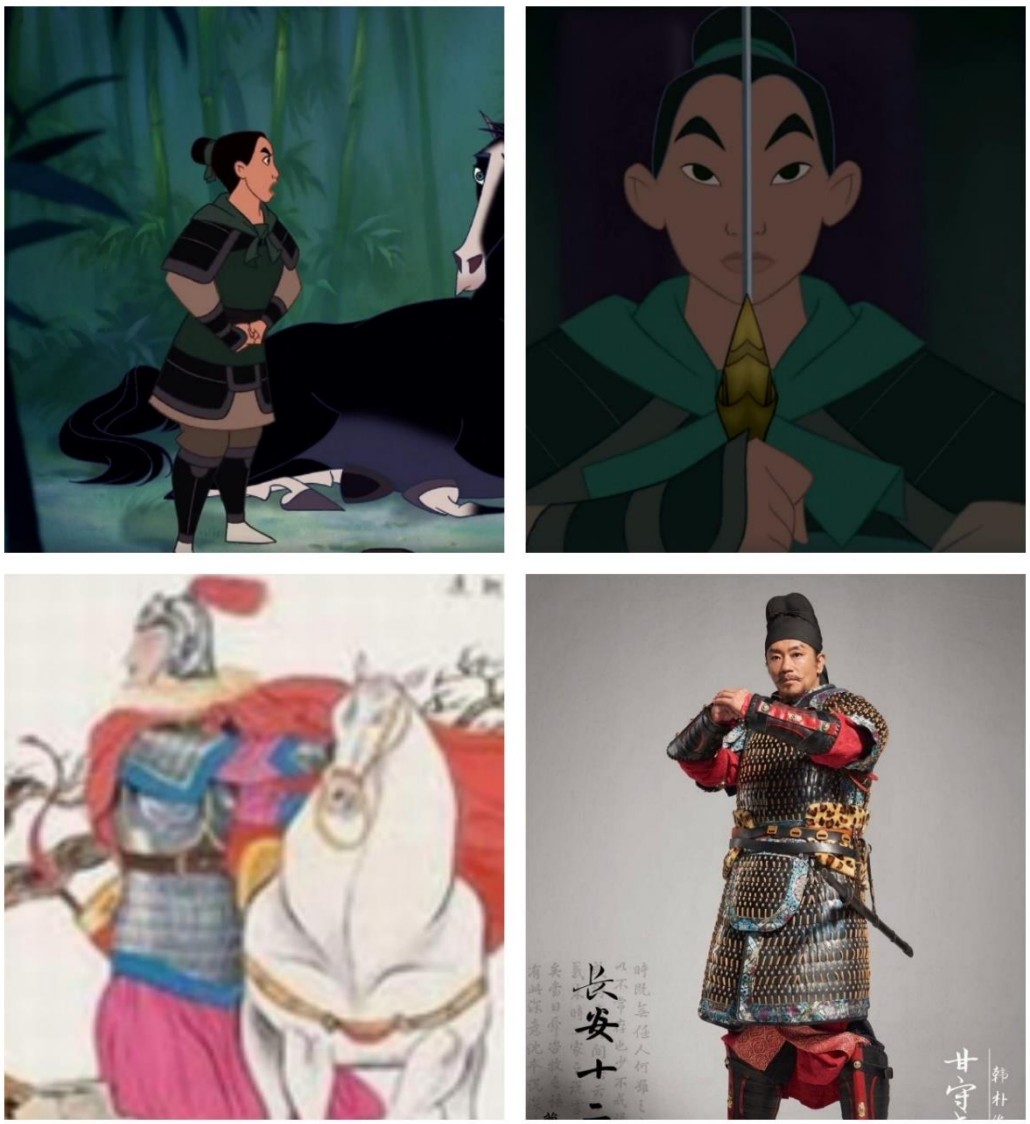


Imagem 184: Armadura de Ping e Dinastia Han
Ping, Mulan, 1998, 27m16s e 19m09s; Mulan travestida de homem – Artbook da Disney, 1998; réplica da armadura da Disnastia Han, Alamy Photos and Archives, 2019.

Sob a parte de metal, os *chan yi* eram utilizados, camisas de mangas três quartos com, aproximadamente, seis botões frontais, geralmente de algodão ou linho ou quando sem botões, possuíam uma faixa abaixo do abdômen para segurar a camisa. As mangas eram, geralmente brancas e a vestimenta, em si, cinza.

406 MEI, Hua. Op. Cit., 2004, p.70.

Na armadura do filme se vê o metal nas extremidades da armadura, como nas ombreiras e o *chan yi* longos, com mangas de cores diferentes dos tradicionais. Apesar das diferenças, para fins estéticos, notam-se as cores cinza e verde como principais. Como já mencionado, o verde é uma cor associada à esperança e à prosperidade na China. Porém, além da explicação ocidental de desconfiança, partindo da premissa de que o verde se relaciona com a natureza, tal cor – assim como a paleta das cores dos demais soldados – serve de camuflagem em meio às paisagens naturais chinesas.

O cinza, associado à apatia e ao distanciamento, além de provavelmente fazer menção às cores tradicionais das vestimentas dos soldados chineses da época, relaciona-se com os metais, naturalmente falando, bem como ao ambiente bélico da guerra, cercado de instrumentos de mesma tonalidade.



Imagem 185: Vestimenta por baixo da armadura
Mulan, 1998, 36m32s e 38m39s e yangcai de 1741.

Quando Mulan está usando seu pijama, quando vai encontrar o seu pai e quando vai ao encontro da preparação para ser uma noiva, sua movimentação é rápida, ágil, um pouco estabanada, mas precisa. Com as vestes de noiva, o único elemento que se sobressai em Mulan é o fato de ela parecer desconfortável e se atrapalhar o tempo todo. Isto porque aquela vestimenta não é naturalizada no mundo e no corpo de Mulan. Como Ping, a armadura parece ser pesada no corpo da protagonista e a movimentação é desajeitada, como nos dois primeiros arcos da animação. Todavia, ela parece andar com mais peso do que ela comumente faz.

Assim, a protagonista enquanto Ping porta roupas maiores do que o seu corpo, o que, de certa forma, ajuda a disfarçar suas formas femininas. Como Ping, a protagonista anda desajeitadamente e sua movimentação lembra o movimento de quicar que também foi utilizado em Ursula. Porém na vilã de *The Little Mermaid* a escolha se dava por seu peso e pelo ambiente aquático. Já em Ping a escolha se deu para caracterizar o peso da armadura.

O último traje de Mulan, o que talvez transpareça a sua real identidade enquanto

'pessoa' e sua verdadeira identidade de gênero possui os tons de azul claro e escuro, o bordô e o rosa que apareceram anteriormente em suas vestes de noiva. Porém o destaque que essas ganham nas vestimentas é diferente: o azul que antes aparecia sutilmente em uma parte da cintura e na gola, passa a aparecer nas mangas e no corpo, compondo a maior parte da vestimenta.

O rosa que aparecia nas mangas e o bordô que aparecia nos cabelos, nas faixas da cintura e em outros detalhes, passam a aparecer somente como faixas da cintura, conhecido como trespasse do busto, bem menor e menos demarcado que a faixa do *sheni* de noiva. O que se percebe é que a roupa de noiva era construída a partir das fibras vegetais e animais, a fim de modelar o corpo da mulher. Colocava-se a faixa extensa na cintura para que os seios e o quadril ficassem mais voluptuosos e chamativos no corpo feminino.

Essa faixa que cobria a cintura era extremamente apertada para que a cintura da mulher parecesse mais fina do que era. Por outro lado, a vestimenta que Mulan está portando no último arco do filme representa a combinação de sua feminilidade e de suas características consideradas masculinas que favorecem a sua movimentação *Queer*: Mulan luta contra guerreiros do exército huno, mas também os seduz com os leques.

A partir dos lenços da vestimenta tradicional chinesa, Mulan e seus colegas (que passam a se vestir de mulher para enganar os guardas hunos) conseguem escalar as pilastras do templo imperial, o que revela que Mulan e sua vestimenta sincreticamente abarcam características associadas a papeis de homens e a mulheres num único ser.



Imagem 186: Mulan com sua última vestimenta escalando pilastras do templo chinês
Mulan, 1998, 1h10m15s

A mãe de Mulan, Fa Li, usa as mesmas cores que a filha, mas em tonalidades

diferentes e em proporções diferentes. Isso se deve ao fato de que deve existir uma unidade e uma harmonização entre os membros e membras da família. Isso, também é possível a partir das cores. Porém, é importante notar que, diferentemente de Mulan, sua mãe já madura, não possui demarcações nas vestimentas na cintura ou no quadril, isto pois o corpo maduro da mãe de Mulan, é mais um largo que o da filha magra. Por isso, a demarcação da vestimenta se dá logo após o busto. Ademais, a vestimenta que a mãe de Mulan usa é um *hanfu*, caracterizado pelas faixas em volta do pescoço que demarcam a abertura de uma das camadas de tecido.



Imagem 187: Fa Li
Mulan, 1998, 5m17s

Outra característica importante é que ela usa brincos e batom, bem como um blush sutil em suas bochechas. De certa forma, diferentemente da filha que não é uma boa noiva e nem demonstra feminilidade, não pelo menos como a Disney vinha retratando, a mãe de Mulan apresenta essa feminilidade sutil por seus adereços estéticos e por toda a sua movimentação que é calma, tranquila, delicada e, até mesmo, um pouco lenta. A senhora Fa é praticamente o oposto de Mulan em se tratando de papéis de mulheres. Todavia, apesar desta oposição entre mãe e filha, esta personagem ainda é o meio termo entre o moderno e o tradicional[407], nas representações geracionais dentro da família Fa. Isso

407 O termo 'tradicional' não é colocado de forma displicente sem considerar o campo de disputas que há em torno do que passa a ser considerado tradicional ou não. A ideia em usar o termo é de demarcar o que os animadores e roteiristas da *Walt Disney Animation Studios* criam ser ousado ou padrão na sociedade e cultura chinesa, tendo como ponto de partida seus próprios backgrounds ocidentalizados. É válido lembrar que, de acordo com a ideia que eles construíram da China, o

também é explorado nas cores e formas quando ambas contracenam juntas.



Imagem 188: Mulan e sua mãe
Mulan, 1998, 6m00s

A caricata avó de Mulan representa o extremo oposto da modernidade, isto é, ela é a representação da tradicionalidade chinesa. Apesar de não portar as mesmas cores que a neta e a nora, a Vovó Fa, usa um *hanfu* inteiro azul, demonstrando alguma ligação com a neta, principalmente em relação ao gosto pela aventura, a comicidade e a sinceridade dessas personagens. Em se tratando de sua representação, a avó de Mulan é retratada como uma mulher mais baixa, mais arredondada que a mãe, numa coloração um pouco mais escura, com um blush quase natural em suas bochechas e quase imperceptível. Ela possui cabelos brancos, rugas, nariz avantajado e orelhas avantajadas.

As orelhas e o nariz grande demonstram um certo estigma de velhice, que aparentemente só aparece nesta animação e, anteriormente, na Vovó Willow em *Pocahontas,* reproduzindo o crescimento de tais partes do corpo com o avançar da idade. O destoante dessas mulheres mais velhas em relação às representações das idosas como fadas europeias, é que os traços enrugados, narizes e orelhas maiores não são visíveis nas anciãs brancas, seja porque são fadas, seja porque os animadores não tinham uma real noção de representação imagética detalhada, ou ainda porque quiseram chamar a atenção para esses traços apenas nas culturas não europeizadas e não brancas.

---

padrão é automaticamente associado ao conservador e obsoleto ao século XX e o rompimento desses valores é dado pela personagem principal da animação, Mulan.



Imagem 189: Mulheres idosas/anciãs da Disney – narizes, rugas e orelhas mais chamativos
Montagem feita pela autora. Vovó Fá, Mulan, 1998; Vovó Willow, 1995; Fada Madrinha, Cinderella, 1950 e Três Boas Fadas, Sleeping Beauty, 1959.

A avó possui uma faixa preta no cabelo, com uma pedra jade no meio fazendo uma relação com as cores da família – o ciano ou verde azulado. Essa cor está nas vestes da mãe de Mulan e nas vestes de noiva de Mulan e Vovó Fa, em se tratando de seus valores, demonstra uma fé cega em um grilo da sorte e uma maçã, e também insiste que Mulan precisa se casar e ter um noivo. Nesta personagem então, podem-se perceber elementos da cultura tradicional chinesa e uma relação com a religiosidade ou espiritualidade a partir da mulher mais velha.

De certa forma, por mais que não exista um ser mágico nesta figura mais velha, como ocorre com as fadas madrinhas e, até mesmo com a Vovó Willow que, em verdade não é uma representação de mulher, mas sim uma representação do feminino, a avó de Mulan possui uma relação profunda tanto com a neta quanto com os espíritos, pois quando a protagonista sai vestida de Ping rumo ao alistamento do exército chinês, sincronicamente, a mulher mais velha acorda e grita, assustada, o nome da neta (ver imagem anterior).



Imagem 190: Mulan e sua avó
Mulan, 1998, 8m03s

As demais representações de mulheres que aparecem na animação, por curtos segundos de tempo, possuem uma paleta relativamente parecida com as roupas de Mulan. Veem-se mulheres vestindo roupas da cor azul e ciano/verde azulado. A casamenteira, que seria mais ou menos o equivalente a uma antagonista, veste roxo e é a única personagem que tem a maquiagem exagerada. Seus brincos e pulseiras são dourados, sua boca bastante avermelhada, o rosto desproporcional com bochechas muito grandes e o queixo e o nariz muito pequenos. As sobrancelhas são chamativas e arqueadas e a sombra da cor azul cintilante lembra a maquiagem de Ursula. Suas bochechas são demarcadas com blush exagerado e suas expressões e movimentações lembram as expressões e movimentações da Ursula.



Imagem 191: A casamenteira: antagonista com elementos da vilania
Mulan, 1998, 9m22s

A única mulher que não usa essas mesmas cores, a saber, o azul, o bordô, o ciano/verde azulado e o branco, é uma criança que aparece enquanto Mulan caminha rumo à casa da casamenteira, ocasião na qual a heroína a ajuda a recuperar sua boneca que um menino tomou. Esta criança, representada do gênero feminino, usa a cor laranja, diferentemente de todas as outras representações de mulheres jovens, maduras e anciãs que transitam pelo cenário ao fundo como figurantes. Contudo, é importante lembrar que a cor laranja também é associada ao feminino nas aquarelas (ver imagem 182).



Imagem 192: Menina usando laranja
Mulan, 1998, 7m32s

A escolha dessa paleta tem relação não só com a viagem dos animadores e dos ilustradores para a China, mas também com a pesquisa histórica das representações de mulheres, Mulan em especial, nas aquarelas chinesas. Assim, as cores associadas a Mulan são o ciano/verde água, o dourado, o laranja avermelhado, o branco, o azul e o vermelho. Mas, ao comparar todas as aquarelas e as representações de Mulan antes da animação da Disney, o ciano/verde azulado seria a cor que mais aparece em suas vestes como guerreira ou na vida cotidiana, antes da guerra.



Imagem 193: Mulan em Aquarelas
Imagens retiradas do Artbook de Mulan, de 1998 e do site Pod Pop e BuzzFeed.

❖

O *Queer* em Mulan: mulher travestida de homem?

A primeira aparição de Mulan no filme se dá quando ela começa a escrever em seu braço uma 'cola' das características de uma boa noiva. "Calma e reservada, graciosa e educada, delicada, refinada, equilibrada... Pontual!"[408]. Porém, Mulan é uma mulher que não possui esses atributos. Em vez de calma e reservada, a protagonista é ansiosa; expansiva em vez de graciosa e educada; estabanada em vez de delicada e singela em vez de refinada. Desajeitada em relação a sua aparência, desequilibrada em sua movimentação que parece estar descontrolada tanto em Ping quanto em Mulan e, em vez de pontual, a heroína chega atrasada em seus compromissos.

Apesar de Mulan não ter as características de uma boa noiva ela possui características que, dentro da animação, foram construídas como atributos masculinos, quais sejam, inteligência, senso de justiça, sinceridade e fidelidade para com sua família e, posteriormente, para com o exército chinês.

O que há de conflituoso, então, entre as características de uma boa noiva e as apresentadas por Mulan? Muitos estudos de gênero apontam que a ideia de esposa ideal no

408 "quiet and demure, graceful, polite, delicate, refined, poised, punctual".

ocidente patriarcal, pois se trata de uma representação norte-americana da sociedade chinesa, não teria como características principais a inteligência ou o senso de justiça, pois estas poderiam causar conflitos em seus matrimônios. Isso se deve ao fato de existir dentro da lógica das relações de gênero, no patriarcado, uma divisão social do trabalho na qual a mulher deveria cuidar da casa e dos filhos. Para tal, ser calma e reservada para com seu marido, graciosa e educada para ensinar seus filhos, delicada, refinada, equilibrada e pontual para estabelecer as relações sociais privadas da família é ser uma "boa mulher"[409].

Durante o primeiro arco do filme, há um investimento da família Fa para que Mulan seja bem-sucedida em seu teste de "boa noiva" com a casamenteira. Seu pai diz "contamos com você para honrar nossa família"[410]. Contudo, é a figura da mãe e, principalmente da avó, que pressionam Mulan para se tornar a noiva perfeita e agradar a casamenteira. O real interesse em se casar não é, de fato, o interesse pura e simplesmente para as mulheres da família Fa. A honra que Mulan traria para a sua família, recairia principalmente na figura de seu pai como aquele que ensinou a ela o caminho reto a se seguir. Isto é, a pressão familiar para que Mulan se case é tão grande que a mesma, atuando no papel de "boa filha" – e essa característica a acompanhará até o fim da narrativa fílmica – convence-se, submersa na lógica, apresentada pela Disney, como sendo tradicional da sociedade chinesa, de que só conseguirá dar honra à família sendo aprovada pela casamenteira.

Apesar das outras noivas, que passam pela casamenteira no mesmo dia que Mulan, parecerem calmas e tranquilas, até mais enquadradas socialmente no papel de boa noiva, chamo a atenção para a canção entoada quando elas vão se apresentar à casamenteira. Apesar das ações ficarem restritas à última seção deste subtópico, trago esta canção para analisar gênero, pois há uma frase emblemática entoada por todas as noivas que dizem: "mais assustadora que o agente funerário; estamos conhecendo nossa casamenteira". Ou seja, não só Mulan, mas todas as outras pretendentes estão assustadas com o novo passo social dado por elas.

A motivação desse susto pode ser diversa, isto é, Mulan está assustada porque percebe que não é uma boa noiva e justamente por isso anota as características de uma boa noiva em seu braço ou porque tem medo da nova relação a ser construída. Ou seja, a heroína não tem naturalizadas em sua mente e em seus valores as características de uma boa noiva. Contudo, outras noivas, inclusive a própria Mulan, podem estar assustadas

409 PISCITELLI, Adriana. Op. Cit., 2009, p.137-139.
410 "we count on you to honor our family".

porque serão retiradas do seio familiar, da parentela, e se reunirão à família de seu noivo. Há uma mudança social e familiar drástica para essas jovens mulheres. Como descrevi anteriormente, caso no período de teste essas jovens não fossem aceitas pelo noivo ou pela família, elas seriam estigmatizadas e devolvidas às suas famílias primordiais, ou seja, seu pai e sua mãe.

Ou ainda, há a possibilidade de elas não estarem assustadas pelo casamento em si, mas somente pela figura corpulenta e séria da casamenteira. Ademais, além de temê-la por sua aparência e personalidade, também poderiam temê-la, pois seus destinos estavam nas mãos de tal mulher. Enfim, as possibilidades são múltiplas apenas por esse trecho de uma canção inteira e, como farei a análise dela na seção seguinte, apenas reitero que o sentimento de susto é compartilhado por todas as noivas.

Por isso, durante as primeiras sequências da animação, pode-se perceber a insistência do pai de Mulan em orar aos ancestrais para que sua filha seja bem-sucedida no encontro com a casamenteira, bem como a pressão que a mãe e a avó exercem sobre ela em toda a preparação para, então, chegar a esse encontro decisivo com a casamenteira.

Porém, Mulan, que também quer ser uma boa noiva, não se motiva para sê-lo por acreditar que seja o melhor para si, mas por acreditar que seja o melhor para a sua família, em especial para seu pai. A protagonista é a única filha e, além de ser a única, é uma mulher. Assim, a única forma dela honrar seu pai e, por extensão toda a sua família, é se casando. Portanto, pode-se perceber a diferença de pensamento e de motivação volitiva das ações de Mulan e das mulheres de sua família, pois, se por um lado, as mulheres da família creem que esse seja o melhor caminho que uma mulher, dentro daquele contexto temporal e espacial, pode seguir, Mulan, por sua vez, crê que esse seja o melhor caminho, não para ela, mas para trazer honra a sua família.

Ainda assim, a intencionalidade do pai de Mulan em relação ao casamento é um tanto dúbia. Na narrativa, ele demostra querer a honra familiar a partir do casamento, porém também busca compreender a vontade de Mulan e quer vê-la feliz. Afinal, é ele quem consola Mulan quando o teste de ser uma boa noiva é fracassado, comparando-a com as flores da cerejeira que desabrocham no tempo certo, simbolicamente relacionadas à feminilidade na China.

Mulan, como já apresentado, tenta ser uma boa filha mesmo à sua maneira. Logo no primeiro arco, quando Mulan está atrasada para ir à casamenteira, ela constrói uma engenhoca para que seu cachorro, o qual ela chama de 'brother', ajude-a a alimentar as galinhas. Enquanto isso, ela prepara o chá de seu pai e leva até ele, após sua oração aos

ancestrais, a fim de que ele cumpra as exigências médicas.

Nessas orações, o pai de Mulan diz "honrados ancestrais permitam que Mulan impressione a casamenteira hoje. Por favor, por favor, ajudem-na"[411]. Em seguida, dirigindo-se a Mulan ele fala "contamos com você para honrar a família" e, em um dos diálogos após o jantar, já depois do fracasso com a casamenteira, a protagonista ao tentar convencer o pai a não ir à guerra, ouve dele: "eu sei meu lugar e você deveria começar a reconhecer o seu também"[412]. Nessas três falas percebe-se o que comentei anteriormente acerca da reafirmação da honra por Mulan como noiva a partir de seu pai. Entretanto, como num movimento pendular, Fa Zhou não deseja apenas a tradicional honra, também espera que Mulan seja feliz, como no diálogo sobre a flor de cerejeira, no qual ele diz: "quando a flor de cerejeira desabrochar, ela será a mais bela de todas"[413]. Ao colocar a condição temporal 'quando', Fa Zhou não demonstra descartar Mulan enquanto uma boa noiva, mas não lhe impõe a condição do 'agora', dando tempo para que sua filha se sinta preparada para tal ação.

No ritual de admissão, Mulan tem que completar algumas ações e falar uma espécie de 'cartilha' dos bons modos de uma noiva. No diálogo que Mulan tem para com a casamenteira, nota-se o despreparo da protagonista em relação ao ritual:

> Casamenteira: Huh. Hmm. Mmm. Muito magra. Hmm! Não é boa para gerar filhos. Recite a admoestação final. [suspiro abafado]
> Mulan: Mm-hmm.
> Casamenteira: Bem?
> Mulan: [limpa a garganta] Cumpra seus deveres com calma e ... respeitosamente. Hum, reflita antes de fazer o lanche. ATO! Isso lhe trará honra e glória. [suspira]
> Casamenteira: Hmm. Por aqui. Agora, sirva o chá. Para agradar aos seus futuros sogros, você deve demonstrar um senso de dignidade ... e refinamento. Você também deve estar preparada.
> Mulan: Hum, me perdoe [após derrubar um pouco de chá fora da xícara]
> Casamenteira: E em silêncio! [suspira] Ahhh.
> Mulan: Posso simplesmente retirar isso?
> Casamenteira: [grunhindo]
> Mulan: Um momento.
> Casamenteira: [gritos]
> Mulan: [suspira]
> Casamenteira: Ora, sua desajeitada ... Uau! Uau! Aaah! Uau! Aaah! [chiando] [gritando] [gritando mais alto] [batendo forte]
> Vovó Fa: Acho que está indo bem, você não? [para Fa Li]
> Casamenteira: Apague! Apague isso! Apague isso! [ofegante] Você é uma

411 "honored ancestors allow Mulan to impress the matchmaker today. Please, please help her"
412 "I know my place and you should start to recognize yours too".
413 "when the cherry blossom blooms, it will be the most beautiful of all".

> vergonha! Você pode parecer uma noiva, mas nunca trará honra para sua família[414]!

Em suma, o que acontece é que Mulan acidentalmente põe fogo na casamenteira, depois a queima com chá quente e, comicamente, é a culpada pela antagonista se sujar com carvão. A sequência de ações estabanadas é causada por Gri Li, o grilo da sorte da avó de Mulan. Sorte ou não, Mulan poderia ter se saído mediana na entrevista, se não fosse o grilo, mas se assim o fizesse, não teria vivido sua aventura, nem salvado a China. Ao final, a única capaz de conceder a Mulan o status de boa noiva para honrar a família a renega desde o começo por seu tipo físico e depois por sua performance comicamente desajeitada. É interessante notar que, mesmo no auge da feminilidade, Mulan é vista pela casamenteira como inferior pelo tipo físico magro, demonstrando, assim, um padrão não só de valores ligados ao papel de mulher, mas a um corpo padronizado.

Após o mal-sucedido encontro com a casamenteira, Mulan entoa uma nova canção dizendo que "a perfeita esposa jamais vou ser, ou perfeita filha"[415], desistindo de suas características por não se encaixar no padrão de boa noiva e encerrando o primeiro arco do filme descontente com sua falta de habilidades de uma boa esposa e/ou boa filha. É importante destacar que muito desse estigma do que uma boa esposa ou uma boa filha deve ter diante das figuras masculinas de sua vida ainda é patente, não só na sociedade chinesa, mas nos Estados Unidos na década de 1990 e, com algumas ressalvas, no mundo contemporâneo em diferentes localidades. Muitos homens preparam e são preparados a esperar certas condutas de suas esposas ou filhas, atribuindo determinados papéis que deveriam ser cumpridos exclusivamente por elas, como se o "ser mulher", naturalmente, englobasse esses papéis.

É importante destacar certas falas dirigidas a Mulan, durante o decorrer da narrativa

---

414 Diálogo completo: Matchmaker: "Fa Mulan."/ Mulan: Present. / Matchmaker: Speaking without permission. / Mulan: Oops. / Grandmother Fa: Who spit in her bean curd? / Matchmaker: Huh. Hmm. Mmm. Too skinny. Hmm! Not good for bearing sons. Recite the final admonition. [muffled chirping] / Mulan: Mm-hmm. / Matchmaker: Well? / Mulan: [clears throat] Fulfill your duties calmly and... respectfully. Um, reflect before you snack. Act! This shall bring you honor and glory. [sighs] / Matchmaker: Hmm. This way. Now, pour the tea. To please your future in-laws, you must demonstrate a sense of dignity...and refinement. You must also be poised. [purring] / Mulan: Um, pardon me. / Matchmaker: And silent! [sniffs] Ahhh. / Mulan: Could I just take that back? / Matchmaker: [grunting] / Mulan: One moment. / Matchmaker: [screams] / Mulan: [gasps] / Matchmaker: Why, you clumsy... [chirping] Whoo! Whoo! Aaah! Whoo! Aaah! [sizzling] [screaming] [screaming louder] [loud crash] / Grandmother Fa: I think it's going well, don't you? / Matchmaker: Put it out! Put it out! Put it out! [panting] You are a disgrace! You may look like a bride, but you will never bring your family honor!

415 "I will never pass for a perfect bride or a perfect daughter".

fílmica, pois essas demarcam, mesmo no fim do século XX, certa imposição às mulheres, de modo geral. "Seria bom ensinar sua filha a dobrar a língua na presença de um homem" (Chi-Fu), "Mulan, isso é uma desonra!" (pai de Mulan envergonhado da atitude da filha ao contestar Chi-Fu), "Víbora, traiçoeira!" (Chi-Fu), "É uma mulher, nunca será digna de nada" (Chi-Fu) e "Ela traz para casa uma espada. Deveria ter trazido um homem[416]" (avó de Mulan, após ela voltar da guerra com honrarias dadas pelo próprio imperador chinês).

A partir das frases acima pode-se perceber que, mesmo as mulheres que cercam Mulan disseminam ideias de cunho machista como a honra de ter trazido a espada imperial para casa não ser suficiente, quando comparada àquela de arrumar um marido.

Todavia, algo interessante em se notar, são os próprios estigmas colocados sobre os homens, inclusive pela própria Mulan, como "não é porque me pareço com um homem que eu tenho que cheirar como um"[417], mostrando, assim, que o filme, apesar de ser o primeiro da Disney a discutir, implicitamente, papéis sociais de mulheres e homens, também reforça certos estereótipos sobre os agentes envolvidos nas questões de gênero. Em outras palavras, se há estereótipos ligados à mulher, também há aqueles ligados ao homem.

A mãe de Mulan, como já mencionado anteriormente, comporta-se em oposição à protagonista. Por isso, sua relação com Mulan é de correção e guia para que ela possa cumprir o desejo de sua família, ou seja, se casar. A avó, que também quer que Mulan se case, apresenta uma figura que, desde a primeira animação analisada, faz-se presente nas narrativas: a anciã que se relaciona com as crenças espirituais.

Porém, sua relação com essas crenças também é dúbia, pois em uma das falas, a personagem aponta que os ancestrais não podem dar sorte nenhuma, pois estão mortos. Entretanto o grilo pode vir a dar sorte. Quando Mulan vai ao exército, a mesma avó, que dissera anteriormente que os ancestrais não poderiam ajudá-la porque estão mortos, pede para que eles a protejam e ela não seja descoberta.

Contrariamente, sem duvidar em um só momento dos ancestrais, Mulan vai até o altar com um incenso e pede a bênção deles para se tornar o guerreiro que represente a família no lugar de seu pai. Após pedir a bênção, Mulan corta o cabelo, amarra-o, pega a armadura de seu pai, a espada, o cavalo e vai embora se despedindo somente de seu pai e de sua mãe enquanto eles dormem. Nessa situação vê-se um rompimento da ordem hierárquica da família chinesa, à la Disney, pela personagem Mulan: se no poema, em boa

416 "Great. She brings home a sword. If you ask me, she should've brought home a man".
417 "Just because I look like a man doesn't mean I have to smell like one".

parte das vezes os pais estão cientes de que a filha irá para o exército no lugar de seu pai, no filme, Mulan vai sem aviso prévio e seus pais deduzem que ela foi para o exército pois ouvem o barulho do cavalo galopando.

Isto é, Mulan não pediu o consentimento de seus pais e sabia que eles não concordariam com tal ato. O que a leva a transgredir, porém, é o amor por seu pai e o desejo de vê-lo vivo e bem, mesmo em sua velhice, mesmo que se sentisse como uma desonra ao seu país, mesmo que tal ação a levasse à morte.

Apesar de Mushu, o dragão que a acompanha como protetor espiritual ancestral, ser uma representação da masculinidade e, em algum momento da feminilidade por representar a maternidade para com Mulan, é interessante notar suas falas, suas instruções e a conversa que este tem com a protagonista a fim de compreender que tipo de estereótipos está sendo propagado comicamente pela animação, de forma lúdica, e que toca os imaginários do público espectador.

O dragão chama Mulan, em uma determinada situação, de *Miss Man*. Esse apelido conferido à protagonista poderia qualificar seu ser em relação à identidade em um espectro não maniqueísta de ser. Isto é, Mulan é uma mulher e também um homem. Porém, o termo é usado pejorativamente nos Estados Unidos desde, pelo menos, a década de 1980, para designar as mulheres homossexuais que exibiam traços de identidade considerados masculinizados como o uso de roupas, cortes de cabelos e afins. *Miss Man* é o termo mais brando do popular *Butch,* que em tradução para o português seria 'sapatão/sapatona'.

O mesmo personagem incentiva a heroína a tentar se misturar aos demais soldados e insiste para que ela treine a sua fala com ele, em seguida Mulan diz: "Desculpe-me. Onde eu entro? Vejo que você tem uma espada. Eu também tenho uma. Elas são muito viris e fortes."[418] Contudo a destreza de desembainhar a espada não faz parte do repertório de ações naturalizadas ou facilmente executadas pela protagonista. Assim, sua tentativa de treino é frustrada e acaba gerando risos do dragão. Mushu diz "mostre seu andar de homem: ombros para trás, peito alto, pés afastados, cabeça erguida e se mostre" e completa: "atitude é tudo, aprenda, como esse cara aqui [aponta para um dos soldados]"[419]

Ao seguir as instruções de Mushu, Mulan em Ping, acredita que seus conselhos funcionam e, mais uma vez o guia de Mulan a incentiva a dar um soco em um dos

418 "excuse me. Where do I sign in? I see you have a sword. I have one, too. They're very manly and tough".

419 "show me your man walk: shoulders back, chest high, feet apart, head up and strut"; "attitude is everything, be taught, like this guy here".

personagens, pois, segundo sua justificativa, homens gostam disso. Não notando que o personagem que levou o soco estava irritado, Mushu continua e pede que Mulan dê um tapa em suas nádegas, pois homens também gostam disso. Com isso, Ping é chamado para brigar por ter provocado o soldado. Ao se recusar a discutir ou, até mesmo, a brigar, Ping é chamado de *Chicken boy*.

O fato de ser chamado de *Chicken boy*, num espaço de sociabilidade no qual apenas homens estão convivendo, representa a fragilidade da masculinidade de Ping, pois na tradução do termo seria o mesmo que ser chamado de 'fracote'. Quando digo fragilidade da masculinidade não estou me referindo em alguma crença pessoal de que existem padrões quadrados de masculinidade e feminilidade, porém, o exército é comumente associado ao exagero do masculino, ao exagero da violência – que muitas das vezes é associado ao hiper masculino – e a chacota daqueles que não se enquadram neste padrão de homem parece ser algo recorrente nesses ambientes, pelo menos em alguns países e em algumas representações midiáticas e históricas destes locais[420].

Ping não se enquadrava neste padrão de homem, tanto quanto não se enquadrava no padrão de mulher que era esperado por sua família e pela casamenteira. Portanto, a protagonista transita entre esses dois padrões. Por isso não se incomodou em ter sido zombado de fraco perante a um ideal de masculinidade que exige força e enfrentamento.

Mushu, diferentemente de Ping, incomoda-se com o fato dele ter sido chamado de fracote e retruca o soldado o chamando de *limp noodle*, o equivalente a miolo mole em português. A essa altura da narrativa, o soldado que fora xingado por Mushu, tenta a todo custo entrar em uma briga física com Ping, uma vez que acreditava ter sido ele a falar aquilo. Ping, para tentar justificar toda essa confusão que levara não só à revolta de um único soldado, mas de todo o pelotão que acabou se envolvendo na discussão, usa o termo *'manly urgence'*, como se homens tivessem a necessidade de bater um no outro, de se xingarem e serem violentos.

Ping continua a justificativa dizendo "você só tem que matar algo – nesse momento bate uma mão na outra e acaba se machucando – consertar coisas, cozinhar ao ar livre..."[421] E, mesmo justificando de forma preconceituosa as necessidades da masculinidade, nessa situação o espectador ou espectadora é confrontada com dois tipos de narrativa: a primeira

420 Full Metal Jacket Clip de Stanley Kubrick (1987); Small Soldier (1998) e Pearl Harbor (2001) são alguns dos produtos audiovisuais que mostram como a cultura militar trata aqueles fora do padrão.

421 "you just gotta kill somethin, fix things, cook outdoors".

delas é a falada na qual se ouve Ping dizer que homens sentem a necessidade de matar ou quebrar coisas e a narrativa visual que revela que simplesmente ao tentar dar um exemplo físico disso, Ping se machuca.

Nesta situação pode-se ter duas compreensões: a primeira delas é de que a masculinidade não é necessariamente violenta; ela, na verdade, tem variações de homem para homem a partir de sua construção histórica cultural e social. A segunda interpretação possível é que Mulan ou Ping não é um padrão nem de masculinidade e nem de feminilidade até este momento da narrativa. Provavelmente o que a Disney quis passar nesta sequência tem mais relação com a segunda interpretação do que com a primeira, pois em nenhum momento, explicitamente, a Disney, nesta animação, desconstrói ou critica o ideal de masculinidade, mas sim o de feminilidade.

Como filho homem de Fa Zhou, Ping deveria ser um exemplo no campo de batalha tanto quanto o seu pai foi. Sua fama entre os guerreiros era de prestígio e habilidade. Todavia, Ping não parece ser um filho que dará honra ao seu pai no exército. Isso se deve ao fato de que, após a menção do reconhecimento do pai de Ping pelo conselheiro do imperador em primeiro plano, no segundo plano e em aproximação, concomitantemente, Ping tenta cuspir no chão como se essa atitude fosse algo característico da masculinidade e seu cuspe vira uma baba que escorre por sua boca.



Imagem 194: Ping cuspindo
Mulan, 1998, 34m12s

Assim o conselheiro do imperador fala que o pai de Ping provavelmente nunca

mencionou que tinha um filho homem porque "o garoto é absolutamente lunático"[422]. Ou seja, a masculinidade que está presente em Ping não é digna de um padrão reconhecido como bom ou perfeito de homem, mas sim daquele que foge da normalidade e aquele que foge da normalidade é o louco.

O exemplo de masculinidade mais próxima do idealizado, dentro da animação, é o do comandante. Yao, um dos soldados o chama de *tough guy*, ou 'cara durão'. E além de treinar todos os soldados deste exército em específico, vê-se uma relação perfeita de honra entre homens no exército. Lee Shang é filho do general e está no exército sendo um comandante de uma das tropas, não por ser filho do general, mas por ser o exemplo perfeito de soldado que honra seu pai e exemplo de homem para a sociedade chinesa representada no filme da Disney.

Yao é um soldado que explora um lado da masculinidade exagerada. É com ele que Ping discute em sua primeira aparição no exército e, em uma das sequências na qual todos os soldados estão tomando banho juntos, incluindo Ping no meio deles, Yao chama os outros de 'garotas' para diminui-los e menosprezá-los, e se autointitula o rei das pedras.

É importante destacar que todas essas representações de homens e do masculino são papéis sociais que estão em constante transformação e em movimento na sociedade estadunidense e na sociedade global. A propósito, essas masculinidades que são apresentadas são estereotipadas, exageradas e, em certa medida, reforçam a ideia de que homens são brutos, violentos, buscam honras, são fortes, corajosos e rígidos.

Porém, esse ideal que pode ser bom para alguns, mas extremamente tóxico para muitos outros, tem seu ponto auge na fala de Mulan quando se refere aos homens. Mulan/Ping diz: "não é porque eu ando como um homem que deveria cheirar como um" e Mushu responde: "Então, alguns caras não enxaguam as meias. Exigente, exigente, exigente! Eu gosto daquele cheiro de salgadinho de milho [...] [imitando Mulan] enquanto eu revelo nosso segredo com meus hábitos femininos estúpidos. pfff! Higiene!"[423]

Nesse diálogo vê-se talvez a pior associação ao gênero masculino nesta animação. A conclusão de Mulan é que homens cheiram mal e rapidamente Mushu reforça essa ideia ao dizer que higiene é um hábito estúpido de mulheres. Ora, higiene é um hábito humano independentemente do gênero. A higiene exagerada pode ser uma doença considerada

422 "the boy is absolutely lunatic".
423 "Just because I look like a man doesn't mean I have to smell like one."; "So a couple of guys don't rinse out their socks. Picky, picky, picky. Well, Myself, I kind of like that corn chip smell". "while I blow our secret with my stupid girlie habits. pfff! Hygiene!"

normalizada, pode ter influências culturais e econômicas, bem como geográficas de falta ou abundância de água, e a falta de higiene pode ter relação com falta de saneamento básico, questões culturais e sociais. A relação com gênero é simplesmente mais um dos estereótipos propagados desse filme animado.

Apesar de Mulan ser a representação de homem e mulher central da narrativa, pode-se perceber que um outro soldado nomeado Chien Po também agrega a masculinidade e a feminilidade em sua performance. Ele canta, ninando Yao para se acalmar e não bater em Ping; suas bochechas são levemente rosadas como as da avó e da mãe da heroína e ao ir para o lago tomar banho, diferentemente dos outros personagens que saem correndo e pulam na água, Chien Po, assim como Mulan, entra devagar na água. Sua entrada na água chega a ser até mais estereotipada, ligada ao feminino, que a de Mulan, pois ele toca a água com um dos dedos do pé para medir a temperatura e só assim, numa temperatura considerada agradável, ele entra.

Nesta mesma sequência Mulan diz que nunca quer ver outro homem nu novamente, e, a partir da comicidade, em seguida passam nus por ela todos os outros soldados que ainda não estavam na água. É interessante notar que ao ter uma experiência com os homens colegas de exército, Mulan começa a sentir certa repulsa do corpo masculino. Percebe-se que, em se tratando de identidade de gênero, Mulan não se enquadra perfeitamente nem no padrão de homem e nem no padrão da mulher, mas carrega em si características de ambos. Porém, em se tratando de corpo, apesar de se travestir como um homem, sente-se à vontade com o corpo feminino.

Outro exemplo de estereótipo associado às representações de mulheres é colocado na fala do conselheiro do imperador que, ao criticar os soldados que o zombavam, disse: "e eu não grito como uma menina"[424]. Entretanto, assim como na sequência em que Mulan diz não querer mais ver nenhum homem nu e vários passam nus na frente dela, Chi Fu, o conselheiro do imperador, depois de sua fala, leva um susto e grita aguda e estridentemente. A associação que a animação faz com o grito de mulher é basicamente a associação do irritante, do desagradável e do exagerado.

O conselheiro do imperador, em outros momentos da narrativa, também exibe a sua masculinidade não padrão, que em certos momentos, é associada ao feminino. Além do grito "feminino", em uma das sequências em que os soldados estão indo para a guerra e cantam canções falando de seus relacionamentos amorosos, das mulheres que ficaram

424 "and I do not squeal like a girl"

esperando por eles em suas cidades natais, e naquilo de bom que se tinha ao conviver com suas esposas ou companheiras, os soldados dizem que a única mulher que está esperando Chi Fu, aquela à qual ele estava entoando elogios, na verdade, é sua mãe.

A princípio não há nenhum problema em ter uma mãe esperando em casa após a guerra ou ter um relacionamento amigável e construtivo com a mãe. Porém ao trabalhar com a representação da masculinidade estereotipada de homens que frequentam o exército, percebe-se que esses geralmente, midiaticamente, são associados à figura de guerreiros que deixaram suas esposas ou que se apaixonam por alguma mulher do território no qual eles estão em guerra. Fotos, tatuagens, cartas, algum objeto memorial do relacionamento com essas mulheres são apresentados nas mídias por esses soldados e, também, pelos soldados aqui apresentados na narrativa disneyana[425].

Porém, o conselheiro do imperador ao falar que tem uma mulher também esperando por ele em casa, sem provas e por ter a sua masculinidade confrontada, uma vez que grita como uma mulher, é franzino e não parece ser corajoso, se torna alvo da zombaria dos homens que tentam a todo custo ou em parte, dependendo do personagem, corresponder ao ideal reforçado e propagado, nessa animação da Disney, do homem perfeito.

Na sequência em que Ping salva Shang, por exemplo, no desfiladeiro em que Ping com o seu cavalo vai até Shang e o puxa com um braço, o incentivo que Mushu dá à protagonista travestida para realmente executar o salvamento do comandante é a seguinte frase: Eu sei que poderíamos fazer isso. Você é o cara! Bem, mais ou menos.[426]

Nesta, é possível perceber que ter uma atitude corajosa e ter destreza são características atribuídas unicamente a homens e, excepcionalmente, a Mulan travestida de Ping. Contudo, mesmo sendo uma atitude que só um homem tomaria, Shang diz que Ping é o *craziest man* – o homem mais louco – que ele encontrou e Ping passa a ser o mais bravo dos soldados e o 'rei da montanha' para seus colegas. Ou seja, mesmo correspondendo ao ideal de masculinidade, aqueles soldados não corresponderiam a este ideal naquela situação. Nenhum deles arriscaria a sua própria vida para salvar o comandante e, por isso, mais uma vez Ping é associado ao louco, não pela falta de masculinidade, mas dessa vez por ter correspondido ao ideal numa situação extraordinária.

Após descobrirem que Ping na verdade é uma mulher, o conselheiro do imperador

425 Alguns exemplos são Mediterraneo, de 1991; Hedd Wyn, de 1992; Braveheart, de 1995 e Saving Private Ryan, de 1998.
426 "I know we could do it. you the man! well, sort of".

diz: "Eu sabia que havia algo errado com você... uma mulher! Cobra traiçoeira!"[427] Com esta fala, mais um estereótipo relacionado à mulher é utilizado por um homem. Mulheres são comparadas a cobras traiçoeiras e não são confiáveis. Ao se observar o verde da armadura de Ping, a dualidade de Mulan ao se travestir de homem e seu não enquadramento num padrão masculino ou feminino idealizado, pode-se perceber que toda a associação feita para Mulan, seja como um homem, seja como uma mulher, é a de desvalorização e não confiabilidade. Em se tratando da não confiabilidade em ser um homem, o conselheiro do imperador o chama de louco, em se tratando de ser mulher o conselheiro a chama de cobra que, historicamente, é um animal traiçoeiro dentro da tradição judaico-cristã por ter enganado Eva no Jardim do Éden.

Porém, é com o rompimento com o exército que a protagonista passa a reavaliar suas atitudes e as consequências delas. Assim, conversando com Mushu, Mulan chega à conclusão de que foi para o exército porque "talvez meu pai não tenha sido o motivo, mas foi por mim mesma, para provar que sou capaz de fazer coisas, para poder olhar no espelho e ver alguém que valha a pena"[428]. Depois, confiante, diz a Shang "você confiava no Ping, por que com Mulan seria diferente?"[429].

Essas duas falas de Mulan no terceiro arco do filme mostram a confiabilidade e a certeza de sua identidade após todos os acontecimentos, a saber, a saída da parentela, a ida ao exército, o enfrentamento da guerra e, consequentemente, a expulsão do exército chinês. Nesse sentido, pode-se afirmar que Mulan, apesar de ter se colocado nessas situações, a partir da necessidade de seu pai não ir para a guerra, em verdade teve como motivo volitivo mais profundo a necessidade de se autoafirmar e se autocompreender porque, antes de tomar essa iniciativa, ela afirmava em uma das canções, *Reflection,* que se sentia perdida em relação a sua identidade, pois não se enquadrava no padrão de boa noiva e nem no padrão boa filha.

Assim, ela acaba se enquadrando no padrão de bom filho a partir de um corpo feminino que, num primeiro momento estava escondido e, em um segundo momento, é livre, vestida de Mulan para salvar o imperador e Shang pela segunda vez.

Porém, apesar da confiança, como mulher, nenhum homem e nenhum soldado, a princípio, escutam o alerta de Mulan sobre a ida dos hunos à capital do Império. Mushu

427 "I knew there was something wrong with you. a woman. treacherous snake!"
428 "maybe my dad wasn't the reason, but it was for myself, to prove that I can do things, to be able to look in the mirror and see someone worthwhile"
429 "you trusted Ping, why would Mulan be any different?"

justifica que ninguém a ouve porque ela voltou a ser uma garota e, apesar de lutar com os hunos usando vestimentas femininas, junto de seus colegas que também se travestem de mulheres, apesar de usar um leque para tirar a espada do general huno e, sobretudo, usar de sua inteligência para matá-lo com fogos de artifício ao invés de uma luta corporal violenta e intensa, o conselheiro do imperador, ao final de toda a ação do terceiro arco diz: "essa criatura não vale a pena proteger e ela é uma mulher. Ela nunca valerá nada".[430]

No entanto, neste momento da narrativa, o imperador, Lee Shang e os colegas do exército de Mulan passam a enxergá-la como uma heroína. Como gratidão, o imperador entrega sua espada imperial e pede para que ela ocupe o cargo de conselheira do imperador. Contudo, Mulan recusa o cargo, pois pretende voltar para a sua casa e fica apenas com as honrarias materiais de seu feito - feito esse que é ter salvado a figura do imperador e da China. Essa recusa de Mulan pode trazer reflexões interessantes como: (i) por ela ser mulher não queria um cargo político que geralmente é ocupado por homens; (ii) ou ela ter entendido qual é o 'seu lugar' sob a perspectiva masculina patriarcal que foi ensinado a ela por seu pai; (iii) ou a necessidade de corresponder ao papel de boa filha e mostrar a seu pai que ela conseguiu honrá-lo de alguma maneira (iv) ou, ainda, mostrar para a sua família que ela está viva e sente falta de sua família .

Não se sabe qual o real intuito de Mulan ter recusado o cargo imperial: humildade, tradicionalismo, compromissos filiais, compromissos com o seu próprio gênero socialmente institucionalizado, cansaço ou vontade própria. Ainda assim, Mulan representa a quebra de certos padrões em escalas familiar e imperial. Ao receber a espada de Shan Yui e o selo imperial no medalhão, Mulan abraça o imperador em forma de agradecimento. Tal ato o surpreende, pois, socialmente, o imperador seria uma figura divina que não deveria ser tratada da mesma forma como tratamos nossos colegas de sociabilidade comum. Após a saída de Mulan, o imperador diz a Shang que "a flor que desabrocha em meio à diversidade é a mais bela flor"[431] e o aconselha a ir atrás dela.

Assim, independentemente de ter mentido sobre sua identidade biológica, Mulan conquista Shang por sua identidade de gênero diferenciada dos padrões que se encontravam representados na narrativa fílmica. Além disso, a heroína trata o imperador como uma pessoa próxima, o que quebra, indiretamente, a relação hierárquica divinizada entre aquele que possui o cargo político e aquela que o salvou da morte. Ademais, Mulan rompeu com a estrutura de sua família e com a tradição masculina do exército. Mas,

430 "that creature's not worth protecting e she's a woman. she'll never be worth anything".
431 "the flower that blooms in the midst of adversity is the most beautiful flower"

mesmo assim, a associação feita de Mulan, tanto pelo pai, quanto pelo imperador, é de que ela é uma flor, símbolo ligado ao feminino historicamente na China.

Em suma, o filme *Mulan* traz elementos dignos de análise. Em primeiro lugar, o papel de "boa filha" desempenhado pela personagem principal ao vestir-se de homem e ir à guerra no lugar de seu pai. Em segundo lugar, na maior parte da narrativa, não há romance; a narrativa dá a entender o interesse de Mulan em Shang e, posteriormente, de Shang em Mulan, e que poderá existir um relacionamento não tradicional, mas muito feliz, possuindo respeito mútuo e entendimento[432]. Em terceiro lugar, a discussão pertinente durante a narrativa fílmica não é mais o romance, como foi nas animações clássicas, mas sim identidade e gênero[433].

Mulan, ao longo da narrativa fílmica, procura estabelecer uma identidade própria diante das imposições sociais e seu querer, bem como procura honrar seu pai, ser uma boa filha sem deixar de cultivar suas qualidades, diferenciadas do "padrão". Ela alcança tal identidade quando, sendo mulher, consegue lutar e mostrar suas melhores habilidades: coragem, inteligência e estratégia[434].

A narrativa fílmica de Mulan, não apenas apresenta determinadas representações de feminilidade ou masculinidade, mas produz e constrói tais representações[435]. Consequentemente, afirmar os efeitos que tal construção e apresentação têm em seus espectadores é um terreno arenoso. Todavia, posso seguramente afirmar que tais representações, de viver um tipo específico de masculinidade e feminilidade, tocam os imaginários de quem cresceu assistindo a tais animações.

❖

O sincretismo entre a tradição das aquarelas chinesas e o CGI

Como disse anteriormente e como é explícito no título desta seção, a animação de *Mulan* tem como características primordiais, em se tratando de cinematografia, a inspiração nas aquarelas chinesas e o uso da tecnologia de animação computadorizada para melhorar e resolver algumas sequências que em 2D não seriam bem-feitas ou dariam muito trabalho.

---

432 DAVIS, Amy. Op Cit., 2015, p.198.
433 Idem. Ibidem., p.199.
434 DAVIS, Amy. Op Cit., 2015, p.198-199.
435 RAEL, Claudia. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, G.L.; FELIPE, J.; GOELLNER, S.V. Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação, 9ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2018, p.169-170.

Contudo, nesta seção não somente apontarei esses elementos dentro da animação. Também buscarei compreender como o novo enquadramento dado produzum tipo de estética diferente se comparado às animações anteriores.

Apesar de o cinema chinês, na década de 1990, não ser um cinema internacionalmente reconhecido como o japonês desde a década de 50 no pós-guerra, aspectos 'orientais' também aparecem no filme *Mulan*. Algumas cenas são filmadas da perspectiva de ângulo baixo com shots estáticos que quebram a regra do 180° a partir de 360°, evocando um espaço tridimensional habitado por todas as outras personagens. Ozu, diretor japonês, por exemplo, coloca a câmera do ponto de vista mais baixo do que o normal, para criar uma composição entre o primeiro e segundo plano e conseguir captar gestos tradicionais da cultura japonesa que são feitos sentados. Um dos exemplos dentro da animação em que podemos ver esse tipo de ângulo é a cena da oração feita pelo pai de Mulan em seu altar dos ancestrais.



Imagem 195: Pillow Shot em Mulan
Mulan, 1998, 4m26s

Esse ângulo para a filmagem ficou conhecido como *Pillow shot*, pois o travesseiro ou almofada é onde os japoneses tradicionalmente se sentavam para realizar as suas tarefas tradicionais no ambiente doméstico. Nos filmes chineses até a década de 1990, como *Fist of Fury,* de 1971 e *Yellow Earth*, de 1984, o ambiente doméstico e o cotidiano familiar também eram assuntos de destaque. Entretanto diferentemente desse cinema, a Disney, acostumada a fantasiar e exagerar quanto às ações extraordinárias das heroínas e dos heróis, não se

centrou na vida quotidiana e originária de Mulan. Até mesmo uma tarefa simples como alimentar as galinhas agrega um elemento fantástico de colocar o cachorro para realizar a ação.



Imagem 196: Mulan e seu brother – engenhoca para alimentar galinhas
Mulan, 1998, 3m46s

Além do ângulo mais baixo que o normal, a maior parte das sequências misturam esse ângulo baixo com o ângulo da altura dos olhos, normalmente utilizado pelo ângulo normal. É interessante notar que quase não se usam ângulos de baixo para cima ou de cima para baixo conferindo, de certa forma, muito mais atenção aos diálogos dessas personagens, ou ainda a algumas expressões faciais em vez de demonstrar superioridade ou preocupação com o cenário ou com a construção de alguma personagem.



Imagem 197: Ângulo na altura dos olhos
Mulan, 1998, 1h17m46s

Homens e mulheres nesta animação são filmados no mesmo enquadramento, fato que é bastante interessante porque Mulan, a personagem principal, não se enquadra no padrão feminino e nem no padrão masculino defendidos como ideais de representação dentro da animação. Ao ser filmada pelo mesmo enquadramento que as mulheres e os homens, quando sentados em *pillow shots* e quando em pé no ângulo normal, a personagem é mostrada como igual a todas e todos os demais personagens e, independentemente do sexo ou independentemente do gênero, todos os personagens são iguais, ou pelo menos, devem ser encarados como iguais.



Imagem 198: Ângulos iguais para homens e Mulan
Mulan, 1998, 4m26s, 1h13m05s; 6m48s e 1h17m46s.

Apenas três sequências mostram um enquadramento diferente. Duas delas em *plongée* e outra em *contra-plongée*. A primeira delas está situada na primeira aparição do interior do templo do imperador. Assume-se, neste enquadramento, a visão de um espectador *outsider,* em *plongée,* que observa a anunciação de que os hunos estão atacando a Muralha da China. Isso acontece, neste momento narrativo, pois não há personagens fixos aos quais o espectador ou a espectadora possa assumir a visualidade da narrativa sob seu ponto de vista.



Imagem 199: Templo do Imperador
Mulan, 1998, 2m46s

Por outro lado, a segunda delas, dessa vez em *contra-plongée* se passa quando o exército huno está descendo uma cadeia de montanhas para enfrentar os chineses que estão em menor número. Neste momento, o público está familiarizado com o ponto de vista da câmera a partir da personagem Mulan e, em algumas situações, a partir do ponto de vista de Shang. Assim a heroína é a mediadora para que os espectadores e as espectadoras olhem a situação de baixo para cima. Ademais enquanto a primeira sequência tem um caráter simplesmente informativo, não afetando as emoções de quem as observa, pois na sequência anterior é possível ver o ataque dos hunos à muralha, na segunda sequência o tom da cena leva o público espectador a ter medo, a se sentir tensionado e até mesmo engolido por aquele número exagerado de soldados do exército inimigo.

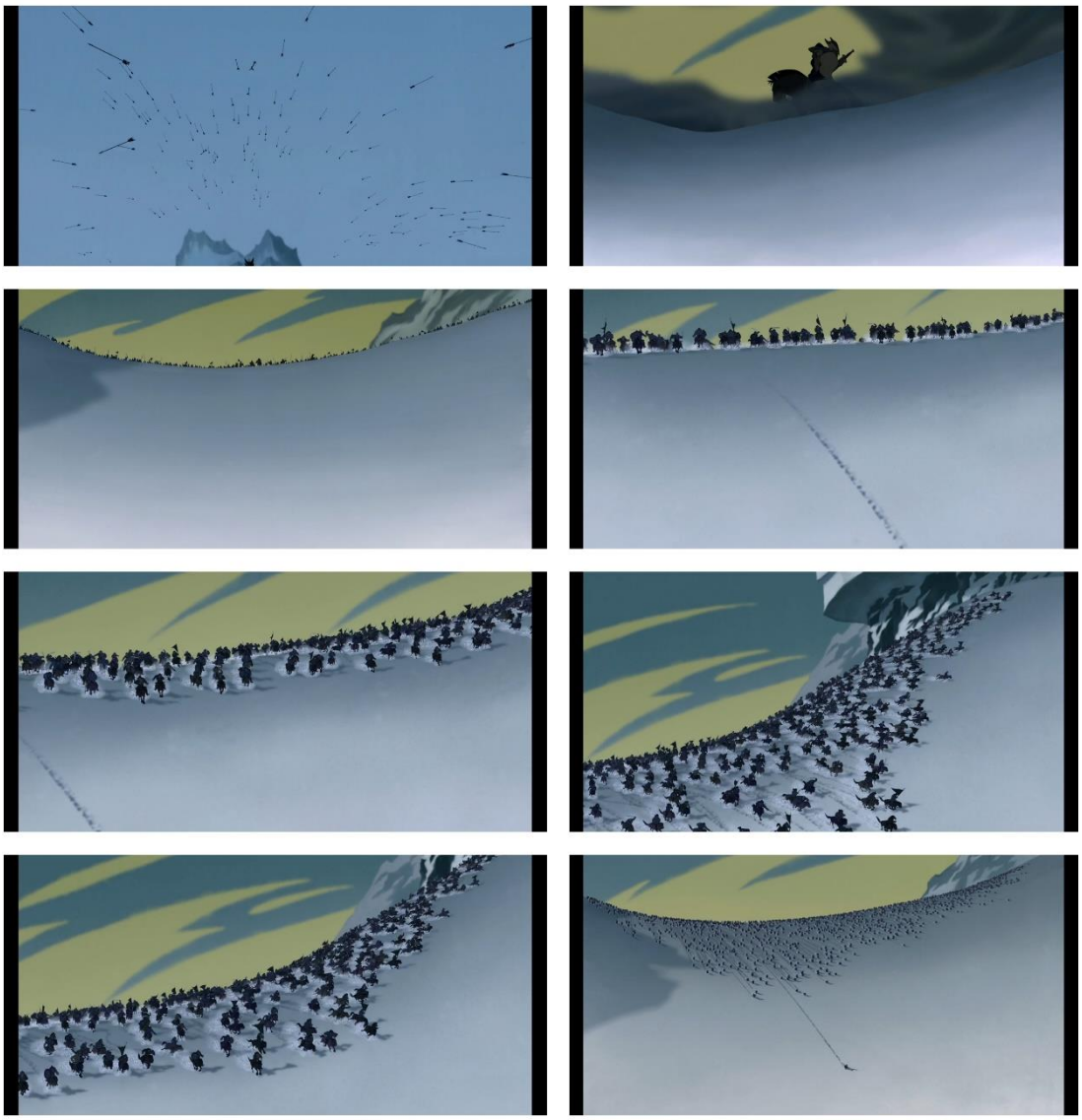


Imagem 200: Contra-plongée na guerra
Mulan, 1998, frames da sequência de 52m24s-55m20s

Há cenas secundárias, que apresentam outro enquadramento, como por exemplo quando os pais de Mulan correm atrás dela ao sair com o cavalo e armadura rumo ao exército, ou quando o falcão do general huno paira sobre o céu, ou ainda quando assumimos o ponto de vista do conselheiro do imperador ao convocar o pai de Mulan para a guerra de cima de um cavalo, olhando para baixo em direção a Mulan. Nessas, o enquadramento também tem relação com as sensações e é necessário entender o que se quer comunicar a partir dos enquadramentos explorados no parágrafo anterior.

Quando o público espectador olha o pai de Mulan, a partir de um ponto de vista acima dele, correndo na chuva e chamando a filha, não se assume o ponto de vista de nenhum personagem, pois aquela sequência serve apenas para informar que os pais de

Mulan tentaram impedi-la até o último momento e que eles se encontravam preocupados em relação à vida de Mulan. A sequência se encontra na cor azulada, com baixa intensidade, pois era noite e o azul, quando relacionado à iluminação fílmica, transmite a sensação de ensimesmamento, tristeza, angústia ou depressão. Nesse mesmo cenário, nota-se que está chovendo e, na tradição disneyana, a chuva está relacionada ao *mood* triste, angustiado ou sem esperança.

É importante notar que na mitologia chinesa, Shenlong, o dragão, é o responsável por controlar as chuvas que podem trazer tanto a bonança da plantação como a destruição. Nota-se que Mulan sai junto a Mushu, um dragão, por ter destruído a estátua do 'Grande Dragão de Pedra' e a aparência deste dragão é a mesma das estátuas e ornamentos chineses que representam Shenlong.



Imagem 201: Sequência da saída de Mulan
Mulan, 1998, frames retirados da sequência de 17m54s-26m56s

E, por fim, o último elemento que me leva a concluir que a sequência do pai foi filmada de cima para baixo a fim de nos informar, mas também de tocar o espectador ou a espectadora com uma sensação de tristeza e angústia é o próprio movimento dramático do pai que, ao correr debilitado na chuva, acaba caindo no chão gritando o nome da filha. Em suma, a sequência é dramática e se o espectador ou espectadora a observasse no

enquadramento comum de um ser humano, talvez na altura dos olhos ou num enquadramento que acompanhasse os corpos filmados em um ângulo considerado normal ou de perfil, não sentiria a mesma sensação que pode sentir olhando como outsider da situação.

Ademais o fato de terem colocado a câmera em *plongée* e distante dos personagens permitiu que o público visualizasse duas ações que ocorreram temporalmente nos mesmos segundos, mas em espacialidades diferentes. Na sequência nota-se Mulan saindo a cavalo e o pai, a avó e a mãe correndo atrás dela.

O uso das câmeras em planos e ângulos que mostrem duas movimentações diferentes ao mesmo tempo, relativamente próximo espacialmente, é algo bastante usado nesta animação. Isso se deve ao fato de que desde os neorrealistas italianos, os diretores de cinema passaram a aprimorar a técnica que foi utilizada de plano-sequência e enquadramento com profundidade de câmera. A necessidade de complexificar as narrativas e, até mesmo, auxiliar os espectadores e as espectadoras a compreenderem a simultaneidade de algumas ações que antes era mostrada a partir da montagem paralela, fez com que muitos filmes, animados e não animados, usassem desse recurso.

Outras sequências em que tal enquadramento pode ser visto com profundidade são as cenas na qual a casamenteira chama Mulan para adentrar o espaço no qual ela será avaliada; em alguns treinos do exército quando se adota um ângulo no qual a expressão de Shang é visível, mostrando uma certa admiração ao olhar Ping no topo da pilastra; também se vê esse uso no final do filme quando o ancestral que coordena os outros ancestrais observa pela janela a volta de Mulan, junto a seu pai e Shang sendo convidado para jantar.



Imagem 202: Profundidade de câmera em Mulan
Mulan, 1998, 40m40s; 1h19m57s; 1h00m35s e 1h20m31s

Além disso, é importante notar que os cenários como a Muralha da China, o templo do imperador, as ruas chinesas, as comemorações chinesas, as vestimentas, os jogos, as luminárias e as cores foram escolhidas tanto por influência da viagem à China pelos animadores nos anos de 1990, quanto pelas representações da China nas aquarelas dos séculos anteriores. Na abertura de *Mulan*, por exemplo, a letra do *open title* lembra a grafia chinesa, mesmo que ocidentalizada, e o fundo parece um papel em seda com alguns traços circulares feitos com pincel e aquarela. Em seguida, esses traços circulares se apresentam como uma fumaça, a fim de promover a continuidade a partir do elemento visual de uma sequência outra. Esses traços circulares se apresentam nas formas das neves das montanhas, na sequência em que Mulan entra no lago, para tomar banho, no estouro da transformação de Mushu e no estouro dos fogos de artifício, conferindo, assim, uma característica comum de formas aos cenários chineses.



Imagem 203: Open Title e traços circulares
Mulan, 1998, 00m30s; 00m46s e 39m37s

Assim como as vestimentas de Mulan são fruto das representações imagéticas em aquarela de sua lenda, os cenários, as plantas e até mesmo a cerejeira como um elemento importante da narrativa visual e escrita, também aparecem em aquarelas tradicionais da China.

Porém, a inspiração nas aquarelas - arte tradicionalmente reconhecida da China - também é acompanhada de algumas sequências que utilizaram da tecnologia 3D para dar destaque e ênfase a alguns momentos narrativos. Trago o exemplo da descida dos hunos na montanha que, feito em plano aberto e num ângulo de *contra-plongée,* usou da tridimensionalidade para, além de facilitar a vida dos animadores e ilustradores, fazer com que o público espectador conseguisse ter dimensão de que aqueles guerreiros estavam vindo em direção a Mulan, personagem que assumiu o ponto de vista da câmera.

Assim, naquela sequência, com aquele ângulo e aquele enquadramento, o uso de 3D confere aos espectadores e espectadoras mais tensão e sensação de ansiedade. Isso pois o

cinema de animação da Disney tende a querer parecer mais realista que os cinemas de animação concorrentes da época, *Dreamworks* e no oriente, *Estúdio Ghibli,* com elementos que flertem abertamente com as tendências cinematográficas de Hollywood e do mundo filmados com modelos reais.

❖

O debate generificado a partir das canções

Apesar de não ganhar a premiação do Oscar, *Mulan* também teve suas indicações. A trilha sonora feita por Jerry Goldsmith em parceria com os letristas Matthew Wilder e David Zippel, rendeu o alcance da 24ª posição na *billboard 200,* em 1998. Foi indicado ao Oscar na categoria de melhor trilha sonora, porém não venceu. Tem vocais de Lea Salonga, Donny Osmond, 98 Degrees, Jaz Coleman, Stevie Wonder e Christina Aguilera, sendo esta última responsável pela versão pop da canção *Reflection,* entoada originalmente por Lea Salonga, intérprete da voz cantada de Mulan.

Stevie Wonder e 98 Degrees foram responsáveis pela canção dos créditos, intitulada *True to your heart,* que não analisarei, pois, apesar de se encontrar dentro da trilha, não se passa em nenhum momento da narrativa visual. Apesar de a canção ajudar a compreender a relação que se configura entre Shang e Mulan, ao discorrer sobre duas pessoas que sabem que devem ficar juntas, não julguei necessário apresentá-la em análise porque as demais canções de créditos das animações anteriores também não foram analisadas.

Assim, pode-se dizer que se a Disney pensou uma temática geral comum a todas as canções de *Mulan*, ou melhor, na maior parte das canções que conversam com a narrativa visual, sonora e dublada da animação, essa temática se centra nos papéis sociais de gênero.

Sejam canções associadas aos papéis femininos ou aos papéis masculinos; ou canções que envolvem a necessidade de se conhecer, nas esferas interpessoal e intrapessoal, pelo fato de a protagonista não se enquadrar no papel que, em tese, eladeveria cumprir dentro de uma sociedade patriarcal e tradicional; todas elas tratam das questões de gênero que envolvem direta ou indiretamente a personagem principal.

Canção 1:
Honra a todas nós

É isso que você me dá para trabalhar?
Bem, querida, eu já vi pior
Nós vamos transformar a orelha desta porca
em uma bolsa de seda
Nós vamos te lavar e secar
Preparar e polir
até você brilhar com orgulho
Confie na minha receita de
noiva instantânea
Você vai trazer honra para todas nós
Espere e veja
Quando terminarmos
Meninos ficarão felizes em ir para a guerra por você
Com boa sorte
E um ótimo penteado
Você vai trazer honra para todas nós
Uma menina pode trazer a sua família
grande honra de um jeito
Conseguindo um bom casamento
E este pode ser o dia
Homens querem mulheres com bom gosto
Calmas
Obedientes
Que trabalham em ritmo acelerado
Com boa criação
E uma cintura fina
Você vai trazer honra para todas nós
Todas nós devemos servir ao nosso imperador
Que nos protege dos hunos
Um homem empunhando armas
Uma menina dando à luz a filhos
Quando terminarmos
Você não pode falhar
Como uma flor de lótus
Suave e pálida
Como poderia algum sujeito
Dizer "De jeito nenhum"
Você vai trazer honra para todas nós
Pronto - você está pronta
Ainda não
Uma maçã para serenidade
Um pingente para equilíbrio
Contas de jade para beleza
Você deve mostrar isso com orgulho
Agora adicione um grilo apenas para dar sorte
E mesmo você não vai conseguir falhar
Ancestrais
Ouçam meu apelo
Me ajudem a não passar vergonha
E para não arrancar
minha árvore genealógica
Mantenha meu pai de pé
Mais assustadora que o agente funerário
Estamos conhecendo nossa casamenteira
Destino
Proteja nossas meninas
E nosso futuro
conforme ele se desenrola rapidamente
Por favor olhe com gentileza
essas pérolas cultivadas
Cada uma é uma boneca de porcelana perfeita
Por favor, traga honra para nós
Por favor, traga honra para nós
Por favor, traga honra para nós
Por favor, traga honra para nós
Por favor, traga honra para todas nós

Canção 2:
Reflexão

Olhe para mim,
Nunca vou passar por uma noiva perfeita, ou uma filha perfeita.
Pode ser,
Eu não devo desempenhar este papel?
Agora eu vejo que se eu fosse realmente eu mesma,
Eu quebraria o coração da minha família.

Quem é aquela garota que eu vejo, olhando diretamente para mim?
Por que meu reflexo é alguém que não conheço?
De alguma forma eu não posso esconder
Quem eu sou, embora eu tenha tentado.
Quando meu reflexo mostrará quem eu sou por dentro?
Quando meu reflexo mostrará quem eu sou por dentro?

Canção 3:
Vou fazer de você um homem

Vamos ao que interessa
Para derrotar os hunos!
Eles me mandaram filhas
Quando eu perguntei por filhos?
Vocês são o grupo mais triste que eu já conheci
Mas vocês podem apostar antes de terminarmos
Senhores, vou fazer de vocês homens!

Tranquilo como uma floresta
Mas com fogo dentro
Depois de encontrar seu centro
Vocês têm certeza de que vão vencer
Vocês são um bando patético e pálido
E vocês não têm a menor ideia

De alguma forma, eu vou fazer de vocês homens

[Chien Po] Eu nunca vou recuperar o fôlego
[Yao] Diga adeus a quem me conheceu
[Ling] Rapaz, eu fui um tolo na escola por cortar educação física
[Mushu] Esse cara os deixou com medo de morrer
[Ping] Espero que ele não veja através de mim
[Chien Po] Agora eu realmente gostaria de saber nadar

Seja um homem
Devemos ser rápidos como um rio que corre
Seja um homem
Com toda a força de um grande tufão
Seja um homem
Com toda a força de um fogo furioso
Misterioso como o lado escuro da lua

O tempo está correndo em nossa direção
Até os hunos chegarem
Atenda a todos as minhas ordens
E vocês poderão sobreviver
Vocês não são adequados para a fúria da guerra
Então façam as malas, vão para casa
Como eu poderia fazer de vocês homens?

Seja um homem
Devemos ser rápidos como um rio que corre
Seja um homem
Com toda a força de um grande tufão
Seja um homem
Com toda a força de um fogo violento
Misterioso como o lado escuro da lua

Canção 4:
Uma garota pela qual vale a pena lutar

[Todos] Por muito tempo nós estivemos marchando para a batalha
[Yao] Em nosso rebanho estrondoso
Nos sentimos como gado
[Todos] Como a batida forte
Nossos pés doloridos não são
Fáceis de ignorar
[Ling] Ei, pense em vez disso
Uma garota pela qual vale a pena lutar
[Ping] Huh?
[Ling] Foi o que eu disse
Uma garota pela qual vale a pena lutar
[Yao] Minha garota vai pensar que não tenho defeitos
Uma garota pela qual vale a pena lutar
Eu a quero mais pálida que a
Lua, com olhos que
brilham como estrelas
[Yao] Minha garota vai se maravilhar com minha força, adorar minhas cicatrizes de batalha
[Chien Po] Eu não poderia me importar menos com o que ela vai
vestir ou o que ela parece
Tudo depende do que
ela cozinha como
Carne de porco, frango
Mmm
[Yao para Ping] Aposto que as garotas locais pensaram que
você era bastante encantador
[Ling] E aposto que as garotas adoram um homem de armadura
[Todos] Você pode adivinhar o que nós temos perdido
Desde que partimos para a guerra
O que nós queremos?
Uma garota pela qual vale a pena lutar
[Yao] Minha garota vai achar que não tenho defeitos
[Chien Po] Que sou um grande achado
[Ping] Que tal uma garota que tem um cérebro
Quem sempre fala o que pensa?
[Todos] Não!
[Ling] Meu jeito viril e minhas cantadas com certeza vai emocioná-la
[Yao] Ele pensa que é um conquistador

[Conselheiro] Eu tenho uma garota em casa que é como nenhuma outra
[Yao] Sim, a única garota que
ama ele é a mãe dele
[Todos] Mas quando voltarmos para casa com vitória elas se alinharão
no portão
O que nós queremos?
Uma garota pela qual vale a pena lutar
Gostaria de ter
Uma garota pela qual vale a pena lutar
Uma garota pela qual vale a pena lutar[436]

436 As letras originais estão disponíveis no site Disneyclips.
Cf. https://www.disneyclips.com/lyrics/mulan.html. Acesso em 15 de maio de 2021.

A primeira canção, que é entoada quando Mulan se prepara para o encontro com a casamenteira, é cantada pela mãe da heroína, pela avó e pela dona do estabelecimento que prepara essas noivas e mostra aos espectadores e espectadoras elementos importantes de papéis sociais que são impostos às mulheres. Obediência, trabalho ágil, ser gentil e ser magra com cintura afinada, são características procuradas em mulheres para que elas possam ser consideradas boas noivas, segundo a canção.

Não há uma reflexão de que, talvez, boas noivas possam não ter essas características. A canção é entoada positivamente pelas mulheres mais velhas e é recebida com estranheza por Mulan que, mesmo não concordando com aquelas características e não tendo as características de uma boa noiva, quer ser uma boa noiva para honrar a sua família e não passar vergonha. Além disso, embora se trate de uma canção do final do século XX e com os debates feministas chegando às mídias, ainda é uma música que pode mobilizar o imaginário social das mulheres e dos homens que assistem à animação a naturalizarem essas características e esses valores como comuns e necessários.

A canção tenta tornar natural a noção de que uma mulher só pode trazer honra para a sua família se ela se casar com um bom partido, assim como um homem pode trazer honra a sua família se for um bom guerreiro. De igual maneira, o imperador traz honra à China por ser sábio e a figura suprema do Império.

Nesta mesma canção vê-se também que o incentivo da família de Mulan, principalmente em se tratando das mulheres, é de que ela deva exibir seus objetos e suas características femininas com orgulho, como, por exemplo, a conta de jades, sua cintura afinada, seu rosto maquiado, sua juventude e afins. Contudo, nesta mesma canção, enquanto Mulan segue em direção à casamenteira ela afirma que ir a este encontro, para as noivas de forma geral - afinal todas as noivas entoam em uníssono - é mais assustador do que conhecer o coveiro. Isto é, quem conhece o coveiro ou é porque está enterrando alguém ou porque está morto e, se o encontro é tão assustador quanto conhecer o coveiro seria equivalente ao encontro de morte.

Assim, percebe-se que, pelo menos, para Mulan o encontro com a casamenteira representa a morte para ela. Mas morte de quê? Morte de sua liberdade, morte de sua identidade, morte de seus valores e de seu jeito de perceber a vida e levá-la. Representa, até mesmo, a morte em relação ao seu relacionamento familiar, pois, em um momento da narrativa, ela diz que espera que os ancestrais mantenham seu pai firme para que a linhagem da família genealógica também se mantenha firme. Isto porque, ao se casar, Mulan sairia da casa de seus pais para viver na casa de seu marido e, então, deixaria de ser

parte da família Fa.

É interessante notar que, neste trecho da canção, é o homem que consegue dar continuidade à linhagem familiar. O homem sustenta a tradição geracional e sustenta a cultura familiar, pelo menos na representação da China por parte da Disney.

Assim como nas representações e nas canções clássicas da Disney, as princesas tinham alguma relação com as flores ou os animais, mostrando-se virtuosas, belas e juvenis, nesta primeira canção, Mulan é associada à flor de lótus, pois em sua maquiagem ela deveria parecer pálida e suave. Esse elemento do rosto maquiado de branco é uma prática cultural da China, como já mencionado. Todavia, a associação com a flor vai para além desse *background* cultural: quando se usa o termo suave, relacionado a mulheres, indicando que essas devem ser delicadas como flores, revela-se uma das características de ser uma boa noiva e, por conseguinte, uma característica do papel de mulher idealizado e esperado pela sociedade. Ainda que a sociedade representada na tela seja a China antiga, ela diz muito mais acerca dos Estados Unidos na contemporaneidade.

Além de serem boas noivas, as mulheres deveriam ser ensinadas a serem boas mães, pois quando se trata de função histórico-social dos gêneros dentro da sociedade, as mulheres que cantam são claras: o imperador nos protege dos hunos; os homens vão para o campo de batalha e as mulheres dão filhos. Essa é a função social primordial e final de uma mulher dentro da sociedade representada pela Disney. Ela só deve ser uma boa filha se ela se tornar uma boa noiva e, como consequência, se tornar uma boa esposa é ser uma boa mãe.

Os passos dados pelas mulheres nessas representações são sempre em prol de uma outra pessoa, geralmente um homem. Como descrevi anteriormente, honradas seriam as mulheres que tivessem filhos homens, por, no mínimo, três motivos: (i) o exército precisaria deles e (ii) eles continuariam nas casas dos pais e (iii) eles continuariam a linhagem da família. Ou seja, as mulheres deveriam se submeter aos homens para serem consideradas honradas e a sua honra também depende de um homem que ou as educa, ou as sustenta, ou nasce delas.

Meu entendimento é de que a Disney indiretamente fala de sua espacialidade e temporalidade nessas representações, bem como, numa camada superficial, exalta personagens etnicamente diferentes, mas que, ao mesmo tempo, educam o homem ocidental ou carregam em si valores que a própria Disney construiu como estadunidenses. Entretanto, nesta animação o estúdio retrata o oriente como arcaico e obsoleto com tais ideias – e aqui sou eu defendendo a hipótese de que a Disney constrói um oriente sem os

valores liberais e democráticos dos Estados Unidos segundo os quais mulheres inteligentes e espertas não necessariamente têm o sonho de se casar.

A segunda canção se refere ao descontentamento de Mulan consigo mesma ao notar que não se enquadra no papel social que fora destinado a ela. Mulan não é uma boa noiva segundo esses padrões sociais; não é uma boa filha segundo o que se espera das filhas mulheres das famílias e não se enquadra e não quer se enquadrar naquilo que foi projetado para sua vida. Ela tentou ser uma boa filha e tentou ser uma boa noiva. Porém, nas condições que foram impostas, daquilo que seria considerado boa filha e boa noiva, a protagonista não consegue performar.

A canção tem um tom de reflexão interna sobre aquela que ela quer ser e aquela que ela é realmente. Na canção Mulan diz que, se ela se mostrasse como verdadeiramente é para a sua família, quebraria o coração deles. Em outras palavras, a protagonista não corresponde aos padrões tradicionais do que se espera de uma boa filha e, aparentemente, até então, a heroína viveu a partir da construção de uma persona, uma máscara para se representar para a família e para os demais, como se carregasse os valores e atitudes que não a satisfaziam, que não eram tomadas por sua expressão interna do eu e sim por aquilo que ela percebia que agradaria a expressão do externo.

Nota-se que nesta canção há um jogo interessante de palavras e visualidades de reflexos de Mulan na água e em objetos de culto ancestral nos quais ela não se reconhece no reflexo, pois ela própria é uma pessoa que sabe até certo ponto quem é, mas, concomitantemente, não se conhece suficientemente bem. Assim, a heroína parecer viver uma lógica social onde não há espaço para autoconhecimento e autoafirmação dentro do seio familiar. Ela vive uma vida constante de mentiras. Vestida de noiva, Mulan sabe que não se enquadra naquele papel, projetada como boa filha dentro dos padrões tradicionais e projetada como uma boa mãe caso venha a se casar, ela sabe que não almeja dar tal passo em sua vida.

Então até aqui, tem-se um percurso narrativo pelas letras das canções entoadas, que acompanha a narrativa visual e a narrativa escrita desta animação. Num primeiro momento Mulan está sendo preparada para o casamento, assustada, esperando honrar a sua família pela pressão social que eles mesmos fazem sobre ela. Num segundo momento, Mulan falha em ser uma boa noiva e percebe que sua real identidade, até onde ela conhece, não corresponde àquela esperada por sua família e, por consequência, a protagonista quer ter a possibilidade de se mostrar para o mundo a partir de sua verdadeira identidade, sem magoar a família.

Disso, segue-se o terceiro momento da narrativa que as canções acompanham: Mulan no processo de descoberta de sua identidade e no ímpeto de tentar honrar a família e honrar a si mesma, se traveste de homem, e assume uma identidade *Queer*. Só é possível entender que é *Queer* a partir da ótica de quem está de fora, ou seja, os espectadores e as espectadoras. Dentro da narrativa sua identidade passa a ser a de um homem e, por isso, a terceira canção se refere ao tornar-se homem.

Nesta canção entoada, principalmente, por Shang, nota-se a insistência deste em ensinar os integrantes de seu exército em serem verdadeiros homens. Homens, a partir da visão de Shang, são ágeis, fortes, misteriosos, violentos e, acima de tudo, são bons guerreiros.

Porém, o exército é composto por aquilo que ele chama de 'garotas' porque os homens que se alistaram no exército são desajeitados, fora de forma, não muito inteligentes, fracos e medrosos. Shang chega a dizer que os soldados não estariam prontos para ir a uma batalha e, conforme canta, ele desiste de transformar aqueles componentes do exército em "homens", pois eles parecem não levar jeito para sê-los.

É claro que nessa canção de Shang, em nenhum momento, realmente se crê que aqueles personagens não sejam homens. Todavia, não são homens viris, de acordo com a visão de Shang, suficientes para serem bons soldados. Isto é, eles não respondem ao ideal de masculinidade que o comandante espera de homens que se alistam no exército.

Esse ideal de masculinidade da canção possui algumas características positivas, para o exército vermelho que, de certa forma, deveria ser para todo/a e qualquer membro/a do exército, independentemente de seu sexo biológico ou de sua escolha de gênero. Com exceção da violência que, em certa medida, é desnecessária, a força, a destreza, a inteligência e o preparo físico são características importantes para qualquer ser humano que se alista no exército e vai a uma guerra.

Entretanto, Shang está num contexto no qual apenas os homens podem se alistar no exército e, por machismo e/ou divisão tradicional de papéis sociais, expõem e reforçam o patriarcado. Ademais, a canção é entoada por um homem que corresponde ao ideal de masculinidade para os homens que deveriam corresponder a esse mesmo ideal.

Nesse sentindo, é importante ressaltar que Mulan, ao final da canção, corresponde a todos os elementos que são exaltados como os de um homem ideal: ela ganha força, domina as artes marciais, pesca, escala montanhas, corre, tem boa mira e afins. Ou seja, Mulan travestida de Ping poderia se corresponder ao homem dentro do modelo ideal restrito ao ambiente do exército. Contudo, essas são características possíveis pela sua

inteligência, qualidade essa que a maioria dos homens do exército não possui. Por exemplo, na sequência em que Shang desafia o exército a alcançar a flecha no alto da pilastra (ver imagem 202), o comandante afirma que é necessário ter força e disciplina. Porém Ping, só consegue subir ao pensar, inteligentemente, no contrapeso da junção dos dois pesos para subir até a flecha. Portanto, a ideia é construir uma personagem que não se enquadre nem no padrão de mulheres e homens apresentados nesta animação. De certa forma, Mulan/Ping tem características singulares que, em determinadas ocasiões, a torna "inferiorizada" pela sociedade – quando comparada às mulheres – e, em outras, "inspiração" – quando comparada aos demais homens do exército.

Porém, ao espectador e a espectadora que acompanham os acontecimentos, sob um ponto de vista externo, e tem uma visão geral do que se passa, sob o ponto de vista de diversos personagens, há uma reflexão possível de que tais características de ser um homem não necessariamente são as de um homem, mas de seres humanos que estão em um determinado grupo social ou carreira.

A última canção após Ping se tornar um homem é a do percurso rumo à guerra. Nesta, como um incentivo, os homens anunciam que haverá alguém esperando por eles quando de seu retorno. Esses dizeres se conectam a uma frase da primeira canção entoada pelas mulheres mais velhas da família de Mulan, na qual elas dizem que por ela ser bonita, um homem se sentirá honrado de ir para a guerra por ela e, em contrapartida, esta última canção é a correspondência, a partir das representações masculinas, do ato de ir à guerra por uma mulher.

As descrições das mulheres pelas quais vale a pena ir à guerra são múltiplas e variam de acordo com o personagem: enquanto o conselheiro do imperador descreve o que alguns soldados acreditam ser sua mãe, como uma mulher única e singular se comparada às demais, Yao descreve uma mulher que admira suas cicatrizes de guerra, suas histórias, sua força e sua habilidade física. Em suma, uma mulher que exaltará sua vivência e seu corpo.

Por outro lado, Ling espera uma mulher que seja bonita e que goste de sua carreira no exército, que se encante com sua lábia e o ache bonito e, por fim, Chien Po deseja encontrar uma mulher que saiba cozinhar muito bem sem se importar com a aparência de seu par.

Ao ser intimado para cantar, Ping expõe que seria interessante ter uma mulher inteligente que fale o que pensa. Entretanto os demais soldados rejeitam essa ideia e completam dizendo que não faz sentido ter uma mulher assim ao lado.

Nessa canção, o que pode ser visto é um certo padrão de mulher a se casar que

corresponde ao padrão desejado pela família de Mulan na primeira canção: uma mulher bela, com uma aparência agradável, que saiba cuidar de seu marido, como por exemplo cozinhar para ele, que aumente a autoestima desse homem e que viva em prol desse soldado.

A mulher desejada por esses soldados é aquela que espera ao portão pela vinda de seus heróis feridos de guerra e que o admire por ter ido à guerra, por sua coragem e bravura. Tal mulher deve satisfazê-los em todos os sentidos e ela deve ocupar, em certa medida, o espaço materno na vida deles: cuidando, alimentando, incentivando, elevando a sua autoestima e afins. Tais características foram naturalizadas na figura da mulher ideal à espera do herói de guerra. Em outras palavras, a mulher pela qual vale a pena ir à guerra é a mulher que cuida de homens, tendo filhos ou não.

V.III A EXÓTICA MORA AO LADO:
The Princess and the Frog (2009)

Mesmo depois do sucesso do 3D de *Toy Story*, a Disney investiu 105 milhões de dólares para a produção de seu último filme 2D, *The Princess and the Frog*. A ideia de fazer uma nova princesa americana encantou o estúdio e, pela primeira vez, representada nas telas, a Disney constrói uma princesa de ascendência africana e uma série de prós e contras devem ser mencionados em relação a esta princesa.

A representatividade que essa personagem carrega diz respeito a uma série de movimentos sociais que vinham eclodindo pós terceira onda feminista: os feminismos negros ganharam visibilidade; produções acadêmicas, culturais e sociais vinham sendo feitas por afrodescendentes e a mídia começou a trazer, aos poucos, o racismo estrutural e [des]velado das produções hollywoodianas do começo do século. Atrizes e atores negros quase não eram nomeados à premiação do Oscar, poucas atrizes e poucos atores negros ganhavam papéis de destaque nos filmes e, quando ganhavam, geralmente eram em estilos restritos do cinema. E, como bem pontuaram bell hooks, Angela Davis, Patricia Hill Collins e outras: se para as mulheres brancas, da classe média, ter igualdade salarial ou até mesmo a chance de igualdade na concorrência no mercado de trabalho, nas universidades e na sociedade era difícil, para as mulheres negras a situação era mais complicada.

Mulheres brancas da classe média tinham questões como liberdade sexual em pauta, mulheres negras ou brancas pobres tinham questões de sustento e saneamento básico como pauta obrigatória de seus movimentos. Enquanto as mulheres brancas comemoravam o anticoncepcional, as mulheres negras comemoravam a inserção de mulheres em sindicatos operários. Fato é que a discrepância de pautas, que por anos excluiu as mulheres de cor, era um grande abismo para o que, desde a terceira onda, vem sendo defendido por uma parte do movimento feminista: a unidade.

Então, colocar Tiana como protagonista, com um par não branco e uma série de personagens afrodescendentes demarca uma certa tendência de o público consumir e do *branding* pessoal, da qual a Disney se beneficiaria. O público compra, consome, se sente, em partes, representado e faz *marketing* do filme para seu círculo social a fim de que esses comprem e consumam a nova produção com, pela primeira vez, afro-americanos.

Contudo, há o outro lado dessa produção. Nota-se, a um tempo, que as produções da Disney – dos estúdios de animação – transformaram suas personagens não brancas em animais ou em personagens não humanas. Isso não aconteceu com as produções analisadas anteriormente, tal mudança se inicia na virada do século. Claramente a linguagem da

animação permite que o lúdico seja colocado em jogo, que pessoas sejam animais, que animais sejam pessoas e que seres sejam ambos, como Ariel. Mas a repetição de personagens negras como não humanos em boa parte dos filmes é, no mínimo, alvo de estranhamento.

The Princess and the Frog de 2009, *Spies in Disguise* de 2019 e recentemente *Soul* de 2020 demarcam as três únicas investidas da produtora, com três estúdios diferentes, em personagens negras como protagonistas e, nas três produções, a/o personagem se transforma em um animal ou em algo não humano: uma rã, uma pomba e uma alma em forma de bola azul e posteriormente num gato. Sem contar os não brancos de *The Emperor's New Groove* de 2000 e *Brother Bear* de 2003.

Em 2020 foi criada uma petição online intitulada **STOP Animation Trope that Dehumanizes Black Characters** no Change.org que se justifica com: Uma vez é um acidente, duas vezes é uma coincidência, três vezes é um padrão. Disney, Blue Sky e agora os primeiros personagens negros da Pixar não conseguem permanecer humanos. Tiana de *'The Princess and the Frog'* (2009) se transformou em um sapo, o agente secreto negro em *'Spies in Disguise'* (2019) se tornou um pombo e o músico negro em '*Soul*' da Pixar (2020) se transformou em uma bola de um fantasma. O tropo perturbador de roubar personagens não brancos da necessária representação na tela e separá-los de suas identidades raciais e étnicas começou com '*The Emperor's New Groove*' (2000) e *'Brother Bear'* (2003), da Disney, onde os protagonistas humanos nativos do Império Inca e do Alaska passaram a maior parte do filme em forma de animais.

A justificativa continua com a frase do crítico de cinema Peter Bradshaw: "A Disney pode desejar alcançar pessoas de cor – mas a cor verde não era o que tínhamos em mente."

É interessante notarmos o *gap* de dez anos sem produções caricatas e desumanizadoras de não brancos. De 2009 a 2017 o presidente dos Estados Unidos da América, um não branco, nascido no Havaí, incentivou uma política de imigração mais aberta e acolhedora para estrangeiros em solo norte-americano. Barack Obama apoiou a aprovação do DREAM Act, proposta que legalizaria jovens sem documentos com determinados requisitos, como inscrição universitária ou nas Forças Armadas.

Em 2014, Obama anunciou uma nova ordem executiva que protegeria cerca de quatro milhões de imigrantes ilegais da deportação, mas a medida foi derrubada pela justiça. Contudo, apesar das ações executivas para proteger alguns indivíduos, as deportações de imigrantes ilegais continuaram.

Outro fato que não deve ser deixado de lado para compreender tal padrão na animação é que ela foi dirigida por John Musker e Ron Clements que trabalham no estúdio desde sua renascença[437]. Ou seja, os mesmos que produziram representações de mulheres nos filmes *The Little Mermaid*, *Aladdin* e *Hercules* também produziram *The Princess and the Frog*, e o que mais me estranha, *Moana*. Não quero me adiantar em relação a essa problemática participação dos diretores, mas essa informação já mostra indícios de, pelo menos, dois fatos: (i) a companhia Disney não tem nenhum compromisso ético ou moral com as causas que o público diz que ela abraça, afinal, é uma questão mercadológica transformar o padrão representado na tela e (ii) ao analisar cautelosamente percebe-se que Moana não é uma princesa tão empoderada quanto dizem ser, fato esse para o qual trarei algumas considerações ao final de minhas análises.

Essa segunda afirmação me leva a defender o ponto crucial dos filmes do final do século XX até os dias atuais do século XXI – pelo menos até *Moana*: independentes, empoderadas e autossuficientes são as representações de mulheres se, e somente se, forem comparadas com as representações anteriores da mesma produtora. E, mesmo assim, há certas ressalvas e contradições narrativas que merecem ser elencadas não só para compreensão de que tipos de mulheres estão sendo construídas pela produtora, mas, sobretudo para que mulheres e homens e a-gêneros que assistem a esses filmes possam estranhar o que tem passado despercebido por muitos olhos encantados com o mundo disneyano.

Na análise do longa, dividi o subtópico em cinco seções as quais me permitem empregar, com maior ênfase, os cinco aspectos de minha metodologia. A primeira, intitulada 'The frog prince ou the frog princess? A adaptação da adaptação', abre espaço

437 The Princess and the Frog foi produzido por Peter Del Vecho e conta com John Lasseter e Aghi Koh como produtores executivos e Craig Sost como produtor associado. O roteiro é de Ron Clements, John Musker, Greg Erb e Jason Oremland; o screenplay de Ron Clements, John Musker e Rob Edwards; a edição de Jeff Draheim; a direção de arte de Ian Gooding e as canções originais, a composição da trilha e a condução da orquestra ficaram sob a responsabilidade de Randy Newman. O supervisor de efeitos visuais foi Kyle Odermatt; a supervisora técnica foi Kimberly W. Keech; o supervisor artístico da história foi Don Hall; o supervisor de layout Rasoul Azadani; de backgrounds foi Sunny Apinchapong; de clean-up, Vera Pacheco e de efeitos de animação Marlon West. A supervisão dos estilos de cores e composições ficou sob a responsabilidade de Maria Dolores Gonzalez; a supervisão técnica e o suporte artístico foram feitos por Gina Bradley; a produção musical foi de Chris Montan que contou com uma canção escrita e interpretada por Ne-Yo, intitulada Never Knew I Needed e a história é pautada na narrativa infanto-juvenil de Elizabeth Baker, intitulada The Frog Princess. A voz de Tiana foi interpretada por Anika Noni Rose; Charlotte por Jennifer Cody; Eudora por Oprah Winfrey; Tiana pequena por Elizabeth Dampier; Charlotte pequena por Breanna Brooks e Mama Odie por Jenifer Lewis. O animador responsável por Tiana foi Mark Henn; Charlotte, Nik Ranieri; Mama Odie e Juju, Andreas Deja e Eudora e James ficaram sob a responsabilidade de Ruben Azama Aquino.

para as análises de roteiro comparando a do conto 'A princesa e o sapo', a adaptação de Elizabeth Baker de 2002, intitulada *The Princess Frog*, e a narrativa disneyana do filme em questão. Na segunda, intitulada 'A segunda princesa norte-americana: Tiana ou Charlotte LaBouff?' procuro compreender como as personagens mulheres foram colocadas na narrativa, buscando responder a principal questão: com qual personagem o público se identificará imageticamente? A princesa que se torna uma rã, desumanizada, verde, esguia e gosmenta ou a princesa, herdeira, de classe média alta, branca e loira? Ademais, personagens como Eudora e Mama Odie também serão analisadas.

Em 'Mulheres no mercado de trabalho: o feminismo capitalista *versus* a tradição romântica' procuro compreender quais relações entre mulheres e mercado de trabalho são representadas na animação, bem como, por outro lado, a insistência da narrativa em relacionar sucesso e felicidade condicionados à vida romântica e não, ou não somente, ao trabalho.

'O fim do clássico: a última animação 2D da Disney' trata-se dos aspectos cinematográficos que, pela última vez na história da Disney, usa do 2D como característica fundamental. Isso se deve ao sucesso de *Toy Story*, da Pixar, bem como aos sucessos da concorrente DreamWorks com *Shrek*, além do já relatado caso de fracasso de bilheteria de *Home on the Range,* de 2004, da Disney.

Por fim, em 'Estou quase lá: canções da dupla jornada das mulheres', analiso as canções da animação que, como no começo dos anos de 1990, voltaram a ser numerosas e ajudam na construção de sentido do filme. Destaco desta a esperança de Tiana em conseguir seu restaurante e o ritmo inspirado no jazz e no soul, ritmos típicos do contexto espacial da narrativa: a Lousiana.

❖

The frog prince ou the frog princess? A adaptação da adaptação

Apesar de a história ser influenciada pelo conto de E. D. Baker, pouquíssimas semelhanças são visíveis com a narrativa disneyana. E apesar de mencionarem *en passant* o conto dos irmãos Grimm *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich*, que, em português poderia ser chamado de O príncipe sapo ou Henrique de Ferro, a protagonista da narrativa da animação é a princesa e não o príncipe.

Assim como na história narrada por Baker, a jornada que interessa ao leitor ou leitora e ao espectador ou à espectadora é a da princesa. Algumas personagens são similares entre os dois suportes, como a existência de uma bruxa boa que tem uma relação muito

íntima com a floresta e com a natureza; o animal de estimação dessa bruxa que é uma cobra; o príncipe que foi transformado em sapo e o animal que, aparentemente, seria o predador de sapos e rãs, mas que na verdade guia o casal transformado em animais rumo a cumprirem a sua jornada de transformação em humanos – no livro esse animal é uma cobra chamada Dentão e na animação é o crocodilo Louis.

Há a figura da mãe da protagonista em ambas as narrativas e algumas personagens que estão em ambos os suportes parecem desempenhar papéis diferentes com a mudança desses. Por exemplo, a figura da boa bruxa, desempenhada no conto pela tia da protagonista é exercida no filme por uma mulher totalmente desconhecida das personagens principais. Enquanto uma se chama ou é reconhecida pelo codinome bruxa verde, na animação a mesma bruxa é chamada de mama Oddie e suas características físicas são diferentes.

Alguns animais aparecem em ambas as narrativas como os cachorros e os vagalumes. Entretanto os cachorros no filme reconhecem a protagonista e têm alguma relação de proximidade com ela, enquanto no livro um dos cachorros é o cavalo do príncipe e os demais tentam comer o príncipe e a princesa.

Os vagalumes, no desenho, aparecem como amigos dos anfíbios, porém no livro os vagalumes são pura e simplesmente alimentação dos protagonistas. Provavelmente a escolha por mudar a relação entre os animais e os protagonistas transformados se deve ao fato de que a animação dialoga com uma tradição histórica e fílmica em que os vagalumes, de forma geral, são associados a algo positivo, belo, encantador e transformá-los em alimentação dos protagonistas provavelmente poderia causar algum tipo de resistência. Ou seja, tornaria difícil a aceitação das personagens principais por parte do público espectador. A mesma interpretação pode ser dada à figura dos cachorros, ao serem representados de forma mais branda. Mostrar os cachorros comendo ou tentando se alimentar dos protagonistas provavelmente acarretaria uma certa resistência ao filme por parte do público infanto-juvenil, que é culturalmente ensinado a enxergar os cachorros como os melhores amigos do homem, como animais dóceis, companheiros, fiéis e afins.

É interessante notar que a protagonista da animação, Tiana, não é uma princesa. Justamente por não ser tal princesa é que o príncipe Naveen não volta a ser um humano após beijá-la e, por consequência, Tiana acaba se transformando em uma rã. A explicação da narrativa da Disney parece ser mais fácil de entender e de aceitar que a justificativa da transformação da princesa Emeralda – personagem equivalente a Tiana na literatura – em anfíbio. Ao beijar o príncipe Eadrick – o equivalente a Naveen –, Emeralda portava uma

pulseira dada por sua tia, que era bruxa, para proteção dela e todos os feitiços que fossem lançados contra a sobrinha retornariam para quem os lançou e, por isso, ela se transformou numa anfíbia em vez de reverter o feitiço lançado para o príncipe.

A figura da mãe também é diferente. Se por um lado, a narrativa escrita traz uma mãe que não se importa com sua filha e que a obriga a seguir um casamento arranjado e se portar como uma verdadeira princesa (comportamentos, valores e atitudes vistos como positivos para a realeza), por outro lado, no desenho, há Eldora que, apesar de não concordar com o empenho exagerado da filha em conquistar o seu espaço perante a sociedade de forma a se autossustentar e ter o seu próprio negócio, em nenhum momento tenta afastá-la desses ideais ou dessas responsabilidades.

O que pode ser visto em ambas as narrativas são mães contrárias: uma é o duplo da outra. Apesar de, de alguma forma, se importarem com suas filhas, Eudora aconselha Tiana a prestar atenção em outros aspectos de sua vida que são tão importantes quanto a independência financeira e a mãe de Emeralda força uma relação com um príncipe para que a filha se enquadre nos papéis sociais direcionados às mulheres ligadas à realeza porque não queria que sua filha sofresse as consequências de terminar a vida solitária e desamparada.

Além de serem guiados por um predador – Dentão na literatura e Louis no filme – o casal, na animação, também é guiado por um vagalume chamado Jay e ambos os animais guias se tornam o elemento cômico da narrativa como se fossem ressignificações daqueles animais que guiavam e que seguiam as protagonistas das décadas de 1990.

Há ainda dois últimos elementos importantes para pensarmos na distinção entre ambas as narrativas. O primeiro é de que a figura masculina na animação tem um papel fundamental. O pai de Tiana é o fio condutor para que ela vá em busca de ter um restaurante, mas também é aquele que faz com que ela perceba que o que realmente importa na vida, segundo a construção de valores da Disney, é o amor. A figura do bruxo que lançou o feitiço sobre Naveen, Dr. Facilier, e o conselheiro que se deixa ludibriar por ocupar um cargo de importância na vida também são extremamente importantes para o desenrolar da narrativa.

Contudo, para que seja compreensível a importância da figura masculina na versão da Disney, contarei em linhas gerais como se desenvolve a narrativa fílmica e como ela é importante para que se possa compreender o relacionamento entre a protagonista e seu pai e a associação de valores atribuída à mulher e a relação das categorias gênero, classe e raça que, de alguma forma, está sendo representada nesta animação.

A narrativa começa com Eudora contando um trecho do Príncipe Sapo, dos Irmãos Grimm, para Charlotte e Tiana. Nesta sequência, mostra-se o livro que, dessa vez não remete mais aos códices medievais, mas às primeiras impressões de contos de fadas modernos.



Imagem 204: O livro dos irmãos Grimm
The Princess and the Frog, 2009, 1m35s

Conforme Tiana e Eudora vão para casa, o público acompanha visualmente e sonoramente que há uma distância grande entre a vida de Charlotte e aquela de Tiana. A última vive num bairro simples, mais escuro, aparentemente às margens, geográfica e socialmente, do considerado médio e alto padrão na cidade de New Orleans, onde se passa a história.

Ao chegar em casa, Tiana ajuda o pai a preparar um gumble, prato típico da cultura afro-americana dos Estados Unidos. Em seguida, é mostrado que todos os vizinhos foram convidados para jantar e cada um levou um prato para dividir com os demais. Nessa sequência, o senso de comunhão e comunidade é explorado pelos roteiristas ao apresentarem uma parcela de afro-americanos da região de New Orleans partilhando a refeição.

É interessante notar que logo nessa primeira sequência há um interessante diálogo entre o pai de Tiana e a protagonista, a saber:

> James (pai): Você sabe o que faz uma boa comida? Ela reúne pessoas de todas as esferas da vida. Isso as aquece e coloca pequenos sorrisos em seus rostos. E quando eu abrir o meu próprio restaurante... Eu falo pra vocês, as pessoas vão fazer fila por quilômetros só para provar minha

> comida.
> Tiana: Nossa comida.
> James: Isso mesmo, bebê. Nossa comida[438].

Em seguida, Tiana pede a concretização do sonho – pelo menos é o que dá a entender – à primeira estrela da noite: *please, please, please*! E abraça a imagem do restaurante. Porém, em seguida, vê um sapo, grita e sai correndo. Até aqui podem-se notar dois fatos interessantes: a metapiada e a metanarrativa estão em jogo desde a primeira sequência de Eudora lendo o conto para as meninas até o momento em que o sapo aparece para Tiana quando criança, o que se repetirá anos depois, na mesma narrativa.

Após a apresentação da gênese do sonho de Tiana quanto a ter um restaurante e a relação desta com seu pai, de admiração e de parceria, a sequência posterior, por continuidade espacial, nos revela uma passagem de anos, indefinida, na qual Tiana já é uma jovem mulher, com dois empregos, que não se diverte, não descansa e não desiste de seu ideal.

O motivo de sua não desistência é múltiplo e complexo. Porém, aparentemente, a raiz mais profunda desta persistência parece ter relação com a morte de seu pai, James, que não conseguiu realizar o sonho da independência financeira em vida.

Contudo não posso restringir a perseverança da protagonista pura e simplesmente à morte do pai e a alguma intenção de deixá-lo orgulhoso, mesmo depois de morto. Tiana é uma mulher jovem, negra, pobre que viu seu pai falecer sem conseguir realizar seu sonho e viu sua mãe trabalhar bastante, durante toda sua vida, inclusive a levando para o trabalho, pois não tinha com quem deixá-la. Essas memórias e essa vivência, bem como este lugar, cultural e econômico faz de Tiana uma representação feita pelos roteiristas da realidade da jovem negra nos Estados Unidos. A narrativa parece se passar entre 1910-50, e essa localização espaço-temporal tem relação com a questão estética das vestimentas e de arte que se vê nas revistas, da arte que é evocada na própria animação, por algumas vestimentas e pelo auge das músicas de origem afro-americana como jazz e o blues. Também se nota uma manchete de jornal em que está escrito 'Wilson Elected', referência, provavelmente, ao presidente estadunidense Woodrow Wilson (1913-1921). Porém, apesar de se passar, ficcionalmente, neste período, Tiana é uma princesa no século XXI.

---

438 James (pai): You know the thing about good food? It brings folks together from all walks of life. It warms them right up and it pulls little smiles on their faces. And When I open up my own restaurant… I tell you, people are going to line up for miles around just to get taste my food.
Tiana: Our food.
James: That's right, baby. Our food.



Imagem 205: Art Déco
The Princess and the Frog, 2009, 5m07s e 14m08s; Capa da Vogue, 1927 e Ilustração – Art Déco, 1926.

Como já mencionei no decorrer desta pesquisa, todas as produções, apesar de remontarem a épocas muito distantes ou mesmo épocas que temporalmente não se encaixariam em nenhuma divisão historicamente reconhecida, todas são frutos do período histórico em que foram criadas e não seria diferente com *The Princess and the Frog*.

A narrativa de Baker, por exemplo, se passa numa época inspirada pela Idade Média. Isso é perceptível pelas figuras dos reis, cavaleiros, dragões, bruxas, feiticeiras e monstros que, ao longo da narrativa, vão sendo inseridos para construção e desenvolvimento da história. Por outro lado, a narrativa da Disney, em nenhum momento cita ou se inspira nesta Idade Média fantástica que muito circulou e circula nas mídias, em especial nas audiovisuais. Ao abordar os Estados Unidos das décadas de 1920-50 os roteiristas desta animação, mais uma vez, rompem com o clichê da Disney de retomar um conto da Idade Moderna e situá-lo no período medieval ou de transição para o moderno. Ou seja, apesar de a animação ter alguma ligação com contos modernos, a roupagem é estadunidense do período contemporâneo.

Por conseguinte, sendo a produção fruto de seu tempo de produção, a protagonista é a representação destes roteiristas do que mulheres jovens negras enfrentam não nos Estados Unidos da década de 1920-50, mas em dias atuais. A realidade da mulher negra no Ocidente deve ser pensada a partir dos elementos de gênero, classe e raça como foi defendido e divulgado por autoras como Angela Davis que em seus estudos abordam que o feminismo, por muito tempo, ignorou essas outras categorias e só se voltou para a categoria gênero, esquecendo-se que a realidade e a experiência das mulheres de cor eram totalmente diferentes e divergentes daquelas das mulheres brancas. Mulheres de cor, principalmente as que economicamente não eram favorecidas, são experiências que remontam a longas jornadas de trabalho, dificuldades de manutenção econômica da casa, objetificação e exotificação de seus corpos e, muitas das vezes, o não reconhecimento

dessas no espaço público e político, algo que foi visto, em certa escala, com Pocahontas e Mulan.

Ao longo da narrativa, ao olhar Tiana tentando conquistar o seu restaurante, percebe-se que todos os homens, inclusive os afro-americanos, procuram desestimulá-la a continuar perseverando ou, até mesmo, minam seu sonho por uma questão financeira. Ainda há o não reconhecimento de suas capacidades de gerir um negócio, seja porque ela é uma mulher, seja porque ela é jovem, seja porque ela é negra.

Exausta de tentar conseguir por conta própria o restaurante, Tiana se vê em meio a uma situação que ela crê que seja a sua última chance de conseguir o restaurante: um sapo falante se intitula príncipe e promete que, se ela o transformar em príncipe novamente, com um beijo, ela terá o restaurante, pois ele pagará para ela.

O príncipe é Naveen, príncipe vindo de Maldônia – reino construído pela Disney –, que foi deserdado por seus pais pelo fato de não levar a sério seu cargo político e social. Sua ida até new Orleans foi planejada a partir de duas premissas: (i) ele gostava de música e queria ser músico, e (ii) sabendo que havia uma mulher jovem muito rica na cidade, Charlotte, amiga de Tiana, que queria se casar, ele poderia ser seu marido e ter segurança financeira para ser músico e não depender mais de seus pais.

Contudo, ao saber que o príncipe desembarcaria na cidade, um charlatão o convence a tomar uma poção e fazer um contrato com ele com a finalidade de que ele não precise se casar e ter uma vida feliz e abundante ligada à música. Neste momento da narrativa percebe-se que ele só cai na conversa do charlatão porque o seu acompanhante ajuda o vilão a enganá-lo. Assim, seu acompanhante passa a se parecer com o príncipe e o príncipe se transforma num sapo. O plano daria certo se não fosse pela fuga do príncipe transformado em sapo e seu encontro com Tiana.

O feitiço seria quebrado se Tiana fosse uma princesa e de fato o beijasse. Entretanto Tiana era apenas uma mulher pobre que estava bem-vestida na festa de boas-vindas do príncipe. Sua amiga Charlotte, a dona da festa, tinha lhe emprestado um vestido após ela ter sujado seu vestido original. Naveen oferece uma recompensa para Tiana se ela o beijar e o transformar em humano novamente. Vendo no príncipe sua última chance, ela o beija sem saber que precisaria ser uma princesa para tal e acaba se transformando numa rã.

O responsável pelo feitiço é caracterizado na narrativa como um bruxo ligado a algum tipo de religiosidade africana que lê tarô, faz encantamentos, poções e faz sonhos se tornarem realidades. Tiana o chama de *shadowman* e ele parece ser, a princípio, um homem

cheio de ódio que faz o possível e o impossível para obter sucesso e fama. Seu ódio parece ser destilado no acompanhante do príncipe e ao tentar convencê-lo a se passar pelo príncipe ele diz: 'Você não está cansado de viver à margem enquanto todos aqueles gatos gordos em seus carros elegantes não lhe dão nem um olhar de esguelha?'[439]

É interessante mostrar que essa fala, apesar de ter uma relação com o lúdico e com a própria narrativa fantasiosa da animação, também tem relação com uma situação socioeconômica e política enfrentada pelos afrodescendentes em solo estadunidense. Ao colocar o homem negro cansado de viver às margens da sociedade, enquanto alguns poucos detêm poder, fama e o dinheiro, como o vilão da narrativa a Disney apresenta ao público uma dualidade interessante que merece ser analisada com cautela: Dr. Facilier, o vilão, e Tiana, a heroína, são aqueles que usam de sua cultura e de seus alimentos tradicionais para corromper o *status quo* vigente naquela sociedade.

O primeiro elemento desta dualidade é que o vilão é um homem, algo que foi explorado nos filmes de *Mulan* de 1998, *Pocahontas* de 1995 e *Beauty and the Beast* de 1991. O segundo ponto desta dualidade é que a frase, de estar cansado de viver às margens como um homem negro, que mora nas ruas e se sustenta a partir de sua cultura e de sua tradição religiosa, é uma representação de uma realidade social vivida por muitos afrodescendentes em solo americano. Essa relação do homem negro com a sua religião, ou melhor, dos homens negros com suas religiões, é um aspecto bastante importante na vida social desse grupo étnico. Muitos homens e muitas mulheres cultivam essas tradições advindas do continente africano e as ressignificam em solo americano, a partir dos sincretismos que suas religiões tiveram de passar para continuar existindo e resistindo no período da escravidão.

Todavia, como já mencionei, tal representação do homem ligado à religião e que usa dela dentro da animação para fazer o mal, o caracterizando como um vilão, cria uma forte dualidade pois coloca em um papel de destaque uma cultura, ou melhor, culturas afrodescendentes e afro-americanas, que muitas vezes são ignoradas, mas também as valora, pelo menos neste primeiro momento da narrativa animada, em termos negativos, como algo que merece desconfiança. Então, nesse primeiro arco, tem-se que: as comidas dos afro-americanos são boas, mas suas religiões e religiosidades não. Além disso, criar um vilão branco poderia abrir margem a discussões de aculturação, dominação, escravidão, reparação histórica e afins.

439 Aren't you tired of living on the margins while all those fat cats in their fancy cars don't give you so Much as a sideways glance?

Assim, a narrativa apresenta que Dr. Facilier é apenas um soldado das divindades que desejam almas para si. O vilão faz acordo com os espíritos e pede ajuda deles em troca das almas desoladas de New Orleans. Essa relação da religiosidade e religião afrodescendente e afro-americana com algo negativo é transformada em algo positivo quando associada à figura de Mama Odie que também é de ascendência africana e ajuda o herói e a heroína a cumprirem seus papéis na narrativa e a se livrarem do feitiço.

Enquanto o vilão é retratado de uma forma muito estereotipada, falando com os espíritos, possuindo máscaras tribais e objetos que remetem às religiosidades e religiões africanas; Mama Odie é apresentada de forma menos carregada, com poucos elementos ditos culturalmente associados às religiões e religiosidades de matriz africana.

Tal personagem, apesar de possuir saberes mágicos e viver na floresta, veste a cor branca e é cega, o que, de certa forma, traz elementos tradicionalmente associados a muitas religiões: o cego ou a cega é aquele ou aquela que tem visão espiritual, como na Grécia Antiga e em Moçambique, por exemplo. Isto é, sua cegueira e o uso da cor branca são culturalmente vistos e associados de forma positiva.

No decorrer da narrativa, Tiana tem a ideia de voltar para New Orleans para desfazer a confusão. Neste processo, ela constrói uma embarcação e um remo e mantém uma atitude proativa em todas as aventuras e obstáculos da floresta. Por outro lado, Naveen começa a tocar com Louis, o crocodilo. Ela abre os caminhos para que eles circulem pela floresta, enquanto Louis e Naveen apenas tocam.

Aos poucos Tiana tem contato com verdadeiros casos de amor ou é incentivada a olhar por esse lado, tanto por Naveen, quanto pelo vagalume Ray e Mama Odie. Em outras palavras, o amor se torna o caminho 'oposto' ao da carreira e, enquanto o olhar da protagonista está vertido para o profissional, todos à sua volta tentam fazê-la olhar para o outro lado. No meio do percurso, Tiana não sabe qual dos dois lados escolher, e Naveen, que já tinha clareza de seus sentimentos, por amor a Tiana e seu sonho de conseguir o restaurante, acaba continuando o plano de retornar a New Orleans.

Ao chegar no meio da comemoração do Mardi Gras, no carro alegórico do Rei Tritão, cercado de peixes jogando os colares de contas, o falso príncipe Naveen/Lawrence e Charlotte estão prestes a se casar. Ao perceber que o verdadeiro Naveen e Tiana conseguiram escapar da floresta e que Ray, o vagalume, pegou o colar que quebra o encanto, *shadowman* manda os espíritos irem atrás do inseto e acaba matando-o com uma pisada. Tiana desfaz o encanto, mas Naveen continua em forma de sapo; Charlotte tenta ajudar Naveen o beijando, mas como ela também não é princesa de verdade, juntando isso

ao fato de que o prazo para a nova transformação em humano já havia expirado, nada acontece com ele.

Desistindo de se transformar em humanos, Naveen e Tiana se casam no final, sob a benção de Mama Odie que os declara sapo e rã e, ao se beijarem, transformam-se em humanos novamente. Ao final, Tiana, Eudora, Charlotte, Naveen e Louis terminam a história felizes, cada um desempenhando um papel no restaurante: músicos, ajudantes, convidados, clientes e proprietária.

❖

A segunda princesa norte-americana: Tiana ou Charlotte La Bouff?

Na primeira aparição, Tiana e Charlotte são crianças. A protagonista veste verde, com um vestido de corte simples e uma coroa na cabeça. Charlotte veste vestido rosa parecendo de princesa, mas com uma varinha e um chapéu icônico de fada madrinha, segurando um gatinho. Enquanto Tiana parece ser uma menina mais comportada, talvez pelo ambiente, Charlotte é mimada. Seu pai dá tudo o que ela quer, pois a narrativa induz o espectador ou espectadora a pensar que ele é ausente em relação ao cotidiano da filha por conta de seu trabalho.



Imagem 206: Charlotte e Tiana crianças
The Princess and the Frog, 2009, 1m48s

A mãe da Tiana/ Eudora possui uma camisa branca, um cardigã bege, uma saia azul e um sobretudo e chapéu em tons marrons. Ela é contratada na casa da Charlotte para fazer o vestido da Charlotte de fada madrinha e o pai da Charlotte a caracteriza como a melhor estilista de New Orleans.



Imagem 207: Eudora
The Princess and the Frog, 2009, 2m13s e 3m08s.

Apesar do pai de Tiana também ser ausente por conta do trabalho, em vez de lhe ensinar o que é o amor por meio de vestidos, brinquedos, animais de estimação, lhe instrui a partir da união da comunidade onde vivem, bem como através do preparo de refeições.

Como em *Cinderella,* os quartos das personagens e os espaços onde essas transitam também ajudam a reforçar suas personalidades. Enquanto o quarto de Charlotte é todo rosa, branco, dourado e salmão, cheio de livros, bonecas e brinquedos e sua casa possui três andares, é bem localizada, uma bela construção provinciana que explora as cores branca, verde, dourado e rosa; Tiana é associada aos cenários comumente usados pelas classes médias e baixas. Como exemplo tem-se o bondinho nas cores verde, amarelo e marrom que combinam com as vestes de Tiana e de sua mãe. O quarto da Tiana criança é verde, marrom, branco, com pouca iluminação e cores pastéis. Possui uma boneca, um abajur, um cavalinho de pau, um ursinho, desenhos, um colar de contas ao chão, uma jarra com uma bacia na cadeira pra lavar o rosto e escovar os dentes.



Imagem 208: Casa e quarto de Charlotte La Bouff
The Princess and the Frog, 2009, área externa – 1m08s e 3m35s; área interna – 2m12s; 1m18s; 3m19s e 1m20s.



Imagem 209: Casa e quarto de Tiana
The Princess and the Frog, 2009, linha de cima – 6m31s; 3m58s e 4m49s; linha debaixo - 3m50s;4m04s e 3m20s

Ao crescer, na transição, o quarto da Tiana adulta é colorido nas cores amarelo, azul, verde, marrom e continua com tons pastéis. Mas se veem vários livros, sendo um deles *'france cuisine',* indicando ao espectador ou espectadora que Tiana estudou sobre culinária francesa, uma das principais e mais famosas gastronomias do mundo. Um colar de contas do Mardi Gras e um despertador. O quarto adulto de Charlotte continua o mesmo, mudando o tamanho dos móveis apenas. Nota-se, então, o exagero e abundância de uma em contraposição aos poucos brinquedos da outra; bem como a imaturidade ou infantilidade da Charlotte adulta em comparação com a vida voltada a estudos e trabalhos de Tiana.



Imagem 210: Quartos de Tiana e Charlotte adultas
The Princess and the Frog, 2009,6m35s; 25m24s e 25m34s

Na segunda aparição, Tiana usa roupa na cor ciano, cabelos desgrenhados, sapatos marrons, avental branco, um *cap* específico das garçonetes dos EUA das décadas de 1930-1960 e, na terceira vestimenta, Tiana usa um vestido amarelo e verde com avental branco. Ambas as roupas remetem ao seu trabalho de garçonete e a escolha tem relação com representações de época das cores associadas a essa profissão. As cores usadas pelos trabalhadores e trabalhadoras de restaurantes, cafés e *fastfoods* da época geralmente eram amarelos e azuis. A primeira, de acordo com alguns estudos de design, ajuda a passar a

sensação de fome – como todas as cores quentes –, bem como dá destaque entre fundos pretos ou vermelhos, comuns em redes de fast-food e o azul de tranquilidade e solidez do negócio, uma certa segurança ao cliente. Também é importante que lembremos da tradição disneyana de relacionar essas cores com suas princesas, principalmente o azul, que será retomado em outra vestimenta de Tiana, aludindo à cor do vestido de Cinderela.

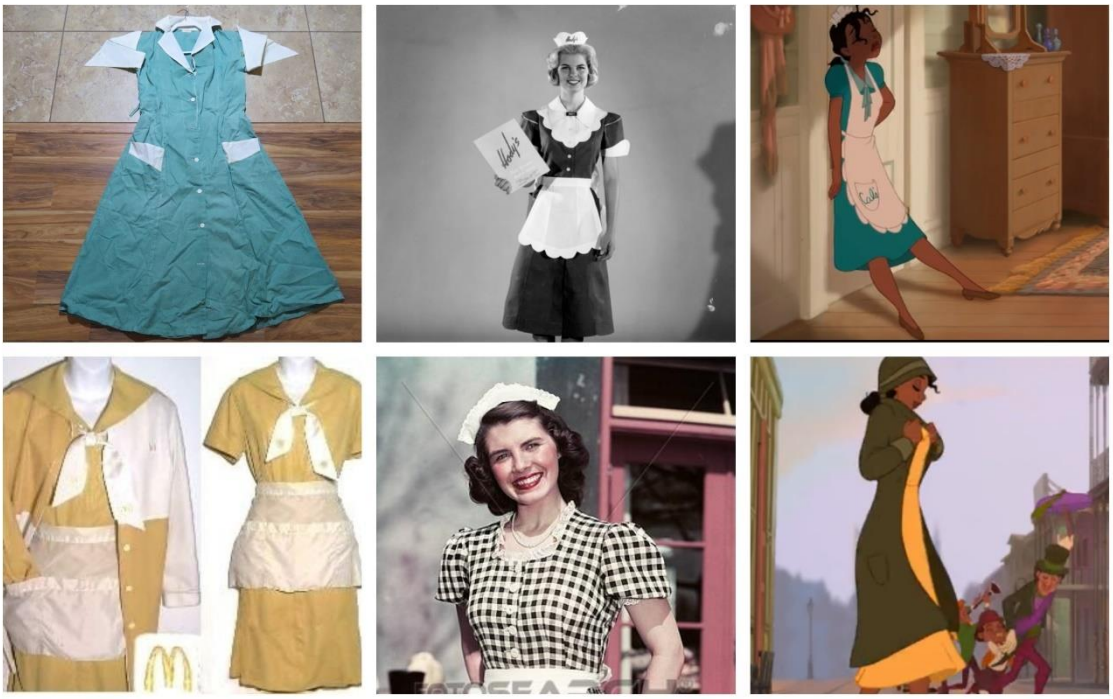


Imagem 211: Roupas de Garçonetes 1940-1960
Vestimenta vintage azul de Montana, 1950; Garota propaganda do Hody's simulando uma garçonete, 1962; Vestimenta do Mcdonalds para garçonetes de 1968, Alamy Photos and Archives; Vestimenta usada pela garçonete do filme Mildred Pierce, 1945; Tiana, The Princess and the Frog, 2009, azul – 6m42s e verde/amarelo – 7m40s.

Nota-se também que as cores amarela e verde são cores análogas que combinam entre si. O uso dessas cores na produção de design em Art Déco para revistas era bastante explorado, o que provavelmente teve relação com a escolha das paletas usadas tanto nos cenários – a floresta usa bastante essa combinação – quanto nas roupas de Tiana. Por sua vez, Charlotte adulta usa vestes na cor rosa, brincos azuis, maquiagem também em tom azulado. E, enquanto Tiana é representada com uma personalidade de persistência e proativa, Charlotte é colocada como escandalosa e ansiosa, como alguém que atropela os outros ao falar.

Suas vestes fazem referência à época representada, mas como sinônimo de uma mulher bem-vestida, com acesso a alta costura da época. O rosa que a acompanhará em toda a narrativa remete-se ao exagero de sua feminilidade. E é interessante notar que vestes

inspiradas pela moda *flapper*[440], performance, expressões e falas combinados apresentam, de forma cômica e até satírica, um padrão de mulher que sonha em se casar, branca, loira dos olhos azuis – padrão comum em atrizes hollywoodianas da época de 1930-50 como Carole Lombard, Jean Harlow, Kay Williams, Maria Franklin e Sylvia Ashley –, possui um corpo de formas bastante arredondadas que combinam com as roupas *flappers* e com a Art Déco, das décadas de 1920-30 que reduz os contornos, majoritariamente, a linhas retas e formas geometrizadas, pouca ornamentação (conferir imagem 205 para ver a Art Déco).



Imagem 212: O Estilo Flapper, 1920
Louise Brooks, 1927; Greta Niessen, 1924, Getty Images Gallery; Charlotte, The Princess and the Frog, 2009, 10m54-55s

Em seguida Tiana aparece em desenho animado no estilo de produções gráficas da década de 1920-30 de revistas e periódicos impressos vestida com roupa da moda *flapper* na cor branca. A escolha do branco tem relação com o contraste que faria com toda a sequência a partir dos cenários e da própria cor usada na protagonista. Contudo o branco é colocado no ambiente de restaurante como a cor usada pelos chefes de cozinha e pelos cozinheiros e, apesar de Tiana ser a dona do restaurante, em trechos desta sequência animada, ela aparece cortando alguns legumes, ensinando alguns cozinheiros a temperar e finalizando alguns pratos, o que faz dela, então, a chefe do restaurante e não apenas a proprietária.

440 Termo usado nos anos 1920 para o novo estilo de vida das mulheres jovens. Elas usavam saias curtas, sem espartilho, cortavam seus cabelos curtos (popularmente conhecidos como à la garçonne ou bob cut, hoje também como corte chanel), ouviam e dançavam jazz e charleston e não concordavam com a conservadora conduta feminina, inspirada na Era Vitoriana. Nos países de língua francesa elas eram chamadas de garçonnes e nos Estados Unidos e Inglaterra de flappers.



Imagem 213: O Sonho de Tiana – Moda Flapper e Art Déco Design
The Princess and the Frog, 2009, 14m16s; 14m39s e 15m00s

No baile, ambas as mulheres tratadas aqui com mais ênfase, Charlotte e Tiana, aparecem muito bem-vestidas. Charlotte usa um vestido que parece muito com aquele que ela usou na primeira sequência como criança. O vestido é da cor rosa um pouco mais claro que os tons usados até agora, usa leque na mão, luvas e uma coroa de prata. O corte do colarinho é altíssimo, como o da madrasta da Branca de Neve. O colarinho alto se tornou moda nas cortes europeias em aproximadamente 1500 e, como a festa era à fantasia, Charlotte se fantasiou de princesa. Isso pois sua visualidade, as características estéticas e as cores usadas por ela evocam um status privilegiado, alguma conexão com a corte europeia – seja pelo nome e sobrenome francês, ou pela narrativa cômica de torná-la princesa do Mardi Gras. A relação do vestido e da *mouche*[441] que ela desenha em seu rosto, também reforçam alguma relação com a corte francesa seja pelas pinturas ou pelas mídias. Já a cor não tem relação histórica com a corte do século XVI, mas com aquela do século XVII-XVIII, no qual o tom rosa se tornou popular entre as mulheres da corte, graças a Maria Antonieta.

441 Ao final do século XVII, nos reinados de Luís XIV - XVI, virou moda a utilização da peruca e da pinta falsa no rosto. "Les mouches" ou pintas falsas surgiram para esconder pequenas imperfeições como: sinais de nascença, cravos, espinhas, cortes, e principalmente marcas deixadas por doenças como a varíola. Cf. Histoire physique, civile et morale de Paris: depuis les premiers temps historiques jusqu'à nos jours, de Jacques-Antoine Dulaure, 1824; La femme au XVIIIe siècle (Nouvelle édition, revue et augmentée), de Edmond et Jules de Goncourt, [1882], 2014, e Histoire de la mode en France. La toilette des femmes depuis l'époque gallo-romaine jusqu'à nos jours, de Augustin Challamel, de 1875.



Imagem 214: Referências francesas da fantasia de princesa de Charlotte
Les Mouches/ Pintas Falsas – Retrato de Dauphine Marie Anne da Baviera, Biblioteca Nacional da França, 1680; Une dama a as toilette, François Boucher, 1738; Charlotte – The Princess and the Frog, 2009, 23m30s e 22m34s; Vestidos de cor rosa – Marie Antonieta, Vigée Le Brun, 1787; Anne rainha da Áustria e França, c. 1840; Gola alta - Mary, rainha da Escócia, 1542.

Em distinção, Tiana aparece com uma fantasia nas cores marrom, bege e mostarda e sua referência tem relação com o Oriente médio. A ideia era tanto contrastar com a europeização de Charlotte, quanto com as cores que aparecem em seu vestido. Isto é, a decisão de apresentar uma das mulheres com a roupa da corte francesa e a outra com uma fantasia do Oriente médio me parece uma escolha deliberada. Há conflitos dos franceses com alguns países do Oriente Médio desde o período da Idade Moderna. Conflitos por territórios, controles econômicos e até mesmo, artefatos culturais, artísticos e históricos. Ademais, mesmo em contraste, a cor rosa e a cor marrom são cores análogas, tanto quanto o amarelo e verde e, por consequência, são agradáveis de observar em confluência.

A protagonista é apresentada com um vestido longo e não muito chamativo, mas percebe-se que sua fantasia se refere ao mundo árabe, principalmente pelo turbante árabe em sua cabeça, circunscrito com um véu. As cores usadas, sem pensar a relação com a vestimenta de Charlotte, vinculam-se com o tema do deserto, do calor e do sol. Porém, é importante notar o desconhecimento dos animadores que fizeram essa fantasia: o tipo de

turbante com véu colocado em Tiana: não é possível diagnosticar se era pra ser uma representação dos chapéus das odaliscas ou se é a representação do turbante usado apenas por homens no mundo árabe.



Imagem 215: O turbante/chapéu da fantasia de Tiana
Tiana, The Princess and the Frog, 2009, 22m55; Retrato de Odalisca em prato, No. 125 de l'Exposition Universelle, 1867 e Rudolph Valentino, The Sheik, 1921.

Ressalto a importância de se apresentar duas figuras que se localizam em lados opostos do espectro econômico e social dessa representação dos Estados Unidos. Uma loira, branca, de olhos claros, economicamente estável, que mantém o sonho de encontrar o amor de sua vida. Charlotte não entra em conflito com questões trabalhistas ou de independência social e financeira de seu pai. A outra, uma mulher negra, que passa boa parte da animação tentando conquistar sua independência financeira e realizar o sonho, que ela acreditava ser o de seu pai, de possuir um restaurante, fruto de seu próprio trabalho. Enquanto Charlotte não precisa se preocupar com o possível conflito de esferas distintas da vida, Tiana entra em conflito com a esfera do relacionamento amoroso e a dedicação aos sentimentos em contraposição ao trabalho, a independência financeira e o reconhecimento social de seu lugar no mundo.

Até aqui, creio eu que Tiana tenha sido a princesa que mais apresentou trocas de vestimentas e isso se deve ao fato de que cada sequência mostra um desafio, um cenário diferente, uma conquista almejada, um espaço de sociabilidade distinto tanto para o espectador ou espectadora quanto para a própria protagonista. Assim, para acompanhar essas rápidas mudanças, de uma vida relativamente acelerada de Tiana que, apesar de transitar muito bem pelos espaços da alta classe, como a festa da Charlotte, como os de classe mais baixa, como a cafeteria do Duke onde ela trabalha, o recurso de mudança de vestimenta foi utilizado. Em outras palavras, em cada horário, compromisso, trabalho ou situação da vida de Tiana as vestimentas mudam para ajudar o espectador ou espectadora a

perceberem e entenderem tanto o ritmo acelerado da vida da protagonista quanto as múltiplas facetas desta personagem.

Ainda sobre as vestimentas de Tiana, após ter se sujado com comida e ter se trocado para continuar no baile de Charlotte, a protagonista usa um vestido azul com decote coração – moda na década de 1950 amplamente difundida pelas peças produzidas pela Dior, sobretudo para o cinema –, que, de certa forma, faz referência ao vestido brilhante de baile de Cinderela. Seu traje é complementado com um coque no cabelo, um colar com uma pedra azul turquesa, luvas ¾ brancas e é vestindo este traje que o príncipe Naveen, como sapo, crê que Tiana seja uma princesa. Indiretamente ao crer, a partir da vestimenta, que a mulher tem um espaço na corte, o qual ela não possui de fato, é algo que foi explorado em *Cinderella* que só após ter se transformado com os poderes da Fada Madrinha, passou a possuir uma aparência esteticamente agradável para conseguir entrar no baile do príncipe e chamar a sua atenção.



Imagem 216: Tiana vestida de princesa
The Princess and the Frog, 2009, 25m36s

É interessante perceber, também, que se num primeiro momento desta sequência, Tiana usava um vestido de uma cor análoga à de Charlotte, agora usa uma cor que historicamente foi construída como antagônica: rosa como cor símbolo do feminino e azul

como cor do masculino. Contudo, Tiana, que também possui atributos entendidos como masculinos: músculos definidos, inteligência, proatividade e usa de estratagemas para sair das situações de perigo, o azul aqui, a meu ver, demarca muito menos o azul masculino e muito mais a tradição disneyana que até aqui usou essa cor em alguma veste das princesas. Todavia, a cor rosa também foi utilizada em boa parte das princesas, com exceção de Branca de Neve. Então, provavelmente a ideia era relacionar ambas as personagens com as tradições disneyanas.



Imagem 217: O contraste entre Charlotte e Tiana
The Princess and the Frog, 2009, 25m44s

As últimas trocas de roupas de Charlotte, como princesa/noiva no Mardi Gras e como convidada para a abertura do restaurante de Tiana, também exploram a paleta da cor rosa. O vestido de noiva é bastante parecido com o do baile à fantasia. Suas vestes ecoam bastante as produzidas pela Dior nos anos de 1950: a volta das mangas bufantes da era vitoriana, saiotes rodados e cheios, babados e o decote coração.



Imagem 218: Referências do vestido de noiva de Charlotte
Vestidos Dior, saiote cheio em camadas, Dior fashion show beneficente para crianças da vila Pestolazzi, 1956; decote em coração, Jean Dawney, vestido Offenbach rosa, 1950; Mangas Bufantes – retrato de Lauren Bacall, 1951; retrato de Yvonne de Carlo, 1955 In. Getty images gallery; Charlotte – The Princess and the Frog, 1h12m08s e 1h14m12s.

Por outro lado, sua vestimenta para a inauguração do restaurante é a mais requintada e temporalmente localizada de todas: ela usa uma veste característica dos anos de 1920, visível pelo adereço em seu cabelo. Ela usa um *gatsby headband* e a silhueta dos anos de 1920 é reconhecida por seu formato tubular. Como já mencionado, os vestidos eram mais curtos, leves e elegantes, com braços e costas à mostra, geralmente de seda. Esse formato ajudava as mulheres a dançarem *Charleston* e *jazz* sem muita complicação e é justamente Charlotte quem aparece dançando com o irmão de Naveen na sequência final. Os adereços no cabelo eram extremamente populares e o cabelo à *la garçonne* era o mais comum entre as mulheres que estavam "na moda". Em se tratando de corpo,

diferentemente do padrão de Charlotte, curvilínea, o padrão considerado belo era de mulheres magras, sem silhuetas arredondadas e cintura fina, como o de Brigitte Helm e Louise Brooks.



Imagem 219: A moda dos anos loucos
Retrato de Louise Brooks, Berkeley, c.1920; Brigitte Helms, 1932 In. Getty images gallery; The Princess and the Frog, 2009, 1h29m53s.

O vestido na cor verde de Tiana, combinando com a roupa real de Naveen, tem o corte que lembra a estética e o movimento de uma flor com folhagens ao seu redor. Esse vestido faz referência a sua transformação em rã, animal no corpo do qual a personagem passa praticamente 2/3 da animação. Aqui enfatizo a relação implícita, possível de ser conjecturada, de que Tiana teria alguma proximidade com a natureza por sua etnicidade porque nenhuma personagem branca a partir dos anos 2000 foi associada à natureza tal como as não brancas.

É importante notar que, transformados em sapos, tanto Tiana quanto Naveen só são reconhecidos pelos olhos, centro da identidade dessas personagens na animação.



Imagem 220: Naveen e Tiana como sapos
The Princess and the Frog, 2009, 1h01m43s

Coincidência ou não, uma importante reflexão deve ser feita: por que a primeira protagonista negra passa boa parte da animação como uma rã e ainda fica reconhecida a partir de um vestido com o qual ela pouco aparece na animação?! Por que justamente o vestido que mais se assemelha ao mundo 'natural' como inspiração foi o escolhidopela produtora para divulgá-la como princesa Disney? A minha interpretação éde que o racismo estrutural que perpassa a cultura estadunidense fez com que os membros dessa produção naturalizassem a personagem de forma animal e associada ao mundo natural. A ideia da roupa ligada à natureza também já tinha sido explorada no filme *Tinker Bell* de 2008.



Imagem 221: Vestimentas naturais – flores e folhas
Tinker Bell, 2008; ArtBook The Princess and the Frog, 2009, p.149 e 151; Tiana e Naveen, The Princess and the Frog, 2009, 1h27m51 e 1h28m05s

A roupa de seu casamento como humana é branca, colada ao corpo, com toques de verde no buquê e na coroa, e totalmente destoante da cor azul usada pela realeza da Maldônia, nas cores ciano, preto e dourado. O detalhe verde da coroa, de certa forma, enfatiza o protagonismo de Tiana perante a figura masculina e, apesar de Naveen ser aquele que confere o status principesco a Tiana, parece que a trajetória pessoal e independência dela valem muito mais que os laços sociais firmados, não importando mais a combinação das cores da vestimenta feminina com a masculina, como o era na animação clássica.



Imagem 222: Tiana e Naveen – casamento humano
The Princess and the Frog, 2009, 1h28m32s

Na inauguração do restaurante também se vê, mais uma vez, a cor verde clara ganhando destaque na vestimenta de Tiana – que também é inspirada na década de 1920. Sua coroa é outra, dourada com uma pedra verde e alguns brilhantes, mais discreta que a anterior e o clichê disneyano é totalmente rompido entre príncipe e princesa em cores harmônicas ou iguais para demonstração de sintonia entre o casal. Naveen parece ter uma personalidade independente de Tiana e vice-versa, e, por mais que a história não seja diretamente dele, sua participação na narrativa ganha destaque similar à de John Smith, sem o heroísmo e o protagonismo final.



Imagem 223: Vestimenta de Tiana e Naveen – inauguração do restaurante
The Princess and the Frog, 2009, 1h29m43s

Uma característica que não envolve exatamente as vestimentas das duas mulheres em foco desta seção é o formato corpóreo que elas possuem. Charlotte, como já descrevi, é loira, possui olhos azuis, lábios arredondados e bem vermelhos, um rosto bastante arredondado, cílios chamativos, nariz arredondado e bem pequeno em contraste com os seus olhos grandes e sua boca grande, seios fartos e quadril largo. Seu cabelo na altura do queixo acentua ainda mais suas expressões faciais e o formato de seu rosto bastante redondo. Ela também é a única da animação que sempre está com um vestido na cor rosa, ou avermelhado ou bordô.

Charlotte é uma personagem extremamente intensa, apaixonada, ansiosa[442], falastrona, de alguma forma sensual, sonhadora e apesar de não ser delicada, como as princesas do começo das produções animadas da Disney, ela conserva a característica de um estereótipo de feminilidade: aquela que sonha em se casar, aquela que cuida de sua imagem exterior, aquela que fala demais, aquela que é intensa demais, aquela que chora demais e afins.

Por outro lado, Tiana possui um corpo mais esguio, porém numa estatura baixa. A

442 Charlotte se referindo a si mesma para Naveen: Your shy and retiring bride-to-be is getting antsy!

protagonista da animação, enquanto adulta e humana, revela músculos em seus braços e em suas pernas remetendo à característica de ser trabalhadora e de ter uma rotina de trabalho muito intensa. Seu rosto apesar de arredondado não chega a ser redondo como o de Charlotte, no qual é possível ver suas bochechas – algo que não se vira em outras princesas ou mulheres da Disney até então. Possui traços afinados – no sentido de contorno – sem exagero nos olhos, na boca ou no nariz, cabelos em tamanho médio um pouco abaixo do ombro, possui um cabelo ondulado e uma boca mais volumosa e nariz mais largo, revelando características afrodescendentes.

Como personalidade, Tiana é responsável, castradora com Naveen – lembrando-o de que ele tem que se casar em vez de aproveitar a vida, por exemplo –, esperta e usa de artifícios para evitar os obstáculos da floresta. Proativa, animada, perseverante e esperançosa. Tiana não apresenta a feminilidade ou a virtuosidade padrão como características. Sua principal virtude é a inteligência para conseguir escapar das situações que lhe são apresentadas tanto como humana quanto como rã.

Mama Odie, ou *Vodu queen* do rio, de acordo com os próprios animadores envolvidos na produção de *The Princess and the Frog* é o duplo de Dr. Facilier, não só em personalidade, mas também visualmente. Se Dr. Facilier é alto e magro, Mama Odie é baixa e mostra formas arredondadas. Dr. Facilier usa roupas de mágicos, nas cores usadas pelos demais vilões e vilãs da Disney (como o preto e roxo, por exemplo), possui olhos na cor roxa chamativos e se movimenta de forma expansiva: sempre com o peito estufado e cheio de si, ao mesmo tempo que é apresentado de forma observadora e tão esguia quanto sua própria sombra. Na animação, sua sombra possui características próprias, tal como um alter ego ou outra personalidade da mesma personagem.

Por outro lado, Mama Odie veste branco e dourado com um anel azulado – que lembra uma bola de cristal, turbante na cabeça e óculos escuros por ser cega. Possui 197 anos e, em sua primeira aparição, porta uma tocha com fogo iluminando o caminho para as demais personagens. Ela mora em um navio abandonado em cima de uma árvore no meio do Pântano, possui uma cobra chamada Juju e a usa como bengala/bicho de estimação. Mama Odie, por ser muito velha, é representada com rugas e algumas formas, como a de seu nariz, foram pensadas para remeter à figura de caveira, morte, ser que habita entre os dois mundos (físico e espiritual). Sua maior qualidade é a de ser sábia e sua movimentação parece limitada e vagarosa.

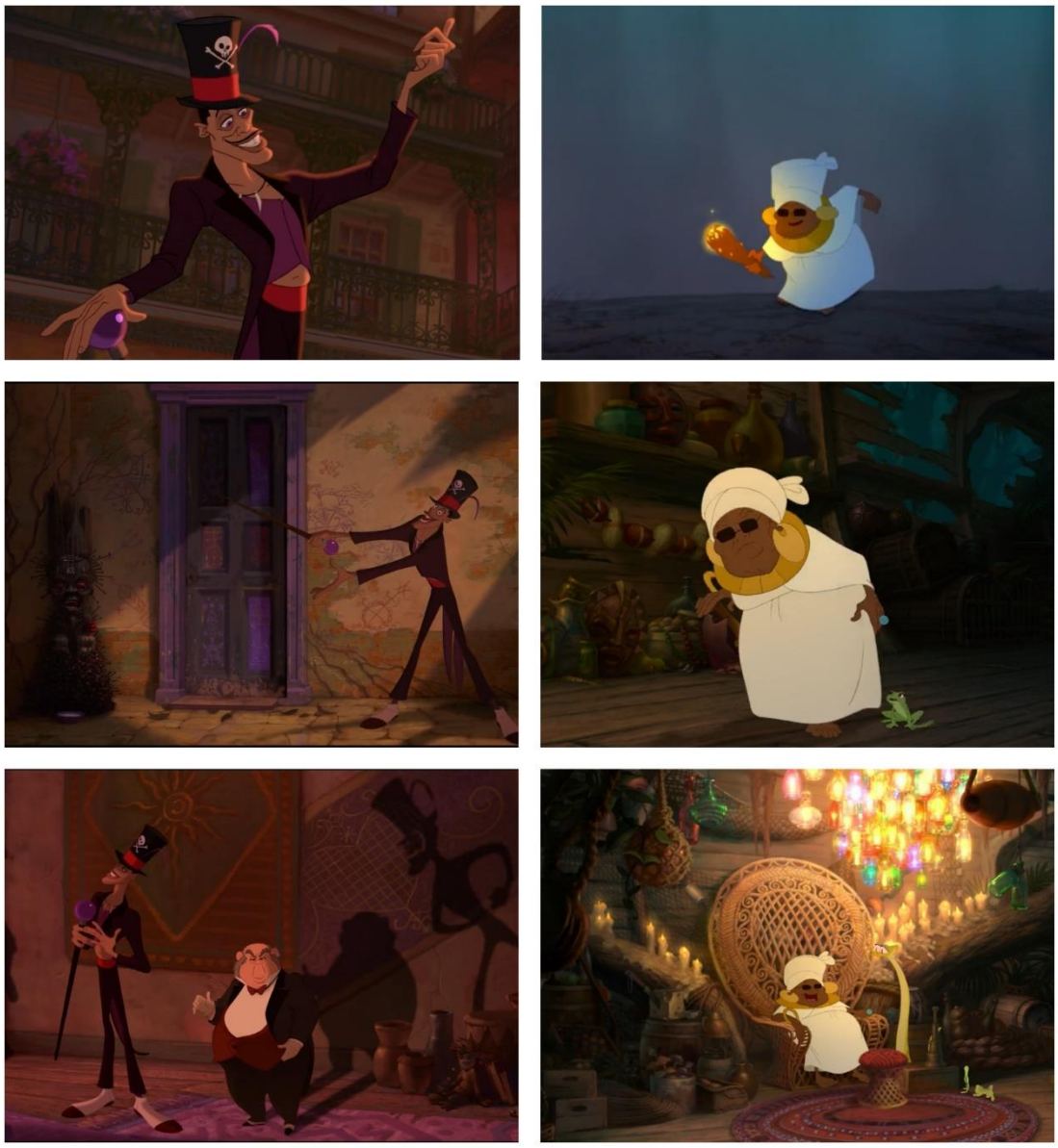


Imagem 224: Dr. Facilier e Mama Odie
The Princess and the Frog, 2009, Dr. Facilier – 17m47s; 18m46s e 19m01s; Mama Odie – 1h00m38s; 1h00m48s e 1h01m32s.

❖

Mulheres no mercado de trabalho: o feminismo capitalista *vs* a tradição romântica

Apesar de a narrativa contar com duas mulheres jovens, uma mulher madura e uma anciã, os papéis desempenhados por elas não são os mesmos que, por exemplo, as mulheres da mesma faixa etária exerciam em *Cinderella,* de 1950. Veem-se na narrativa duas jovens, relativamente independentes, pelo menos em algum aspecto, de suas famílias e de homens de forma geral, vê-se uma mulher que, de certa forma, é um padrão da Disney,

mas que não exerce o papel de madrasta como quase sempre fora colocada. Eudora é a mãe da protagonista, como há a Rainha Lea e a Fa Li, mãe de Mulan. A mulher madura mãe pouco aparece nas narrativas, de forma geral, e, por fim, vê-se uma anciã que ocupa o papel daquela portadora de sabedoria e magia seguindo o padrão da Disney, mas configurado de forma a apresentar culturalmente, outra representação de anciã não vista antes nas animações da produtora.

Assim, o intuito desta seção é primordialmente, compreender a representação das mulheres, com enfoque na comparação entre Tiana e Charlotte. Ao perceber que as duas representações de mulheres jovens estão inseridas em uma representação capitalista, percebe-se que, de um lado, Tiana poderia ser considerada uma feminista capitalista, seguindo os passos de Nancy Fraser nesta caracterização. Por outro lado, Charlotte, nascida burguesa, apesar de ter atitudes não convencionais para uma mulher, ocuparia uma representação similar àquela das sufragistas do começo do século. Essa suposta contradição é interessante de ser notada na figura de Charlotte pois as primeiras feministas também eram ligadas à classe média alta dos Estados Unidos e Europa, brancas, excludentes das causas das mulheres de cor e etnicamente diferentes e o famoso 'feminismo doméstico' era uma pauta importante do período. Ou seja, Charlotte representa tanto os anseios e virtudes da mulher do lar, clássica, quanto aqueles das jovens dos anos loucos da década de 1920, sem necessariamente ser contraditória. Em suma, o feminismo de Tiana pode ser comparado ao do século XXI, enquanto o de Charlotte remete àquele da época retratada na animação.

Apesar de no começo do movimento feminista, com as sufragistas, faltar exatamente uma independência da mulher em relação ao homem no sentido sentimental, psicológico e financeiro, atualmente, pelo menos na época em que o filme foi produzido, a ideia da necessidade de se casar, procurar um homem desesperadamente, e ser associada ao romantismo não eram características e valores colocadas em personagens feministas nas produções midiáticas.

Além disso, deve-se levar em consideração e a produção de *The Princess and the Frog* é majoritariamente masculina e, por conseguinte, apesar do estudo de caso dos anos 1920 para cenários, vestimentas, trilha e afins, não creio que estivessem tentando representar fidedignamente quais atitudes e virtudes teriam mulheres feministas no início do século XX e XXI, até porque limitar essas mulheres a um único padrão seria deveras raso para a pluralidade do movimento desde seu nascimento até os dias atuais. Assim, observam-se facetas de feminismos, de diferentes épocas, narradas e encenadas por diferentes

personagens construídas pela Disney.

Isto posto, mesmo não desejando representar o movimento feminista nos séculos XX e XXI, esses são extremamente influenciadores nas representações de Tiana e Charlotte. A minha hipótese é que Charlotte foi inserida na narrativa (assim como todas as outras mulheres jovens nas demais animações) porque Charlotte possui algumas características comuns à protagonista, mas, em essência, é o contraste de Tiana em todos os aspectos possíveis bem como em sua performance enquanto mulher.

Por exemplo, ao ouvir a história do príncipe sapo quando criança, Charlotte se mostra o padrão de feminilidade: apaixonada pela história. Por outro lado, Tiana faz cara de nojo e diz:

> Tiana: De forma alguma, em todo este vasto mundo, eu nunca, nunca, nunca ... Quer dizer, nunca beijaria um sapo. Que nojo!
> Charlotte: Eu faria isso. Eu beijaria um sapo. Eu beijaria cem sapos se pudesse me casar com um príncipe e ser uma princesa[443].

Outros momentos narrativos que mostram a contraposição das duas personagens é a relação delas com seus pais, no caso de Charlotte com seu pai e de Tiana com sua mãe, Eudora. Charlotte sempre teve o que queria de seu pai. Seu pai parece ser uma figura ausente em sua vida, pelo menos na sua infância, e por isso a agrada com brinquedos, animais de estimação, vestidos e afins, para suprir a carência e a sua falta, visto que a mãe de Charlotte já havia falecido e ele é o único responsável por ela.

Todavia, por outro lado, Tiana quando pequena se relaciona com seu pai, apesar de ter um pai ausente na maior parte do dia por questões de trabalho. Não é mimada por seu pai, ajuda-o a cozinhar, parece ser uma criança que ajuda nas tarefas domésticas e é visível, na relação entre pais e filha, uma unidade e comunhão harmônica na qual, a única diferença entre ela e seus pais, é o fato de que eles podem trabalhar e sustentam a casa. Porém, dentro do ambiente doméstico e dentro das relações familiares com os vizinhos, Tiana exerce funções bastante próximas às dos adultos.

Quando adulta, Tiana perde o pai e a relação que ela tem com sua mãe é de independência. Apesar de viver na casa da mãe, Tiana tem dois empregos e junta todo o seu dinheiro para comprar seu restaurante. Então, o que sua mãe diz, o que sua mãe faz e a

443 Tiana: There is no way in this whole wide world I would ever, ever, ever... I Mean, never kiss a frog. Yuck!
Charlotte: I would do it. I would kiss a frog. I would kiss a hundred frogs if I could marry a prince and be a princess.

relação entre mãe e filha não é pautada em presentes, mas sim em dar a base suficiente para que ela consiga conquistar seus sonhos.

Porém, se por um lado, o pai de Charlotte a incentiva em seus sonhos românticos e cria todas as condições de possibilidade para que isso venha a acontecer, como aceitar o príncipe Naveen como hóspede em sua casa ou dar uma festa à fantasia para recepcioná-lo, a mãe de Tiana, por outro, procede de forma similar sem criar as condições de possibilidade para tal, mas não necessariamente com seu sonho do restaurante.

Em um diálogo, após o acerto de compra do restaurante, Tiana e sua mãe conversam sobre o que verdadeiramente importa para ambas

> Eudora: Você é filha do seu pai, tudo bem. James também falava sem parar sobre o Old Sugar Mill[444].
> Tiana: Eu tenho que ter certeza de que todo o trabalho duro do papai significa algo.
> Eudora: Tiana! Seu pai pode não ter conseguido o lugar que sempre quis, mas ele tinha algo melhor. Ele tinha amor e isso é tudo que eu quero para você, querida, conhecer seu Príncipe Encantado e dançar no seu 'felizes para sempre'.
> Tiana: Mamãe! Eu não tenho tempo para dançar[445].

A partir desse diálogo nota-se uma diferença entre o pensamento da mãe e da protagonista, a saber, Eudora julga necessário e importante para a vida de sua filha ter amor romântico, enquanto a protagonista crê que realizar o sonho de seu pai é o mais importante. É importante notar que esse, por extensão, tornou-se o seu sonho, tanto por uma questão pessoal de gostar de cozinhar, quanto de desejar orgulhar seu pai, que já não se faz presente fisicamente. Estranhamente, a mãe de Tiana crê em uma representação de homem como Príncipe Encantado e a protagonista não rejeita categoricamente a ideia de tal homem encantado, mas diz não ter tempo para se envolver com qualquer homem.

---

444 A Old Sugar Mill era uma usina de açúcar de beterraba originalmente propriedade da Amalgamated Sugar Company. Esta fábrica em particular foi construída em Logan, Utah, em 1897, e fechada em 1933, devido à seca e à seca em Utah. Nesse momento, a empresa desmontou o moinho e o transferiu para Clarksburg, onde foi reconstruído e reaberto em julho de 1935. O moinho mudou de mãos algumas vezes, mas teve um longo prazo de processamento de açúcar de beterraba de fazendas vizinhas, antes de finalmente encerrando definitivamente em 1993.

445 Eudora: You're your daddy's daughter, all right. Je used to go on ando n about old sugar mill, too.
Tiana: I got to make sure all daddy's hard work means something.
Eudora: Tiana! Your daddy may not have gotten the place he Always wanted, but he had something better. He had love and that's all I want for you, sweetheart, to meet your Prince Charming and dance off into your happily ever after.
Tiana: Mama! I don't have time for dancing.

A falta de tempo de Tiana se refere ao fato de que ela, a todo o custo, procura sua independência financeira a partir da criação e do sucesso de um negócio próprio. Essa atitude é bastante recorrente a partir do final da década de 1990 e início dos anos 2000. Houve um crescente número de mulheres que abriram seus negócios a partir da virada do século XXI, e, como mulher negra, Tiana conquistaria não só seu espaço enquanto mulher, mas sobretudo enquanto mulher negra que por muitos anos, e até os dias atuais, ocupa cargos piores no mercado de trabalho, com salários mais baixos e em empregos como o de garçonetes, empregadas domésticas, faxineiras e afins[446].

Ou seja, para Tiana a única possibilidade de ser feliz era obtendo o sucesso de seu negócio. A partir do mercado de trabalho e de seu mérito em ser bem-sucedida a animação quer, seguindo o modelo de feminismo capitalista que busca debater questões relacionadas ao mercado de trabalho, em solo estadunidense, mostrar que os Estados Unidos ainda podem ser vistos como uma terra de oportunidades. A noção de mérito, independentemente do gênero, estimula os cidadãos e cidadãs a verem a possibilidade de alcançar sucesso e o topo de carreiras múltiplas a partir de seus esforços.

Apesar da associação entre mulheres e a cozinha, construída pelo patriarcado e pela visão tradicional de espaços e papéis associados a mulheres, a gastronomia nasceu como uma profissão masculina na qual o chefe de cozinha é o homem frio, calculista e extremamente perfeccionista que é auxiliado tanto por homens quanto por mulheres.

Até os dias atuais a gastronomia é majoritariamente masculina, apesar de ser possível notar um crescente no número de mulheres que são chefes e donas de restaurante. Contudo, a ideia de que um homem é o chefe da cozinha de um restaurante tem relação com a condição de se estudar gastronomia, com a condição de receber apoio de outros homens que já estão nesse mercado de trabalho, ter mais acesso a estágios, bem como a condição financeira que muitos desses homens tiveram tanto para estudar quanto para abrirem os seus próprios restaurantes[447].

---

446 Sobre mulheres negras empreendedoras ver: SMITH, Cheryl A. Market women: Black women entrepreneurs--past, present, and future. Greenwood Publishing Group, 2005 e SMITH, Cheryl A. "Market women": Learning strategies of successful Black women entrepreneurs in New York State. Teachers College, Columbia University, 2000.

447 Cf. VIANA, Aline de Amorim Cordeiro. A figura poderosa do chef-celebridade: refletindo sobre machismo nas cozinhas profissionais. Revista Scientiarum Historia, v. 1, p. 9-9, 2020 e DOS REIS, Cecília Ulisses Frade; NAKATANI, Marcia Shizue Massukado. Concepções tradicionais de gênero e o trabalho em cozinhas profissionais. Revista TURISMO: Estudos e Práticas, v. 9, n. Dossiê 2, 2020.

Muitas mulheres dentro do ambiente do restaurante são associadas ou o cargo de cozinheira ou ao cargo de garçonete, papéis que circulam no imaginário popular dos estadunidenses e das estadunidenses a partir das representações midiáticas, incluo nesta a animação ora analisada que apresenta Tiana, no primeiro arco, como garçonete de dois restaurantes. As produções midiáticas televisivas de séries culinárias nos Estados Unidos ou de filmes que falam sobre o ambiente da cozinha em restaurantes têm como chefes homens em sua maioria, como por exemplo Kitchen Nightmares (2007-2014), Hell's Kitchen (2005-), Cake Boss (2009-2018) entre outras.

Assim colocar Tiana, como aquela que busca ser uma chefe de cozinha e ser dona de seu próprio restaurante, uma mulher de cor nos Estados Unidos, mostra como os construtores dessa animação estão atentos a um diálogo com as reivindicações feministas, principalmente as aliadas ao capitalismo, que pregam a condição de possibilidade de mulheres serem donas de seus próprios negócios.

Mas mesmo com a existência desse diálogo, Tiana não contradiz sua mãe sobre o Príncipe Encantado, crê que um sapo pode se transformar num príncipe e, ao final da narrativa, diz que seu sonho não seria completo sem Naveen. Isto é, Tiana ainda preserva a crença de que homens podem ser encantados e que são parte importante da vida das mulheres, tanto quanto Charlotte, ela só demora em afirmar isso explicitamente.

Outra prova de que Tiana reafirma certos estereótipos femininos se dá quando ela fala para Charlotte 'Minha mãe sempre disse: o caminho mais rápido para o coração de um homem é pelo estômago'[448]. Aqui, o espectador e a espectadora podem questionar se Tiana de fato acredita nessa premissa ou se ela usa do artifício discursivo para convencer, indiretamente, sua amiga Charlotte a contratá-la para o baile, o que lhe permitirá conseguir o dinheiro para a compra do seu restaurante.

Se o posicionamento de Tiana for o primeiro reitero o argumento de que o feminismo capitalista não entra no mérito das discussões de estereótipos propagados cultural e socialmente da discrepância dos papéis sociais direcionados a gênero e, por isso, a aparente contradição não existe naquele contexto a partir daquela ótica.

Todavia, se a posição da protagonista foi enxergada a partir da segunda motivação, mais uma vez poderia apresentar um problema no qual ela usa do discurso para convencer a amiga a tomar uma atitude, revestida de um preconceito de gênero, construído socialmente e historicamente. Tal preconceito gira em torno de duas premissas: (i) de que

448 My mama Always said: the quickest way to a man's heart is through his stomach.

homens devem ser conquistados, e (ii) de que mulheres devem saber cozinhar bem. Se Tiana usou da inocência ou dos valores de sua amiga para conseguir o dinheiro e difundiu, a partir do diálogo, mais um preconceito de gênero, isto também não tem relação alguma com a representação de mulher independente que dialoga com o feminismo capitalista desempenhado por ela na narrativa. Entretanto, independentemente de qual foi a motivação, a máxima foi lançada e ela mostra tanto um preconceito social quanto também o propaga, por não refletir sobre ele.

Outro relacionamento extremamente importante dentro da narrativa é o de Tiana com seu pai. James reconhece na filha um dom para a culinária. A primeira sequência em que os dois estão juntos, Tiana ajuda o pai a preparar um gumble, prato típico dos afro-americanos, especialmente da localidade de Louisiana. Ao terminar o prato, Tiana diz que eles precisam dividir aquilo com os demais e abre a porta para os vizinhos e as vizinhas também se unirem na refeição e comerem o prato que ela preparou.

Tiana aparece nesta sequência propagando os valores de seu pai e ao longo da narrativa a protagonista busca manter o pai vivo a partir desses valores cultivados e apreendidos. Se antes mencionei o sonho que por extensão se tornou dela, nesta passagem pode-se perceber a esperança e o senso de comunidade que foi ensinado a Tiana pela figura paterna.

Após a refeição, Tiana, James e Eudora se encaminham para o quarto da protagonista criança e conversam sobre sonhos:

> Tiana: O livro de contos de fadas de Charlotte dizia que se você fizer um desejo para a primeira estrela, com certeza se tornará realidade.
> Eudora: Bem, você deseja para essa estrela, querida.
> James: Sim. Você deseja e sonha com todo o seu coraçãozinho. Mas lembre-se, Tiana, aquela velha estrela só pode levar você até parte do caminho. Você tem que ajudar com algum trabalho árduo de sua autoria e, então, sim, você pode fazer qualquer coisa que definir em sua mente. Apenas prometa uma coisa ao seu pai: que você nunca, jamais perderá de vista o que é realmente importante. OK?[449]

449 Tiana: Charlotte's fairy tale book said if you make a wish on the Evening Star, it's sure to come true.
Eudora: Well, you wish on that star, sweetheart.
James: Yes. You wish and you dream with all your little heart. But you remember, Tiana, that old star can Only take you part of the way. You got to help it along with some hard work of your own, and then, yeah, you can do anything you set your mind to. Just promise your daddy one thing: that you'll never, ever lose sight of what's really importante. Okay?

Neste trecho, percebe-se que indiretamente o pai de Tiana deixou uma mensagem de amor à família como o principal da vida, mas por uma má compreensão da protagonista ela crê que o principal da vida seja correr atrás de seu sonho e honrar a família. A maior prova da falta de compreensão da mensagem passada por James é a frase que ouvimos da Tiana já adulta na qual, ao voltar do trabalho da noite e guardar o dinheiro ganho aquele dia, ela diz: não se preocupe, papai. Chegaremos lá em breve[450].

Assim, por um lado Charlotte aparece na narrativa como desesperada por um relacionamento amoroso, como na cena final, dançando com o irmão mais novo do príncipe - apenas uma criança -, para ter a possibilidade de se casar e se tornar uma princesa. Por outro lado, Tiana aparece em todas as sequências até o terceiro arco negando e se fechando para os relacionamentos amorosos, centrando-se pura e simplesmente em realizar o seu sonho e de seu pai de ser proprietária do restaurante.

Por isso, Tiana não ouve os conselhos de sua mãe, não ouve os conselhos de amigos e amigas e não ouve o conselho de Mama Odie. Todas as demais personagens destacam a necessidade do amor romântico como algo importante, enquanto Tiana prefere focar no amor entre ela e seu pai e a necessidade de conquistar um objetivo relacionado à vida profissional – que se estenderá para a vida social e financeira.

A narrativa da Disney, ao final, enfatiza o fato de que o amor romântico é importante para a felicidade total. Tiana só conquista seu restaurante depois que ela se rende ao amor romântico e se casa com o príncipe. Indiretamente a narrativa constrói a ideia de que para alcançar a felicidade plena, primordialmente uma mulher deve ser feliz em sua vida amorosa e depois ser feliz em sua vida profissional. Desta forma, até mesmo as defesas do feminismo capitalista, a saber, mulheres no mercado de trabalho conquistando sua independência econômica e conquistando espaços na sociedade independentemente do trabalho exercido, na narrativa disneyana, caem no reducionismo clichê de que para obter aquilo que quer profissionalmente, uma mulher precisa de estabilidade em outros aspectos da vida, com enfoque especial na sua vida amorosa.

Assim, mais uma vez defendo que, embora Tiana seja a representação de um feminismo que flerta com o capitalismo e que vê nele a condição de possibilidade de independência das mulheres - seja pela meritocracia, seja porque os Estados Unidos são a terra das possibilidades, ou ainda porque mulheres no capitalismo podem ser empreendedoras ou porque nele há mais condições de se empreender negócios frutíferos -,

450 Don't you worry, daddy. We'll be there soon.

ela é uma representação majoritariamente masculina de questões debatidas no mundo social por acadêmicas, por militantes e pelas mulheres de forma geral, assim como todas as demais princesas tratadas anteriormente e, com exceção de *Elsa e Anna*, as demais também o são.

A trajetória de Tiana para a conquista da independência financeira apresentada pela animação também conta com o descrédito masculino sobre a capacidade de a mulher ser dona de um negócio e ter dinheiro suficiente para conquistar o espaço para esse negócio. Há dois diálogos na narrativa que apresentam a desconfiança e o descrédito masculino sobre as mulheres no mercado de trabalho. O primeiro deles se dá entre Tiana e o chapeleiro do Duke's Café e outro entre a protagonista e os corretores do espaço que ela quer comprar:

> Chapeiro do Duke's Cafe: Oh! Você nunca vai receber o suficiente para o pagamento [...]. Você tem tantas chances de conseguir aquele restaurante quanto eu de ganhar o Kentucky Derby! (para Tiana sobre o restaurante)
> -
> Tiana: Sabe quanto tempo demorei para economizar esse dinheiro?
> Sr. Fenner: Exatamente! É por isso que uma mulherzinha com o seubackground ficaria muito atribulada ao tentar dirigir um grande negócio como aquele. Não, você está melhor onde está (negando a venda do restaurante para Tiana após provar os bolinhos dela na festa à fantasia)[451].

Nota-se, em ambas as falas, a ideia de que mulheres não conseguem ter um negócio por uma questão de dinheiro e por uma questão de não conhecimento do mercado dos restaurantes ou por falta de tempo por seu papel social a ser desempenhado. O chapeiro diz a Tiana que ela nunca conseguirá guardar o dinheiro, pois ele sabe que ela recebe pouco por ser uma mulher e principalmente uma mulher negra que é garçonete nos Estados Unidos. Por outro lado, os corretores ao chamá-la de mulherzinha sem um background necessário para ser dona de um restaurante mostra não só um descrédito por uma questão econômica, mas um descrédito por ser quem ela é naquela sociedade, ou seja, uma mulher pobre que não teve a mesma condição de uma mulher rica, mas acima de tudo, por ser uma

451 - Chapeiro do Duke's Cafe: Oh! You ain't never going to get enough for the down payment [...] You got about as Much chance of getting that restaurant as I do of winning the Kentucky Derby! (para Tiana sobre o restaurante)
-
Tiana: You know how long it took me to save that Money?
Mr. Fenner: Exactly! Which is why a little Woman of your background would have had her hands full trying to run a big business like that. No, you're better off Where you're at.

mulher com papéis a cumprir como cozinhar – e não administrar um negócio.

Apesar de tentarem minar o sonho de Tiana, ao final ela conquista o tão sonhado restaurante, e ocupa o lugar de administradora e anfitriã, enquanto Naveen, seu par, aparece como músico e garçom. A ideia da meritocracia que já estava presente nas primeiras produções da Disney, sob a influência do Walt Disney, é retomada aqui sob uma nova roupagem e uma nova narrativa. O discurso de *The Princess and the Frog* dialoga com o seu tempo histórico e as questões feministas que se tornaram cada vez mais midiáticas e mais importantes para os estadunidenses e as estadunidenses que consomem produtos audiovisuais e digitais como os da Disney.

Para finalizar trago as últimas duas relações que me interessam, a saber, aquela de Tiana com Charlotte e a de Tiana com Naveen. Charlotte e Tiana possuem uma amizade de longa duração e, apesar de serem muito amigas, Tiana, orgulhosa, não pede dinheiro emprestado a sua amiga. Ela insiste na ideia de que só com o trabalho deve conseguir o dinheiro suficiente para ter o restaurante. Tal noção de trabalho-mérito, nascente com a ética protestante, é colocada em Tiana a ponto de só aceitar dinheiro da amiga em troca da venda de seu produto: os bolinhos.

Porém, estranhamente, e aqui eu creio ser um furo no roteiro, Tiana aceita o dinheiro de Naveen se o transformasse em humano. A princípio, ela poderia simplesmente levar o príncipe para Charlotte beijar e o transformar novamente em humano. Contudo, se não fosse por isso, a história não se desenvolveria e não teria o final feliz depois de muitos obstáculos vencidos pela protagonista.

Apesar da diferença e da contradição de uma mulher rica, branca e desesperada pelo amor e uma mulher pobre, negra e desesperada pelo sonho do restaurante, não há inveja e não há disputa amorosa entre ambas. Apesar de Charlotte ser pretendente do príncipe Naveen, quando Tiana lhe conta que está apaixonada por ele Charlotte rapidamente renuncia ao príncipe. Por outro lado, percebe-se que Tiana demora a reconhecer o seu sentimento por ele por uma questão de lealdade a sua amiga Charlotte, noiva do príncipe.

Charlotte também, apesar de ser rica, não segue o padrão estereotípico de exibicionismo ou egoísmo como, por exemplo, se vê nas irmãs de criação de Cinderela. Charlotte compartilha brinquedos, roupas e joias com Tiana e a elogia dizendo: 'você não está tão bonita quanto uma magnólia em maio?[452]'. Então, a relação que ambas têm se

452 Aren't you just as pretty as a magnolia in May?

assemelha, em parte, com a relação que Pocahontas tinha com Nakoma. Contudo, Tiana tem como característica a responsabilidade e nega por muito tempo seu interesse em Naveen enquanto Pocahontas não é a figura responsável dentro da relação de amizade.

Por outro lado, a relação de Tiana com Naveen também parece ser uma relação parecida com a de Pocahontas e John Smith porque ambas as protagonistas ensinam os homens a ter uma relação um pouco mais amigável e profunda com a natureza. Enquanto Pocahontas mostra os animais, a terra, e ensina que todos formam uma unidade; Tiana ensina, a partir na culinária, a sobreviver no meio natural enquanto um animal.

Tiana faz embarcações, cozinha para não ter que comer moscas, ajuda Naveen a se salvar dos predadores e, de certa forma, acaba tomando atitudes de castração para com Naveen, que pensa o tempo todo em ser músico, ser rico, ser acomodado e simplesmente retornar à sua forma humana para que consiga ter uma vida de estabilidade casando-se com Charlotte. Em alguns diálogos, Naveen e Tiana discutem seus lugares sociais e como eles, direta e indiretamente, influenciaram nas suas formas de agir:

> Naveen: Você não sabe se divertir. Pronto. Alguém tinha que dizer isso.
> Tiana: Obrigada porque descobri qual é o seu problema também.
> Naveen: Eu sou maravilhoso demais?
> Tiana: não. Você não conta, é mulherengo e preguiçoso em um tronco.
> Naveen: *Stick in the mud*![453]
> Tiana: Este *stick in the mud* teve que trabalhar em dois empregos a vida inteira enquanto você comia com colher de prata e perseguia camareiras em sua torre de marfim![454]

Ou seja, a narrativa apresenta uma discrepância entre o masculino e o feminino não só nas figuras de Mama Odie e Dr. Facilier, mas também naquelas de Tiana e o príncipe mostrando que pelo fato de a protagonista ter nascido naquelas condições sociais, econômicas e culturais, ela tenta resolver seus problemas de forma independente e nunca se acomoda com aquilo que a vida lhe traz, pois se assim o fosse, não conquistaria seus sonhos e não teria sequer a condição de ter o seu próprio restaurante. Na contramão, Naveen, por ter nascido príncipe, nunca precisou fazer nada além de existir e cumprir

453 Expressão utilizada para definir uma pessoa monótona e pouco aventureira e que resiste a mudanças.

454 Naveen: You do not know how to have fun. There. Somebody had to say it.
Tiana: Thank you because I figured out what your problem is, too.
Naveen: I'm too wonderful?
Tiana: no. You're a no-'count, philandering, lazy bump on a log.
Naveen: stick in the mud!
Tiana: This stick in the mud has had to work two Jobs her whole life while you've been sucking on a silver spoon chasing chambermaids around your ivory tower!

alguns ritos sociais da realeza e nunca se preocupou com trabalho e sobrevivência.

Indiretamente a narrativa constrói personagens femininas muito espertas, que correm atrás de seus ideais: Eudora que precisa trabalhar para ajudar com as contas de casa e com a criação de sua filha; a própria Tiana, enquanto a protagonista mais proativa até então e que muda sua condição socioeconômica, principalmente pelo discurso de mérito que é visível por suas atitudes na animação; e também Mama Odie por ser sábia e por ser reconhecida por sua sabedoria e magia em toda a floresta. Até mesmo Charlotte está no padrão de mulher 'empoderada' que, apesar da ansiedade e do exagero de suas atitudes, bem como de seu modo de se comportar e de se sociabilizar, não desiste de seus ideais e de suas vontades, e usa de seus artifícios e de sua condição financeira e social para a conquista deles.

Assim cada uma, à sua maneira, é uma mulher que corre atrás de seus objetivos; nenhuma delas é colocada como passiva, nenhuma delas aparece como acomodada em relação a sua condição e, apesar das relações entre homens e mulheres serem múltiplas nessa animação, elas não são de dependência: Tiana se torna parceira de Naveen assim como Eudora era parceira de James. Mama Odie vive sozinha e não tem nenhum relacionamento amoroso, seguindo o padrão de mulheres anciãs mágicas da Disney, e Charlotte, apesar de querer muito se casar, mesmo quando acreditava estar com Naveen não era submissa a ele, forçava-o a cumprir as suas vontades como a de se casar rapidamente. E no que se refere a seu relacionamento com seu pai, Charlotte não se mostra dependente emocionalmente dele e não há uma relação de hierarquia submissa comumente vista e difundida pelo patriarcado. Na verdade, a narrativa explora um estereótipo feminino pelo qual Charlotte, ao se relacionar com qualquer homem, é dominadora.

❖

O fim do clássico: a última animação 2D da Disney

O último filme em 2D produzido pela *Walt Disney Animation Studios* apresenta uma queda na qualidade da produção em razão da aposentadoria de uma série de animadores que trabalharam entre as décadas de 80 e 90 para o estúdio. Por conseguinte, os novos e novas animadoras contratados pelo estúdio, muitos deles e delas recém-formados, estavam familiarizados com a animação 3D que, à época, era mais barata de se produzir e tinha alcançado o gosto popular com *Toy Story* e *Shrek*, por exemplo.

Com animadores inexperientes e uma outra produção em andamento pelo estúdio,

a saber, *Tangled*, primeiro filme 3D desse estúdio da Disney, *The Princess and the Frog* possui trechos animados corridos, desajeitados e não aprimorados, em contraponto a outros trechos muito bem elaborados e detalhistas em relação a movimentação, iluminação e arranjo harmônico visual.

A distinção de trechos elaborados para aqueles não tão elaborados se encontra no foco da animação: a narrativa e a localidade onde ela se passa. O intuito com a produção desta animação não era, a princípio, contar mais um conto de fadas clássico. Assim, nota-se que o apelo estético se centra muito mais nas cores, nos cenários, nas transições cenográficas, no espírito da época em termos artísticos – seja pela música, pelo design ou ainda pela arquitetura – que são muito mais presentes do que a qualidade da movimentação das personagens.

O fato de ter introduzido os protagonistas como sapos e boa parte dos personagens como animais também denota uma preocupação com a movimentação e com a animação de personagens humanos que, ao se transformarem em animais, facilitariam o trabalho dos animadores e das animadoras em não deixar discrepante a animação dos cenários com a animação dessas personagens que, por serem principais, são geralmente filmados com mais frequência, com maior proximidade e em planos que deixariam às claras a dificuldade da equipe com a animação.

Portanto, tendo como princípio o enfoque sobre New Orleans na Louisiana, sobre a música que é produzida naquele espaço, as cores que são mais visíveis naquela cidade, as sonoridades, os locais característicos de lá, o filme de animação em questão traz um refinamento dessa paisagem, dessa cartografia da cidade em contraponto a personagens muito bem construídos em termos dos aspectos psicológicos, mas que não são tão bem animados e apresentados visualmente na tela.

Não há uma exploração em planos, em sequências muito chamativas para a construção das personagens, principalmente as mulheres, enfoque do meu trabalho.

Porém noto algumas construções cinematográficas de transição e alguns *takes* em que o espectador ou a espectadora confronta a atualidade do ser mulher em diferentes classes e raças a partir das personagens Charlotte e Tiana.

A primeira sequência a que chamo atenção acontece quando Tiana criança está indo embora com sua mãe, Eudora, enquanto o pai de Charlotte fala com ela. Vê-se Tiana e sua mãe saindo do quarto, mas também se vê, à esquerda, o pai de Charlotte falar com ela sobre lhe dar presentes como vestidos. Quando a palavra vestido é dita, Tiana olha para trás, como se quisesse prestar atenção na conversa, mas sua mãe continua a levando em

direção à porta de saída da casa. A sequência que foi construída para causar no público o sentimento de piedade por Tiana revela a discrepância e o não pertencimento da menina naquele espaço e naquele diálogo, e torna-se mais brutal quando a câmera se afasta e caminha em 15º graus para mostrar Tiana e sua mãe caminhando pelo corredor estreito e escuro, em contraposição ao quarto claro, de iluminação amarela, de Charlotte, que é visualizada pelo espectador ou espectadora pela sombra na parede.

Apesar do lustre do corredor estar aceso, a iluminação é fria e apagada, fazendo uma relação entre Tiana e sua mãe com as sombras e o apagamento social e Charlotte e seu pai com a iluminação calorosa e aconchegante. Mesmo que iluminadas, Tiana e sua mãe, como boa parte da comunidade negra dos Estados Unidos da época retratada, viviam às sombras dos brancos endinheirados que, apesar de não terem grandes influências na paisagem social das ruas – majoritariamente negra visual e culturalmente – exerciam forte influência econômica e política na sociedade de New Orleans.

Apesar de ter já me debruçado sobre o assunto da cor verde em Tiana na animação no tópico sobre a construção do design da personagem, uma comparação ainda não foi feita: ainda nessa primeira sequência, nota-se que Tiana é o único elemento estranho no quarto de Charlotte: o amarelo do cabelo de Charlotte faz contraste com o azul de seus olhos. O branco com o dourado da mobília também se mostra como um elemento de contraste harmonioso, as vestimentas rosas, bem como os demais elementos da cor, contrastam com as roupas em tom bege, azul e marrom da mãe de Tiana. Contudo, o verde do vestido da protagonista não é elemento de contraste com nada, levando o olhar do espectador ou espectadora a indiretamente estranhar sua presença ali e, por isso, a prestar mais atenção nela do que no cenário ou na própria Charlotte.

Esse arranjo de cores é proposital, a fim de que o olhar do público se encaminhe para a protagonista da narrativa e que note o seu não pertencimento naquele espaço, contrastando com a harmonia de suas cores no bondinho e em sua casa.



Imagem 225: Jogo de olhares, luzes e sombras
The Princess and the Frog, 2009, frames de 3m26-3m41s

Outra sequência, ainda do primeiro arco, bastante interessante, é a continuidade proposta para comparar o padrão do bairro e da vizinhança em que Charlotte e Tiana vivem. A sequência que tem uma continuidade visual – mostram-se casas a partir da perspectiva de quem está no bondinho – revela a brusca diminuição e mudança socioeconômica dos bairros e, por extensão, das meninas: enquanto uma vive num bairro de casas brancas, cheias de jardins esverdeados, iluminados com tons de um amarelo quente, denotando aconchego e confiabilidade, a outra vive em um bairro de casas de madeira, que explora a paleta do marrom e bege, tipicamente de trabalhadores, quase sem iluminação nas ruas, sem jardins e nada aprazível ao olhar. Percebe-se também que as casas vão diminuindo de tamanho, mostrando os extremos das condições financeiras.



Imagem 226: Passagem de cenários
The Princess and the Frog, 2009, frames da sequência de 3m48-3m59

Além dessas sequências, ressalto a influência das demais narrativas disneyanas nesta animação. Como os diretores sabiam que seria o último filme em 2D do estúdio, direta ou indiretamente homenagearam outras animações e demais produções do estúdio no filme. Referências a *Peter Pan* na fantasia de Capitão Gancho de Dr. Facilier, a *Sleeping Beauty* nos espíritos que ajudam Dr. Facilier com as formas mágicas que saem do encantamento de Maleficent; o tapete e as fantasias árabes referenciando uma estética têxtil de *Aladdin,* bem como entre os objetos de Mama Odie a lâmpada mágica do mesmo filme; a dança de Charlotte com o príncipe referenciando todas as princesas que já dançaram em salões como as de *Cinderella, Sleeping Beauty* e *Beauty and the Beast*; no carro alegórico do Mardi Gras a figura de Tritão e de peixes, em referência a *The Little Mermaid* e, por fim, Louis falando de Mama Odie segurando as folhas entre sua cabeça é uma referência visual à Madame Min de *The Sword in the Stone.*



Imagem 227: Easter Eggs de The Princess and the Frog
Montagem feita pela própria autora com frames de The Princess and the Frog, Aladdin, Toy Story 1, The Little Mermaid e The Sword in the Stone.

Esses são alguns 'easter eggs' da animação com a finalidade de homenagear a história do cinema animado da Disney, partindo do gosto pessoal dos diretores. Apesar de a ambientação do filme ser muito bem feita e as personagens apresentarem uma densidade psicológica, como o próprio vilão, Dr. Facilier, que é caracterizado com um conjunto de elementos que faz o público refletir sobre os motivos que o levaram a se tornar um vilão, o último ato da animação é corrido, as cenas não foram bem exploradas, os *takes* são curtos, rápidos e quebrados e foram construídos apenas com a finalidade de apresentar o final feliz clássico das animações da Disney, quebrando o ritmo narrativo e terminando o filme abruptamente.

❖

Estou quase lá: canções da dupla jornada das mulheres

No ano de 2009, um dia antes do lançamento do filme, *The Princess and the Frog: Original Songs and Score* foi lançado pela Walt Disney Records. *Almost There* e *Down in New Orleans* foram nomeadas ao Oscar na categoria de melhor canção original, mas não

ganharam a premiação. As canções contam com a tradição lançada desde *The Little Mermaid*, em serem produzidas no estilo Broadway: um número exagerado de músicas, todas performáticas, interação espetacular entre personagens e canções e, muitas das vezes, com coro para reforçar certas mensagens.

Além disso, como a animação é situada na década de 1920 em New Orleans, instrumentos comuns à cultura musical daquela região como tuba, trompete, bateria, piano, ukulele, clarinete, trombone e percussão são visíveis e audíveis em boa parte das canções. O apelo visual da música é mais presente que em *The Little Mermaid* na orquestração sob o comando do siri Sebastian. Isto se deve ao fato de que Sebastian orquestrava animais aquáticos e os instrumentos eram compostos de forma lúdica e arranjados ao ambiente marítimo, diferentemente de Naveen que, em certo momento da narrativa, é humano.

Louis, que também é um animal das águas, apesar de ser um crocodilo, toca um instrumento verdadeiro, trazendo certo toque de realismo à fantasia construída pela Disney e reforçando o apelo visual dos instrumentos comuns às músicas daquela região.

As canções basicamente falam de dois grandes temas: trabalho e amor romântico. Mesmo as entoadas por personagens secundários como a do vagalume Ray para Evangeline ou da Mama Odie para Tiana em forma de rã, discorrem sobre essas temáticas que, a todo tempo, reforçam a ideia do que foi considerado 'a dupla jornada da mulher': trabalho e relacionamento amoroso.

As músicas entoadas por Tiana geralmente falam de trabalho, as entoadas por Mama Odie e pelo vagalume Ray falam da necessidade de amor, as entoadas por Naveen, Louis e Ray apresentam a cultura e a sociedade daquele espaço-tempo representado na animação e, por fim, a canção entoada por Dr. Facilier discorre sobre sua prática de magia e enganação, seguindo a linha da canção entoada por Ursula, em *The Little Mermaid*, que ao cantar vai induzindo a protagonista a assinar o contrato.

Há ainda uma última canção, entoada por Ne-Yo, intitulada *Never Knew I Needed* que é usada nos créditos finais da animação, mas, como nas demais vezes, não a analisarei por uma questão de recorte, no qual privilegio as canções entoadas pelas personagens na animação[455].

[455] As canções originais podem ser consultadas pelo site https://www.disneyclips.com/lyrics/the-princess-and-the-frog.html. Acesso em 21 de setembro de 2021.

Canção 1: Down in New Orleans[456]

A estrela da noite está brilhando forte
Então faça um desejo e segure firme
Há magia no ar hoje à noite
E tudo pode acontecer
Em Southland, tem uma cidade
Lá embaixo, no rio
Onde as mulheres são muito bonitas
E todos os homens sempre estão dispostos[457]
Eles têm música, está sempre tocando
Começa de dia e continua durante a noite
Quando você ouve essa música tocando
Ouça o que eu estou dizendo, isso faz você se sentir bem
Pegue alguém, venha para cá
Traga o seu pincel, estamos pintando a cidade
Tem alguma doçura acontecendo
Pegue-a em New Orleans
Eles têm a magia, o bom e o mau
Fazem você se sentir feliz ou realmente triste
Pegue o que você quiser ou perca o que você teve
Aqui em New Orleans
Ei, parceiro, não se acanhe
Venha, arrisque-se uma vez
Você quer viver antes de morrer?
Faça isso em New Orleans
Tiroteios, casas e mansões
Barões do açúcar e dos reis do algodão
Pessoas ricas, pobres, todos eles têm sonhos
E os sonhos se tornam realidade em New Orleans

Canção 2: Quase Lá

Mamãe, eu não tenho tempo para dançar
Isso vai ter que esperar por enquanto
Não se tem tempo para bagunça ao redor
E esse não é meu estilo
Esta antiga cidade pode deixar você para baixo
Pessoas pegando o caminho mais fácil
Mas eu sei exatamente para onde estou indo
Está ficando mais perto e mais perto a cada dia
E estou quase lá
Estou quase lá
Pessoas aqui embaixo[458]
acham que eu sou louca
Mas eu não ligo
Provas e tribulações,
Eu tive minha cota
Não há nada que vai me parar agora
porque estou quase lá
Eu lembro que papai me disse
"Os contos de fadas não podem
se tornar realidade"
Você tem que fazer acontecer
E tudo depende de você"
Então eu trabalho duro a cada dia
Agora com certeza as coisas estão indo
do meu jeito
Apenas fazendo o que eu faço
Cuidado, meninos, eu estou passando
E estou quase lá
Estou quase lá
Pessoas vão vir aqui de todos os lugares
E estou quase lá
Estou quase lá
Houve provações e tribulações
Você sabe que eu tive minha cota
Mas eu escalei a montanha, eu já atravessei o rio
E estou quase lá
Estou quase lá
Estou quase lá

Canção 3: Amigos no Outro Lado

Dr. Facilier:
Não me desrespeite, homenzinho
Não me deprecie ou zombe de mim
Você está no meu mundo agora,
não no seu mundo
E eu tenho amigos no outro lado
Espíritos Vodu:
(Ele tem amigos no outro lado)
Dr. Facilier:
Isso é um eco, cavalheiros.
Apenas uma coisinha que nós temos aqui em Louisiana
Um pequeno truque de salão. Não
se preocupem.
Sentem-se na minha mesa
Você foi maltratado por toda a sua vida

456 Expressão de referência geográfica dos Estados Unidos que expressaria: lá, na parte de baixo do país, em New Orleans.
457 No original aparece o termo 'deliver' que, no popular, significaria, grosso modo, que todos os homens estão dispostos a terem relacionamentos com as mulheres.
458 Referência ao down geográfico de New Orleans.

Coloquem suas mentes à vontade
Se vocês relaxarem ele vai me permitir fazer
Tudo o que eu quiser
Eu posso ler seu futuro
Eu posso mudar o entorno de alguns, também
Eu
vou olhar profundamente em seu coração e alma
(Você tem uma alma, não tem, Lawrence?)
Faço seus sonhos mais
selvagens se tornarem realidade
Eu tenho vodu, eu tenho hoodoo[459],
Eu tenho coisas que eu sequer tentei
E eu tenho amigos no outro lado
Espíritos Vodu:
(Ele tem amigos no outro lado)
Dr. Facilier:
As cartas, as cartas, as cartas vão dizer
O passado, o presente, e o futuro também
As cartas, as cartas, basta pegar três
Faça uma pequena
viagem para o seu futuro comigo
Espíritos Vodu:
Você está pronto
Dr. Facilier:
Agora você, meu jovem, é do outro lado do mar
Você vem de duas longas linhas da realeza
Eu sou da realeza, por parte da minha mãe
Seu estilo de vida é alto,
mas seus fundos são baixos
Você precisa se casar com uma filhinha de
papai cujo pai tem grana[460]
Mamãe e papai cortaram você, hein playboy?
Naveen:
É, triste, mas é verdade.
Dr. Facilier:
Agora você precisa se casar, mas engravataram
você[461]
Você só quer ser livre,
pular de um lugar para outro
Mas a liberdade custa verde[462]
É o verde, é o verde
É o verde que você precisa
E quando eu olhei para o seu futuro
É o verde que eu vi
Agora, você, homenzinho,
eu não quero desperdiçar muito tempo
Você foi maltratado por sua mãe
E sua irmã e seu irmão.
E se você fosse casado,
seria maltratado por sua esposa
Mas no seu futuro, para você eu vejo
exatamente o homem que você sempre quis ser
Apertem minhas mãos, vamos lá, meninos
Vocês não vão apertar a mão de um pobre
pecador?
(Ambos Naveen e Lawrence apertam as mãos
de Facilier)
Sim...
Vocês estão prontos?
Espíritos Vodu:
(Vocês estão prontos?)
Dr. Facilier:
Vocês estão prontos?
Central de transformação
Espíritos Vodu:
(Central de Transformação)
Dr. Facilier:
Central da Reforma
Espíritos Vodu:
(Central da Reforma!)
Dr. Facilier:
Central de Transmodificação!
Naveen:
(O talismã de Facilier o morde) Ow!
Dr. Facilier:
Você pode sentir isso?
Você está mudando, você está mudando,
Você está mandando bem!
Eu espero que você esteja satisfeito
Mas se você não estiver, não me culpe
Você pode culpar meus amigos do outro lado
Ha ha ha
Espíritos Vodu:
(Você conseguiu o que queria)
(Mas você perdeu o que tinha)
(Ohh ... silêncio!)

Canção 4: Quando formos humanos

Louis:
Aleluia!!
(Solo de trompete)

459 Palavra que no senso popular significa agitação sobrenatural/transcendental.
460 No original: You need to marry a lil' hunny whose daddy got dough.
461 Now y'all gotta get hitched but hitchin' ties you down – a ideia da fala de Dr Facilier é que Naveen precisa se casar, mas amarram-no numa situação sufocante (como o casamento com Charlotte).
462 No original: But freedom takes green, Expressão que faz referência à liberdade custar dinheiro.

Se eu fosse um ser humano,
Eu iria direto para Nova Orleans
E tocaria este trompete tão quente e forte[463]
Como nenhum deles jamais viu
Já ouviu falar de Louis Armstrong
Mr. Sidney Bechet?
Todos esses rapazes vão se afastar
Quando ouvirem este ex-jacaré tocar
Ouça
(Solo de trompete)
Quando eu for humano
Como eu espero ser
Vou tocar este trompete
Até as vacas virem para casa
E toda a gente me fará uma reverência
Naveen:
Quando eu for eu mesmo outra vez
Só quero a vida que tinha
Uma festa enorme todas as noites
Isso não soa nada mal
Uma ruiva no meu braço esquerdo
Uma morena no direito
Uma loira ou duas para segurar as velas
Agora, isso parece bem
Ei, Louis?
A vida é curta
Quando está acabado, está acabado
Estamos nesta terra para nos divertir
E é assim que as coisas são
Quando eu for humano
E eu vou ser
Vou viver como vivi antes
E isso está garantido
Tiana:
A sua modéstia se torna você
E o seu senso de responsabilidade
Eu trabalhei duro por tudo o que tenho
E é assim que deve ser
Quando eu for humana
Pelo menos vou agir como uma
Se você der o seu melhor todos os dias
Coisas boas com certeza virão ao seu encontro
Você colhe o que planta
O meu pai costumava dizer

Canção 6: Ma belle[464] Evangeline

E eu nunca vou esquecer
E eu recomendo isso a vocês
Louis, Naveen e Tiana:
Quando formos humanos
E nós vamos ser
Louis:
Vou tocar o meu trompete
Naveen:
Eu vou aproveitar a vida
Tiana:
Eu vou dar o meu melhor
Para ter o meu lugar ao sol
Louis, Naveen e Tiana:
Quando formos humanos

Canção 5: Nós vamos levar vocês lá

Nós vamos levar vocês lá
Nós vamos levar vocês lá
Nós vamos levá-los por todo o caminho, até lá
Vou levar vocês lá
Nós vamos levar vocês lá
Nós vamos levá-los por todo o caminho
Descendo o bayou[465]
Descendo o bayou
Descendo o bayou
Levando vocês por todo o caminho
Nós todos vamos nos reunir
Por aqui é assim que fazemos
Eu por eles e eles por mim
Todos nós estaremos lá por vocês
Nós vamos levar vocês lá
Nós vamos levar vocês lá
Nós vamos levar vocês até lá
Nós sabemos onde vocês estão indo
E nós estamos indo com vocês
Levando vocês por todo o caminho
Descendo o bayou
Descendo o bayou
Descendo o bayou
Levando todos!

463 Referência a expressão entre os instrumentistas de sopro que significaria o mesmo que um som preenchido e alto, requerido em performances de jazz, por exemplo.
464 Como a região recebeu muitos colonizadores franceses, na animação, a referência francesa perpassa não só o Mardi Gras e a fantasia de Charlotte, mas também a língua falada pelo vagalume Ray, a saber, o francês da Louisiana ou crioulo da Lousiana.

Ray: Olha como ela ilumina o céu
Ma belle Evangeline
Louis: Isso não é nenhum vaga...
Ray: Tão mais acima de mim, mas eu ainda
Sei que seu coração pertence só a mim
Je t'adore, Je t'aime, Evangeline
Naveen: Eu te adoro. Eu te amo. Só estou traduzindo!
Ray: Você é a minha rainha da noite
Tão calma
Tão brilhante
Como alguém tão linda quanto ela
Poderia amar alguém como eu
Tiana: Oh não. Eu não danço.
Ray: O amor sempre encontra um caminho, é verdade.
Tiana: Eu nunca dancei.
Ray: E eu te amo, Evangeline
Naveen: Se eu puder picar,
você pode dançar.
Ray: Ooh, sim
(Solo de trompete)
Ray: Ooh...
Amor é lindo
Amor é maravilhoso
Amor é tudo... você concorda?
Mas oui!
Olha como ela ilumina o céu
Eu te amo, Evangeline

Canção 7: Cave um pouco mais fundo

Mama Odie: Não importa com o que você se parece
Não importa o que você veste
Quantos anéis você tem em seu dedo
Nós não nos importamos (não, não nos importamos)
Não importa de onde você vem
Não importa mesmo o que você é
Um cão, um porco, uma vaca, uma cabra
Nós temos todos aqui
(Nós temos todos aqui)

O que eles queriam que eu fizesse
Eu disse a eles o que eles precisavam
Assim como eu vou lhe dizer
Você tem que cavar um pouco mais
Descubra quem você é
Você tem que cavar um pouco mais
Realmente não é tão longe
Quando você descobrir quem você é
Você vai encontrar o que você precisa
Céu azul e nascer do Sol garantidos
E todos eles sabiam o que queriam
Você tem que cavar (cavar)
Você tem que cavar (cavar)

Príncipe sapo é um rico menininho
Você quer ser rico novamente
Isso não vai fazer você feliz agora
Será que ele te faz feliz, então? Não!
O dinheiro não tem nenhuma alma
O dinheiro não tem nenhum coração
Tudo que você precisa é um pouco de autocontrole
Faça-se um novo começo
Você tem que cavar um pouco mais
Não precisa ir muito longe
Você tem que cavar um pouco mais
Diga para as pessoas o que a Mama te disse
Não posso dizer o que você vai encontrar
Talvez o amor irá conceder-lhe a paz de espírito
Cavar um pouco mais e você vai saber
Senhorita rã?
Tiana: Senhora?
Mama Odie: Eu poderia te dar uma palavra?
Tiana: Sim, senhora.
Mama Odie: Você é dura, isso é o que eu ouvi
Seu pai era um homem amoroso
Família de ponta a ponta
Você é filha do seu pai
O que ele tinha em si, tem dentro de você
Para você vai ser difícil
Você tem que cavar um pouco mais
Você ainda não cavou perto o suficiente
Cavar fundo dentro de si mesma
Você vai encontrar o que você precisa
Céu azul e nascer do Sol garantidos
Abram as janelas
Você tem que cavar um pouco mais
Deixem os pequenos raios de Sol entrarem
(Céu azul e nascer do Sol)
(Céu azul e nascer do Sol)
Tiana: Céu azul e nascer do Sol
Garantido
(Aah)

---

465 Um bayou é um termo geográfico que no sul dos Estados Unidos serve para designar uma massa de água formada por antigos braços e meandros de rios como o rio Mississippi. Os bayous formam uma rede navegável de milhares de quilómetros.

A primeira, quarta e a quinta canções se referem a características específicas geográficas, culturais e históricas da região de New Orleans nos Estados Unidos. A primeira delas, que é entoada em três momentos da narrativa a pessoas diferentes, mostra as belezas e as contradições da cidade. De um lado, veem-se as mansões e de outro, as casas mais pobres; a magia, por sua vez, pode te deixar extremamente feliz ou te deixar muito triste. Enfim, aquela cidade pode te dar bens materiais, mas também pode tirar o que ganha. Há mulheres bonitas, e homens sempre dispostos a ter relacionamentos com essas mulheres e afins. Esta primeira canção destaca o fato de que todas as mulheres nesta região são belas, mesmo não apresentando quais os padrões de beleza que estão sendo levados em consideração.

A quarta canção entoada pelo Crocodilo Louis, Naveen e Tiana discorre sobre os planos feitos por cada um deles quando se transformarem em humanos. Louis nunca foi humano e o seu desejo de se transformar em um se deve ao fato de que ele cultiva um amor pela música, em especial pelo jazz, e sonha poder tocar seu trompete. Já os dois anfíbios querem voltar a ser humanos para concluírem os seus desejos e objetivos de vida. Neste momento da narrativa, Naveen deseja continuar com a sua vida boêmia, acomodada e cercada por mulheres enquanto Tiana deseja conquistar seu restaurante e realizar o sonho de seu pai.

Assim, apesar da figura do crocodilo ser bastante importante, por se tornar guia dos protagonistas, me atentarei ao fato de que nesta canção o príncipe ressalta o seu interesse em ter várias mulheres e se relacionar com elas mostrando, de alguma forma, o estereótipo associativo entre músicos, ricos e homens, não confiáveis no sentido romântico. Tal sonho de Naveen é confrontado por Tiana que o lembra do noivado com Charlotte, sua amiga. De certa forma ao fazer essa associação homem-noivo com seu desejo de ter várias mulheres ao seu redor, a canção alimenta a ideia de que Naveen é um homem não confiável para relacionamentos amorosos e/ou que está noivo da amiga de Tiana por puro interesse.

Ambas as possibilidades demonstram uma falha de caráter na figura do príncipe, seja por não ser confiável ou por enganar uma mulher para se acomodar com o seu dinheiro. Desta forma, a figura do boêmio que inspira a construção da personalidade Naveen é visível, não só em alguns momentos narrativos visuais, mas também a partir desta canção.

Por outro lado, Tiana é retratada como esperançosa, proativa, sonhadora e segura de si. Em todas as canções, sem exceção, Tiana quando participa da parte vocal, apresenta

sempre a ideia de que ela deve continuar persistindo nos seus sonhos, que ela deve trabalhar mais e que ela não deve tirar o foco do restaurante de sua mente. Essa característica, que pode ser classificada como *workaholic*, também pode ser vista na segunda canção, e na canção entoada por Mama Odie, na qual ela compreende a mensagem passada de forma equivocada.

A quinta canção entoada pelo vagalume Ray apresenta outro lado dessa região que não o citadino, colocado pelas condições anteriores. Neste cenário, o pântano, o rio e a natureza são exaltados e lembrados. Os vagalumes guiarão Louis, o príncipe e a protagonista até o encontro de Mama Odie e, tanto a quinta canção quanto a canção intitulada *Ma belle Evangeline* são as únicas canções que não partilham de um mesmo ritmo e instrumentos musicais como as demais.

Como as outras canções são entoadas na cidade ou por humanos, os instrumentos são comuns à cultura musical do jazz. Muitos instrumentos de sopro de metal, alguns de percussão e alguns de corda são característicos de boa parte da trilha - tanto a trilha sonora cantada como a trilha sonora apenas orquestrada.

Todavia, quando os protagonistas entram no pântano e entram em contato com esses vagalumes, apresenta-se uma nova cultura daquela mesma região que, de certa forma, não foi esquecida pelos produtores desta animação: a cultura musical do cajun e do zydeko.

A música cajun tem suas raízes na cultura crioula da região e dos católicos francófonos do leste do Canadá. No século XVIII, o violino era o principal instrumento da região norte da América e as músicas tocadas, aos poucos, perderam a conotação erudita europeizada para ganhar ritmos próprios, que originaram inúmeros gêneros musicais, como o próprio country e a valsa daquela região, chamada de cajun.

No início da década de 1950, o zydeco foi sendo moldado a partir da música dos crioulos no Sudoeste e centro-sul da Louisiana. Até a Segunda Guerra Mundial, cajun e zydeco eram, basicamente, a mesma coisa. Contudo, no pós-guerra, os moradores daquela região se desapegaram da parte francófona, base do cajun e acrescentaram instrumentos como o acordeão e a tábua de lavar de metal corrugado, a Rubboard Zydeco ou Frottoir. Acrescentaram baixos e guitarras elétricas, teclados e bateria[466].

466 Cantores e cantoras reconhecidas pelos ritmos citados são: Queen Ida Guillory, Clifton Chenier, Rockin 'Sidney Simien, Buckwheat Zydeco e Terrance Simien continua sendo uma das músicas zydeco mais reconhecidas internacionalmente. John Delafose, Andrus Espree (também conhecido como Beau Jocque), Boozoo Chavis, Rosie Ledet, Chubby Carrier, Canray Fontenot, Amédé Ardoin, Rockin 'Dopsie, Geno Delafose, Nathan Williams, Keith Frank, Chris Ardoin, Nathan Williams Jr., J Paul Jr., Cedric Watson e Jeffery Broussard.

Pela localidade eu poderia apenas citar o Zydeco, mas pela fala francófona de Ray, é possível constatar a influência do Cajun Country. Há alguns grupos e cantores do cajun na região de Louisiana também como Van Broussard, Wayne Toups And Zydecajun, The Meters e Randy Newman.

A segunda canção entoada por Tiana revela a sua vontade de ter o restaurante. Como já mencionado, o sonho de ter um restaurante foi partilhado por Tiana com seu pai desde a infância da protagonista. Porém, com a morte do pai, Tiana se sentiu, indiretamente, na obrigação de conquistá-lo para honrar a memória de James e, por conseguinte, também obter a sua independência social e financeira.

Além de todas as questões sociais e culturais já mencionadas, do feito de uma mulher ser proprietária e chefe de cozinha de um restaurante, nota-se por esta canção a sua determinação em conquistar esse objetivo. A música se intitula *Almost there* porque significa que boa parte da base para se construir esse negócio está consolidada. Tiana estudou gastronomia – visível pelos livros do quarto –, trabalha em dois empregos para conseguir o dinheiro suficiente para comprar o espaço e, apesar de ter vivenciado todas as adversidades que a vida lhe impôs, visíveis quando ela diz que já teve a sua cota de problemas, desafios e tribulações, ela não desistiu e não desistirá.

Visualmente conforme essa canção vai sendo entoada por Tiana, vê-se um deslumbre da protagonista em relação a como seria se ela fosse dona de um restaurante. Toda a animação e a estética da ilustração desta sequência musical se dão de forma inspirada pela arte déco, a qual é reconhecida desde a década de 1910 alcançando o seu auge nas décadas de 1920-30 nas artes gráficas e na arquitetura (ver imagem 205).

Ou seja, apesar da canção falar sobre a trajetória de Tiana com o objetivo de conseguir o restaurante, as imagens que são apresentadas para o público concomitantes à canção, mostram ao espectador e à espectadora o sonho da protagonista. Conforme a música vai sendo cantada, o público vê Tiana ensinando homens a cortarem os alimentos com mais agilidade e precisão; Tiana temperando a comida que será servida pelo restaurante e ela sendo aclamada pelos clientes do restaurante. Ela é a única mulher desse vislumbre que é apresentado na tela de forma onírica, mas ao mesmo tempo, em consonância com a arte gráfica de propagandas colocadas nos impressos, sejam em jornais ou em revistas da época.

É interessante notar que no trecho "Os contos de fadas não podem se tornar realidade/ Você tem que fazer acontecer/ E tudo depende de você", Tiana faz referência a uma frase que seu pai disse, retomando a figura paterna memorial como algo importante na

caminhada dela em conquistar o restaurante. Além disso, seu pai é lembrado também pela premissa de que ela deve prestar atenção na realidade e não criar idealizações fantasiosas em sua cabeça como os contos de fadas. A ideia de mencionar os contos de fadas aqui pode apresentar ao público espectador uma dupla interpretação do que não acontece nos contos de fadas: as coisas não acontecem facilmente na vida, por isso, ela deve trabalhar para conquistar o seu restaurante e/ou finais felizes entre casais de contos de fadas, com histórias mirabolantes e fantásticas, também não acontecem na realidade e, por isso, ela não deveria se abrir para criar expectativas idealizadas de um amor romântico na vida real.

Assim percebe-se que a figura masculina do pai e a sua constante rememoração na animação por parte da protagonista fecha a possibilidade de ela viver um amor romântico com outras figuras masculinas em qualquer situação, seja no ônibus – quando um passageiro demonstra interesse nela –, seja indo dançar com os amigos e as amigas – como incentivada por sua mãe para encontrar seu príncipe encantado dançando – ou até mesmo com o príncipe até certo momento da narrativa.

Apesar de ter apresentado a música do vilão, por não se tratar de uma canção que fala sobre representações de mulheres e não é direcionada a uma mulher, me deterei somente em apresentar alguns comentários que se relacionam com o masculino negro pobre a partir da visão dos animadores e produtores da Disney.

A cultura explorada na animação se refere a uma localização geográfica bastante demarcada nos Estados Unidos que é a região de Louisiana. Nela, boa parte da população é afro-americana por uma questão geográfica e por uma questão histórica da escravidão. Por isso, com exceção de Charlotte e seu pai, a maior parte das personagens são negras e não seria diferente com o vilão. Porém é interessante notar que este vilão, que é pobre e depende de sua magia e de seu conhecimento mágico para sobreviver na cidade, não era pobre de nascimento. Ele fala para o príncipe que ele também vem de uma linhagem real por parte de sua mãe e isso se refere, de certa forma, ao advento da escravidão.

Muitos homens e mulheres negras, de diversas localidades do continente africano, vieram transportados como escravizados e escravizadas para o continente americano e, dentre essas pessoas algumas delas tinham cargos políticos e sociais ligadas à realeza dentro de uma tribo ou cargos importantes em determinadas localidades do continente africano. Assim, deduz-se que a mãe do vilão provavelmente seria de linhagem real em seu continente originário. Entretanto, por ter sido retirada à força de seu país de origem e se transformado em uma escravizada no sul dos Estados Unidos, faz com que seu filho chegue às condições nas quais ele é apresentado na narrativa. Dr. Facilier é um homem

negro, filho de uma escravizada, pobre, que resiste aos brancos dominadores e socioeconomicamente ascendidos a partir de sua magia que, provavelmente, foi aprendida e passada por sua mãe a ele.

Logo, apesar de ser apresentado como um vilão, por esta canção, pelas cores de seu design de personagem e por alguns outros momentos narrativos o público consegue perceber que há alguns motivos volitivos para tais atitudes más.

Suas atitudes não são justificáveis pelo que aconteceu em sua vida ou em sua trajetória, mas ele não é apresentado como as/os vilãs/ões anteriores (com exceção de Ursula), que são simplesmente más/maus ou vaidosas/os ou egoístas, mas sim como um homem mau por consequência das maldades que lhe foram perpetradas e a sua família direta e indiretamente.

Por fim, a última canção, entoada por Mama Odie a Tiana, se refere à lição de moral que a Disney veicula com esta animação: para uma mulher ser feliz, a maior preciosidade que ela pode alcançar é ser feliz no amor. Quando a anciã percebe que Tiana é presa ao ideal de conquistar o seu restaurante e de certa forma isso ter uma relação com a memória de seu pai, ela usa da própria memória do pai para instruir Tiana sobre o que ele tinha de mais precioso. James tinha o amor como preciosidade, e não o sonho de conquistar o restaurante. Porém, os letristas desta canção colocaram essa mensagem de uma forma dúbia ao intitulá-la *Dig a Little Deeper*. Cavar um pouco mais fundo poderia significar (i) continue trabalhando com mais vigor ou (ii) vá fundo em seus sentimentos e veja o que realmente importa. Mama Odie, ao mencionar o pai e dizer que o que ele tinha dentro de si Tiana também tem, não deixa claro que aquilo de que ela está falando é o amor e não o sonho.

Portanto, Mama Odie, a anciã da narrativa, é aquela responsável por instruir Tiana e o próprio príncipe Naveen a se autoconhecerem e perceberem suas identidades. Porém, como na literatura – base do roteiro desta animação –, a fala da anciã é cheia de mistérios e precisa de certo empenho daquele ou daquela que ouve em tentar compreender além do óbvio da mensagem. Porém, Tiana, apesar de ter uma visão física muito boa, parece estar cega para seus sentimentos e para aquilo que, de acordo com a construção da Disney, verdadeiramente lhe faria feliz. Logo, pode-se perceber que apesar de Tiana ser uma mulher mais independente, com sonhos para além do casamento, ou de sua própria identidade, por influência do período histórico de produção, a narrativa incentiva-a a viver o amor romântico como reduto da felicidade feminina, tal como em todas as animações aqui analisadas.

V.IV DADDY ISSUES E O CORPO EXOTIFICADO:
Uma síntese sobre as representações de mulheres nas animações da virada do século

Até aqui mostrei como as princesas europeias foram apresentadas em dois momentos distintos na história do estúdio. Os corpos do período clássico para o período 'moderno' não mudaram muito, com exceção do corpo de Ursula, mas a personalidade das princesas foi construída de formas bem diferentes. Enquanto as princesas clássicas eram passivas, inocentes e reconhecidas por saberem cumprir tarefas domésticas; as princesas europeias do final da década de 1980 e início de 1990 eram aventureiras, curiosas e reconhecidas por seu sacrifício em prol de um homem, fosse seu par romântico ou seu pai.

A ideia da figura paterna fonte de conflitos ou causadora de problemas, como salientado, é algo que permeia todas as princesas, de forma geral, mas isso é acentuado em Belle e ganha potência com as princesas não brancas.

É importante salientar que nesta época são visíveis novos lugares, novas problemáticas e novas personagens a serem construídas. Com isso, o padrão exotizado do oriente pode ser percebido nas animações de *Pocahontas, Aladdin, Mulan, The Emperor's New Groove* e *The Princess and the Frog*. Valores, corpos, personalidades e culturas foram construídos dentro das animações da Disney a partir do olhar *outsider* de homens brancos estadunidenses. É com essas animações que o Oriente estereotipadado alcança os imaginários do público ocidental do que seria uma mulher nativo-americana, uma mulher árabe, uma mulher chinesa, uma mulher latina e uma mulher afro-americana.

Apesar de não ter tratado de *Aladdin* e *The Emperor's New Groove* em minhas análises, por explicações dadas na introdução de meu trabalho, saliento a importância destas animações como mais produções em que há representações de mulheres não brancas calcadas em estereótipos ocidentais elitizados e preconceituosos.

Nota-se em comum, além dos corpos não brancos, um padrão corpóreo relacionado ao exercício, ou seja, as três protagonistas são mais ativas que as europeias brancas e, por consequência, seus corpos apresentam músculos mais definidos.

A figura da anciã, que não apareceu em *The Little Mermaid* e em *Beauty and the Beast*, volta a aparecer como elemento importante das narrativas da virada do século. Duas delas são consideradas avós da protagonista, duas possuem poderes mágicos e todas possuem traços enrugados e envelhecidos, diferentemente das boas fadas brancas europeizadas que, apesar da velhice aparente, não são enrugadas. A ideia de não as representar com traços

envelhecidos em demasia se deve ao fato de que a bruxa de *Snow White*, a madrasta transformada, possuía tais traços e, por consequência, foi considerada sinônimo de decrepitude, feiura e morte.

Há dois possíveis motivos para a não consideração dessa associação nas animações da virada do século XXI. O primeiro pode ser a melhor qualidade das ilustrações que representam humanos, o segundo pode ser a construção do contraste de peles envelhecidas brancas e peles envelhecidas não brancas, construção esta pautada em preconceito revestido de fatores biológicos. Ao final da animação de *Beauty and the Beast*, Ms. Potts revela sua verdadeira forma e como humana e idosa, sua pele não apresenta rugas ou flacidez, como a das idosas não brancas, por exemplo. A meu ver, ambas as hipóteses se entrelaçam para a decisão de representar mulheres não brancas com traços enrugados.

Fruto da terceira onda feminista, muitas das mulheres consumidoras dos produtos Disney não se enquadravam totalmente nos padrões representados até *Beauty and the Beast*: muitas não se casavam, não eram heterossexuais, não eram brancas, não se identificavam com os problemas amorosos enfrentados pelas protagonistas europeias, mas se preocupavam com o meio ambiente, política, guerra, relações internacionais, suas carreiras e suas posições socioeconômicas.

Assim, mais uma vez, a Disney por consequência da terceira onda adotou novos padrões de heroínas que, aos poucos, foram se desfazendo das tradicionais relações amorosas com heróis e construindo suas jornadas a partir da necessidade de autoconhecimento, visível já em Mulan, e amor-próprio diante da pluralidade do ser mulher, não mais associada à maternagem como as princesas clássicas e, também, Belle, e não mais associada à reafirmação paterna, como Ariel, Pocahontas e Mulan.

Destarte, se nas animações clássicas as protagonistas eram mulheres que se enfrentavam e na animação moderna eram mulheres junto aos seus pares românticos heroicos, nas animações que chamarei de contemporâneas, mulheres sem rivalidades, em sua maioria, são donas de suas próprias trajetórias.

E FELIZES PARA SEMPRE? CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com as complexas dinâmicas sociais, a historiografia que tendia a optar por um número restrito de fontes e metodologias se expandiu e se multiplicou em número de domínios e perspectivas a serem abordadas. Hoje, encerrando meu mestrado em História Social, percebo que é graças à ousadia de historiadores e historiadoras que falaram sobre sociedade, política, economia e cultura, para além do já institucionalizado – e, nem por isso, ruim, diga-se de passagem – que eu pude chegar ao recorte deste trabalho.

Dentre as múltiplas perspectivas, a que mais me chamou a atenção, desde meus primeiros passos acadêmicos, foi a chamada História Cultural que, apesar de aqui no Brasil, ser mais influenciada pela academia francesa, dá voz à historiografia de múltiplos lugares, diversificando os olhares que podemos ter sobre uma mesma fonte. Como escrever Peter Burke em seu livro *O que é História Cultural?*, esta, "outrora uma Cinderela entre as disciplinas, desprezada por suas irmãs mais bem-sucedidas, foi redescoberta nos anos 1970 [...]" e, em concordância com ele, "para alguém, como eu, [...] essa renovação de interesse é extremamente gratificante"[467].

A frase se conecta ao meu trabalho não somente pela analogia à personagem Cinderela, também analisada aqui, mas à lente que eu escolhi para lidar com minha fonte. Como pesquisadora, todas e todos nós, todo o tempo, temos de fazer escolhas: quais fontes, qual ou quais objetos, quais conceitos, qual metodologia, o porquê desse recorte, o porquê dessa construção discursiva e assim por diante. Logo, ao fazer essas escolhas, a primeira delas, que mobilizou todas as outras em meu trabalho, foi a História Cultural.

E se não fosse esse redescobrir, ressignificar, reformar e relembrar de um fazer histórico que se entrelaça com a cultura e suas conexões possíveis com outros aspectos igualmente importantes, como a política, por exemplo, provavelmente esse trabalho se daria de forma muito diferente. Minha gratidão aos que me antecederam e que marcaram esse novo florescer da cultura como um domínio importante extrapola as palavras deste trabalho.

Dentro da área da cultura eu teria múltiplas possibilidades, mas pelo contato prévio na iniciação científica e no trabalho de conclusão de curso, a imagem e sua relação com a literatura fizeram com que a escolha ficasse mais fácil. De acordo com Pierre Francastel,

467 BURKE, Peter. O que é história cultural? São Paulo: Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2005, p.12.

"O conhecimento das imagens, de sua origem, das suas leis, é uma das chaves do nosso tempo. Para compreendermos a nós mesmos e para nos expressarmos, é necessário que conheçamos a fundo o mecanismo dos símbolos que utilizamos"[468]. Ou seja, ao estar inserida num cotidiano no qual imagens saltam aos nossos olhos, acabo fazendo delas expressão da minha subjetividade, das minhas ideologias e dos meus sistemas de crenças.

Na esfera digital, utilizo memes, figurinhas, gifs e imagens virtuais para expressar sentimentos, emoções, ideias e valores. Pessoalmente, eu uso a minha própria imagem, minhas vestes, meu corte de cabelo, as cores que uso, os acessórios e as expressões faciais para criar a persona que eu quero apresentar a um determinado grupo, e em ambos os contextos elas são múltiplas e variáveis, conforme me convém. O mesmo mecanismo do uso das imagens descrito por mim é utilizado pelo estúdio Disney.

As princesas, as bruxas, as fadas, as antagonistas são símbolos de ideais, de convicções, de posicionamentos sócio-políticos em debates que envolvem gênero, classe, raça, etnia, política e sexualidade. A Disney usa dessas para expressar seus valores, escolhidos e peneirados dos valores norte-americanos, mas também usa, como discurso de convencimento, de diálogo com os cidadãos que, a princípio eram apenas estadunidenses e, após o fim da Guerra Fria, eram os do globo inteiro.

Então, eu tinha em mente a relação que essas imagens podem ter em determinados contextos, com quem elas dialogam e o que elas expressam. Mas para entender como isso funcionava com uma fonte audiovisual animada, eu deveria ir além.

Quando eu escrevo 'além', é além do que a historiografia, pelo menos brasileira, tinha me dado como ferramenta metodológica. Mesmo em meu trabalho de conclusão de curso, ao analisar a animação *The Sword in the Stone*, da *Walt Disney Animation Studios*, de 1963, eu desconhecia uma metodologia específica para cinema de animação. Mas ora, se tudo é cinema, a metodologia serviria, certo? Para alguns e algumas pesquisadoras, sim, para mim, não. Se para analisar periódicos e revistas existem metodologias distintas, tendo a mesma raiz de produção, isto é, ambas sendo fontes impressas, por que no cinema deveria ser da mesma forma?

Quando se pensa um cinema de animação, os limites do real são alargados, uma mensagem pode ser veiculada de forma próxima à de um cinema em *live action*, realista, mas também pode usar de recursos lúdicos para construir a imagem, sem ser caracterizado como cinema surrealista, como, por exemplo, a cena em que Cinderela canta *Sing Sweet*

468 FRANCASTEL, Pierre. A realidade figurativa. São Paulo: Perspectiva/ Edusp, 1973, p.35.

Nightingale e aparecem bolhas de sabão para demonstrar um descolamento da protagonista da realidade, a leveza de sua voz e isto ainda ser utilizado como recurso cinematográfico de transição de sequências (ver imagem 52).

Além disso, tem-se que pensar que boa parte das narrativas animadas são criadas não a partir de um roteiro escrito, mas a partir de quadros com descrições de um movimento a outro, de uma sequência a outra. Isso interfere na adaptação da literatura para a sua adaptação animada, como por exemplo, em *The Little Mermaid*, o quão difícil seria colocar em desenho animado, para o público infanto-juvenil, a protagonista transformada em um espírito do ar, invisível e disforme?!

A banda sonora na animação, por exemplo, influencia também a movimentação das personagens, que acabam tendo suas ações realizadas no mesmo ritmo em que as canções são entoadas ou que os sons orquestrados são colocados pela mixagem de som. Se eu não me atentasse a essa particularidade, nunca notaria o excessivo uso do ritmo andante nas canções disneyanas entoadas pelas protagonistas apaixonadas, ou as movimentações aceleradas que acompanham a vilania, como a descida da Rainha Grimhilde pelas escadas acompanhada de sons de violinos tocados rapidamente.

E com essas preocupações que me foram surgindo durante o investigar de minhas fontes, notei que havia a necessidade de construir uma metodologia própria, que pudesse ser utilizada futuramente por outros e outras pesquisadoras e que desse conta dos aspectos aqui mencionados. Com isso, construí uma metodologia piramidal: há quatro lados igualmente importantes e sustentados por uma base. A base é o contexto de produção e circulação que influencia os outros quatros lados; os quatro lados são (i) design de personagem; (ii) banda sonora; (iii) aspectos cinematográficos e (iv) movimento animado.

Em minhas análises, os princípios da animação aparecem tanto nas descrições e análises do design das personagens quanto em confluência com análise das canções e aspectos cinematográficos. Essa escolha foi tomada ao entender que os movimentos das personagens não podem ser compreendidos sozinhos, mas em conjunto com a mensagem que aquela determinada sequência narrativa quer veicular ao público espectador.

Um ponto que pode ser questionado nas análises em contraponto à minha metodologia é o espaço que o discurso das narrativas tem em meu trabalho. Em pelo menos dois subtópicos o discurso é de suma importância. Por um lado, há a narrativa apresentada pelo roteiro destrinchada, em comparação com as narrativas literárias e cinematográficas que influenciam os roteiros disneyanos e, por outro, há o discurso, principalmente, dos diálogos, que fazem parte do roteiro, que apresentam valores e

posicionamentos em relação aos debates de papéis de mulheres, papéis de homens e relações de gênero. Contudo, em nenhum momento isso aparece, às claras, na minha metodologia.

A explicação para tal estranheza está no fato de que eu creio que o roteiro tem relação com uma parte importante do aspecto cinematográfico, bem como com o contexto. A narrativa se constrói sendo pensada na produção e execução do filme. Um filme, para conseguir ter sentido precisa de um roteiro, mesmo que mínimo, para que as mentes e os imaginários plurais conversem e cheguem a um único lugar.

Esse lugar, influenciado pelos contextos em que os envolvidos e as envolvidas na produção estão inseridos e inseridas, é um produto de todos, guiados por valores e quereres de alguns poucos que regem toda a produção: os produtores e os diretores. Assim, essas importantes interfaces de análise não aparecem explicitamente na metodologia, mas estão lá, como algo partícipe do cinema e do contexto.

Assim, todas as análises tocaram em, pelo menos, cinco pontos comuns: os roteiros e suas adaptações das literaturas modernas e contemporâneas; os designs das personagens e suas apropriações do contexto histórico de produção e do contexto a ser retratado, ressignificado pelos animadores; os diálogos e o *modus operandi* das relações de gênero nas animações; os aspectos cinematográficos, principalmente, planos e enquadramentos e, por fim, as canções e orquestrações dos filmes disneyanos.

Permeando esses cinco aspectos, o foco das minhas análises foi investigar como todos eles contribuíram para a construção das representações de mulheres nas animações escolhidas. Discussões secundárias como relação de trabalho e moral cristã, medievalismo, moda, movimento *queer*, preconceito com o oriente, construção de mitos e afins se fizeram presentes no trabalho dando à luz debates que, se olhados com mais atenção, também permeiam as representações de mulheres da Disney.

O trabalho é algo louvável entre homens, que saem de suas casas para minerar, mas também entre as mulheres, que limpam, cozinham, passam e cuidam da casa, como em *Snow White and the Seven Dwarfs*. A moralidade cristã protestante é importante para a sociedade estadunidense, para Walt Disney e para a sustentação de um discurso meritocrático, no qual aquele ou aquela que será salvo/a revela tal condição a partir de sua prosperidade terrestre. Num contexto pós-crise de 1929, o que pode ser percebido é o discurso de Walt Disney e de seus colaboradores no estúdio, sobre esperança, superação e, acima de tudo, felicidade e prosperidade. Naquele momento, sob aqueles valores judaico-cristãos, sob a ideologia do *American Dream*, *Snow White* foi um potente discurso que, ao

mesmo tempo, trouxe alívio e entretenimento para os norte-americanos e uma luz no fim do túnel para os desesperançados.

O medievalismo presente nas três primeiras produções resgata os cenários mais conhecidos e que mais circulavam e, a meu ver, ainda circulam, nos imaginários construídos por consumidores e consumidoras de ficções fantásticas: contos de fadas, livros específicos de ficção fantástica, animes e mangás, filmes, jogos de RPG e muitos outros produtos da *cultura pop* em boa parte do mundo, não só no ocidente, que se debruçam sobre a Idade Média europeia como recorte temporal.

Algo de memorial, fantástico, maravilhoso e curioso volta nossos olhares para aquela temporalidade e espacialidade. Investimentos da era romântica na música, no teatro e nas artes visuais ajudaram a promover a popularização de um imaginário sobre a Idade Média, sobre o que viveu e como viveu neste período, sobre o que aconteceu, sobre quais seres, lugares e discursos foram promovidos naquele período.

Boa parte dos contos que foram sistematizados na modernidade era fruto de tempos antigos, passados de geração em geração oralmente. Desta forma, muito dos cenários, das personagens e das morais narrativas foi influenciado pela Idade Média e pelas adaptações e ressignificações, ocorridas desde os tempos da oralidade até as fases literárias. Um medievo construído no decorrer do tempo foi visto e revisto pelas animações disneyanas.

O refúgio de Branca de Neve e Aurora em meio à floresta; o poder de falar com animais; a ajuda de seres mágicos, figurados como mais velhos, como na figura da fada madrinha de Cinderela e das boas fadas que cuidam de Aurora; a realeza representada em seus grandiosos castelos e seres como anões e dragões são apenas alguns dos exemplos que têm sua inspiração em fontes produzidas na Idade Média. Todavia, por exemplo, os anões, presentes na mitologia nórdica, são colocados na narrativa da Disney como símbolos de estados de espíritos contemporâneos e, sobretudo, do ideal de que o trabalho dignifica o homem. A floresta como lugar de refúgio não para as figuras dos sábios, mas das donzelas indefesas e a fala das princesas com os animais não revelam sua sabedoria e conexão com a natureza como algo sobrenatural, mas pura e simplesmente como revelações de suas virtudes e de suas bondades. O castelo, símbolo do poder, das divisões sociais e da proteção, pode ser a representação de um calabouço, de uma prisão, como também de um lugar totalmente desprovido de proteção e inseguro a depender da narrativa. As fadas, seres maravilhosos, parecem perder suas liberdades e poder de escolha para simplesmente servir a mulher mais nova, como o ideal de mãe formulado no ocidente no século XIX.

Em outras palavras, os elementos podem até ser os mesmos, ou similares aos das fontes medievais, literárias e imagéticas, mas seus significados são diferentes.

Discussões sobre moda, e aqui entendendo moda como algo relacionado a identidade, que perpassa as vestimentas, acessórios e costumes, se relaciona às representações que analiso em vistas a estranheza de perceber que as vestes possuem um padrão, mesmo se passando em diferentes temporalidades e localidades. Ou seja, o que influencia o padrão das construções das personagens não são apenas os cenários nos quais elas serão inseridas, mas os valores que querem transmitir a partir, também, daquilo que se veste, daquilo que se usa e do modo como se usa. Boa parte das vestimentas das princesas europeias foi inspirada na Era Vitoriana: cores, cortes e moldes, de alguma forma, resgatam as vestimentas das mulheres desse período. Por quê? Porque naquele período foi construído, também, um ideal de mulher, um ideal que também se refletiu na moda da época.

A inspiração da Era Vitoriana se dá de forma explícita? Não necessariamente. As roupas de Ariel, por exemplo, são reformulações das roupas das princesas anteriores, ou seja, mesmo não tendo conhecimento de onde partiram as roupas e as cores usadas pelos animadores do período clássico da Disney, os animadores contemporâneos reciclaram, reformularam e se inspiraram nas animações clássicas que, por sua vez, beberam nas fontes da Era Vitoriana para ajudar a construir personagens mulheres com valores da Era Vitoriana para os Estados Unidos das décadas de 1930-1950.

As discussões de gênero que envolvem o *queer*, pensado, primeiramente, na figura de Ursula e depois de Mulan, também aparecem como discussões secundárias, porém importantes neste trabalho. Graças às performances e aos corpos diferenciados dessas duas personagens, pude levantar discussões de performances que podem ir além do escopo 'mulher', foco deste trabalho. Em *The Little Mermaid* a influência do cenário *queer* (hoje, LGBTQIA+) dos Estados Unidos da época, é visível na personagem Ursula. Casas noturnas, as performances das drag queens, as referências sexuais na arquitetura da 'casa' de Ursula[469] são importantes influências que podem ser vistas no espaço em que Ursula vive.

469 O buraco em que Ursula repousa lembra o formato de um ânus – apesar da referência ser uma concha do mar, o formato foi desenhado justamente para suscitar, implicitamente, a aparência do orifício. Há também uma penteadeira, que alude às penteadeiras em que as drag queens se arrumam para as performances, conchas que lembram estojos de maquiagem, as enguias se movimentando como plumas em meio aos braços de Ursula e afins.



Imagem 228: O habitat de Ursula
The Little Mermaid, 1989, 39m30s

Mulan, por sua vez, também descontrói padrões de performances de mulheres pautadas na feminilidade e flerta com o que a Disney propõe como masculinidade ideal. Em *Mulan,* a ideia do *queer* já foi notado por pesquisadores e pesquisadoras das áreas da comunicação, gênero e sexualidades como a professora Iris Yae Tomita da Universidade Estadual do Centro-Oeste, que publicou um artigo em conjunto com o pesquisador Romão Matheus Neto, em 2019, intitulado *Entre reiterações e transgressões: as possíveis subjetividades subversivas na animação Mulan*, e Jess Yung, com o artigo intitulado *Disney's Mulan and Unlocking Queer Asian-American Masculinity*, também de 2019[470].

Ambas as personagens possibilitaram que a pesquisa dialogasse com performances plurais propostas pelo estúdio, sem perder de vista a complexidade dessas representações que, apesar de tê-las chamado de *queer*, não deixam de ser representações de mulheres. Ursula representa uma drag queen, que representa, em sua performance, uma mulher, e Mulan, apesar da performance *queer* em boa parte da animação, não foi colocada como uma

470 Outros pesquisadores e pesquisadoras também se debruçaram sobre esse assunto, de forma secundária em seus trabalhos. Destaco: JOHNSON, Jo. "We'll Have a Gay Old Time!": Queer Representation in American Prime-Time Animation from the Cartoon Short to the Family Sitcom,". Queers in American Popular Culture, v. 1, p. 247, 2010; PEARCE, Laura. Across the great wall: The politics and economics of transmission in Disney's" Mulan". 2014. Tese de Doutorado. The University of North Carolina at Chapel Hill, 2014; BINET, Marie-Jo. Queer Enchantments: Gender, Sexuality, and Class in the Fairy-Tale Cinema of Jacques Demy by Anne Duggan. The French Review, v. 88, n. 1, p. 204-205, 2014; HALBERSTAM, Judith. El arte queer del fracaso. Madrid: Egales, 2018.

personagem desse movimento. A ideia era desconstruir padrões de feminilidade e masculinidade por meio de uma performance que brinca com os padrões pré-estabelecidos daquilo que cabe ao homem e daquilo que cabe à mulher.

Por fim, discussões de preconceito e estereótipo associados a gênero, raça e etnia também foram colocadas neste trabalho a fim de que o leitor ou a leitora pudesse compreender que analisar gênero sem essas outras categorias juntas pode construir máximas reducionistas que descartam as interlocuções das representações cinematográficas e o mundo social, pois como Francesco Casetti defendeu, "o cinema não é uma máquina anônima que registra automaticamente o existente e o restitui como tal: o cinema encena universos inteiramente pessoais e pede ao espectador a sua adesão individual".

Tiana como um anfíbio, Pocahontas como instrutora do homem branco, a China representada com costumes considerados obsoletos e machistas no ocidente – como o casamento arranjado – mostra o preconceito e o *status* de exótico àquilo que difere do padrão normalizado pelos homens e poucas mulheres estadunidenses envolvidas nessas produções. A 'licença poética' de mudar histórias já consagradas, literárias ou não, fez com que a Disney produzisse suas versões dos lugares sociais ocupados pelas afrodescendentes, nativas americanas e chinesas.

Mas não só os corpos considerados exóticos foram reconstruídos e modelados pelos valores e moralidades de alguns homens. Walt Disney, o coração da empresa até hoje, disse em entrevista que "o mundo dos contos de fadas sempre me encantou e me absorveu, desde que eu era um garotinho. E eu sei exatamente como começou meu interesse. [...] Todas as noites, após o jantar, minha avó tirava da estante, os volumes gastos dos contos de fadas de Grimm e Hans Christian Andersen [...], as histórias e os personagens neles pareciam tão reais quanto meus colegas de escola". Assim, até mesmo as personagens dos contos modernos, conhecidos pelos norte-americanos e europeus, foram adaptados e ressignificados.

Cada adaptação, cada personagem, cada cenário foi pensado a fim de agradar ao público e estabelecer um diálogo que é passado, de geração em geração, até hoje. Nesse diálogo, mensagens como esperança, trabalho, mérito e moral cristã podem ser compreendidas. Mas, a meu ver, a mensagem mais poderosa passada há anos pela Disney envolve o ser e fazer-se mulher.

Quais características as mulheres devem possuir para serem consideradas boas? E más? Como uma mãe deve se portar? E se parecer fisicamente? Qual a relação que boas mulheres têm com homens? E com que tipo de homens ela se relaciona? E o contrário?

Dos clássicos aos contemporâneos, a Disney construiu e reconstruiu suas representações de mulheres pautadas na simbiose entre aquilo que os homens do estúdio acreditavam e aquilo que a sociedade debatia em outras mídias.

Assim, no período clássico pode-se perceber a seguinte divisão entre as representações: (i) heroínas; (ii) anciãs; (iii) vilãs; (iv) antagonistas e (v) mãe. Comparando-as, nesse recorte específico, as heroínas são mulheres boas e jovens são virtuosas, e por isso cantam de modo afinado; são brancas, pois as histórias são retratadas numa "Europa medieval/moderna"; sabem cumprir tarefas domésticas, principalmente limpar as casas; são inocentes, crendo na sinceridade e na boa vontade de suas algozes, muitas das vezes; são reféns de uma mulher mais velha, geralmente com algum laço de parentesco, madrasta ou possível madrinha; vivem longe da figura materna e paterna, ou porque morreram, ou porque precisaram se distanciar para proteger a filha; carregam características maternas como cuidar de animais e de anões; sonham em encontrar seu verdadeiro amor e casam-se com um príncipe, único capaz de salvá-las das vilãs. As personagens que se enquadram nesse escopo representacional são Branca de Neve, Cinderela e Aurora/Briar Rose.

As anciãs são mulheres, mais velhas e pequenas em estatura, algo comum às representações da velhice; possuem formas arredondadas, como sinônimo de sua bondade e idade; são brancas; são gentis e possuem vozes calorosas; são mulheres mágicas e são guias das princesas, ajudando-as a conquistarem seus objetivos, como o casamento. As personagens representadas aqui são a Fada Madrinha de *Cinderella* e as três Boas Fadas de *Sleeping Beauty*.

Por sua vez, as vilãs são mulheres más e maduras são mulheres que aparecem usando maquiagem e acessórios como brincos e anéis, simbolizando sua vaidade e até o medo do envelhecimento, estigma colocado sobre as mulheres de meia idade; são mulheres brancas; são invejosas, da beleza e da juventude e, em última instância, da condição de possibilidade de ser querida e amada, algo que engloba as três vilãs; são mais altas que as demais mulheres; possuem características diabólicas; possuem olhos verdes como sinônimo de sua natureza invejosa digna de desconfiança e voz grave e são retratadas como detentoras de algum poder político. Rainha Grimhilde, Lady Tremaine e Maleficent são as vilãs das narrativas clássicas.

As antagonistas, Drizella e Anastasia, irmãs de criação de Cinderela, são representadas como mulheres más e jovens; possuem formas exageradas em seus corpos, como narizes e pés; também são mulheres brancas; não são virtuosas, e isso fica explícito ao público espectador; são mais altas que a heroína e possuem características como

preguiça, inveja e vaidade.

Por fim, a mãe, mulher boa e madura, neste período é representada somente pela mãe de Aurora. Rainha Leah é uma mulher branca; desprovida de uma individualidade por não aparecer muito na narrativa e nem ter seu nome pronunciado; revela características como calma, bondade e mansidão em sua breve aparição.

Já as personagens europeias do início do Renascimento disneyano podem ser divididas em (i) heroínas; (ii) antagonistas; (iii) vilã; (iv) irmãs. As heroínas, mulheres jovens, boas e brancas, são aventureiras; possuem curiosidade aguçada para o conhecimento; se apaixonam por um homem diferente de sua natureza – sereia/humano e humana/besta –; têm problemas com a figura paterna, mas ao final da narrativa buscam sua aprovação para o relacionamento amoroso incomum; carregam em si o símbolo do auto sacrifício; são virtuosas por seus saberes, como canto e cuidados médicos; sonham em viver um amor romântico e aventureiro; casam-se com um príncipe. As heroínas rebeldes e europeias são Ariel e Belle.

As antagonistas aparecem apenas na figura das Bimbettes. São mulheres jovens, brancas, com formas corpóreas atraentes; são loiras dos olhos verdes; dão valor apenas às formas físicas dos homens; circulam livremente pelos ambientes públicos diurnos e noturnos, como feiras livres e bares e são apaixonadas pelo vilão da narrativa.

A vilã, Ursula, foi construída a partir de uma representação de segundo grau (por ser inspirada em uma *Drag Queen*) de mulher madura; possui um corpo largo e gordo; seu movimento é sexualizado; usa maquiagem e acessórios estéticos mais chamativos que as vilãs do período anterior; é traiçoeira e engana a heroína; usa de seus poderes mágicos para conquistar seu objetivo de dominar o mar; carrega em si o desejo de vingança por ter sido reclusa do mar e possui voz grave.

As irmãs de Ariel são mulheres jovens e boas, que são apresentadas como exemplos das mulheres ligadas à realeza; seguem as regras impostas pelo pai sem questionamentos; são virtuosas, pois sabem cantar e atuar muito bem; são belas e associadas ao apelo estético por usarem adereços em seus cabelos.

Nas últimas animações pode-se ver (i) heroínas; (ii) antagonistas; (iii) anciãs e (iv) mães. As heroínas são mulheres jovens e boas; possuem corpos diferentes e etnias diferentes, geralmente com tons de peles mais escuros que as princesas anteriores e com músculos mais definidos que as anteriores; querem honrar seus pais ou honrar a memória destes; são mais ativas, fisicamente, então, é possível vê-las pulando, correndo e escalando; são cercadas de animais no decorrer da narrativa; possuem cabelos escuros; se apaixonam

por um homem fora do padrão do príncipe encantado das animações anteriores; são independentes emocionalmente das figuras masculinas e suas principais questões estão relacionadas à identidade e não ao amor romântico. Pocahontas, Mulan e Tiana são as heroínas representantes desse período.

As antagonistas são mulheres jovens e boas. Possuem formas corpóreas divergentes daquelas das heroínas; são amigas das protagonistas e suas personalidades foram construídas a fim de contrastar com as de suas amigas, se uma é ligada à nobreza, a outra não; se uma é sensata, a outra não e vice e versa. As antagonistas são Nakoma e Charlotte.

As anciãs são mulheres boas e idosas; que possuem rugas em suas formas; narizes avantajados como sinônimo de velhice; são conselheiras das heroínas, mas não necessariamente oferecem bons conselhos. De alguma forma estão ligadas às tradições culturais das localidades em que a história se passa e geralmente são chamadas de vovós. Refiro-me a Vovó Willow, Vovó Fa e Mama Odie.

As mães, Fa Li e Eudora, são mulheres maduras, bondosas, que representam um contraponto em relação ao relacionamento amoroso das protagonistas.

Além dessas análises fechadas em minhas divisões, pode-se pensar em características que flutuam entre as representações. Para tal, elaborei algumas tabelas com as possíveis comparações a fim de apresentar considerações importantes sobre as representações de mulheres.

PERSONAGENS	TIPOLOGIA	ORIGEM	STATUS SOCIAL	VALORES
Branca de Neve	Heroína	Europeia	Princesa	Boa
Rainha Grimhilde	Vilã	Europeia	Rainha	Má
Cinderela	Heroína	Europeia	Nobre	Boa
Drizela e Anastasia	Antagonistas	Europeias	Nobres	Más
Lady Tremaine	Vilã	Europeia	Nobre	Má
Fada Madrinha	Anciã	Europeia	Criatura mágica	Boa
Aurora	Heroína	Europeia	Princesa	Boa
Rainha Leah	Mãe	Europeia	Rainha	Boa
Boas Fadas	Anciãs	Europeias	Criaturas mágicas	Boas
Maleficent	Vilã	Europeia	Criatura mágica	Má
Ariel	Heroína	Europeia	Princesa	Boa
Ursula	Vilã	Europeia	Criatura mágica	Má
Irmãs de Ariel	Irmãs	Europeias	Princesas	Boas

Belle	Heroína	Europeia	Ordinária	Boa
Bimbettes	Antagonistas	Europeias	Ordinárias	Não específico
Pocahontas	Heroína	Nativa Americana	Princesa	Boa
Nakoma	Antagonista	Nativa Americana	Ordinária	Boa
Vovó Willow	Anciã	Nativa Americana	Criatura mágica	Boa
Mulan	Heroína	Chinesa	Ordinária	Boa
Fa Li	Mãe	Chinesa	Ordinária	Boa
Vovó Fa	Anciã	Chinesa	Ordinária	Boa
Tiana	Heroína	Afroamericana	Ordinária	Boa
Charlotte	Antagonista	Europeia	Burguesa	Boa
Eudora	Mãe	Afroamericana	Ordinária	Boa
Mama Odie	Anciã	Afroamericana	Criatura mágica	Boa

Tabela 1: Comparação entre as representações de mulheres I
Fonte: produzido pela própria autora

PERSONAGENS	VESTIMENTAS PRINCIPAIS	CORES	FORMAS CORPÓREAS	COR DOS OLHOS E CABELOS
Branca de Neve	Vestido, sapatos de saltos baixos, decorado com laços e laço nos cabelos	Azul, amarelo, branco e vermelho	Mediana e magra, traços suaves	Olho – Castanho claro Cabelo – Preto
Rainha Grimhilde	Vestido com capa, coroa, sapatos de salto, anel, esmalte e maquiagem	Preto, roxo, vermelho/bordô, verde e dourado	Alta e magra, traços suaves e pontiagudos	Olho – Verde Cabelo – Preto
Cinderela	Vestidos de baile e sapatos de cristal	Rosa ou branco brilhante (que se tornou azul nos produtos Disney)	Mediana e magra, traços suaves	Olho – Azul Cabelo – Loiro
Drizela e Anastasia	Vestidos e sapatos	Amarelo ou verde, rosa ou púrpura	Altas e magras, traços grossos e arredondados	Olho – Preto Cabelo – uma de cabelo preto e outra ruivo
Lady Tremaine	Vestidos, anéis, colares, esmalte e maquiagem	Roxo, bordô, verde e azul escuro	Alta e magra, traços suaves e pontiagudos	Olho – Verde Cabelo – Grisalho
Fada Madrinha	Capa com laço	Azul e rosa	Baixa e corpulenta, traços suaves e arredondados	Olho – Preto Cabelo – Branco

Aurora	Vestidos	Rosa e azul	Mediana e magra, traços suaves	Olho – Castanho claro e azul (falso raccord) Cabelo – Loiro
Rainha Leah	Vestido e coroa	Rosa, branco e dourado	Mediana e magra, traços suaves	Olho – Castanho claro Cabelo – Loiro
Boas Fadas	Vestidos	Vermelho, verde e azul	Baixas e corpulentas, traços suaves e arredondados	Olho – Preto Cabelo – duas grisalhas e uma de cabelo preto
Maleficent	Capa, túnica, anéis, esmalte e maquiagem	Preto, verde, bordô e roxo	Alta e magra, traços suaves e pontiagudos	Olho – Verde Cabelo – Não específico
Ariel	Vestidos, sapatos e acessórios de cabelo	Rosa, azul e branco	Mediana e magra, traços suaves	Olho – Azul Cabelo – Ruiva
Ursula	Vestido, esmalte, anéis, colar e maquiagem	Preto, azul, vermelho/bordô, verde e dourado	Mediana e corpulenta, traços suaves e pontiagudos	Olho – Verde Cabelo – Branco/Platinado
Irmãs de Ariel	Conchas nos seios e caudas	Coloridas	Medianas e magras, traços suaves	Olho – Azul Cabelo – preto, castanho e loiro
Belle	Vestidos	Azul, branco, amarelo, verde e rosa	Mediana e magra, traços suaves	Olho – Castanho Cabelo - Castanho
Bimbettes	Vestidos	Verde, laranja e salmão	Medianas e magras, traços suaves e curvilíneos	Olho – Verde Cabelo – Loiro
Pocahontas	Vestido, colar e pintura no braço	Bege, azul e pintura avermelhada	Alta, musculosa, magra, traços suaves e quadrados	Olho – Castanho escuro Cabelo – Preto
Nakoma	Vestido e colar	Bege e branco	Baixa, magra, traços suaves	Olho – Castanho escuro Cabelo – Preto
Vovó Willow	Nenhuma	Marrom e verde (é uma árvore)	Traços grossos e enrugados	Sem cor
Mulan	Armadura e Sheni	Preto e verde/ azul, rosa, bordô e branco	Mediana, magra com panturrilhas avantajadas, traços suaves	Olho – Preto Cabelo – Preto
Fa Li	Hanfu	Roxo, ciano, preto e azul	Baixa e corpulenta, traços suaves e arredondados	Olho – Preto Cabelo – Grisalho
Vovó Fa	Hanfu e faixa na	Azul, preto e ciano	Baixa e magra,	Olho – Preto

	cabeça		traços grossos e enrugados	Cabelo – Branco
Tiana	Vestidos, colar e coroas	Branco brilhante/ azul, verde e dourado	Mediana, musculosa e magra, traços suaves	Olho – Castanho Claro Cabelo – Preto
Charlotte	Vestidos, maquiagem e colares	Rosa e variações da mesma cor	Mediana e magra, traços suaves e curvilíneos	Olho – Azul Cabelo – Loiro
Eudora	Camisa, saia e casacos	Marrom, bege, azul petróleo e verde	Mediana e magra, traços suaves	Olho – Castanho Claro Cabelo – Castanho escuro/grisalho
Mama Odie	Túnica, turbante, colar, brincos, anel de pérola e óculos escuros	Branco e dourado	Baixa e corpulenta, traços suaves e arredondados	Não específico

Tabela 2: Comparação entre as representações de mulheres II
Fonte: produzido pela própria autora

Nessas duas tabelas pode-se perceber que existem semelhanças entre personagens de diferentes períodos e mudanças significativas relacionadas ao contexto de produção, como as influências de outras produções animadas e o próprio movimento feminista.

Por exemplo, todas as princesas usam roupas e/ou acessórios azuis e, com exceção de Branca de Neve, Tiana e Pocahontas, todas usam vestes na cor rosa. Isso tem relação com o debate existente desde a década de 1930 sobre qual cor simbolizaria o feminino. Sendo a cor rosa a vencedora, no ocidente, deste embate, por exemplo, nota-se o porquê de Tiana não usar roupas dessa cor. Tiana e Charlotte são dois opostos de padrões de feminilidade escolhidos pela Disney, enquanto a heroína representa uma feminilidade 'empoderada' e 'independente', Charlotte é a representação do feminino tradicional, visível nas princesas do período clássico e, por isso, ela foi a escolhida para usar roupas na cor rosa.

Ademais, Charlotte se parece muito com as princesas da década de 1950:Cinderela, Aurora e a antagonista de *The Princess and the Frog* são medianas em estatura, loiras e possuem olhos azuis. Esse padrão estético de mulher circulou nas mídias impressas e audiovisuais dos Estados Unidos principalmente após a Primeira e a Segunda Guerra Mundial, período no qual muitos cineastas, atores e atrizes europeias se refugiaram na América do Norte e ajudaram a construir Hollywood tal qual a conhecemos hoje.

Todas as antagonistas são opostas em personalidade e em estética das

protagonistas, independentemente se são personagens consideradas boas ou más. Drizella e Anastasia são preguiçosas e possuem traços grossos e estatura alta. Cinderela, por outro lado, é mediana, com traços suaves e é apresentada fazendo tarefas domésticas boa parte do filme.

Nakoma é magra, baixa, de cabelos curtos, sensata e introspectiva, enquanto Pocahontas é alta, com músculos e silhueta bem definida, possui cabelos longos e tem uma personalidade aventureira e libertária. Charlotte é mediana, com silhueta curvilínea, enquanto Tiana é mediana, com músculos definidos e magra. Além disso, enquanto Charlotte deposita seus sonhos e esperanças no amor romântico, Tiana tem seu foco voltado para o mercado de trabalho e, apesar dessas esferas cotidianas não terem oposição *per se*, elas aparecem na narrativa da Disney como antagônicas.

Todas as vilãs são caracterizadas com as mesmas cores, o exagero da maquiagem e acessórios, em contraponto à simplicidade das heroínas. O preto, o roxo, o verde e o vermelho/bordô na construção disneyana representam poder, luxúria, inveja, desconfiança e perigo, características associadas às vilãs em esferas diferentes. Três delas, a saber, Rainha Grimhilde, Maleficent e Ursula são chamadas de bruxas, então seu poder é visto como sobrenatural. A ideia de poder sobrenatural da mulher, historicamente, como escreveu Silvia Federici em *Mulheres e Caça às Bruxas*, de 2018, é pautada na incompreensão e não aceitação dos saberes não oficiais das mulheres sobre ervas, alimentos, chás e procedimentos ritualísticos que, em nada, feriam a vida humana. Ou seja, o ódio que mobilizou a caça às bruxas ia muito além do desconhecimento daquele saber, se constrói o ódio não só pelo saber não oficial, mas por aquelas que sabem e criam uma rede de apoio entre elas para passar de geração em geração esses conhecimentos naturais.

Nota-se que apenas homens agem diretamente contra as três bruxas na animação. Contra a Rainha Grimhilde apenas os anões a perseguem no último arco do filme; contra Maleficent, apenas o Príncipe Philip desembainha a espada para um duelo; contra Ursula, apenas o Príncipe Eric dirige o barco a fim de se chocar contra seu corpo. Também é possível destacar as semelhanças das narrativas construídas para Maleficent e Ursula, as quais, por serem retiradas do convívio social, possuem um sentimento prévio de vingança para com os pais das heroínas, Rei Stefan e Triton, o rei dos mares. Além disso, no momento de confronto, ambas se transformam em seres gigantescos para duelarem com os príncipes.

Apenas essas três mulheres, mais maduras e vilãs, morrem nas animações. Além delas, com exceção do governador Ratcliffe, os demais vilões também morrem na tentativa

de concluir seus atos violentos. Rainha Grimhilde morre ao tentar matar os anões; Maleficent é morta em combate com o Príncipe; Ursula morre após a explosão do barco, causada também pelo Príncipe; Gaston morre ao tentar matar a Besta; Shan-Yu morre em combate ao tentar matar o Imperador da China e Dr. Facilier é morto pelos espíritos aos quais ele servia por não concluir seu plano. A mensagem moral das mortes das vilãs e dos vilões pode ser compreendida como a punição àquelas e àqueles que fazem o mal, instruindo, indiretamente, o público espectador a uma lição de moral tal como fazem os contos literários.

Os olhos castanhos claros e azuis são os mais comuns às heroínas e aos heróis, enquanto o verde é o mais comum entre as vilãs e a escolha tem relação não só com os estudos semióticos das cores dentro do cinema, mas também com as construções sociais de confiabilidade, inocência, inveja e desconfiança pelas mídias audiovisuais. Como exemplo, trago duas atrizes que possuem olhos verdes reconhecidas por interpretarem vilãs: Bette Davis, que representou inúmeras vilãs, antagonistas e anti-heroínas no cinema, como em *Of Human Bondage*, de 1934; *Dangerous*, de 1935, *Mr. Skeffington*, de 1944 e *What Ever Happened to Baby Jane?,* de 1962; e Joan Crawford em *Harriet Craig*, de 1950 e *The Best of Everything*, de 1959.

Percebe-se que, apesar das diferenças entre cores de roupas, cores de cabelo e cores dos olhos, todas as mulheres usam vestidos ou saias. Nenhuma aparece usando calças ou algo do mesmo formato – com exceção de Mulan enquanto Ping. A meu ver isso implica na valorização de mais uma caracterização de mulher, em outras palavras, mulheres usam roupas convencionalmente femininas e os homens trajes convencionalmente masculinos. Assim, mesmo que a personagem seja transgressora dos padrões de feminino e masculino, como Ursula, Mulan e Tiana, suas roupas sempre estão associadas àquilo construído e imposto como feminino no ocidente.

As narrativas das princesas Tiana e Pocahontas são muito parecidas. Apesar do *gap* temporal, ambas são princesas da América do Norte, ambas são mulheres de cor, retratadas como exóticas pela narrativa disneyana e ambas ensinam os seus pares românticos sobre algo ligado à natureza. Ambas têm antagonistas que são suas amigas e são associadas, implícita e explicitamente, a animais, Pocahontas à águia e Tiana à rã.

Contudo, além da predominância europeia destas protagonistas, há duas características que conectam todas as princesas até aqui estudadas: a heteronormatividade e a influência de seus pais nas condições em que elas se encontram. Marilena Chauí, ao analisar contos de fadas, escreveu que

> Na maioria dos contos, o pai é indiretamente responsável pela maldição ou pelas desventuras da filha [...]. O amor da menina pelo pai não pode aparecer porque sua aparição exigiria o ódio pela mãe. Ora, visto que o que a faz amada pelo pai é sua total semelhança com a mãe, ela não só já conseguiu ocupar o lugar materno, mas ainda colocar a mãe no lugar subalterno de uma serviçal[471].

Assim, em graus diferentes, a figura paterna é a responsável pelos problemas das protagonistas. O pai de Branca de Neve se casou com a madrasta dela, assim como o pai de Cinderela; o pai de Aurora não convidou Maleficent para o batizado; o pai de Ariel não deixou que ela conhecesse o mundo humano revelando sua verdadeira identidade e, por isso, ela recorreu à bruxa do mar; o pai de Belle entrou no castelo da Besta e acabou cedendo ao desejo de Belle em ficar em cativeiro no seu lugar; o pai de Pocahontas lhe arranjou um casamento, mesmo sabendo que a filha não amava o guerreiro e proibiu o contato dos nativos com os ingleses; o pai de Mulan estava muito debilitado para ir à guerra e, por fim, o pai de Tiana cultivou na filha o sonho de ser dono de um restaurante, mas faleceu antes de concretizá-lo.

A heteronormatividade deve ser problematizada porque no campo da cultura e no processo de subjetivação e construção de identidade dos sujeitos o pressuposto normalizado, legitimado e propagado é de que corpos machos e fêmeas possuem determinadas características, pré-estabelecidas, e tudo aquilo que foge a isto é estranho, digno de desconfiança e de análise. No mundo binário e heteronormativo, ao macho foram delegadas características consideradas masculinas, a ideia de homem e o interesse sexual pelo gênero oposto, considerado pela cultura, a mulher. Ao corpo fêmea, características consideradas femininas são parte de sua "natureza", bem como o status de mulher e o interesse sexual em homens.

A heteronormatividade, então, "visa regular e normatizar modos de ser e de viver os desejos corporais e a sexualidade" e o sistema socialmente já estabelecido para as pessoas, "numa perspectiva biologicista e determinista, há duas – e apenas duas – possibilidades de locação das pessoas quanto à anatomia sexual humana, ou seja, feminino/fêmea ou masculino/macho"[472]. Essa regulação sociocultural envolve o interesse e pressuposto da procriação e, intitulada como "coerência natural", define e revela tanto os

471 CHAUÍ, Marilena. Contos de fadas e psicanálise. In. CHAUÍ, Marilena. Repressão sexual: essa nossa (des) conhecida. São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 47.
472 Petry, Analídia R., & Meyer, Dogmar E. Transexualidade e heteronormatividade: algumas questões para a pesquisa. Textos & Contextos (Porto Alegre), v.10, n. 1, 2011, p. 195.

corpos que seguem o roteiro planejado, como todas as princesas, príncipes, avós, mães, madrastas e boa parte dos vilões e vilãs, mas também demarcam os corpos transgressores, aqueles e aquelas que assumem novas formas de sexualidade e de gênero, visível em parte da trajetória de Mulan, mas também em Maleficent, Ursula e Governador Ratcliffe.

Também há a repetição de padrões representacionais: as heroínas sempre são jovens, vilãs mulheres são maduras, seres mágicos bondosos sempre são velhos, sejam mulheres idosas ou um ser ancestral, como Mushu. Há a insistência em colocar a figura da avó como aquela ligada à tradição, a sabedoria e ao aconselhamento e heróis virtuosos, visível por sua ligação com a música, como o Príncipe Florian e o Príncipe Naveen ou sua ligação com alguma arma, de fogo ou branca, como os demais. Muitas princesas, vilãs e vilões interagem com animais ou objetos de companhia, desde *Snow White and The Seven Dwarfs* até *Raya*, produção de 2021, tornando-se, assim, um padrão desse estúdio. Esses animais ou objetos representam, principalmente a partir do Renascimento da Disney, masculinidades infantis, são caracterizados como bobos, engraçados, medrosos, distraídos e são inseridos na narrativa como alívio cômico, como é possível ver na tabela a seguir:

FILMES	HEROÍNAS	HERÓIS	VILANIA	SERES MÁGICOS	ANTAGONISTAS	ACOMPANHANTES
Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	Branca de Neve	Príncipe Florian	Madrasta/ Rainha Grimhilde	Vilã	Inexistente	Heroína: Animais da floresta e os 7 anões Vilã: corvo
Cinderella (1950)	Cinderela	Príncipe Encantado	Madrasta/ Lady Tremaine	Fada Madrinha	Drizella e Anastasia	Heroína: Ratinhos, pássaros e um cachorro Vilã: gato
Sleeping Beauty (1959)	Aurora/ Briar Rose	Príncipe Philip	Maleficent	Boas Fadas e vilã	Inexistente	Heroína: coruja, coelhos e pássaros Vilã: animais peçonhentos e suínos
The Little Mermaid (1989)	Ariel	Príncipe Eric	Ursula	Ursula e Triton	Inexistente	Heroína: peixe, siri e gaivota Vilã: enguias
Beauty and the Beast (1991)	Belle	Besta/ Príncipe Adam	Gastom	Feiticeira que lança o encanto no príncipe	Bimbettes	Candelabro, espanador, bule e xícara, guarda-roupa e relógio
Pocahontas (1995)	Pocahontas	John Smith	Governador Ratcliffe	Vovó Willow e Kekata	Nakoma	Heroína: beija-flor e guaxinim Vilão: cachorro
Mulan	Mulan	Capitão	Shan-Yu	Mushu e	Inexistente	Heroína: dragão,

(1998)		Lee Shang	(líder dos hunos)	espíritos ancestrais		grilo e cavalo Vilão: falcão
The Princess and the Frog (2009)	Tiana	Príncipe Naveen (antiheroi)	Dr. Facilier	Mama Odie e Dr Facilier	Charlotte	Crocodilo e vagalumes

Tabela 3: Comparação entre filmes
Fonte: produzido pela própria autora

Convém mencionar que a partir do que se intitula "terceira onda feminista", as narrativas passaram a adotar personagens e construções corpóreas diferentes do período clássico. Não se veem mais vilãs mulheres, com exceção de *Tangled* de 2010, por conseguinte o discurso da rivalidade feminina já não se dá de forma tão explícita – pode-se ver resquício dele entre as Bimbettes e Belle, por exemplo –; os corpos das princesas já não são padronizados de acordo com o perfil considerado belo para o público estadunidense e europeu; os cabelos já não são sempre lisos ou apenas ondulados; nem todas as princesas têm seus sonhos voltados ao amor romântico e com as produções de *Frozen* de 2012 e *Moana* de 2016, uma rainha, Elsa, e uma princesa, Moana, não têm relacionamentos amorosos. Em minhas análises, a princesa que inaugura uma nova fase para a representação de mulher da Disney é Tiana.

A última animação 2D traz a protagonista como símbolo da meritocracia, do trabalho, da *expertise* e das oportunidades do *American Dream*, mas ao mesmo tempo revela a relação gênero-classe-raça como sinônimo da desigualdade estadunidense e preconceito que pode eliminar as possibilidades de ascensão socioeconômica. Porém, de acordo com a teórica feminista Nancy Fraser,

> O destino do feminismo na era neoliberal apresenta um paradoxo. Por um lado, o movimento contracultural relativamente pequeno do momento anterior se expandiu exponencialmente, disseminando com sucesso suas ideias pelo mundo. Por outro lado, as ideias feministas se submeteram a uma mudança sutil de validade no novo contexto econômico[473].

Ou seja, se por um lado, feministas expandiram suas discussões para além da elite branca que não se importava com o binarismo de gênero e a heteronormatividade; se questões como etnia, racismo, valores culturais, sexualidades, diversidade de gênero, corpos múltiplos e papeis sociais não normativos foram difundidas pelo mundo, debatidas e estudadas, por outro, a ideia do empoderamento feminino, ligado estritamente ao

473 FRASER, Nancy. O feminismo, o capitalismo e a astúcia da história. Trad. Anselmo da Costa Filho e Sávio Cavalcante. Mediações, Londrina, v.14, n.2, jul/dez, 2009, p.28.

capitalismo neoliberal, que discursa sobre ascensão econômica, meritocracia e conhecimento intelectual como fatores importantes da libertação das 'mulheres' também foi aderido.

A leitora ou o leitor pode até sugerir que, a princípio, não há problema do flerte entre neoliberalismo, capitalismo e meritocracia sem preconceito de gênero-raça-classe. Contudo, esses movimentos constroem o que Michael J. Sandel chamou de 'Tirania do Mérito'[474]. Em linhas gerais, a meritocracia, que têm suas raízes atreladas à crença judaico-cristã e o desenvolvimento das sociedades ocidentais, propaga que todas e todos têm a possibilidade de ascender e ter sucesso economicamente a partir de seus esforços e, caso uma sociedade não permita isso por preconceitos, questões históricas e afins, os governantes devem criar essas condições, ou seja, investir em políticas de bem-estar social para que a meritocracia seja, de fato, possível.

Contudo, mesmo em sociedades em que o investimento em bem-estar social existe, a ideia de que pelo esforço próprio se consegue chegar a qualquer lugar é uma ilusão deliberada que muito foi apropriada não só pelos políticos conservadores republicanos da década de 1990 nos EUA, mas também pelos liberais democratas Bill Clinton e Barack Obama. Com a ética protestante e o espírito do capitalismo, discursos de "*yes, we can*" foram vistos desde as falas de Walt Disney de sua trajetória vitoriosa, dos presidentes defensores de tal ideologia e nos discursos pensados para as trajetórias das princesas: pelo martírio e sofrimento, pela persistência e pelo esforço, mostraram-se dignas de ter o final feliz.

Tiana escancara esse discurso para além do martírio e persistência em sua trajetória pessoal. A ideia é mostrar ao público que Tiana conquistou seu restaurante porque mereceu e não porque o dinheiro caiu em suas mãos pela 'sorte'. A protagonista chega a oferecer trabalho em troca do dinheiro da própria amiga, como sinônimo de orgulho, esforço árduo e alcançar o sucesso pelos frutos de seu próprio trabalho.

O grande problema da ilusão meritocrática, sobretudo a narrada em *The Princess and the Frog*, é a de que a história tende a contar os discursos dos vencedores. O que acontece com aqueles e aquelas que não conseguiram, por seus próprios esforços, obter o sucesso? Esquecem-se de notar que, por trás da ideia de mérito e esforço, há uma série de implicações como fatores biológicos, bem-estar familiar, incentivos sociais da comunidade

474 SANDEL, Michael J. The tyranny of merit: what's become the commom good? New York, EUA: Editora Farrar, Straus and Giroux, 2020.

e outras implicações, para além do nosso alcance. Tiana conseguiu seu restaurante não porque se esforçou, mas porque teve todo o incentivo possível e estabilidade emocional familiar para correr atrás de seu sonho, bem como a possibilidade de se casar com um príncipe que, apesar de deserdado por seus pais, parece tê-los agradado em se tornar uma pessoa responsável.

Por consequência dessa relação estreita do feminismo com as questões econômicas, Tiana marca o início de princesas despreocupadas com o amor romântico e outras formas de amor afloram nas narrativas disneyanas. Amor ao sonho paterno, amor à irmã, amor à terra natal e amor à natureza passam a ser contados pelo estúdio. O lado positivo dessa exploração de novos tipos de amor é movido pelas influências da terceira e quarta onda feminista que busca aliar a figura da mulher ao debate público. Inserir as mulheres como figuras políticas importantes, como Pocahontas, Mulan, Anna, Elsa e Moana, e não mais ligadas ao casamento, como Elsa e Moana, é importante para um estúdio que se preocupou e se preocupa com os discursos que circulam entre seus e suas possíveis consumidoras.

Se boa parte do público consumidor são jovens que se identificam como mulheres e uma série de figuras midiáticas, consumidas por essas jovens, defendem pautas feministas, equidade entre os gêneros e políticas públicas para diminuir a desigualdade entre os gêneros, em conjunto ao fator classe e raça, nada melhor que colocar personagens que dialoguem com essas discussões e representem esse público. A relação que há entre essas personagens representadas nos filmes animados e o público consumidor é a de identidade, catarse, educação e diálogo. Contudo, essa é apenas a carcaça atraente e simplista que o estúdio construiu para vender seus produtos, o interesse do estúdio não é de abraçar bandeiras, é o de gerar lucros.

A escolha da cor rosa para vestidos de princesas; as produções europeias do final da década de 1980 e início de 1990; o filme *Mulan*; a princesa afro-americana Tiana e as 'empoderadas' Elsa e Moana são apenas artifícios para atrair e agradar novos públicos, para manter os já fiéis constantes consumidores dos produtos Disney e levá-los a investir seu dinheiro em produtos para além dos filmes: vestimentas, fantasias, materiais escolares, resorts e parques temáticos.

É válido ressaltar que, apesar da roupagem das narrativas parecer convergir com os discursos feministas, a concordância é apenas aparente, a mudança do padrão rainha-princesa em *Frozen* e as animações anteriores é pequena: um vilão homem pode ser notado nas animações desde 1990, a diferença é que, pela primeira vez, ele era alguém ligado à realeza. A narrativa da princesa órfã é vista desde o período clássico da Disney;

animais/objetos ou seres que acompanham a princesa também é algo comum; uma rainha não se casar e nem revelar algum interesse amoroso pode ser visto na própria Rainha Grimhilde, madrasta da Branca de Neve; o par romântico ter características de anti-heróis já foi explorado em *The Princess and the Frog* e *Tangled*. A grande novidade reside na relação entre rainha e princesa e ser essa relação o mote narrativo. Apesar disso, é importante destacar que uma das diretoras era uma mulher, algo inédito na história do estúdio.

Moana também não apresenta grandes mudanças. Os pais e a avó da princesa como figuras presentes já foram vistos em *Mulan*. O pai castrador e o querer deste de que a filha se enquadre num padrão social pré-estabelecido também pode ser visto em *Mulan*. A protagonista ser aconselhada pela avó a transgredir as leis impostas pelo pai é visível em *Pocahontas*, os animais que a acompanham também são visíveis em todas as outras animações e o retorno à terra natal para mostrar aos pais a sua conquista, interna de identidade, e externa, do valor social construído para sua persona, também pode ser visto em *Mulan*. A diferença desta animação em relação às demais é que, pela primeira vez, o anti-herói homem não tem relacionamento amoroso com a protagonista e a narrativa descontrói a ideia de vilania.

Porém, chamo a atenção para dois momentos narrativos em *Moana* que revelam um machismo e uma estrutura patriarcal extremamente contrários àquilo que se vê superficialmente no longa-metragem.

O primeiro é a revelação de que o monstro que estava destruindo o mar era, na verdade, Te Fiti, a deusa que representa a 'mãe-natureza' e seu descontrole e autodestruição se deu pelo fato de Maui, o semideus, ter roubado seu coração – uma espécie de pedra preciosa. Analogicamente pode-se interpretar essa construção narrativa como uma visão machista do que acontece com mulheres após terem seus sentimentos e expectativas quebradas por um homem. O outro se dá quando Moana chama Maui de mestre aventureiro, valorando um homem como o único capaz de dirigir uma embarcação, e ele afirma que a tripulação já tem uma mestra aventureira e aponta para Moana. Indiretamente nessa sequência narrativa Moana não reconhece seu potencial por conta própria e precisa da aprovação de seu tutor, um homem, para fazer aquilo que ela sempre quis.

Em outras palavras, quando se analisa as animações atuais com um certo estranhamento e se compara as animações percebe-se que o discurso machista continua sendo propagado sob uma nova roupagem. Os valores da Disney de mérito, trabalho, dominação e poderio masculino, fragilidade e feminilidade normativa associada às personagens mulheres continuam sendo propagados e essa é uma das justificativas para

minha afirmação de que a Disney mudou o modo como narra seus valores e morais apenas para fins lucrativos.

❖

Neste trabalho procurei destrinchar e conectar o contexto e a produção das animações da Disney a fim de compreender como as representações de mulheres foram pensadas, articuladas e difundidas na *cultura pop*. Identifiquei padrões representacionais, recortes temáticos, relações das produções com as discussões sobre gênero nos Estados Unidos; as influências políticas e culturais norte-americanas na figura do Walt Disney e em seu estúdio; os interesses econômicos do estúdio em angariar mais lucro para os produtos e parques da companhia e as problemáticas associadas aos padrões estereotípicos apresentados pela Disney, sobretudo de mulheres.

Procurei contribuir com as discussões de gênero e *cultura pop*, que têm se tornado frequentes na academia, mas sob o ponto de vista da comunicação e do cinema. O intento é abrir espaço para pesquisadoras e pesquisadores que veem na *cultura pop* um importante terreno para popularizar a ciência histórica e oferecer possíveis chaves interpretativas para produções que há muito nosso olhar naturalizou. Não foi de meu interesse oferecer apenas os possíveis problemas das representações das mulheres, nem escolher apenas algumas personagens, pois isso seria contrário à ideia de que o ser mulher é plural. Se nem o estúdio pensou a mulher como ocupando um único papel social, por que pensaria eu em apenas um tipo de personagem?!

Além dos propósitos acadêmicos, a intenção deste trabalho é de oferecer um diálogo com o mundo social cercado por um conservadorismo que propaga discursos de ódio contra o diferente; que normaliza a violência de gênero e que noticia o aumento dos números de feminicídio em meio à pandemia. Que com este trabalho muitas pessoas, da academia e de fora dela, possam estranhar os discursos midiáticos construídos a partir do machismo estrutural. Além disso, que possam perceber como esses influenciam seus próprios discursos e como suas atitudes alimentam o sistema patriarcal.

A pergunta que intitula meu trabalho, trecho da canção *Belle*, de *Beauty and the Beast*, de 1991, faz parte do conjunto de questões que perpassam minha mente como historiadora e espectadora dos filmes da Disney: nessas animações, elas encontram seus Príncipes Encantados? Nessas histórias, elas se apaixonam e vivem felizes para sempre? Nessas narrativas, o destino único é o casamento com um homem?

A fala de Belle ao apresentar um romance literário às ovelhas é um metadiscurso: no livro a princesa encontra seu príncipe encantado, tal qual Belle encontra o seu na animação. Mas a afirmação de Belle se torna questionamento para mim. Quais as implicações de se encontrar um Príncipe Encantado? O que configuraria um? As mulheres seriam felizes se encontrassem um? Por que algumas mulheres ainda insistem na busca desse Príncipe? Que poder simbólico essas narrativas ainda têm em 2021?

Tais questionamentos, longe de serem esgotados, compõem meu trabalho. Nem todas as perguntas foram respondidas, todavia, pelo menos uma ouso responder explicitamente: Aqui é onde ela encontra o Príncipe Encantado? Não. Neste trabalho "ela" não encontra seu Príncipe Encantado. "Aqui" ela pode encontrar algo mais potente que isso: o poder da agência e a condição de possibilidade de novas configurações do que Spinoza e, posteriormente, Paul B. Preciado chamaram de *potentia gaudendi*[475].

Finalizo meu trabalho com a máxima esperançosa e até idealista de Cinderela que norteou, indiretamente, minha vontade e perseverança em concluí-lo e, com ele, ser uma, dentre as inúmeras vozes que exigem equidade entre os gêneros: "Não enxergue o mundo como ele é, enxergue como ele poderia ser".

475 Resgatando a noção de Spinoza, ele definirá a potentia gaudendi como uma potência indeterminada sem marcação de gênero, vida, espécie ou fronteira de sujeito, objeto ou órgão que soma a potencialidade de excitação imanente a toda molécula material que não busca resolução, mas almeja a própria extensão com tudo em todo lugar e a todo tempo, transformandoo mundo em "prazer com" (Cf. PRECIADO, 2018, p. 44). A sociedade capitalista farmacopornográfica coloca essa potentia para fluir no seu socius seja dentro do corpo que consome, na representação pornográfica, no serviço sexual ou no socius como um todo [...] a potentia gaudendi não é armazenável, é altamente maleável e não consegue ser privatizada – ela é a mais material e ao mesmo tempo a mais abstrata das forças de trabalho: no farmacopornô será regulada dentro do controle técnico e biopolítico em que cada órgão é definido por funcionalidade (governabilidade das partes) associada às relações de gênero dicotômica que constituem um regime disciplinar em favor da hierarquização. O que tentamos apontar é que: acelerando as fraturas e as fissuras da normatividade temos novas configurações da potentia gaudendi e, se não explodindo, ao menos disponibilizaríamos de outra forma o sistema gênero-sexo-desejo-raça onde a inteligibilidade do sistema não capturaria o dispêndio social. Ou seja, a reprodução social se quebra e revela seu caráter reacionário e não natural entrevendo um futuro não capitalista onde a energia dispendiosa terá que passar por novos tratamentos. Cf. MENTOR, Pedro Farias. A economia política de Bataille na era farmacopornográfica de Preciado. Controvérsia, v. 16, n. 2, 2020, p. 102-119.

REFERÊNCIAS

Fontes

101 DALMATIANS. Direção: Clyde Geronimi; Hamilton Luske e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Animation Studios, 1961, [Disney+], 79 min, cor.

A MERMAID. John William Waterhouse, 1900, In. Work of art pf Royal Academy. Disponível em: https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/a-mermaid. Acesso em 27 de julho de 2021.

A PEQUENA SEREIA (Contos de Hans Christian Andersen) (Volume 8) (edição portuguesa). Publicado por Armada Press, 2014.

ACERVO Biblioteca Nacional da França. Disponível em: https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/content/accueil-fr?mode=desktop. Acesso em 12 de abril de 2021.

ACERVO DE JIM HILL, especialista e colecionador de fotografias e artigos da Walt Disney - Pat Carroll, 1989.

ALADDIN. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Animation Studios, 1992, [Disney+], 90 min, cor.

ALAMY PHOTOS E ARCHIVES. Archive High Resolution Stock Photography site. Disponível em: https://www.alamy.com/stock-photo/archive.html. Acesso durante o ano de 2020 e 2021.

ANWAR HUSSEIN Photographs, Princess Diana at Aukland Collection, In. Art Photo LMTD, 1983.

ARTBOOK A WISH YOUR HEART MAKES - From the Grimm Brothers Aschenputtel to Disney's Cinderella. Organização: Charles Solomon. Disney Editions, Inc. Walt Disney Animation Studios. São Francisco: Chronicle Books, 2015.

BEAUTY AND THE BEAST. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Walt Disney Pictures, 1991, VHS, [DVD 2017; Disney+], 84 min, cor.

BEAUTY AND THE BEAST'S SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/beauty-and-the-beast.html. Acesso em 13 de maio de 2020.

BENOÎT PRIEUR. Acervo de Fotografias do Wikidata. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Photographs_by_Beno%C3%AEt_Prieur. Acesso em 10 de junho de 202.

BETTY BOOP – Goes to Hell/ Red Hot Mamma, Direção: Dave Fleischer. Produção:Max Fleischer. UM&M TV CORP. 1934, 6 min, P&B.

CATALOGUE GÉNÉRAL : Exposition Universelle de 1867 À Paris. França : Wentworth Press, 2018.

CINDERELLA. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1950, [VHS 1992; DVD 2017; Disney+], 74 min, cor.

CINDERELLA'S SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/cinderella.html. Acesso em 20 de setembro de 2020.

COLLECTION OF THE JORDAN MUSEUM. Página do Facebook do Museu da Jordânia. Disponível em: https://www.facebook.com/TheJordanMuseum/photos. Acesso em 09 de agosto de 2021.

DIRTY DANCING. Direção: Emile Ardolino. Produção: Linda Gottlieb. Great American Films Limited Partnership, 1987, [VHS, 1994] 100 min, cor.

DISNEY PRINCESS Site. Disponível em: http://www.disney.com/princess/. Acesso em 12 de julho de 2020.

DIVINE. Do You Think You're a Man (12" extended), Direção: Matt Aitken, Mike Stock, Pete Ware. Produção: Barry Evangeli, Pete Waterman. 1984, 6 min 34 seg, cor. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pd2Gzkkwe9Q&ab_channel=bsedits. Acesso em 15 de julho de 2021.

DIVINE. I'm so beautiful, Direção: Matt Aitken, Mike Stock. Produção: Barry Evangeli, Pete Waterman. 1984, 3 min 40 seg, cor. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kH4gewlIU08&ab_channel=ohnoitisnathan32. Acesso em 15 de julho de 2021.

DIVINE. Shoot your shot. Produção: Bobby Orlando. Showbizzquiz - TopPop, 1982, 3 min 17 seg, cor. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QEsLADK_woc&ab_channel=MysticPlugRecordsII. Acesso em 15 de julho de 2021.

EL ARTE CONCEPTUAL de Blancanieves y los siete enanitos. New Cinema, 14 de agosto de 2013. Disponível em: https://newcinema.es/el-arte-conceptual-de-blancanieves-y-los-siete-enanitos.html. Acesso em 10 de maio de 2020.

FANTASIA. Direção: Samuel Armstrong; James Algar; Bill Roberts; Paul Satterfield; Hamilton Luske; Jim Handley; Ford Beebe; T. Hee; Norm Ferguson e Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney Animation Studios, 1940, [Disney+], 124 min, cor.

FOX AND CROW. Produção de UPA - Columbia Pictures, USA, 1948, cor.

FROM RAGS TO RICHES: the making of Cinderella. Direção: Les Perkins. Walt Disney Pictures, 2005, 40 min, cor.

GERMAN PEASANT COSTUMES - Baden - Wurtemberg Rickesbach Schwenningen, ca. 1861-1897, In. Catálogo online de Boston Public Library.

GETTY IMAGES GALLERY. Gallery Art Fine Photography site. Disponível em: https://gettyimagesgallery.com/. Acesso durante o ano de 2020 e 2021.

HERCULES. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Alice Dewey, Ron Clements e John Musker. Walt Disney Animation Studios, 1997, 93 min, cor.

INSIDE OUT. Direção: Pete Docter e Ronnie del Carmen. Produção: Jonas Rivera. Pixar Animation Studios, 2015, [Disney+], 94 min, cor.

JAY, Bernard. **Not Simply Divine:** Beneath the Make-Up, Above the Heels and Behind the Scenes with a Cult Superstar

LITTLE MERMAID AND OTHER FAIRY TALES. Coleção Barnes & Noble Children's Leatherbound Classics da editora Barnes & Noble Collectible Editions Hardcover, 2017.

LORD OF THE RINGS. Direção: Peter Jackson. Produção: Peter Jackson; Barrie M. Osborne; Fran Walsh e Tim Sanders. Warner Bros. Pictures, 2001-2003 [DVD], 558 min, cor.

MADONNA LIVE: The Virgin Tour. Direção: Daniel Kleinman. Warner Music, 1985, [VHS] 50 min, cor.

MCCALL'S Magazine. Revista de corte e costura. In. Getty Images Gallery. Estados Unidos, abril, 1951.

MERMAID MODEL: Sherri Stoner - Entertainment Tonight. December 23, 1989. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1XA5aJDLuw0&ab_channel=platypuscomixII, acesso em 29 de agosto de 2021.

MILDRED PIERCE. Direção: Michael Curtiz. Produção: Jerry Wald. Warner Bros Pictures, 1945, 111 min, P&B.

MILSTEAD, Frances. **My Son Divine**. Organizador: Steve Yeager e Kevin Heffernan. USA: Alyson Books, 2001.

MONSTERS UNIVERSITY. Direção: Dan Scanlon. Produção: Kori Era e Nicole Paradis Grindle. Pixar Animation Studios, [Disney+], 2013, 100 min, cor.

MULAN. Direção: Tony Bancroft e Barry Cook. Produção: Pam Coats. Walt Disney Pictures,1998, VHS, [DVD 2010; Disney+], 87 min, cor.

MULAN'S SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/mulan.html. Acesso em 15 de maio de 2021.

NEW LOOK. Revista de corte e costura. In. Getty Images Gallery. Inglaterra, agosto, 1989.

OS CONTOS DE FADAS DE ANDERSEN Vol. I. Organizado por Erik Dal e ilustrado por Anne Anderson. Editora Principis, 2020.

POCAHONTAS. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Walt Disney Pictures, 1995, VHS [DVD 2017; Disney+], 81 min, cor.

POCAHONTAS' SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/pocahontas.html. Acesso em 14 de maio de 2021.

POKÉMON. s.1, ep.42, Direção: Masamitsu Hidaka. Oriental Light and Magic, Shogakukan, 1997, VHS, 19 min 30 seg, cor.

ROYAL ARMORY & HALLWYL MUSEUM COLLECTION, Estocolmo – Suécia. Disponível em: https://historiska.se/utstallningar/. Acesso em 17 de julho de 2021.

SCARFACE. Direção: Brian de Palma. Direção: Martin Bregman. Universal Pisctures, 1983, [VHS, 1999] 170 min, cor.

SHE. Direção: Lansing C. Holden e Irving Pichel. Produção: Merian C. Cooper. RKO Pictures, 1935, 101 min, P&B.

SHOP DISNEY Site. Disponível em: https://www.shopdisney.com/. Acesso em 12 de agosto de 2021.

SHUE, Ken. **A Disney sketchbook.** Introduction by Chales Solomon. USA: Disney Editions, 2012.

SILLY SIMPHONY - Cookie Carnival, Direção: . Produção: . , 1995, VHS [DVD 2017; Disney+], min, cor. 1935;

SLEEPING BEAUTY. Direção: Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1959, [VHS 1996; DVD 2017; Disney+], 75 min, cor.

SLEEPING BEAUTY'S SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/sleeping-beauty.html. Acesso em 20 de setembro de 2020.

SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS. Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1937, [VHS 1994; DVD 2017; Disney+], 83 min, cor.

SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS' SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/snow-white-and-the-seven-dwarfs.html. Acesso em 20 de setembro de 2020.

SPLASH. Direção: Ron Howard. Produção: Michael I. Rachmil; Daniel Melnick. Touchstone Pictures, 1989, [VHS 1993;], 101 min, cor.

STEPHEN LOVEKIN EDITORIAL FOTOS. In. Shutterstock. 90th Annual Academy Awards, Arrivals, Los Angeles, USA, 2018.

TEEN SET MAGAZINE. Teen Set Presents Alyssa & Girls, Girls, Girls!, Acervo do Getty Images, v.1, n.2, 1989.

TERRY FINCHER Collections, Lady Diana Collection, In. Getty Images Gallery, 1981.

THE ART OF MULAN. Organização: Jeff Kurtti. Produção: Welcome Enterprises, Inc. Broadway. New York: Hyperion, 1998.

THE ART OF PRINCESS AND THE FROG. Organização: Jeff Kurtti. Produção: Disney Enterprises, Inc. Walt Disney Animation Studios. São Francisco: Chronicle Books, 2009.

THE BRITISH MUSEUM COLLECTION. Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection. Acesso em 12 de maio de 2021.

THE GODDESS OF SPRING. Silly Simphonies. Direção: Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney productions. 1934, 9 min 36 seg, cor.

THE JUNGLE BOOK. Direção: Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Animation Studios, 1967, [Disney+], 88 min, cor.

THE LITTLE MERMAID (eBook), organizado por William B. Jones, publicado por Classics Illustrated, 2015.

THE LITTLE MERMAID AND OTHER FAIRY TALES (Illustrated with Interactive Elements Hardcover) – Ilustrado por MinaLima, 2018.

THE LITTLE MERMAID de Hans Christian Andersen. Narrado por David Walliams, 2019.

THE LITTLE MERMAID. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: John Musker e Howard Ashman. Walt Disney Pictures, 1989, [VHS 1993; DVD 2017; Disney+], 86 min, cor.

THE LITTLE MERMAID'S SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/the-little-mermaid.html. Acesso em 18 de abril de 2021.

THE MAKING OF OF POCAHONTAS. Disponível em Credits of Pocahontas. Walt Disney Productions, VHS, 1995.

THE MAKING OF OF THE LITTLE MERMAID. Disponível em Credits of Cinderella [1950]. Walt Disney Productions, VHS, 1992.

THE MET COLLECTION. Metropolitan Museum of Art. The Cloisters – New York, Disponível: https://www.metmuseum.org/art/collection. Acesso em 11 de janeiro de 2020.

THE NEW YORKER, Female Trouble. Collection of Christophell, 1974. Disponível em: https://www.newyorker.com/goings-on-about-town/movies/female-trouble. Acesso em 02 de fevereiro de 2021.

THE PRINCESS AND THE FROG. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Peter Del Vecho e John Lasseter. Walt Disney Pictures, 2009, [DVD 2017; Disney+], 97 min, cor.

THE PRINCESS AND THE FROG'S SONGS. In. DisneyClips. Disponível em: https://www.disneyclips.com/lyrics/the-princess-and-the-frog.html. Acesso em 21 de setembro de 2021.

THE RESCUERS. Direção: Wolfgang Reitherman; John Lounsbery e Art Stevens. Produção: Wolfgang Reitherman e Ron Miller. Walt Disney Animation Studios, 1977, [Disney+], 88 min, cor.

THE SHEIK. Direção: George Melford. Produção: Jesse L. Laske. Famous Players-Lasky/Paramount Pictures, 1921, 80 min, P&B.

THE SWORD IN THE STONE. Direção: Wolfgang Reihterman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Animation Studios, 1963, [Disney+], 89 min, cor.

THE VICTORIA & ALBERT MUSEUM COLLECTIONS. Disponível em: https://www.vam.ac.uk/collections?type=featured. Acesso em 23 de julho de 2021.

TIM GRAHAM Photo Library. In. Getty Images. Disponível em https://www.gettyimages.pt/fotos/tim-graham-photo-library-image-collection. Acesso em 12 de julho de 2021.

TINKERBELL. Direção: Bradley Raymond. Produção: Jeannine Roussel. DisneyToon Studios, [Disney+], 2008, 78 min, cor.

VERTIGO Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcok. Paramount Pictures, 1958, [DVD, 2017], 128 min, cor.

Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor; HORKEIMMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. Teoria Tradicional e Teoria Crítica. In. **Textos Escolhidos** / Max Horkheimer, Theodor Adorno; São Paulo: Nova Cultural – 1989.

AGUIAR, Eveline; BARROS, Marina. A representação feminina nos contos de fadas das animações da Walt Disney: a ressignificação do papel social da mulher. **Anais do Intercom –** Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação/ XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Natal, 2015.

ALBERTI, Verena. **O pensamento e o riso:** a transformação do riso em conceito filosófico. Rio de Janeiro: CPDOC, 2000.

ALTMAN, Rick. **Film/ Genre**. London: Palgrave Macmillan, 1999.

ALVES, José Eustáquio. Inserção social e exclusão política das mulheres brasileiras. **APARTE** – Inclusão Social em Debate. Universidade Federal de Juiz de Fora, julho, 2009, p.1-15.

AMARAL, Lígia. Sobre crocodilos e avestruzes: falando de diferenças físicas, preconceitos de sua superação. In. AQUINO, Júlio G. **Diferenças de preconceitos na escola:** alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 1998.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Básico:** Cor. Trad. Francisco Araújo Costa. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ANAWALT, Patrícia. R. **A História Mundial da Roupa.** São Paulo: SENAC, 2011.

AND Now the 'Dwarf Hat', **Philadelphia Bulletin**, 19 jan., 1938. Acervo do museu Walt Disney.

ANDERSEN, Hans C. **Fairy Tales of Hans Christian Andersen**. Rússia: Litres, 2017.

ANDERSEN, Hans Christian. **The true story of my life:** a sketch. Longman, Brown, Green, and Longmans, 1847.

ARAÚJO, Inácio. **Cinema:** o mundo em movimento. São Paulo: Scipione, 1995.

ARCUS, Doreen. Vulnerability and eye color in Disney cartoon characters. **Perspectives on behavioral inhibition**, s.v., s.n., 1989, p.291-297.

ARRUDA, Ângela. Teoria das representações sociais e teorias de Gênero. **Cadernos de pesquisa**, n. 117, 2002, p.127-147.

ATWOOD, Margaret. **O conto da aia.** 2ª Edição. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário crítico e teórico de cinema.** Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.

BACKZO, Bronislaw. Imaginário Social. **Enciclopedia Einaudi**, Antropos-homem. Liboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, vol. 5. 1985, p.296-332.

BALISCEI, João Paulo. Abordagem histórica e artística do uso das cores Azul e Rosa como pedagogias de gênero. **Revista Teias**, v. 21, 2020, p.223-244.

BALISCEI, João Paulo; CALSA, Carolina e GARCÍA, Fernando Herraiz. Imagens da Disney (re)produzindo Gênero: Revisão da produção acadêmica (2003-2015). **Revista**

digital do LAV – Santa Maria, vol. 10, n. 3, 2017, p.156-178.

BANDEIRA, Luiz Alberto. **Formação do Império americano:** da guerra contra a Espanha à guerra no Iraque. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

BARBOSA, Lia Pinheiro. Florescer dos feminismos na luta das mulheres indígenas e camponesas da América Latina. Novos Rumos Sociológicos, v. 7, n. 11, 2019, p. 197-231.

BARREIRO, Santiago. Religion, Álfar and Dvergar, **Revista Brathair**, v.24, n.1, 2014, p. 29-49.

BARRIER, Michael. **The Animated Man:** a life of Walt Disney. Los Angeles, Berkeley: University of California Press, 2007.

BARROS, José d'Assunção. A história cultural e a contribuição de Roger Chartier. **Diálogos-**Revista do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História, v. 9, n. 1, 2005.

BARROS, José d'Assunção. A Nova História Cultural – considerações sobre o seu universo conceitual e seus diálogos com outros campos históricos. **Cadernos de História**, v. 12, n. 16, 2011, p.38-63.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo.** São Paulo: Senac, 2011.

BAZIN, André. **O cinema:** ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo.** Tradução de Sérgio Milliet. 3ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2016.

BECKER, Udo. **Dicionário de Símbolos**. 2ª ed. São Paulo: Paulus, 2007.

BELLIN, Greicy Pinto. A crítica literária feminista e os Estudos de Gênero: um passeio pelo território selvagem. **Fronteira Z.** Revista do Programa de Estudos Pós- Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP. N. 7. São Paulo: PUC-SP, dez, 2011.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. rev. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

BIANCARDI, Élisa. Madame de Villeneuve. **La Jeune Américaine et les contes marins (La Belle et la Bête), Les Belles Solitaires** – Madame Leprince de Beaumont, Magasin des enfants (La Belle et la Bête). Paris: Honoré Champion, 2008

BÍBLIA de Jerusalém. 1a ed. São Paulo: Paulus, 1966.

BIDDLE, Bruce J.; THOMAS, Edwin J. **Role theory:** concepts and research. New York: Academic Press, 1979.

BINET, Marie-Jo. Queer Enchantments: Gender, Sexuality, and Class in the Fairy-Tale Cinema of Jacques Demy by Anne Duggan. **The French Review**, v. 88, n. 1, 2014, p.204-205.

BOBBIO, Norberto et al. **Dicionário de Política**. Trad. Carmen C. Varriale, Gaetano Lo Mônaco, João Ferreira, Luís Guerreiro Pinto Cacais e Renzo Dini. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1 la ed., 1998.

BOER-OLIJ, Tet de. **European Wooden Shoes** – Their history and diversity, **Stichting Klompenmuseum Gebr**., 1a ed., 2002.

BORDIN, Ruth. **Woman and Temperance:** The Quest of Power and Liberty, 1873-1900. Philadelphia: Temple University Press. 1981.

BOTTIGHEIMER, Ruth B. **Grimms' bad girls & bold boys:** The moral & social vision

of the tales. EUA: Yale University Press, 1987.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Trad. Maria Helena Kuhner. Rio de Janeiro 2º ed. Bertrand Brasil. 2002.

BOURDIEU, Pierre. **Capital cultural, escuela y espacio social.** Buenos Aires: Siglo XXI, 1997.

BOURDIEU, Pierre**. O poder simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A, 1989.

BRAHARES, Charles W. Walt Disney as Theologian. **Christian Century**. 10 de agosto de 1938. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

BREDER, Fernanda. **Feminismo & príncipes encantados:** A representação feminina nos filmes de princesa da Disney. 2013. Monografia em Jornalismo, Rio de Janeiro: UFRJ, 2013.

BRINKLEY, Alan. **The Unfinished Nation**. A Concise History of the American People. Vol II, 5ª ed. New York: McGraw-Hill/ Columbia University, 2008.

BRISTOL, George T. Snow White: Inanimate Characters Become a New Force in Merchandising. **Dun's Review**, abril, 1938, p.13-17.

BRUKER**,** Nicolas. **L'humanisme des contes.** Les cas de Mme de Villeneuve et Mme Leprince de Beaumont, 2019.

BRYMAN, Alan. A disneyzação da sociedade. São Paulo: Idéias & Letras, 2007 e GARRAD, Greg. "Animais". In. **Ecocrítica.** Trad. Vera Ribeiro. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2006.

BURKE, Peter. **O que é história cultural?** São Paulo: Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2005.

BURNS, James MacGregor. **Roosevelt:** The Lion and the Fox. EUA: Open Road Media, 2012.

BUTLER, Judith. Gender as Performance: An Interview with Judith Butler. **Radical Philosophy**, n.67, s.v., 1994, p.32-39.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**. Feminisimo e subversão da identidade. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

BYRNE, Eleanor; MCQUILLAN, Martin. **Deconstructing Disney**. London: Pluto Press, 1999.

CAPELATO, Maria Helena et al. **História e cinema:** Dimensões Históricas do Audiovisual–2ª. São Paulo: Alameda, 2011.

CASETTI, Francesco. **Les théories du cinema depuis 1945**. Paris: Armand Colin, 1999.

CASHDAN, Sheldon. **The witch must die:** How fairy tales shape our lives. Basic Books (AZ), 1999.

CHALLAMEL, Augustin. Histoire de la mode en France. La toilette des femmes depuis l'époque gallo-romaine jusqu'à nos jours. Paris: Bibliothèque du magasin des demoiselles, 1875.

CHARTIER, Roger. **A história cultural:** entre práticas e representações. Trad. Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difusão Editora, 1988.

CHAUÍ, Marilena. Contos de fadas e psicanálise. In. CHAUÍ, Marilena. **Repressão sexual:** essa nossa (des) conhecida. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CHAUÍ, Marilena. Janela da alma, espelho do mundo. In: NOVAES, Adauto [org] **O olhar.** São Paulo: Companhia das letras, 2006, p.31-65.

CHAUÍ, Marilena. Participando do debate sobre mulher e violência. In: FRANCHETTO, Bruna et al. (org.) **Perspectivas Antropológicas da mulher 4**, São Paulo: Zahar editores, 1985.

CHMIELEWSKI, Dawn; C. ELLER, Claudia. "Disney Animation is closing the book on fairy tales." Los Angeles, **Times**, 21 November 2010.

CHOLODENKO, Alan. A Animação no cinema. **Galaxia**, São Paulo, s.v., n.34, jan./abr., 2017, p.20-54.

CHOLODENKO, Alan. **The Illusion of Life II:** More Essays on Animation. Sydney: University of Illinois Press, 2001.

CHOLODENKO, Alan. **The illusion of life:** essays on animation. Vol. 1. Austrália: University of Sydney, Power Institute of Fine Arts, 1991.

CHOLODENKO, Alan. The Illusion of the beginning: a theory of drawing animation. **Afterimage**, v.28, n.1, jul./ago. 2000, p.9-12.

CLINTON, Catherine**: The Plantation Mistress:** Woman's World in the Old South. New York: Pantheon. 1983.

COHEN, Jeffrey Jerome. **Medieval Identity Machines**. Medieval Cultures 35. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2003.

COLLINS, Gail. **America's Women:** 400 years of dolls, drudges, helpmates and heroines. New York: Harper Perennial, 2003.

CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. **Gênero:** uma perspectiva global, tradução e revisão técnica de Marília Moschkovich. São Paulo: nVersos, 2015.

COONTZ, Stephanie. **A Strange Stirring:** the feminine mystique and American women at the dawn of the 1960s. Nova York: Basic Books, 2011.

COOT, Nancy. **The Grounding of Modern Feminism**. Trad. Ricardo Augusto Vieira. New Haven: Yale University Press. 1987.

CORLISS, Richard. How The Little Mermaid Cued the Disney Animation Renaissance. In. **Time**, 17 de novembro de 2014. Disponível em: https://time.com/3589558/little-mermaid-disney-animation-renaissance/, acesso em 11 de maio de 2021.

CORRÊA, Marisa. O sexo da dominação**. Novos Estudos CEBRAP**, n. 54, julho de 1999, p.43-53.

COSTA, Ana Alice et al [org.]. Uma conversa franca com MH/Sam Bourcier sobre correntes feministas e queer na contemporaneidade. **Revista Feminismos**, Salvador, v. 2, n. 2/3, 2015, p. 28-59.

COSTA, Claudia de Lima. O tráfico do Gênero. **Cadernos Pagu**, Campinas: Ed. Unicamp, v.11, 1998, p.127-140.

CRABBÉ, Carole; DELFORGE, Isabelle. **Jouets de la mondialisation.** Dans le monde désenchanté de Walt Disney. Bruxelas: Vista, 2002.

CRAFTON, Donald. Émile Chol and the origins of the animated film. 1977. Tese de doutorado. Universidade de Yale. 1977.

CUSTÓDIO, Pedro Prado. A misoginia na Idade Média: Bruxaria, alguns aspectos religiosos e sociais. **Acta Científica**, v. 21, n. 3, 2012, p. 21-31.

D'EMILIO, John; FREEDMAN, Estelle. Beyond Reproduction. In. **Intimate Matters:** A History of Sexuality in America. Nova York: Harper and Row, 1988, p.140-182.

DAVIES, Bronwyn. **Frogs and Snails and Feminist Tales.** Preschool Children and Gender. London: Routledge & Kegan Paul, 1989.

DAVIS, Amy Michele. **Disney's women:** changes in depictions of femininity in Walt Disney's animated feature films, 1937-1999. 2001. Tese de Doutorado. University of London, 2001.

DAVIS, Amy. **Good Girls & Wicked Witches:** Women in Disney's Feature Animation. 3ª ed. EUA: John Libbety Publishing, 2015.

DE LAURETIS, Teresa. Queer texts, bad habits, and the issue of a future. **GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies**, v. 17, n. 2-3, 2011, p. 243-263.

DE OLIVEIRA, Megg Rayara Gomes. Transexistências negras: O lugar de travestis e mulheres transexuais negras no Brasil e em África até o século XIX. In. RIBEIRO, Paula Regina Costa et al [org.] **Corpo, gênero e sexualidade:** resistência e ocupa (ações) nos espaços de educação. Rio Grande: Editora da FURG, 2018.

DENIS, Sebastian. **O cinema de animação.** Lisboa, Portugal: Edições Texto & Grafia, 2007.

DES PALLIÈRES, Arnaud. **Voyages, Voyages :** Disneyland, mon vieux pays natal, 2001, DVD, 46min, color.

DESBOIS, Laurent. **A Odisseia do cinema brasileiro.** São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

DIAS, Maria Odila. **Quotidiano e poder em São Paulo no século XIX**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Que emoção! Que emoção?** Tradução de Cecília Ciscato. São Paulo: Editora 34, 2016.

Disney's *Cinderella*: Of Mice and Girls. **Newsweek**, 13 de fevereiro de 1950. Acervo do museu Walt Disney.

Disponível em: https://style.time.com/2013/02/18/our-fair-ladies-the-14-most-fashionable-first-ladies/slide/mamie-eisenhower/, acesso em 03 de junho de 2021; STEINMETZ, Katz. **Belles of the Ball:** An Insider's Look at Inaugural Gowns. Mamie Eisenhower, 1953: Pretty in Pink. Disponível em: https://style.time.com/2013/01/18/belles-of-the-ball-an-insiders-look-at-inaugural-gowns/slide/mamie-eisenhower-1953-pretty-in-pink/, acesso em 03 de junho de 2021.

DOS REIS, Cecília Ulisses Frade; NAKATANI, Marcia Shizue Massukado. Concepções tradicionais de gênero e o trabalho em cozinhas profissionais. **Revista TURISMO:** Estudos e Práticas, v. 9, n. Dossiê 2, 2020, s.p.

DUBY, Georges e PERROT, Michelle. **História das mulheres no Ocidente**. Porto: Afrontamento, 1993.

DULAURE, Jacques-Antoine. Histoire physique, civile et morale de Paris: depuis les premiers temps historiques jusqu'à nos jours, Paris : imprimerie de A. Berlin : 1824.

DUNDES, Alan. The Folklore of Wishing Wells. **American Imago**, v.9, n.1, 1962, p.27-34.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ELIOT, Marc. **Walt Disney:** o Príncipe Sombrio de Hollywood; São Roque/SP: Marco Zero, 1995.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Editora Blucher, 2011.

Fashions: Baby's Clothes. **Time***,* monday, Nov. 14, 1927.
Disponível em: http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,737019,00.html, acesso em 03 de junho de 2021.

FAZENDA, Carla Maria Arantes. **O sentido da cor:** uma investigação interdisciplinar. 2001. Tese de Doutourado – Curso Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

FERREIRA, William. Gênero das coisas: uma análise sobre o discurso de gênero dos bens como cerca, ponte ou fenda para o consumo. In: **Congresso Internacional Comunicação e Consumo-COMUNICON**, v.6, 2018, s.p.

FERRO, Marc. **Cinema e história**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade? In. LE GOFF, Jacques e NORA, Pierre [orgs] **História** – novos objetos. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

FIALHO, Antonio. "Movimento Criativo na Animação de Personagem". In: GINO, Maurício; TAVARES, Mariana Ribeiro (orgs.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas.** Belo Horizonte: Ramalhete, 2019, p. 111-127.

FIALHO, Antonio. **A Experimentação Cinética de Personagem:** os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. 318 f. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2013.

FINNANE, Antonia. **Changing Clothes in China:** fashion, history, nation. New York: Columbia University Press, 2008.

FORD, Shelley. He Wanted a Little Fellow. **Hollywood Quarterly**, June 1930 - Entrevista com Hubler Kimball. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações. In: **Anais do VII encontro nac. história mídia e mídia Altern. MIDIATICAS**, 2009, s.p.

FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa.** São Paulo: Perspectiva/ Edusp, 1973.

FRANKLIN, Jay. Hope for the World in 'Snow White'**. Des Moines Register**, Des Moines, 22 fev., 1938. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

FRASER, Nancy. O feminismo, o capitalismo e a astúcia da história. Trad. Anselmo da Costa Filho e Sávio Cavalcante. **Mediações**, Londrina, v.14, n.2, jul./dez., 2009, p.11-33.

FRENCH, Brandon. **On the Verge of Revolt:** Women in american films of the fifties. New York: Unger, 1978.

FURTH, Hans; KANE, Steven. Children Constructing Society: A New Perspective of Children at Play. In. MCGURK, Harry [ed], **Childhood Social Development:** Contemporary Perspectives. Hove, UK: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1993.

GABLER, Neal. **Walt Disney:** The Biography, London: Aurum Press, 2007.

GAO, Ziyi. **A gramática da cor:** consensos culturais no ensino/aprendizagem de PLE por aprendizes chineses. 2015. Dissertação (Mestrado) – Curso Língua e Cultura Portuguesa,

Universidade de Lisboa, Lisboa, 2015.

GIROUX, Henry. A disneyzação da cultura infantil. In. **Territórios contestados:** o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1995, p. 49-81.

GIROUX, Henry. Public pedagogy and rodent politics: Cultural studies and the challenge of Disney. **Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies**, v. 2, n. 1, p. 253-266, 1998.

GIUNTA, Joseph V. "A Girl Worth Fighting For": Transculturation, Remediation, and Cultural Authenticity in Adaptations of the "Ballad of Mulan". **SARE:** Southeast Asian Review of English, Vol. 55, n. 2, 2018, p.154-172.

GONCOURT, Edmond; GONCOURT, Jules. La femme au XVIIIe siècle (Nouvelle édition, revue et augmentée) [original 1882]. França: Hachette Livre, 2014.

GRAVES, Robert. **The Greek Myths**. London: Folio Society, 2000.

GUINNESS World Records 2018. New York: Harper Collins Publishers, 2018.

GUIZERIX, Jaquelyn. **From Snow White to Brave:** The Evolution of the Disney Princess. 2013. Tese de Doutorado. Florida Atlantic University, 2013.

GUTTERMAN, Leon. Walt Disney Issue. In. **Wisdom Magazine** - The Wisdom Society for the Advancement of Knowledge, v. 32, dez., 1959, p.70-73.

HALBERSTAM, Jack. **In a queer time and place:** Transgender bodies, subcultural lives. EUA: NYU press, 2005.

HALBERSTAM, Judith. **El arte queer del fracaso**. Madrid: Egales, 2018.

HARRIS, Alice Kessler. **Out to Work:** A History of Wage-earning Women in the United States. New York: Oxford University Press. 1982.

HASKELL, Molly. **From Reverence to Rape:** the treatment of women in the movies. 2ª. Ed, Chicago: University of Chicago Press, 1987.

HAYDOCK, Nickolas**. Movie Medievalism:** The Imaginary Middle Ages. EUA: McFarland, 2014.

HEDRICK, Jaclyn; BROOKES, Kristen; GEORGE, Jennifer. The Effects of Disney Films on Attitudes Towards Women. Hanover College. **Retrieved April**, v. 13, p. 2014, 2008, s.p.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: G. Gili, 2013.

HOFSTADTER, Richard, **The Age of Reform:** From Bryan to F.D.R. New York: Vintage Books, 1955.

HORN, James (ed.), **Captain John Smith:** Writings with Other Narratives of Roanoke, Jamestown, and the First English Settlement of America. New York: Library of America, 2007, p.440–442.

HUIZINGA, Johan**. O Outono da Idade Média:** estudo sobre as formas de vida e pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos. tradução: Francis Petra Janssen. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

HYMOWITZ, Carol; WEISSMAN, Michaele. **A history of women in America**. New York: Bantam Books, 1978.

JACKSON, Kathy M. **Walt Disney:** A bio-biography. Greenport, Connecticut: Greenwood Press, 1993.

JODELET, Denise. As representações sociais: um domínio em expansão. In. JODELET, D. et al. [org]. **As representações sociais**. Rio de janeiro: Eduerj, 2002.

JOHNSON, Edith. Is 'Snow White' Escape from Reality? **Oklahoma:** City Oklahoman, 23 ago., 1938, s.p.

JOHNSON, Jo. "We'll Have a Gay Old Time!": Queer Representation in American Prime-Time Animation from the Cartoon Short to the Family Sitcom,". **Queers in American Popular Culture**, v. 1, 2010, p.247.

JOHNSON, Mindy. Ink and Paint: The Women of Walt Disney's Animation. Los Angeles: Disney Deluxe Editions, 2017.

JOLY, Martine. **Introdução a análise de imagens.** São Paulo: Papirus, 1996.

JUNG, Jacqueline E. **France, Germany, and the Historiography of Gothic Sculpture.** A Companion to Medieval Art: Romanesque and Gothic in Northern Europe, 2019.

KAISER, Wolfgang. **O Grotesco:** configuração na pintura e na escultura. São Paulo: Editora Perspectiva S/A, 1976.

KAMITA, Rosana Cássia. Relações de gênero no cinema: contestação e resistência. **Revista Estudos Feministas**, v. 25, n. 3, 2017, p. 1393-1404.

KANOUR, Gilbert. For Film Fans. **Baltimore Evening Sun**, 23 nov., 1938. Disponível em: https://www.historic-newspapers.com/original-newspapers/newspaper-titles/?day=23&month=nov&year=1938, acesso em 29 de julho de 2020.

KARAWEJCZYK, Mônica. As suffragettes e a luta pelo voto feminino. **História, imagem e narrativas**, n.17, outubro/2013, s.p.

KARNAL, Leandro et al. **História dos Estados Unidos:** das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia – estudos culturais:** identidade e política entre o moderno e o pós moderno. Trad. Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

KELLNER, Douglas. **Cinema Wars:** Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era. EUA: John Wiley & Sons, Ltd., Publication, 2010.

KERÉNYI, Károly. **Os Deuses Gregos.** Trad. O.M. Cajado. São Paulo: Cultrix, 1993.

KINNEY, Jack. **Walt Disney and Other Assorted Characters:** An Unauthorized Account of the Early Years at Disney. New York: Harmony, 1989.

KLEIN, Norman M. **Seven Minutes:** The Life and Death of the American Animated Cartoon. London: Verso, 1993.

Knoepflmacher, Ulrich C., Repudiating 'Sleeping Beauty,'. In. CLARK, Beverly Lyon; HIGONNET, Margaret R. **Boys, Books, Toys.** Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1999, p. 11-24.

KORNEEVA, Tatiana. Desire and Desirability in Villeneuve and Leprince de Beaumont's "Beauty and the Beast". **Marvels & Tales:** Journal of Fairy-Tale Studies, v. 28, n. 2, p. 233-251, 2014.

KORNIS, Mônica Almeida. História e Cinema: um debate metodológico. **Revista estudos históricos**, v. 5, n. 10, 1992, p. 237-250.

KRURTTI, Jeff. **The Art of Mulan.** New York: Disney Enterprises, 1998.

KURTTI, Jeff. **The art of The Little Mermaid:** A Disney miniature. EUA: Editora

Disney Hyperion Books, 1997.

KWA, Shiamin; IDEMA, Wilt L. **Mulan:** five versions of a classic chinese legend with related texts. Indianapolis: Hackett Publishing, 2010, p.1-5.

LASCH, Christopher. **The True and Only Heaven:** Progress and Its Critics. New York: W.W. Norton & Company, 1991.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do Gênero. In. HOLLANDA, Heloísa Buarque de [org]. **Tendências e Impasses.** O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre. **História:** novos objetos. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A., 1995.

LIBRARIAN of Congress Adds 25 Films to National Film Registry. Biblioteca do Congresso. 17 de dezembro de 2002. Disponível em: https://www.loc.gov/item/prn-02-176/. Consultado em 07 de junho de 2021.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. O medievalismo lúdico dos jogos de tabuleiro. **Antíteses.** Londrina, v.13, b.26, jul.-dez., 2020, p.181-216.

LINK, Arthur S. A Cruzada Antievolucionista. In. **História moderna dos Estados Unidos**, vol. 2. Trad. Waltensir Dutra, Álvaro Cabral e Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Zahar, 1965, p.498-504.

LOPES, Karine Elisa Luchtemberg dos Santos**. Análise da evolução do estereótipo das princesas Disney.** 2016. Monografia em Publicidade e Propaganda, Brasília: UniCEUB, 2016.

LOPES, Rui Oliveira. **Para além do tempo.** O jade no percurso da história da China. 2013. CIEBA – Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Lisboa, 2013.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho:** ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular:** introdução à fotografia. São Paulo: Brasiliense/Funarte, 1984.

MACMULLAN, Gordon; MATTHEWS, David, (eds). **Reading the Medieval in Early Modern England.** Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**, Cambridge: The MIT Press, 2001, 2002.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** Campinas: Papirus, 2015.

MASLIN, Jenet. Review/Film; Andersen's 'Mermaid,' by Way of Disney. In. **The New York Times**, 15 de novembro de 1989. Disponível em: https://www.nytimes.com/1989/11/15/movies/review-film-andersen-s-mermaid-by-way-of-disney.html?searchResultPosition=10, acesso em 14 de maio de 2021.

MATOS, Maria Izilda S. de. Estudos de Gênero: percursos e possibilidades na historiografia contemporânea. **Cadernos Pagu**, Campinas, n. 11, 1998, p.67-75.

MEI, Hua. **Chinese Clothing**. Trad. HONG, Yu e LEI, Zhang. Cultural China Series. 2004

MENESES, Ulpiano. T. Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanço provisório,

propostas cautelares. **Revista brasileira de História,** v. 23, n. 45, 2003, p.11-36.

MENIN, Ana Maria C. S. O percurso histórico de um conto para crianças, do escritor Dinamarquês H. C. Andersen e sua influência na história da literatura infantil brasileira. In: **15º Congresso de Leitura do Brasil/Seminário de Literatura Infantil e Juvenil**, 2., 2005, Campinas. 15º COLE. Campinas: ALB - FE, 2005, s.p.

MENTOR, Pedro Farias. A economia política de Bataille na era farmacopornográfica de Preciado. **Controvérsia**, v. 16, n. 2, 2020, p. 102-119.

MERRITT, Russell; KAUFMAN, J. B. **Walt in Wonderland:** the silent films of Walt Disney. EUA: Johns Hopkins University Press, 2000.

METZ, Christian. **A significação no cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1972.

MEYEROWITZ, Joanne. Beyond the Feminine Mystique: A Reassessment of Postwar Mass Culture, 1946–1958. In. **Not June Cleaver:** Women and Gender in Postwar America, 1945–1960. Philadelphia: Temple University Press, 1994.

MICKEY Mouse, the Children's Friend. In. **Union Signal** – a journal of social welfare, Evanston, III, Chicago, 9 mar., 1935. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

MIÉGE, Bernardo. As indústrias culturais e midiáticas: uma abordagem socioeconômica. **Revista Matrizes**, Ano 1, n.1, ECA-USP, São Paulo, 2007, p.42-54.

MILLER, Diane; MARTIN, Pete. **The Story of Walt Disney**. Entrevista com Walt Disney. Nova York: Holt, 1956. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

MITCHELL, William. Más allá de la comparación: imagen, texto y método. In. **Teoria de la Imagen: ensayos sobre representación verbal y visual.** Trad. Yaiza Hernández Velázquez. Madrid: Akal Ediciones, 2000, p.79-99.

MOMBAÇA, Jota. Pode um cu mestiço falar. **Medium**, Natal, v. 6, 2015, s.p.

MOREIRA, Patricia Veronica; PORTELA, Jean Cristtus. A figura feminina nos filmes Disney: prática de representação identitária. **PERcursos Linguísticos**, v. 8, n. 18, 2018, p. 262-271.

MORETTIN, Eduardo. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: **História e Cinema.** São Paulo: Alameda, 2007.

MORISON, Samuel; COMMAGER, Henry. **História dos Estados Unidos da América**. Tomo III. Trad. Constantino Paleólogo. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1976.

MOSCOVICI, Serge. **A representação social da psicanálise.** Trad. de Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais:** Investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2003.

NADER, Ginha. **A magia do império Disney**. São Paulo: Editora Senac, 2020.

NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PISKY, Carla. **Fontes Históricas.** 2ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

NATIONAL Park Service. A última atualização dos vídeos é do ano de 2020. Disponível em: https://www.nps.gov/eise/learn/photosmultimedia/videos.htm, acesso em 05 de junho de 2021.

NETTO, Jéssica Dombrowski. O papel da mulher nos filmes das princesas da Disney. **Cadernos da Escola de Comunicação** – 9º Ciclo de Debates sobre Jornalismo UniBrasil, 2013.

NOGUEIRA, Carlos R. F. **O diabo no imaginário cristão**. Bauru: EDUSC, Ed. Univ. do Sagrado Coração, 2002.

NORIEGA, Margarita. Read the rejection letters Disney used to send any woman who wanted to be an animator. **Vox**, 16 de julho de 2015. Arquivo pessoal de Kevin Burg.

NÓVOA, Jorge. Apresentação. In. NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni; FEIGELSON, Kristian [orgs]. **Cinematógrafo:** um olhar sobre a história. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. UNESP, 2009.

NUGENT, Frank S. One Touch of Disney. **New York Times**, 23 jan., 1938. Disponível em: https://www.nytimes.com/1938/01/23/archives/one-touch-of-disney-and-new-york-surrenders-to-the-genial-warmth-of.html, acesso em 09 de agosto de 2020.

O Bloco de Nautas – XVI Encontro de Literatura para Crianças, Lisboa, F.C.G., 2005, p. 97-107.

O´BRIEN, Pamela. C. The happiest films on earth: a textual and contextual analysis of Walt Disney's Cinderella and *The Little Mermaid*. Women's Studies in **Communication**, v. 19, n. 2, 1996, p.155-183.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos. **A mise em scène no cinema:** do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013.

OLIVEIRA, Vera Beatriz M. B. de. **A representação da criança nos contos de Hans Christian Andersen:** o desvelar de um paradigma. 2009. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Maringá. Departamento de Letras. Programa de Pós-Graduação em Letras. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2009.

PAOLETTI, Jo B. **Pink and Blue telling the boys from the girls in America.** Bloomington: Indiana University Press, 2012.

PASSARELLI, Ana Paula Martins. **O gênero na propaganda de moda brasileira analisada a partir dos elementos de design do vestuário.** 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2018.

PASTOUREAU, Michel. **Black:** the history of a color. Princeton: Princeton University Press, 2009.

PASTOUREAU, Michel. **Yellow:** The History of a Color. EUA: Princeton University Press, 2019.

PASTOUREAU, Michel; SIMONNET, Dominique. **Breve historia de los colores.** Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006.

PEARCE, Laura. **Across the great wall:** The politics and economics of transmission in Disney's" Mulan". 2014. Tese de Doutorado. The University of North Carolina at Chapel Hill, 2014.

PEGORARO, Celbi. A fabricação de valor no imaginário dos pontos meu deslocamento da imagem da produção Disney. **Estudos em comunicação**, n 11, 2012, p.245-266.

PERRAULT, Charles. **Contos.** Trad. Eliana Bueno-Ribeiro. São Paulo: Paulinas, 2006.

PERROT, Michelle. Escrever a história das mulheres. In. **Minha história das mulheres.** São Paulo: Contexto, 2007.

PERROT, Michelle. **Minha História das Mulheres** 2 ed; 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2015.

PETRY, Analídia R., & MEYER, Dogmar E. Transexualidade e heteronormatividade:

algumas questões para a pesquisa. **Textos & Contextos** (Porto Alegre), v.10, n. 1, 2011, p.193-198.

PIMENTA, Kareen Arnhold. **Estereótipo de princesas:** a representação feminina nos desenhos animados clássicos da Disney. 2009. Monografia em Jornalismo, Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

PINTO, Alejandra Aguilar. Reinventando o feminismo: as mulheres indígenas e suas demandas de gênero. **Seminário Internacional Fazendo Gênero**, v. 9, s.n., s.p., 2010.

PISCITELLI, Adriana. Gênero: a história de um conceito, In: ALMEIDA, Heloísa B.; SZWACO, José Eduardo. [orgs]. **Diferenças, Igualdade**. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2009.

PISCITELLI, Adriana. Reflexões em torno do Gênero e feminismo. In. COSTA, Claudia de Lima; SCHMIDT, Simone Pereira. **Poéticas e políticas feministas.** Florianópolis: Ed. Mulheres, 2004.

POUS, Terri. Our Fair Ladies: The 14 Most Fashionable First Ladies: Mamie Doud Eisenhower. **Time,** nov. 09, 2012.

POZZI, Pablo; NIGRA, Fabio [orgs]. **Huellas Imperiales:** de la crisis de 1929 al presidente negro. 2ª ed, Buenos Aires: Ediciones Ciccus, 2013.

PRECIADO, Paul B. Cartografias queer: o flâneur perverso, a lésbica topofóbica e a puta multicartográfica, ou como fazer uma cartografia "zorra" com Annie Sprinkle. **Erevista Performatus**, 2017, p. 1-32.

PRESSER, France. Disney encontra o momento certo para lançar sua primeira princesa negra. **Folha de S. Paulo**, 19 de novembro de 2011 – entrevista com Terrence Howard. Disponível: https://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u654553.shtml, acesso em 19 de outubro de 2020.

PUGH, T; ARONSTEIN, S. **The Disney Middle Ages a fairy-tale and Fantasy past.** England: Palgrave Macmillan, 2012.

RAEL, Cláudia C. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, Guacira Lopes et al [orgs]. **Corpo, gênero e sexualidade:** um debate contemporâneo na educação, 9ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2018.

RAGO, Margareth. As mulheres na historiografia brasileira. In. SILVA, Zélia Lopes da. [org] **Cultura histórica em debate.** São Paulo: UNESP, 1995.

RAGO, Margareth. **Do Cabaré ao Lar:** A Utopia da Cidade Disciplinar – Brasil 1890 – 1930. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

REIBSTEIN, Janet. **Love Life:** how to make your relationship work. London: Fourth Estate Limited, 1997.

RÉMY, Paul. Une version méconnue de « La Belle et la Bête ». **Revue belge de philologie et d'histoire**, v. 35, n. 1, 1957, p.5-18.

RIOS, Roger Raupp. O Direito da antidiscriminação e a tensão entre o direito à diferença e o direito geral de igualdade. **Direitos Fundamentais & Justiça**, ano 6, n.18, 2012, s.p.

RISCADO, Leonor. "Hans Christian Andersen – da Dinamarca para o Mundo". In: RONY, Fatimah Tobing. **The third eye:** race, cinema, and ethnographic spectacle. EUA: Duke University Press, 1996.

ROJEK, Chris. Disney culture. **Leisure studies**, v. 12, n. 2, 1993, p. 121-135.

SABAT, Ruth R. Infância e gênero: o que se aprende nos filmes infantis? In: Reunião anual da associação nacional de pós-graduação e pesquisa em educação ANPED, 24. **Anais...** Caxambu (MG), 2001, s.p.

SAFFIOTI, Heleieth. **A mulher na sociedade de classes:** mito e realidade. Petrópolis: Vozes, 1976.

SAFFIOTI, Heleieth. Já se mete a colher em briga de marido e mulher. **São Paulo em Perspectiva.** v.13, n.4, São Paulo out. /dez. 1999, p.82-91.

SAFFIOTI, Heleieth; ALMEIDA, Suely Souza de. **Violência de Gênero:** poder e impotência. Rio de Janeiro: Revinter, 1995.

SALLES, Filipe. **Música visual:** um estudo sobre as afinidades entre som e imagem, baseadas no filme *Fantasia* de Walt Disney. Itu, SP: Foxtablet, 2012.

SANDEL, Michael J. **The tyranny of merit:** what's become the commom good? New York, EUA: Editora Farrar, Straus and Giroux, 2020.

SCHICKEL, Richard. **The Disney Version:** The life, times, art and commerce of Walt Disney. Nova York: Simon and Schuster, 1968.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & realidade**, v. 20, n. 2, 1995, p.71-99.

SCOTT, Joan. História das mulheres. In. BURKE, Peter. **A escrita da história:** novas perspectivas. São Paulo: Unesp, 1992.

SEGATO, Rita Laura. Gênero e colonialidade: em busca de chaves de leitura e de um vocabulário estratégico descolonial. **E-cadernos** ces, n. 18, 2012.

SILVA, Daniele. Entre deuses e heróis: a ressignificação do universo nórdico em Odd e os gigantes de gelo de Neil Gaiman. **Revista Signum**, vol.16, n.3, 2015, p. 8-23.

SILVA, Daniele. O mito de Merlin na Idade Média e no Romantismo alemão. **Brathair** (Online), v. 2, s.n., 2002, p.36-44.

SILVA, Daniele. Sobre "cavaleiras": a (re) criação do medievo em Corneia Funke. **Pandaemonium**, São Paulo, v.19, n.29, nov./dez., 2016, p.1-20.

SILVA, Daniele; MARTINI, Viviane. "Você é uma princesa, e eu espero que você aja como tal!": gênero, corpo e espaço em Brave. **Veredas da História**, [online], v.8, n.1, 2015, p. 140-155.

SILVEIRA, Célia Regina da. **A Epopéia do Caipira:** regionalismo e identidade nacional em Valdomiro Silveira. 1997. (Dissertação de mestrado) apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Campus de Assis, 1997.

SILVESTRE, André. **Experimento do Motion Design como linguagem.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso – Design Gráfico, Universidade Estadual Paulista 'Julio de Mesquita Filho' – UNESP, Bauru: UNESP, 2019.

SÍMILI, Ivana Guilherme; FRANQUI, Renata. As roupas e os gêneros: as estampas de brinquedos e de brincadeiras. **Acta Scientiarum**, Maringá, v. 37, n. 3, jul./set. 2015, p.277-288.

SKLAR, Robert. The making of cultural myths – Walt Disney. In. PEARY, Gerald; PEARY, Danny [orgs]. **The American Animated Cartoon:** a critical anthology. Nova York: E. P. Dutton, 1980.

SMITH, Cheryl A. **"Market women":** Learning strategies of successful Black women entrepreneurs in New York State. Teachers College, Columbia University, 2000.

SMITH, Cheryl A. **Market women:** Black women entrepreneurs--past, present, and future. EUA: Greenwood Publishing Group, 2005.

SMITH, Lella F. **Dreams Come True:** The Art of Disney's Classic Fairy Tales, Australia: Disney Editions, 2010.

SMITLL, Edward G. St. Francis of the Silver Screen. **Progress Today**, Jan./Mar. 1935, p.44. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

SOIHET, Rachel. Violência Simbólica – Saberes Masculinos e Representações Femininas. **Revista Estudos Feministas**, v.5, n.1, 1997, p.7-29.

SOIHET, Rachel; PEDRO, Joana Maria. A emergência da pesquisa da História das Mulheres e das Relações de Gênero. **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v.27, n.54, 2007, p.281-300.

SOLOMON, Charles. **Tale as Old as Time:** The Art and Making of Disney Beauty and the Beast. EUA: Disney Editions, 2017.

SONTAG, Susan. **Notes on Camp**. Londres: Penguin, 2018.

SOUSA, Aída Carla Rangel de et al. **Tradução comentada de La Belle et la Bête (1740) de Madame de Villeneuve.** 2018. Tese de Doutoramento. Universidade Federal de Santa Catarina – Letras, 2018.

SOUSA, Antonio Fialho de. **Desvendando a Metodologia da Animação Clássica.** Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005 (Dissertação, Mestrado em Artes).

SPOSITO, Maria Encarnação e WHITACKER, Arthur (orgs.). **Cidade e Campo:** Relações e Contradições entre Urbano e Rural, São Paulo: Expressão Rural, 2006.

STRAUSS, Theodore. Donald Duck's Disney. **New York Times**, 7 de fevereiro de 1943. Disponível em: https://www.nytimes.com/1943/02/07/archives/donald-ducks-disney.html, acesso em 12 de março de 2020.

SUAREZ, Ana Luisa. The Evolution of Disney films from Snow White to now. **Hollywood.com**, s.d. Disponível em: https://www.hollywood.com/movies/the-evolution-of-disney-films-from-snow-white-to-now-60557826/#/ms-22719/1. Acesso em 26 de abril de 2020.

SUSANIN, Timothy S. **Walt before Mickey:** Disney's early years, 1919–1928. Mississipi: University of Mississipi Presses, 2011, p.34-77.

TAŞDELEN, Pingar. **Romancing the ordeal:** representations of pain and suffering in Middle English metrical romances. 2012. Tese de Doutorado. University of Hull, 2012.

TATAR, Maria. **The hard facts of the Grimm fairy tales.** Princeton: Princeton University Press, 1987.

TEIXEIRA, Carlos. Os contos de H.C. Andersen: uma visão romântica da infância. In **7.º Encontro Nacional, 5.º Internacional:** Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração. Braga: Universidade do Minho, 2008, p. 226-240.

THEATRE Conversations: Stephen Schwartz & "Making Good", color, 58m45s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qQPUj78I914&ab_channel=KennedyCenterEducationDigitalLearning, acesso em 02 de abril de 2021.

THOMAS, Bob. **Disney's Art Of Animation:** Disney's Art Of Animation# 1: From Mickey Mouse To Beauty And The Beast. EUA: Hyperion, 1991.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation**: The Illusion of Life. New York: Abbeville Press, reimp, 1984.

THOMPSON, Edward. **A Formação da Classe Operária Inglesa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

THOMPSON, Edward. Folclore, Antropologia e História Social. **História social**, s.v., s.n., 1989, p. 81-102.

THOMPSON, Kristin. Implications of the cel animation technique. **The Cinematic Apparatus.** Palgrave Macmillan, London, 1980. p. 106-120.

THOMSPON, Edward. **Costumes em Comum**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

TILDESLEY, Alice T. A Silly Symphony Becomes America's Slogan. Lincoln, Neb., **Star-Journal**, Dec. 24, 1933 – Entrevista com Ollie Johnston. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

TILLY, Louise. **Gênero, História das Mulheres e História Social** [original 1990]. Traduzido por Ricardo Augusto Vieira. Cadernos Pagu, v.3, 1994, p.28-62.

TRIGG, Susan Elizabeth. Origin of mermaid and siren myths. In. **Mermaids and sirens as myth fragments in contemporary literature.** 2011. Tese de Doutorado. Deakin University, 2011.

TURNER, James. Understanding the Populists, **Journal of American History**, v. 67, 1980, p.354-373.

VALIM, Alexandre B. **O Triunfo da Persuasão** – Brasil, Estados Unidos e o Cinema da Política de Boa Vizinhança durante a II Guerra Mundial, São Paulo: Alameda, 2017.

VALIM, Alexandre Busko. História e cinema. CARDOSO, Ciro F; VAINFAS, Ronaldo. **Novos Domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012, p. 283-300.

VELHO, João. A câmera de Walt Disney e o After Effects. In. **Vídeo Guru** – vídeo digital para profissionais criativos. 6 dez, 2011. Disponível em: http://www.videoguru.com.br/walt-disney-e-o-after-effects.html, acesso em 19 de agosto de 2020.

VIANA, Aline de Amorim Cordeiro. A figura poderosa do chef-celebridade: refletindo sobre machismo nas cozinhas profissionais. **Revista Scientiarum Historia**, v. 1, 2020, p. 9-19.

VIGEON, Evelyn. Clogs or wooden soled shoes. **Costume**, v. 11, n. 1, 1977, p. 1-27.

WALKER, Mitchell. O Duplo – o auxiliar interno de mesmo sexo. In. DOWNING, Christine. **Espelho do Self:** as imagens arquetípicas que moldam a sua vida. 10ª. Ed. São Paulo: Cultrix, 1998.

WALT Disney Puts Soap in the Movies, **Soap,** 1 dez., 1937, p.34–35, 45. Acervo do museu Walt Disney.

WANG, Feng; LIU, Xueqin. A Corpus-Based Comparative Study of Translators' Styles: Focuing on Five Versions of the Ballad of Mulan. **Journal of Guangxi University for Nationalities** (Philosophy and Social Science Edition), v. 34, n. 2, 2012, p. 182-188.

WASON-ELLAM, Linda. 'If only I was like Barbie'. **Language Arts**, s.v., n.47, 1997, p.430–437.

WATERS, Thomas. Maleficent Witchcraft in Britain since 1900. In: **History Workshop Journal**. Oxford University Press, 2015.

WATTS, Steven. **The Magic Kingdom:** Walt Disney and the american way of life. Boston: Houghton Mifflin, 1997.

WENMING, Yang. Origin and development of civilization in the Huanghe River Valley. **Huaxia Archaeology**, v. 1, 1997, s.p.

WESTLAND, Ella. Cinderella in the classroom: Children's responses to gender roles in fairy tales. **Gender and Education**, s.v., n.5, 1993, p.237–249.

WHO's Afraid, Albany News, Oct. 24, 1933. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

WILEY, Roland John. **Tchaikovsky's Ballets:** Swan Lake, Sleeping Beauty, The Nutcracker. Oxford, UK: Clarendon Press, 1985.

WILLIAMS, Raymond. **O Campo e a Cidade.** São Paulo: Editora Schwarcz, 1989.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit:** A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. London: Faber and Faber, 2001.

WOMEN's Wear Daily, 9 fev., 1938, p.1–20. Acervo pessoal do pesquisador Steven Watts.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema.** São Paulo: Paz e Terra, 2018.

ZINN, Howard. Robber Barons and Rebels. In. **People's History of United States**, 1492-Present, New York: HarperCollins, 2003, p.234-274.

ZIPES, Jack. **Contes de fées et l'art de la subversion**. Trad. François Ruy-Vidal. França : Payot, 1984.

ZIPES, Jack. **The Brothers Grimm:** From enchanted forests to the modern world. USA: Palgrave Macmillan, 2002.

ZIPES, Jack. **The irresistible fairy tale**. USA: Princeton University Press, 2012.

ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. Bruxas: figuras de poder. **Revista Estudos Feministas**, v. 13, n. 2, 2005, p.331-341.