

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE HISTÓRIA DA ARTE
ESCOLA DE BELAS ARTES

Lany dos Santos Pereira Cordeiro de Oliveira

**A TRANSFORMAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO E DO PAPEL DAS
PRINCESAS DOS ESTÚDIOS DISNEY**

Rio de Janeiro

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE HISTÓRIA DA ARTE
ESCOLA DE BELAS ARTES

Lany dos Santos Pereira Cordeiro de Oliveira

**A TRANSFORMAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO E DO PAPEL DAS
PRINCESAS DOS ESTÚDIOS DISNEY**

Monografia apresentada à Faculdade
de História da arte da
Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como requisito para
obtenção do título de Bacharel em
História da Arte.

Orientação: Ana Mannarino

Rio de Janeiro

2022

LANY DOS SANTOS PEREIRA CORDEIRO DE OLIVEIRA

A TRANSFORMAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO E DO PAPEL DAS PRINCESAS DOS ESTÚDIOS DISNEY

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado ao departamento da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito para a obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Data da aprovação: ___/___/____

Banca Examinadora:

_____ -

Orientadora

_____ -

Avaliadora

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, assim como a artista Anitta fez em seu show no Rock In Rio, gostaria de agradecer a mim mesma. Lany, você fez o melhor que pôde dentro do seu possível, em um dos momentos mais difíceis da sua vida. Seja mais carinhosa e bondosa consigo mesma e confie em você. Me dando forças e motivação, queria agradecer imensamente minha família que eu amo, principalmente minha irmã Luyne, meu cunhado Victor, e meu companheiro de vida Fábio Luís. Sem vocês, isso não teria sido possível. Agradecimento extra especial a minha prima Isabela e tias Pety e Cândida por terem me dado suporte e apoio no momento em que mais precisei, serei eternamente grata por isso.

RESUMO

O presente trabalho tem como tema principal compreender a transformação da representação e papel das princesas nos longas-metragens de animação de contos de fadas dos estúdios Disney. Teremos como objeto dois filmes da Disney que contém protagonistas femininas de épocas diferentes: a Fase Ouro da Disney (década de 30 a 50), em que será estudado o primeiro filme de animação feito pela Disney (e o primeiro no mundo) a cores e com trilha sonora, contendo uma protagonista feminina, intitulado *A Branca de Neve e os sete anões*, lançado em 1937; e a Fase atual da Disney (século XXI), onde será mostrado, através do filme *Moana - Um Mar de Aventuras* lançado em 2016, as mudanças nítidas feitas pela empresa tanto na questão de retratar personagens femininas, como nas mudanças nos temas de suas animações, não vendo mais a presença de castelos ou de pares românticos (príncipes encantados), além da diversidade de estilos artísticos presentes nesses filmes, e uma quebra desse estereótipo da “princesa clássica”. Portanto o objetivo deste trabalho é compreender, através dos filmes citados, de estudiosos do assunto, e de artistas contemporâneos questionadores desses padrões perpetuados por tanto tempo, o papel dessas personagens no imaginário da sociedade ao longo dos anos, e como o papel feminino junto com seus estilos artísticos vão se transformando ao longo do tempo.

Palavras-chave: Princesa. Gênero feminino. Disney. Cinema de Animação. Contos de Fadas.

ABSTRACT

This paper has as main goal understand the representation of the princesses characters on full length animated feature by Walt Disney Studios. We will have as object two Disney films that contain female protagonists from different eras: the Golden Stage of Disney (30's to 50's), in which the first animated film made by Disney (and the first in the world) in color and with a soundtrack, featuring a female protagonist, entitled "Snow White and the Seven Dwarfs", released in 1937; and the current phase of Disney (21st century), which will be shown, through the movie Moana released in 2016, the clear changes made by Disney both in the issue of portraying female characters, as in the changes in the themes of its animations, where we no longer see the presence of castles or romantic couples (enchanted princes), in addition to the diversity of artistic styles present in these films, and a break from this stereotype of the "classical princess". Therefore, the objective of this work is to, through the cited films and contemporary artists that questions these standards perpetuated for so long, understand the role of these characters in society's imagination over the years, and how the female role along with their artistic styles are changing over time.

Palavras-chave: Princess. Gender. Feminine. Disney. Animation Feature. Fairy-Tale.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Branca de Neve fugindo na floresta.....	20
Figura 2: Rainha Má transformada em Bruxa envenenando a maçã.....	20
Figura 3: Imagem cozinha sete anões contendo contraste de luz e sombra....	21
Figura 4: Caravaggio - <i>A Ceia em Emaús</i> (1606).....	21
Figura 5: Ilustração de Gustaf Tenggren introduzindo a ilustração europeia....	22
Figura 6: Esboço inspiracional Gustaf Tenggren para o filme.....	22
Figura 7: Montagem Mangas Talhadas.....	26
Figura 8: Montagem Gola Médici.....	27
Figura 9: Moana bebê e sua mãe com a flor de plumeria.....	38
Figura 10: Imagens promocionais de Branca de Neve e Moana.....	41
Figura 11: Rainha Má.....	45
Figura 12: Obra O Baile de Rosana Paulino de 1995.....	69

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2.INSPIRAÇÕES ARTÍSTICAS NOS FILMES “A BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES” E “MOANA”, E SUAS DIFERENÇAS.....	11
2.1. O SURGIMENTO DOS CONTOS DE FADA	13
2.2 A HISTÓRIA ANTES DO FILME.....	15
2.3 INSPIRAÇÃO ARTÍSTICA E O FILME.....	17
2.4 O SEGREDO DO SUCESSO	28
2.5 A NOVA AVENTURA DA DISNEY - MOANA	31
2.6 APROPRIAÇÃO CULTURAL, AMERICANIZAÇÃO E DISNEYFICAÇÃO..	32
2.7 A EVOLUÇÃO DAS ANIMAÇÕES DISNEY.....	39
3. O PAPEL DA MULHER DENTRO E FORA DO MUNDO ENCANTADO ...	42
3.1 O PAPEL DA MULHER E A SOCIEDADE.....	42
3.2 O HISTÓRICO SOCIAL DA MULHER.....	43
3.3 O SER PECAMINOSO: MULHER	45
3.4 A MULHER E O MOVIMENTO FEMINISTA.....	47
3.5 OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E SEU PAPEL DE INFLUÊNCIA.....	50
4. O IMAGINÁRIO DA BELEZA FEMININA E OS PAPÉIS QUE AS PERSONAGENS EXERCEM DENTRO E FORA DESTE CENÁRIO.....	53
4.1 O PODER MASCULINO SOBRE A ACEITAÇÃO DA MULHER.....	53
4.2 UMA PRISÃO CHAMADA PADRÃO DE BELEZA.....	55
4.3 A INFLUÊNCIA DOS FILMES PARA O PÚBLICO INFANTIL.....	58
4.4 DE BELA RECATADA E DO LAR PARA HEROÍNA.....	62
4.5 ARTISTAS QUESTIONADORES DO “ERA UMA VEZ”	66
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	72
6. REFERÊNCIAS.....	77
7. FILMOGRAFIA.	83
8. SITES.....	84

1. INTRODUÇÃO

Presentes há muitos anos, os contos de fadas são populares ao redor do mundo, e atingem diversas culturas. Não há quem não conheça uma dessas histórias que fazem parte de nossa infância, juventude e, inclusive, vida adulta. E cada vez mais, os estúdios Disney vem trazendo esse mundo dos contos através de animações de primeira inspiradas nos contos e fábulas de autores como os irmãos Grimm. Atualmente a empresa está trazendo novas princesas que são mais diversas, começando assim a representar uma população que sempre foi deixada de lado não só pela mesma, mas por toda uma sociedade.

As princesas Disney são personagens que são muito marcantes na infância de muitas pessoas, e muitas vezes elas são as primeiras relações com a feminilidade que uma criança tem. Essas experiências com os meios de comunicação e conteúdos consumidos podem ter um grande impacto na forma como as pessoas passam a se reconhecer. Segundo John Berger (1999), aprendemos a olhar antes mesmo de falar, e nunca olhamos para algo meramente, sempre fazemos relações entre as coisas e nós mesmos. Portanto, uma imagem apresentada em um filme, pode interferir no modo como as pessoas enxergam a si mesmas e como enxergam a sociedade.

Essas personagens femininas surgem de uma forma massiva em todos os meios de comunicação, que possuem um grande impacto na nossa sociedade atual através de sua disseminação praticamente instantânea, e alcance global. Sendo assim, a área cinematográfica e de produção da Disney possuem uma persistência em relação ao seu poder, que já sobrevive a várias gerações, e até nos dias atuais persiste fortemente. Esse imaginário de princesas Disney vem de um lugar onde se tem a oportunidade de ir para um mundo de encantos onde tudo de melhor pode acontecer, em que um dia será possível achar o tão aclamado “final feliz”, que durante muitos anos era considerado estar junto de um príncipe encantado em seu magnífico castelo. Ao mesmo tempo, as princesas podem estar em um lugar de falta, onde não se sentir totalmente representada pelas personagens desses filmes é algo bem comum, não sendo possível conectar certas vivências com a realidade, como princesas que vivem em florestas encantadas, fundos do mar, lugares distantes, com suas peles impecáveis, cabelos brilhantes e sedosos, e um corpo simplesmente irreal.

Assim, a importância do estudo sobre a representação feminina nos longas-metragens de animação da Disney ao longo do tempo, e suas mudanças, reside na análise da sociedade antiga e atual, na perspectiva da fantasia dos

contos de fadas e suas mudanças.

Algo nítido de se afirmar, é a influência que os meios de comunicação possuem sobre nossa sociedade. Sua disseminação nos dias atuais é impactante, sendo um inegável meio de formar opiniões. Os filmes de animação são alguns dos responsáveis por uma parte da educação não somente de crianças, mas de pessoas de todas as idades. Muitos são os valores passados aos espectadores, e esses são difundidos e legitimados. Partindo desta base, foram explorados aspectos histórico-sociais do papel da mulher, desde a conceituação de papel social, teorias referentes à subordinação das mulheres, a relação de gêneros e sua transformação.

No final do século XX para o século XXI, a empresa Disney começou a criar personagens femininas mais diversas, assim criando uma diferença notável entre suas primeiras personagens femininas em relação às mais atuais.

A pesquisa foi direcionada à análise de dois longas-metragens de animação, produzidos em duas épocas distintas. Foi focada em animações de tempos diversos para melhor ilustrar a diferença de representação, e verificar se acompanharam ou não a transformação do papel feminino na sociedade. Assim, foram estudados os longas metragens *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Moana: Um Mar de Aventuras* (2016).

Ao longo dos anos, diversas princesas surgiram com aspectos não só mais ativos em relação a sua própria história, como aspectos físicos diferentes das primeiras princesas. Como Mulan (uma chinesa que se veste de homem para salvar seu pai e vence uma guerra), Pocahontas (uma princesa indígena – americana que salva seu povo e o povo inglês evitando uma guerra), Tiana (a primeira princesa afro americana que tem seu objetivo de vida se encontrar e ser independente abrindo seu restaurante), Merida (que vai contra muitos valores antes apreciados pelas princesas antigas da Disney, sendo uma personagem que não contém esse estereótipo de princesa vaidosa, com seus cabelos despenteados, sem vontade de usar vestidos e uma arqueira excelente que não sonha em ter um príncipe, mas sim em ser livre), ou Elsa (que não é princesa, mas sim rainha, que está mais preocupada em ser feliz e achar seu lugar do que com príncipes ou algo do gênero) ou até mesmo Moana, que, como comentado, será abordada ao longo do trabalho. Todas essas princesas apresentam características mais aventureiras, são mais habilidosas, e buscam de certa forma sua independência.

Desde o primeiro conto adaptado até o último lançado, nosso

mundo passou por diversas mudanças sociológicas, culturais, econômicas e políticas que acabaram por se refletir diretamente na construção dessas personagens. Hoje em dia muitas mulheres não se sentem mais representadas pelas princesas clássicas passivas, e buscam ser mais fortes e independentes. O foco deste trabalho então será analisar artisticamente os dois longas, com o auxílio de diversos artistas contemporâneos de diferentes áreas que trazem questões referentes aos filmes e personagens, e refletir sobre a mudança de perfil e comportamento cultural e físico entre Branca de Neve e Moana - a partir de suas narrativas e comportamentos, gestos, opiniões, expressões e vestimentas.

Mas antes de tudo, vale uma pergunta: por que gostamos tanto de desenhos animados? Por que existe essa adoração e fascinação pelas animações ao longo do tempo? No primeiro capítulo deste trabalho, além de ser pensado sobre estas perguntas, iremos introduzir a problemática a ser desenvolvida sobre como se deram as transformações nos modos de representação da imagem feminina nos contos de fadas da Disney, dentro de seu viés social. Para isso, o objetivo geral da pesquisa é o de compreender a representação das personagens femininas nos longas-metragens de animação de contos de fadas da Disney.

Como o presente trabalho é um trabalho de conclusão de um curso de Belas Artes, será desenvolvida uma abordagem sobre as inspirações artísticas que fizeram os filmes comentados serem categorizados como obras de arte, que contém um impacto de extrema relevância na sociedade há quase um século.

2. INSPIRAÇÕES ARTÍSTICAS NOS FILMES “A BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES” E “MOANA”, E SUAS DIFERENÇAS

Já é mais que comprovado que o cinema exerce grande poder sobre o público. Bourdieu (1989, p. 7) chama este fato de poder simbólico, 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”. Os signos de grande parte do cinema Hollywoodiano estão repletos de exemplos de ideologias patriarcais e retrógradas, narrativas essas que acabam contribuindo para a perpetuação do status quo, assim contribuindo para que a linguagem imagética do cinema seja um veículo para uma alienação sociocultural.

Conhecidos mundialmente, os filmes das princesas Disney, além de serem um produto eficaz de entretenimento, possuem também responsabilidade pedagógica com o seu público alvo: as crianças. As personagens nos contos infantis geralmente são representadas ou como princesas donzelas, ou como bruxas malvadas. Através dos longas metragens de animação dos Estúdios Disney, podemos afirmar que há um grande impacto delas em nossa sociedade. As animações nos fascinam e nos trazem para esse ambiente do encanamento e do familiar. Uma explicação plausível para o porquê dessas interações com as animações Disney serem de tamanha intensidade, segundo o autor Scott Mccloud, seria que

Quando duas pessoas interagem, elas normalmente se olham diretamente, vendo as características de seu companheiro em detalhes vívidos. Cada um também contém uma consciência constante de seu próprio rosto, mas essa imagem mental não é tão nítida, é só um arranjo do tipo esboço... Um senso de forma... de COLOCAÇÃO GERAL. Algo tão simples e tão básico... Quanto um cartum.
(MCCLOUD, 1995, p.35)..

Ou seja, segundo o autor,

quando você olha para uma foto ou desenho realista de um rosto... Você vê isso como o rosto de outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum...
Você vê a si mesmo. (MCCLOUD, 1995, p.35)

Com essas informações podemos pensar na facilidade em se construir uma adoração por personagens de desenhos, cartoons e animação - por conta da fácil identificação e assimilação. É mais fácil nos identificarmos totalmente com esses personagens de animação, que personagens de carne e osso. Por

consequência, pode-se entender melhor o fato de que a admiração pelas princesas da Disney seja tão fácil de se ocorrer, por mais que muitas vezes essas princesas não tenham muitas características parecidas com pessoas reais. O autor complementa dizendo que acha que

Essa é a razão principal do nosso fascínio por desenhos animados, embora outros fatores como simplicidade e características infantis de muitos personagens de desenhos animados também desempenhem um papel. O desenho animado é um vácuo pro qual nossa identidade e consciência são atraídas... Uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino. Nós não só observamos o cartum. Nós passamos a ser ele. (MCCLLOUD, 1995, P.36)

Algo importante de se frisar é o fato de que os longas-metragens de animação da Disney foram inspirados por contos originais: os contos de fada. Marie Louise Von Franz (1990) nos diz que os contos de fada podem ser relacionados com um inconsciente coletivo. Só que além dessa coletividade, cada cultura e cada pessoa interpreta de um jeito os contos, tem sua visão, interpretação diante de sua vivência pessoal. Von Franz diz que

Cada arquétipo é um sistema energético relativamente fechado, a veia energética pela qual correm todos os aspectos do inconsciente coletivo. Isto não quer dizer que a imagem arquetípica seja uma imagem estática, pois ela é sempre e ao mesmo tempo um processo típico e completo, incluindo outras imagens de uma maneira específica (Von Franz, 1990, p.6).

A autora continua, nos dizendo que através dos escritos de Platão, foi possível saber que as mulheres mais idosas “contavam às suas crianças histórias simbólicas — ‘mythoi’. Desde então, os contos de fada estão vinculados à educação de crianças. Na antiguidade, Apuleio, um escritor e filósofo do século 2 d.C., escreveu sua famosa novela *O asno de ouro*, um conto de fadas chamado Amor e Psyche, uma história do tipo A bela e a fera. Este conto de fadas tem o mesmo padrão daqueles que se podem ainda encontrar, hoje em dia, na Noruega, Suécia, Rússia e muitos outros países”.

Além de estarem no inconsciente coletivo, os contos de fada eram atrelados à educação de crianças. Com isso podemos colocar as animações Disney em um patamar de poder de influência que é atrelado a uma educação a nível de construir caráter de pessoas (sejam elas crianças ou adultos).

Os contos em geral existem desde sempre na vida da humanidade, e fazem parte de quem somos. Faz parte do ser humano contar histórias. E, segundo Von Franz (1990), esses contos em geral eram usados para educar

crianças, e entreter não só crianças, mas pessoas de todas as idades.

Na Europa, eles [os contos] costumavam ser a forma principal de entretenimento para as populações agrícolas na época do inverno. Contar contos de fada tornou-se uma espécie de ocupação espiritual essencial. (Von Franz, 1990, p.7)

Além de ser uma forma de entretenimento, os contos eram vistos como uma forma de contar o que a igreja não contava.

A insatisfação com os ensinamentos cristãos e a aspiração por uma sabedoria mais vital, terrena e instintiva, começou nessa época; mais tarde podemos perceber isso mais explicitamente na escola romântica alemã. (Von Franz, 1990, p.7)

2.1 O SURGIMENTO DOS CONTOS DE FADA

A Disney sabe trabalhar muito bem com esse imaginário da magia e fantasia ao se utilizar de contos de fada para inspiração de vários de seus filmes. O impacto que os contos de fada possuem para a humanidade vem desde muito tempo, sendo difícil confirmar uma data com precisão. Bruno Bettelheim (2002) diz que os contos foram sendo recontados ao longo do tempo, se tornando cada vez mais refinados e transmitindo significados com eles. A oralidade foi a primeira forma de disseminação destes contos, seguida por obras literárias, como as dos irmãos Grimm, e por último fílmicas, como os filmes da Disney.

A origem desses contos é incerta de se dizer, porém segundo Farias e Rubio (2012), os contos de fada como conhecemos começaram na França no final do século XVII por Charles Perrault relatando a vida de camponeses, governantas e serventes para embasar seus contos, com a finalidade de entreter a corte do rei Luiz XIV. Alguns anos depois, com a idealização da mulher perfeita e a introdução das fadas na cultura ocidental, essas histórias receberam um caráter fantástico e educativo, com a criação do termo “Conte de Fée”, que no Brasil se tornou conto de fadas, surgindo no século XIX.

Além disso, Fossatti (2009) nos traz o pensamento de que os contos de fada atraem pessoas de todas as idades, não só o infantil, pois a essência desses contos encontra-se nas disposições naturais opostas do ser humano, o amor pelo real e a atração pelo fantástico, além dos elementos constituintes dialogarem com o inconsciente e permitirem experiências possíveis somente no imaginário.

Os contos de Fada, diferentemente dos outros tipos de narrativa, descaracterizam o tempo e o local onde a história ocorre, fato esse evidenciado com os termos “era uma vez” e “em um país distante”; mas apesar disso, a

história se inicia em lugares de certa forma familiares, onde qualquer pessoa comum poderia ser inserida, ou seja: se identificar dentro dessa narrativa. Por isso podemos dizer que a identificação é uma das chaves para que esses contos tenham a popularidade que têm.

Essas características contribuem para a transmissão de tais contos para as telas de cinema como forma de animação. E através das técnicas cinematográficas, a animação consegue representar muito bem essa linguagem que, na sua essência, é simples e facilmente compreendida por qualquer tipo de público, gerando então a identificação, aspecto importante para a popularização dos contos. Com isso, o cinema de animação pode se tornar uma forma de arte que mexe na memória e na imaginação, podendo quebrar estigmas de representação, dando a possibilidade de alterarem-se noções de tempo e ritmo, sonhos e emoções, correspondendo deste modo à complexidade das experiências humanas, como nos diz Fossatti (2009).

Essa compreensão da realidade é vivenciada de diversas formas dependendo da experiência de vida de cada espectador, e os contos de fada auxiliam crianças a refletirem sobre o mundo ao seu redor através do estímulo da imaginação e da curiosidade, mas também auxiliam os adultos a se enriquecerem psicológica e intelectualmente, pois estes são sempre finalizados com algum aspecto moral que transmite mensagens e remete a uma reflexão em torno da realidade atual, independentemente da data de suas criações.

Com isso vemos o quanto os contos de fada no geral estão desde os primórdios da humanidade, e podemos pensar nessas características como fórmulas para se ter uma fascinação tão grande por histórias emblemáticas como as contadas pela Disney, por ela nos trazer essa sensação de lúdico, fantasioso, mágico, ancestral e familiar.

Um questionamento válido seria pensar se esses contos de fada, que nos envolvem tanto, acabam nos influenciando também. E se sim, o que o papel das mulheres nos filmes de princesas da Disney acaba acarretando para a sociedade, principalmente a feminina. Ainda mais pelo peso do ideal feminino ser imposto nestas personagens, que em geral são personagens joviais, com pele e cabelos impecáveis, altura perfeita e cintura exageradamente fina. O que esse papel da mulher que, além de ser uma mulher padronizada fisicamente, é também graciosa, delicada, passiva e sempre sorridente, traz para a nossa sociedade.

Mas antes, algo crucial para este trabalho é falar sobre quais inspirações artísticas e culturais influenciaram a Disney a fazer cada filme. Este trabalho irá

focar em duas personagens femininas bem distintas: Branca de Neve, que foi lançado em 1937 e tem inspiração europeia, e Moana, lançado no final de 2016 e que possui sua inspiração nas culturas das ilhas da Polinésia.

2.2 A HISTÓRIA ANTES DO FILME

Em 21 de dezembro de 1937, entrou em cartaz no cinema americano o filme *A Branca de Neve e os Sete Anões (1937)*, o primeiro longa-metragem de animação de Walt Disney, que acabou se tornando uma referência em inovação tecnológica e de encantamento estético, trazendo a magia para espectadores de diversas idades da época, e que até hoje mexe com as fantasias de crianças e adultos, perpetuando este conto de fadas transcrito pelos irmãos Grimm.

O filme realizado pelos estúdios Disney foi inspirado no conto dos irmãos alemães Grimm intitulado “Branca de Neve”, que é um conto de fadas originário da tradição oral europeia, que foi compilado pelos mesmos, e publicado entre os anos de 1817 e 1822, em um livro com várias outras fábulas, intitulado "Kinder- und Hausmärchen" (Contos para a infância e domésticos).

Participantes do Círculo Intelectual de Heidelberg, Jacob e Wilhelm Grimm (filólogos e grandes folcloristas, estudiosos da mitologia germânica e da história do Direito alemão) recolhem da memória popular as antigas narrativas maravilhosas, lendas ou sagas germânicas, onde se mesclavam relatos das mais diversas fontes, que os germanos, ao longo dos séculos, foram acrescentando aos seus próprios. (COELHO, 1991, p. 73)

É nítido observarmos inspirações alemãs dentro do filme de Branca de Neve, tanto em questão de paisagem, como em questão dos hábitos da época. O filme tem aspectos considerados marcantes do romantismo daquela época, que olhava para um passado medieval, como nos é mostrado por Sérgio da Mata e Giulle Vieira da Mata (2006).

Além disso, é possível destacar a influência dos Irmãos Grimm para terem realizado tal feito, ter sido de uma época de insatisfação religiosa e em um foco de atenção por parte do irmão Jacob Grimm sempre na literatura popular que pudesse ser vista como uma espécie de “espírito do povo” conceito esse que falava o filósofo alemão Herder, segundo Hamilton (2011). Com isso, os irmãos Grimm inovam ao juntarem tradições populares com o saber filológico e histórico da época – disciplinas que, até então, só tinham olhos para a Antiguidade histórica. Assim, juntando poesia “natural” (efetivamente nativa, tradicional) e

uma poesia “artística” (romântica, alienígena, puramente individual), os irmãos criam algo que se tornaria um clássico da literatura mundial: “Contos para a infância e domésticos” (Kinder- und Hausmärchen).

O conto foi a primeira iniciativa nesse campo, cuja primeira edição foi publicada em 1812, como nos diz Von Franz (1990),

O interesse científico por eles – [contos de fada] começou no século XVIII, com Winckelmann, Haman e o filósofo J. G. Herder. Outros, como K. Ph. Moritz, deram aos contos de fada uma interpretação poética (Von Franz, 1990, p.7).

Segundo Hamilton (2011), Herder dizia que tais contos continham características de uma velha crença há muito enterrada, expressas nos símbolos. Neste pensamento pode-se notar um impulso emocional — o neopaganismo que começou a se movimentar na Alemanha na época da filosofia de Herder. A insatisfação com os ensinamentos cristãos e a aspiração por uma sabedoria mais vital, terrena e instintiva, começou nessa época; mais tarde podemos perceber isso mais explicitamente na escola romântica alemã.

Foi esta busca religiosa por alguma coisa que parecia estar faltando nos ensinamentos cristãos oficiais, que primeiro induziu os famosos irmãos Jakob e Wilhelm Grimm a colecionar contos folclóricos. Antes disso, os contos de fada eram simplesmente aceitos. Com isso, podemos perceber que o neopaganismo, junto com o romantismo alemão, contribuíram para a influência dos irmãos Grimm passarem esses contos orais para o papel, onde mais tarde, influenciaria Walt Disney a passar essa história para as telas de cinema.

A coleção dos contos de fada que os Irmãos Grimm publicaram foi um tremendo sucesso. Devia haver um forte interesse emocional e inconsciente, pois começaram a aparecer outras edições de contos em todo lugar, como, por exemplo, a coleção de Perrault, na França. Em todos os países, pessoas começaram a colecionar histórias e contos de fada nacionais.

O filme, lançado pelo estúdio Disney da princesa Branca de Neve, também foi um enorme sucesso, onde crianças e adultos se apaixonaram pela história, por mais que pessoas no início não acreditaram que seria um bom negócio realizar um longa-metragem animado. Neal Gabler (2009), nos mostra que, não só deu certo, como os longas metragens animados viraram uma marca registrada da empresa, que traz bastante notoriedade até os dias de hoje. A história de Branca de Neve, inicialmente por conta dos irmãos Grimm, e principalmente por Walt Disney, virou um sucesso tremendo, onde até os dias atuais, possui diversas adaptações, e até um filme live action da própria empresa a caminho. Isso pode

ser relacionado com esse forte interesse emocional e inconsciente coletivo por contos encantados, que acaba cativando as pessoas de uma forma sólida, independente do tempo.

Tentando desvendar o porquê do filme Branca de Neve ter virado um tremendo sucesso tanto na época lançada quanto atualmente, podemos perceber com Neal Gabler (2009), o quanto Walt Disney era bastante perfeccionista, e sempre estava à procura de inovações para realizar seus trabalhos. Foi ele quem correu atrás e incentivou empresas de cores a conseguirem realizar o trabalho de um filme colorido. Com a opção de fazer filmes coloridos, a Disney quis fazer um curta para treinar a opção de se realizar um filme de animação com cores e trilha sonora, antes de lançar Branca de Neve. O curta foi intitulado de *“Flowers and Trees”* (1932), e deu tão certo, que provocou uma avalanche de encomendas para exibição, além de ganhar o prêmio da Academia de curtas animados.

Walt Disney, além de perfeccionista, almejava o naturalismo em suas animações, assim, fazendo todo o estúdio de animação assistir aulas de estudos e pesquisas de tudo: cenário, técnica e direção, construção de personagem, realismo em desenho, estudos do corpo humano, das expressões faciais e corporais, movimentação de pessoas, de objetos, entre outros, para que a animação ficasse o mais próximo do real. Fazia também questão de contar toda a história – que já estava nítida e clara em sua mente - quantas vezes fosse preciso para seus animadores, trazendo sempre inspiração e clareza, além de algumas lágrimas. Walt Disney, por ser um ator tão bom, envolvia a todos na história, trazendo entusiasmo e emoção para seus trabalhadores. Seu motivo principal para querer que a animação seja o mais próximo do real possível, segundo I. Klein, que trabalhava no estúdio na época, era “um cinturão analítico, educacional e artisticamente funcional de produção de desenhos animados para competir com filmes ao vivo e ir além das limitações dos atores humanos”, criando assim algo inovador e nunca realizado antes (Gabler, 2009).

Tínhamos então uma obra cheia de realismo e naturalismo, e o principal: inspiração do lugar onde nasceu a história - Europa. A Disney uniu uma sensibilidade americana com uma expressividade alemã, e a aplicou a um conto de fadas europeu, tornando o filme Branca de Neve americano com um tom visual impactante.

2.3 INSPIRAÇÃO ARTÍSTICA E O FILME

A reflexão acerca do que se trata expressão em um contexto artístico pode ser vista como complexa, e envolve várias vertentes e autores como Arnheim e Gombrich por exemplo. Sobre as diversas definições de expressão que cita em sua análise, Aumont (1995) coloca que:

O apanhado dessas principais definições permite compreender por que a noção de expressão é tão problemática: sua definição varia ao sabor dos valores estéticos reconhecidos pela sociedade; como função simbolizante, está sempre conexas à significação, sem, no entanto, confundir-se com ela; aparece sempre mais ou menos como um suplemento relacionado a uma função primeira (de representação, sobretudo); está ao mesmo tempo na obra e fora da obra, eterna e histórica. (Aumont, 1995, p.279).

Segundo Aumont (1995), a expressividade da forma é uma regulação social, um catálogo convencional de formas, que seriam consideradas mais ou menos expressivas. A própria produção cinematográfica do Expressionismo Alemão se constituiu neste catálogo de formas consideradas mais ou menos expressivas e socialmente aceitas.

É considerada tardia a chegada do expressionismo ao cinema, em comparação com suas outras vertentes, que possui suas origens no final do século XIX e início do século XX. Os primeiros relatos desse movimento na área do cinema, são vistos com o filme "O estudante de Praga" de 1913, inspirado nas produções expressionistas dinamarquesas. Segundo Benfatti e Santos JR. (2006), esse filme foi responsável por inaugurar nos alemães o fascínio por criaturas demoníacas, a dualidade de alma, bem como a violência do destino e a oposição entre a felicidade modesta do lar e o anonimato presente na grande cidade encontrada em muitos filmes expressionistas. Eisner (apud LIRA, 2008) afirma que a literatura expressionista alemã fundamentou o movimento com uma linguagem impregnada de "alegoria místicas", de símbolos, de metáfora e de um "subjetivismo levado ao extremo".

Porém, um aspecto evidente seria a influência expressionista oriunda das artes plásticas em filmes como *O gabinete do Dr. Caligari* de 1920 (Cánepa in Mascarello, 2006, p.66) dirigido por Robert Wiene, que fizeram o expressionismo alemão ganhar um notório destaque. Com isso, o que foi iniciado por Caligari, foi seguido em maior ou menor grau por uma série de produções do período, dentre elas *Nosferatu* (1922) de F. W. Murnau e *Raskolnikow* (1923) de Robert Wiene. Segundo Cánepa:

A marca de Caligari persistiria na expressividade dos cenários, no

tratamento mágico da luz e na morbidez dos temas – características que ganharam a qualificação genérica de “expressionistas” e começariam a entrar em declínio por volta de 1924. (Cánepa in Mascarello, 2006. p. 69).

Segundo Simões Jr. (2009) o mundo do cinema seguiu o caminho de inspiração de outras artes e se aproximou do expressionismo passando a usar as influências de outras manifestações como o teatro, a literatura e as artes plásticas, porém filtradas em uma ótica mais cinematográfica. O filme *O Gabinete do Dr. Caligari* é considerado uma verdadeira obra prima, sendo uma referência estética até os dias atuais, trazendo à tona uma nova forma de integrar os efeitos de luz, os atores, e os cenários nesse ambiente expressionista. Para Silva (2006), essa estilização de todos os elementos causava a impressão de que uma pintura expressionista havia adquirido vida e começado a se mover, efeito este que foi chamado de “Caligarismo”. Benfatti e Santos Jr. (2006) afirmam que o Caligarismo chegou a ser confundido, em diferentes momentos, com o próprio expressionismo.

O aspecto de integração entre elementos tão diferentes em uma só cena, cria no filme uma atmosfera de pesadelo, característica da concepção estética expressionista. Essa atmosfera criada, pode ser atribuída às dificuldades sofridas pela sociedade alemã ao fim da primeira guerra mundial. Outro aspecto interessante levantado por Flusser (2007) ao discorrer sobre os códigos que envolvem a comunicação, é a característica relativamente cinzenta do período. Segundo o autor, esse período é caracterizado pela relativa ausência de cores, sendo

a arquitetura e o maquinário, os livros e as ferramentas, as roupas e os alimentos predominantemente cinzentos. (FLUSSER, 2007, p. 127)

O Cinema Expressionista Alemão está imerso nesse período e neste ambiente obscuro, repleto de evocações fúnebres, de uma atmosfera de pesadelo, impulsionando o imaginário daqueles que tiveram contato com tal ambientação. Trazendo aos filmes do período uma atmosfera visual peculiar e única que influenciou a cinematografia mundial em diversos aspectos, como os da animação por exemplo.

Embora o filme de Branca de Neve não apresente uma estética que se aproxime das pinturas de artistas pertencentes ao movimento expressionista, alguns aspectos que relatamos do cinema expressionista podem ser percebidos no filme em questão, principalmente em partes do filme, como por exemplo a cena em que Branca de Neve foge pela floresta para escapar da maldade de sua

madrasta, a rainha má (tempo 00:09:15 a 00:10:53 do filme). Ou quando a rainha se transforma, de uma forma aterrorizante, em uma velha senhora para envenenar a princesa indefesa com uma maçã (tempo 00:50:24 a 00:51:19 do filme).



Figura 1 Branca de Neve fugindo na floresta

Fonte: <<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022



Figura 2 Rainha Má transformada em Bruxa envenenando a maçã

Fonte: <<<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022

Segundo Tiellet (2009), as diversas definições do expressionismo cinematográfico as quais se inspiraram nas definições pictóricas e teatrais são geralmente bastante arbitrárias, mas todas elas retomam sempre a alguns elementos como o tratamento da imagem como “gravura” (forte contraste preto e branco); cenários bem gráficos, onde predominam as linhas oblíquas; o jogo “enviesado” dos atores; e o tema da revolta contra a autoridade.

Alguns destes elementos ditados por Tiellet, são aspectos visuais encontrados em trechos do filme *A Branca de Neve e os Sete Anões*. Um exemplo disto é o uso do contraste entre luz e sombra, sempre citado como ponto alto do cinema expressionista e amplamente explorado por artistas plásticos como Caravaggio como recurso para aumentar a sensação de profundidade e agregar uma maior dramaticidade a suas obras, aspecto este bastante interessante de ser adicionado em filmes, para passar mais emoção às cenas.



Figura 3 Imagem cozinha sete anões contendo contraste de luz e sombra

Fonte: <<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022



Figura 4 Caravaggio - A Ceia em Emaús (1606)

Fonte: <<https://www.culturagenial.com/caravaggio-obras-e-biografia/>>. Acessado em 14/03/2022

Walt Disney conseguiu trazer este aspecto expressivo alemão para o filme de Branca de Neve através do estilo visual de ilustração dos melhores desenhistas europeus que possuía em seu time – o suíço Albert Hurter e o sueco Gustaf Tenggren. Hurter trazia através de seus desenhos, inspiração para toda a equipe de Disney, dando um ar de conto de fadas e sensibilidade gótica que eles precisavam. Com isso, foi consagrado a principal fonte de ideias do time, se tornando um dos cabeças chave para essa obra cinematográfica, trazendo técnicas europeias de ilustração e pintura na animação (Gabler, 2009), além de ser responsável pelo figurino, decorador e desenhista de cenário, introduzindo assim aspectos mais característicos da arte e cultura europeia para o filme

Enquanto Albert Hunter tinha como papel principal ser um inventor para o filme, Gustaf Tenggren tinha o papel de dar o tom aos ambientes e personagens, criando a atmosfera do filme, atmosfera essa característica de conto de fadas, com imagens bastante evocativas, por conta de sua experiência como ilustrador infantil de contos realizando durante seus 10 anos de carreira, antes de ingressar para os estúdios Disney, pinturas típicas de gnomo, duendes e anões. Sendo

assim um dos principais artistas inspiradores para todos do estúdio, trazendo assim o tom do filme, como nos é falado no documentário intitulado *“Primeiro longa-metragem da Disney: criando Branca de Neve e os sete anões”* (Disney +).



Figura 5 Ilustração de Gustaf Tenggren introduzindo a ilustração europeia

Fonte: <<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022

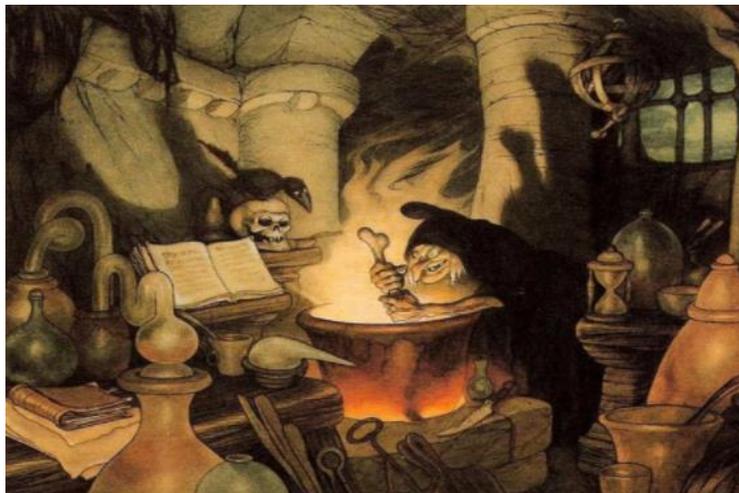


Figura 6 Esboço inspiracional Gustaf Tenggren para o filme

Fonte: <<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022

Com isso, pode ser percebido que grande parte da atmosfera artística do filme teve inspiração na ilustração infantil do século XIX dos livros de contos de fada. Werneck (apud KHÉDE, 1986) nos afirma que a ilustração é

[...] uma representação semi concreta, constituindo-se numa comunicação mais direta do que o código verbal escrito que se apresenta de forma abstrata. Além disso, a ilustração é uma linguagem internacional, podendo ser compreendida por qualquer povo [...] A ilustração confere ao livro, além do valor estético, o apoio, a pausa e o devaneio tão importantes numa leitura criadora. (apud

KHÉDE, 1986, p. 148).

Dessa forma, pode ser visto que além do ambiente físico do filme ter sido inspirado em ilustrações de contos, há também uma relação do papel das ilustrações serem uma linguagem internacional, aspecto estes característicos dos estúdios Disney, de trazer uma linguagem mais internacional em seus filmes, para que abrange a maior quantidade de público possível, e para que a maior quantidade de pessoas consiga se relacionar e se envolver com a história.

Arnold (BANDEIRA, 2011) discorre sobre a importância da ilustração e sua função no meio artístico, e sobre sua versatilidade:

Entre os diferentes meios visuais e de expressão gráfica conhecidos, este é o mais comum e difundido e das mais diversas artes, a mais viva e dinâmica, porque fala a todos em uma linguagem do momento, desperta emoções em crianças, jovens, adultos e idosos, se espalha por todos os lugares da Terra, visualiza as ideias, expressa o ridículo ou vulgar, o sublime, cômico ou dinâmico e é a voz mais potente que chega a milhões e milhões de pessoas em serviço de um ideal religioso, progressivo, espiritual ou político ou em benefício da coletividade para ilustrar sobre um serviço, fazer conhecer uma novidade, estimular o comércio e a indústria [...]

(BANDEIRA, 2011, p. 24)

Assim, podemos pensar que a ilustração contém a função de expressar. E essa expressividade das ilustrações foram passadas com primor para os artistas que realizaram o filme de Branca de Neve. De acordo com Freire (2004)

“[...] o ilustrador opta por cores, fios, tipos, elementos de cena, [...] características físicas das personagens, tudo para aumentar o grau de expressividade da imagem [...]” (FREIRE, 2004, p. 2)

Com isso, quanto mais expressivo for o trabalho, mais se consegue expressar os sentimentos e sensações que o artista quis transpassar, sendo mais fácil a interpretação e a identificação do público para com o trabalho realizado.

Como Gustaf Tenggren era um artista de aquarela, e Walt Disney se preocupava bastante com a cor no filme, a junção foi perfeita, pois Gustaf escolhia as cores certas para criar uma atmosfera evocativa de ilustração infantil europeia, por conta das suas raízes tanto em questão de vivências quanto profissionais. Isso porque sua família era uma família de pintores, ilustradores e marceneiros europeus, facilitando esse olhar mais expressivo e trazendo essa autenticidade tão necessária e única para o filme. Ambos artistas eram um dos melhores da época, e sua contribuição para o filme foi bastante impactante e penetrante não só para todos do estúdio, como também para artistas adiante.

O cinema alemão dos anos 1930, assim como as ilustrações de contos de fada do século XIX, tiveram um impacto significativo em artistas como Albert Hurter e Gustaf Tenggren, e assim, conseqüentemente toda a equipe Disney. Com isso, Robin Allan, em seu livro *“Walt Disney and Europe”* (1999), acredita que esse aspecto foi o que deu a Branca de Neve e o Sete Anões (assim como também o filme Pinóquio) suas características estilísticas definitivas, unindo um mundo antigo de fantasia com um mundo novo.

O filme de Branca de Neve além de conter inspirações do conto dos irmãos Grimm, das ilustrações do século XIX, e na arte alemã, é possível perceber também inspiração com a época medieval, típica da arte romântica européia do século XIX. onde, segundo Imbroisi (2022), uma das características dessa época artística eram o "Cultivo da emoção, da fantasia, do sonho, da originalidade, evasão para mundos exóticos onde se podia fantasiar e imaginar; Exaltação da natureza; gosto pela Idade Média (porque tinha sido o tempo de formação das nações" assim como outros. Todas essas características são nitidamente visíveis no filme de Branca de Neve.

Mesmo com todas essas inspirações artísticas em sua bagagem, não foi encontrada nenhuma fonte textual que define com precisão em qual exata época se passa o filme *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), mas podemos deduzir tal época acerca de alguns elementos estéticos apresentados no filme, tanto em aspectos arquitetônicos, como a arquitetura da casa dos anões por exemplo, como na vestimenta da personagem principal. Na Alemanha medieval, eram comuns cores vivas nas roupas. Segundo Leventon (2009),

Os estilos de roupa eram relativamente homogêneos por toda a Europa Ocidental no século XIV, apesar de variações locais. O gosto por trajes multicoloridos, por exemplo, é realçado nas representações da indumentária germânica não só em relação às ceroulas como também às túnicas e gibões. Vestes listradas aparecem em iluminuras do século XIV, mas geralmente tinham cores sólidas e eram sobrepostas com outras cores e variações de tons, muitas vezes criando um efeito bicolor.

(LEVENTON, 2009, P. 74)

Podemos perceber este traço bem característico no vestido clássico de Branca de Neve, que contém um bustiê azul, saia amarela e uma capa vermelha. As cores do vestido de Branca de Neve eram cores características do renascimento na Alemanha, principalmente no início do século XVI, “as cores da moda [...] eram o vermelho e o amarelo” (NERY, 2009, p. 86.). Da metade para o final do século as cores ficaram mais sóbrias por influência espanhola. Já a gola do pescoço da personagem se assemelha com a gola *médici*, que vem do *rufo*,

que foi uma gola característica do século XVI e que se popularizou com uso por mulheres da família Medici, família soberana de Florença:

Com relação ao *rufo*, ele evoluiu e ganhou uma outra identidade, transformando-se em um outro tipo de gola, também branca e rendada, em uma espécie de resplendor que contornava a parte de trás da cabeça, tendo uma abertura frontal que valorizava o decote do corpete. Essencialmente para as mulheres, essa foi a *gola Medici*. (BRAGA, 2009, p.47).

A principal influência do estilo de roupa europeia renascentista, principalmente no início do século XIV, veio da Itália, assim como nas artes. Em relação a este fato, Braga (2009) diz que:

As cortes europeias já estavam muito bem estabelecidas, e sendo assim, houve uma identidade própria de cada país nos seus respectivos hábitos de cobrirem o corpo e adornarem-se. Em primeiro momento a influência maior veio das cortes italianas; todavia, com o tempo surgiram influências alemãs, francesas, espanholas e inglesas. De maneira geral, apesar de peculiaridades, a moda teve certa similaridade, pois um povo acabava influenciando outros. (BRAGA, 2009, p. 44)

Além do acessório de pescoço que é algo característico do período da renascença europeia do século XVI, há também a introdução de algo bastante característico na Alemanha no século XVI: os recortes nas mangas.

Os recortes (isto é, a prática de recortar aberturas no tecido das roupas e puxar o forro através delas) acabaram se tornando quase universais por volta de 1500, mas foi na Alemanha que atingiram maior extravagância. (LAVÉR, 2011, p. 78).

Isso pode ser explicado devido ao fato os mercenários alemães terem difundido este estilo:

No período do Renascimento, especialmente na primeira metade do século XVI, as roupas rasgadas estiveram muito em voga por influência de mercenários alemães denominados *landsknecht* (servos da terra), que copiaram as roupas rasgadas das tropas suíças que, durante a Batalha de Grandson, em 1476, venceram o duque de Borgonha, Carlos, o Temerário. Com a imitação por parte dos alemães, difundiu-se essa ideia por toda a Europa e, mesmo entre os nobres, a moda era usar os tecidos de suas roupas rasgados, o que ficou conhecido, em língua portuguesa, como a moda das “talhadas”. (BRAGA, 2007, p 66)

Além disso, a personagem possui em seu look uma espécie de corpete, que termina em formato de “V”. De acordo com Braga (2009), o corpete foi uma peça que surgiu em meados do Renascimento, e que foi uma peça de extrema importância por diversos séculos. E esse formato em “V”, além do afunilamento

proporcionado pelo corpete, era um artifício que dava ao corpo “o aspecto de ângulo agudo à altura do quadril feminino, que direcionava o olhar ao órgão sexual” (2009, p.47).

Outro aspecto visível na caracterização física da personagem que diz respeito a beleza do século XVI, é a sua brancura. Aspecto este que é a grande característica de Branca de Neve, e que inclusive dá o nome a princesa. No início do filme, temos até a fala do Espelho Mágico para defini-la, remetendo a sua característica física (brancura) como uma grande qualidade, qualidade esta que a faz ser a donzela mais bela do reino:

“Lábios como a rosa, cabelos como o ébano, pele branca como a neve”
(BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES, 1937, tempo 00:03:38 de filme.)

A brancura era ligada à pureza espiritual: “É preciso [...] uma brancura intensa, de uma ‘palidez frágil’ feita para revelar a brancura da alma.” (VIGARELLO, 2006, p.30). Além da brancura ser associada a uma qualidade física, aspecto este que perdurou em nossa sociedade durante muitos séculos, as bochechas coradas, assim como as da protagonista, eram também vistas como uma virtude “É preciso um cor-de-rosa nas faces ‘no momento em que se instala nelas o pudor’, um vermelho repentino, ‘véu natural da vergonha inocente”” (2006, p.30).



Figura 7 Montagem Mangas Talhadas

Fonte: Filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e livro *História do Vestuário no Ocidente*, François Boucher, p. 205.



Figura 8 Montagem Gola Médici

Fonte: Filme A Branca de Neve e os Sete Anões (1937); site Kunst Historisches Museum Wien encontrado no Projeto de Conclusão para Graduação de Mariana Silva de Almeida

Não só o corpo e a face, como os gestos da personagem se encaixam com as características valorizadas na época “a ‘voz e fala doces’, gestos enfim, discretos e medidos.” (VIGARELLO, 2006, p.29). E o corpo da protagonista é parecido com o corpo exaltado na época, que não era o magro extremo: “braços doces e redondos como a neve” (2006, p.20). “Elas são mais rechonchudinhas e moles” (2006, p.25 e 26).

O cabelo da personagem difere do que era tido como o mais belo no século XVI, no sentido dessa mulher mais frágil e pura, que era o loiro. Porém, as morenas eram consideradas mais fortes se tratando de fertilidade e maternidade, “com mais calor que as loiras para [...] ‘reaquecer’ as crianças.” (VIGARELLO, 2006, p.26). Branca de Neve pode ser identificada, nesse aspecto, como uma personagem de característica mais maternal, já que quando chega a casa dos anões, a personagem os cuida de forma amorosa e maternal.

A personagem Branca de Neve além de possuir influências da era medieval, também realça a influência da época em que o filme foi feito, neste caso na década de 1930. Mesmo se tratando de uma animação, podemos observar através dela a moda, e os padrões de beleza vigentes da época. Segundo Calanca (2008), os filmes e a mídia tiveram um impacto de influência através do traje, do comportamento e da maquiagem, a partir dos anos 20:

É esse o período no qual foram realizados, pela primeira vez, os figurinos cinematográficos. Os vestidos tornam as atrizes, parte integrante da narrativa, de um conjunto no qual o vestuário,

linguagem e linguagem do corpo estão em harmonia. Os figurinos enfatizavam o caráter, o comportamento e as emoções que o autor ou a atriz devem comunicar. A filmadora torna-se cada vez mais uma máquina que impõe novos tipos de rostos. Os filmes oferecem “lições” [de maneira indireta] de moda, maquiagem e comportamento, o cinema reforça a cultura-mercado da beleza. (CALANCA, 2008, p.148)

No vestido da princesa é separado o corpo da saia na cintura, onde acaba com um leve formato em “V”. Esse delineamento leve da cintura sem marcação extrema, é bem característico dos vestidos da década:

Em 1930, os estilistas de moda feminina haviam abandonado o visual moleque, linear da década de 1920, por roupas mais suaves, esculpidas que acentuassem os contornos femininos. Os corpetes tornaram-se mais frouxos, os cintos enfatizavam as cinturas. (LA HAYE e MENDES, 2003, p.87)

Outra característica seria o comprimento de seu vestido, que chega na altura dos tornozelos da personagem, o que se assemelha com os vestidos da época, e a capa utilizada pela personagem, aspecto este usado na época:

As bainhas desceram [em comparação com a década de 20] e, pela primeira vez, passaram a variar conforme o horário: nas roupas de dia, cerca de 35 cm do chão; nas roupas de tarde, eram 5 cm mais curtas, e nos vestidos de noite, iam até o chão. [...] Capas pequenas, envolvendo os ombros, e mangas de capa passaram a ser moda para todas as ocasiões. (LA HAYE e MENDES, 2003, p.73).

Além da vestimenta, há aspectos da característica física da personagem que se assemelham às características físicas vistas como belas da época, como o formato do corpo, que é magro, porém volumoso, e o cabelo curto que, de acordo com Valerie Mendes e Amy de la Haye (2003), foi o estilo de cabelo da década: “eram penteados bem justo da cabeça, com um pequeno cacho na nuca.” (LAVÉR, 2011 p. 243). Além disso, as bocas com batons em tons fortes, olhos delineados e os cílios maiores, eram aspectos vistos em muitas atrizes da época. “Os cílios e unhas postiços, ambos foram desenvolvidos na década de 1930, também tiveram influência de Hollywood.” (LA HAYE e MENDES, 2003, p.86).

Com isso, pode-se perceber que a construção da imagem de Branca de Neve é inspirada nas características que estavam em destaque na Renascença, e na década de 1930. Isso pode estar relacionado a grande influência que o cinema exerceu na questão da estética feminina, ou até mesmo por uma questão de identificação público-personagem na época.

2.4 O SEGREDO DO SUCESSO

Um dos motivos que podemos citar que auxiliou o filme Branca de Neve a ter sido um grande fenômeno, gerando inclusive um Oscar para Disney (na verdade foram 8: um Oscar em tamanho real e 7 minis Óscares representando os anões do filme), foi o fato de terem sido trazidos pelo estúdio Disney, inovações para o mundo do cinema e da animação, fazendo assim o público se surpreender do início ao fim. Foram diversas inovações na época, tanto artisticamente quanto tecnicamente, no conceito de técnica de filmagem. Um dos avanços realizados foi a ação de fotografar vários planos de celuloide (do plano fechado para o médio e para o fundo) com uma câmera que parecia se movimentar através deles. Essa câmera chamada multiplano era capaz de simular algo parecido como uma ação de se movimentar através dos planos, ou fazia uma panorâmica deles, fazendo assim a animação ganhar um senso de perspectiva real e uma tridimensionalidade extremamente inovadora para uma animação da época. Todos esses aspectos técnicos, aliados a sensibilidade de Walt Disney, fizeram o filme ser um sucesso, tanto que, para Walt Disney,

O multiplano estava atirando Branca de Neve à frente de seu curso, além da animação, aonde podia desafiar e até superar o filme ao vivo. Para ele, a câmera multiplano levou Branca de Neve para mais perto do realismo e mais perto do seu próprio mundo completamente realizado (GABLER, 2009, p. 302).

Na cena no início do filme onde se é mostrado através de uma visão em Plano Geral a magnitude do local onde vive a protagonista (tempo 00:02:12 de filme), notamos pela primeira vez a utilização da grande inovação de Walt Disney, a câmera multiplanos. Conforme a câmera se aproxima do castelo conseguimos distinguir as camadas: as árvores em primeiro e segundo plano, o lago em terceiro, o castelo em quarto e o céu em quinto e último plano. As distintas camadas resultam em uma ilusão de perspectiva e movimento até então inéditas no cinema de animação. Essa técnica inovadora para época, é utilizada diversas vezes no decorrer da trama.

Gabler (2009) nos dá a informação de que foram utilizados 600 empregados para realizar o filme, que fizeram quase 250 mil desenhos, comparando o esforço técnico e artístico, cheio de detalhes surpreendentes e perfeccionismo a um equivalente cinematográfico a uma catedral gótica.

Mas não só Walt Disney achava isso. Foram unânimes as críticas positivas e cheias de surpresa dos críticos de filmes na época, e também o

alvoroço do público ao assistir pela primeira vez o filme. Gabler (2009) nos traz um compilado de declarações, como a do animador Bill Peer, dizendo que a plateia foi envolvida “desde o início e, à medida que o filme avançava, todos borbulhavam de entusiasmo e, frequentemente, irrompiam em aplausos espontâneos.” Ken O’Connor, um diretor de arte do filme, disse que “todos aplaudiam os cenários e desenhos mesmo quando não havia animação na tela”. Mas o ponto alto do filme no dia de sua estreia, como Ward Kimball comentou, foi a cena do velório.

“Clark Gable e Carole Lombard estavam sentados perto, e quando Branca de Neve foi envenenada, estendida sobre a lápide, eles começaram a assoar o nariz. Eu podia ouvir o choro, e esta foi a grande surpresa.” [...] “Todos no cinema pareciam estar chorando ou enxugando os olhos, homens e mulheres. E, no final, a plateia explodiu no que um assistente chamou de ‘retumbante ovação’. Até os animadores pareciam maravilhados com a realização.” (GABLER, 2009, p. 317)

Além das notórias inovações trazidas pela Disney para o filme de Branca de Neve terem encantado todo o público, e trazido tanto impacto emocional para uma animação, um fato importante de ser mencionado, é o contexto histórico da época que pôde causar certa influência para este grande sucesso. Em 1937 – data essa de estreia do filme – a Segunda Guerra Mundial estava se iniciando. O mundo estava passando por um momento caótico e delicado, por isso muitos críticos da época atribuíram como um dos motivos de tamanho sucesso do longa o fato das pessoas estarem desejando ter um momento de “escape” da realidade, de escapar por um momento da situação mundial que se ocorria na época, como nos diz Frank Nugent para o New York Times em janeiro de 1938:

“Guerras estão sendo travadas enquanto o filme se desenrola; crimes estão sendo cometidos, ódios estão sendo cultivados; distúrbios estão sendo gerados. Mas o mundo se desvanece quando o sr. Disney começa a tecer sua magia, e a fantasia assume o comando.” (GABLER, 2009, p.318)

A escolha de realizar uma animação inspirada nos contos dos irmãos Grimm¹ Foi uma jogada de mestre, pois ainda naquela época (e até os dias atuais), há um apelo a todos esses contos de fada, da memória coletiva, do inconsciente e do familiar como mencionado anteriormente.

¹ a principal inspiração foi dos contos dos irmãos Grimm, porém Walt Disney também se inspirou nos trabalhos da diretora Marguerite Clark, que realizou uma peça cinematográfica que ele assistiu aos 15 anos; da peça de Winthrop Aames; da peça feita por Jessie Braham White (livro walt Disney o triunfo da imaginação americana capítulo 6 página 255), e de diversas outras adaptações literárias dos contos dos irmãos Grimm (cap 6 página 258 livro de Neal Gabler)

Além da adaptação feita por Walt Disney ter uma fiel inspiração no conto original dos Irmãos Grimm, deixando muitos aspectos do conto original transparecerem no filme, ele também soube mesclar muito bem o conto com o “estilo Disney”. Antes mesmo de fazer filmes inspirados nos contos clássicos, a Disney sempre foi um estúdio de animação, que realizava animações focadas no humor. No filme de Branca de Neve, isso foi feito pela primeira vez em um longa-metragem, e foi utilizado para dar uma certa segurança para que o filme consiga prender o telespectador, além de que o próprio Walt Disney dizia que “no mundo inteiro, as pessoas querem rir” (disse para a colunista Louella Parsons depois de uma viagem pela Europa com a esposa em 1935, onde ele foi exaltado por diversos fãs).

Não só na releitura da história de Branca de Neve, mas de muitos outros, encontramos esse balanço onde, ao lado do personagem principal tradicional, existe o personagem secundário que parece estar ali apenas para concentrar o potencial humorístico que se pretende “encaixar” na nova versão. Em Branca de Neve, o humor entra em cena por meio da estilização e caracterização nítida dos sete anões, que no conto original dos irmãos Grimm não eram sequer identificados pelo nome, ao contrário dos de Walt Disney, que os faz ser caricaturas com personalidades distintas e notórias, experiência essa que ele já exercia a tempos em seus desenhos com a turma do Mickey (Mickey, Minnie, Donald, Pateta, Pluto e Margarida).

Branca de Neve foi o início de uma nova fase para a empresa Disney que deu tão certo, que atualmente, a empresa ainda faz longa-metragens de princesas. No final de 2016 nos Estados Unidos, e início de 2017 no Brasil, foi lançado um dos últimos filmes de animação onde a personagem principal do filme é considerada uma princesa: Moana.

2.5 A NOVA AVENTURA DA DISNEY - MOANA

A inspiração artística, tanto de paisagem, quanto crenças, vivências, danças, músicas típicas, alimentos consumidos, arte e cultura no filme Moana são inspirados nos povos das ilhas do Pacífico Sul, especialmente da Polinésia Francesa. O nome da ilha retratada no filme onde a personagem intitulada Moana vive com sua família é “Motu Nui”. No idioma local do Tahiti, motus são pequenas ilhotas próximas às ilhas principais, e nui significa “grande”.

Com Moana, temos uma perspectiva totalmente diferente, em

contrapartida à Branca de Neve, em vários aspectos. Porém os principais para este trabalho são a diferença do tempo de cada filme, que possuem uma diferença de quase 100 anos de um para o outro, e assim, da diferença do que é valorizado em uma mulher a ponto de ser adorada nestas épocas distintas. Em *A Branca de Neve e os Sete Anões (1937)*, vemos a personagem como uma mulher doce, passiva, amorosa e sonhadora. Já Moana, o único aspecto que possui em comum com a última, é o seu lado sonhador, pois a personagem é praticamente o oposto de Branca de Neve: determinada, forte, ativa e destemida. Isso porque desde o século XIX, e até antes disso, mas isso será abordado mais à frente ao longo do trabalho, mas principalmente no século XXI, foram trazidos à tona a importância das discussões feministas para o ocidente, e com isso, trouxeram mudanças sobre o que uma mulher deveria e poderia ser.

Outro aspecto muito importante para este trabalho, seria a perspectiva cultural. Existem recortes sócio temporais que impedem de se fazer uma comparação de mesmo nível para os dois filmes. Isso porque Branca de Neve foi inspirada em contos europeus, cultura essa que por muito tempo foi o epicentro do ocidente. Já Moana foi inspirada nas ilhas polinésias da Oceania, em uma cultura oriental que foi explorada e colonizada pela cultura ocidental, em específico a cultura europeia. Com esses aspectos, não é possível fazer uma comparação equilibrada com as duas obras, por conta do prevailecimento do eurocentrismo tanto na linguagem artística da sociedade em que vivemos, quanto na linguagem acadêmica em geral, havendo assim um certo distanciamento da nossa sociedade para com um entendimento completo da cultura utilizada como inspiração em Moana.

Além disso, há um abismo em relação à questão de se comparar dois contos que possuem um histórico social distinto, e vêm de culturas diferentes. Esse abismo se faz através do fato de que americanos (que hoje são considerados o epicentro cultural) falarem sobre uma cultura europeia, é algo visto de forma honrosa tanto pela própria cultura europeia, como pelo mundo todo; porém americanos falarem sobre uma cultura que já foi marginalizada e, por muito tempo, vista como inferior pela própria cultura que hoje está se utilizando dela para lucrar, é um assunto mais delicado, e pode ser visto de uma forma mais problemática.

2.6 APROPRIAÇÃO CULTURAL, AMERICANIZAÇÃO E DISNEYFICAÇÃO

Moana pôde ter sido aceito abertamente pelo ocidente, mas na Oceania, nem tanto. De acordo com Nauta (2018), habitantes das ilhas do Pacífico da Polinésia não ficaram felizes com a aparência e especialmente a forma do semideus Maui. Seu grande corpo enfatiza a obesidade dos homens polinésios, e eles se sentem ofendidos com essa afirmação. De acordo com a BBC news (2016), a Ilha do Pacífico é a nação que está programada para ser a nação mais obesa do mundo. Além disso, a Disney tinha lançado para venda uma fantasia com o traje do personagem Maui, fantasia essa de traje com o formato do corpo de Maui. Muitos habitantes do Pacífico se sentiram ofendidos porque sentiram que isso estava violando uma tradição cultural muito importante e profunda, que são as tatuagens polinésias, tradição essa realizada pela cultura da Polinésia há mais de 2000 anos, onde Krutak (2013) nos diz que as tatuagens polinésias são únicas para cada pessoa, e conta sobre sua história e vivência, além de ser um rito de passagem, que muitos homens fazem pela primeira vez quando são capazes de sustentar sua família, e assim se tornarem homens provedores. Por isso, para eles, é desrespeitoso usar as tatuagens de outra pessoa, e ganhar dinheiro com algo tão sagrado para uma cultura. Com isso, pode ser visto que existe um certo distanciamento social em relação a falar sobre uma cultura europeia, por pessoas americanas, em sumas brancas (onde alguns eram de fato europeus), e falar sobre culturas da Polinésia Francesa, por pessoas majoritariamente brancas.

A Disney tentou equilibrar e diminuir esse distanciamento, contratando pessoas originárias da Polinésia Francesa que são especialistas em assuntos culturais como dança (Tiana Nonosina Liufau e Layne Hannemann), tatuagem - que é muitíssimo importante para a cultura da Polinésia, e como uma forma de contar histórias - (Su'a Peter Sulu'ape), música (Opetaiia Foa'i), antropologia (Dionne Fonoti) e culturas da Oceania em geral (Hinano Murphy), com a tentativa de tratar a cultura com respeito. Com isso, criou-se um grupo dos cineastas do filme com estes especialistas locais, intitulado "Oceanic Story Trust". O grupo deu aos cineastas insights e críticas sobre como retratar a cultura, porém, quem estava comandando e decidia o andamento do filme, eram os diretores brancos Ron Clements e John Musker, que fizeram uma espécie de ocidentalização na cultura Polinésia para poder ficar o mais acessível e agradável possível para todo o público da Disney, como diz o diretor Ron Clements no documentário "A Voz das Ilhas" disponível na plataforma de streaming Disney +.

Diante deste fato, é válido analisar sobre o conceito do que é lugar de

fala, já que há uma diferença notória entre americanos realizarem longa metragens inspirados na cultura ocidental - cultura essa de que fazem parte, e americanos realizarem longa metragens inspirados em culturas orientais, ou culturas que sofreram com a colonização e exploração por parte desta cultura ocidental. Com isso, segundo Djamila Ribeiro (2017),

é preciso dizer que não há uma epistemologia determinada sobre o termo lugar de fala especificamente, ou melhor, a origem do termo é imprecisa, acreditamos que este surge a partir da tradição de discussão sobre feminist stand point – em uma tradução literal “ponto de vista feminista” – diversidade, teoria racial crítica e pensamento decolonial. As reflexões e trabalhos gerados nessas perspectivas, consequentemente, foram sendo moldados no seio dos movimentos sociais, muito marcadamente no debate virtual, como forma de ferramenta política e com o intuito de se colocar contra uma autorização discursiva. Porém, é extremamente possível pensá-lo a partir de certas referências que vêm questionando quem pode falar. (RIBEIRO, 2017, p.33).

Deste modo, Ribeiro afirma que o lugar de fala tem mais relação com a estrutura da sociedade, que com os processos individuais, complementando que,

Quando falamos de pontos de partida, não estamos falando de experiências de indivíduos necessariamente, mas das condições sociais que permitem ou não que esses grupos acessem lugares de cidadania. Seria, principalmente, um debate estrutural. Não se trataria de afirmar as experiências individuais, mas de entender como o lugar social que certos grupos ocupam restringem oportunidades. Ao ter como objetivo a diversidade de experiências, há a consequente quebra de uma visão universal. Uma mulher negra terá experiências distintas de uma mulher branca por conta de sua localização social, vai experienciar gênero de uma outra forma. (RIBEIRO, 2017, P.35)

Ao mesmo tempo que se possui um distanciamento entre ambos os filmes, há uma relação em comum com ambas situações: a “Disneyfication”, ou, como podemos chamar, de “Disneyficação”. Mas antes da Disneyficação, é importante trazeremos antes o termo da Americanização (Americanisation), onde, segundo Pieterse (2009), a americanização é uma forma de análise sobre a influência dos Estados Unidos sobre outras culturas, que é uma forma de imperialismo cultural, trazida através de propagandas, mídia, cultura, e do capitalismo no geral. Essa “exportação” de cultura serve como um modelo de propaganda para a cultura americana que é baseada no consumismo e no capitalismo. Setiawati (2016) também menciona os diferentes conceitos de Americanização nos filmes da Disney, que adaptam as culturas com boas intenções, ao retratar feminismo, discriminação, racismo ou rebeldia em seus filmes, que podem ser enquadrados

em uma perspectiva totalmente diferente para os habitantes da cultura retratada. Para a Disney trata-se de criar uma fórmula Disney com a cultura americana que deve ser apreciada pelos consumidores para progredir nas vendas do filme.

Segundo Melanie Nauta (2018), a Disneyficação é uma “forma Disney” de contar histórias inspiradas em contos originais, como o conto dos Irmãos Grimm ou contos das Ilhas Polinésias sobre sua cultura, Deuses e credos, onde a empresa transforma essas histórias clássicas em um filme de animação no estilo Disney: uma história ambientada em um mundo presente ou externo onde o personagem principal é um indivíduo com motivos claros e com uma meta a cumprir. Além disso, o mesmo tem que enfrentar certos obstáculos para alcançar o objetivo, e no final, com muito esforço, consegue esse objetivo, o que leva a um final feliz e ao encerramento do filme.

Além disso, Wasko (2001) menciona outros valores típicos da Disney, como, por exemplo, os filmes geralmente formarem uma certa história de amor, além de terem pontos de virada na história acompanhados de música. Temos outro aspecto nítido nos filmes de animação Disney que são o amadurecimento do personagem principal, que muitas vezes enfatiza o individualismo. Neste caso, vem junto com o fato de ter pais ausentes. Os personagens principais são geralmente personagens belos, que se encaixam no padrão de beleza da sociedade, e, por isso, se destacam, além de terem uma questão de nobreza vinculada. Já os vilões são exatamente o oposto. Eles são na maioria feios, gordos ou extremamente magros e com rostos exagerados. Norma essa estereotipada de beleza física que é comum de se ver na cultura americana. O personagem principal é quase sempre seguido por ajudantes humorísticos (no geral, animais) e um mentor que os lidera da maneira certa, para chegar no seu “final feliz”. Ademais, o retrato das mulheres nos filmes da Disney ainda é uma ampla discussão. Discussão esta que será decorrida ao longo dos próximos capítulos. Wasko (2001) apontou que, embora as heroínas da Disney estejam sendo exibidas de forma mais individual, inteligente e independente ao longo dos anos, elas ainda vivem em um mundo predominantemente machista. Isso significa o retrato de masculinidade e feminilidade dentro dos filmes da Disney, que pode ser visto também como Disneyficação.

Com os aspectos de Americanização e Disneyficação em mentes, analisaremos agora aspectos nos filmes de Branca de Neve e Moana que podem ser vistos como formas de Disneyficação.

Em Branca de Neve, a Disneyficação é algo que não podemos ver de forma tão nítida como é possível ver em Moana, pois o filme vem da cultura

ocidental, cultura essa dominante até os dias de hoje. Portanto existem certas ações que trazem conceitos que podem ser vistos como uma ação condizente com a norma cultural desta sociedade, como por exemplo, a cena onde Branca de Neve se ajoelha para rezar (tempo 01:00:28 do filme) não pode ser vista como uma americanização, pois no século XIX os alemães em sua maioria eram cristãos, assim como os americanos. Mas isso porque a América foi colonizada pela Europa, e ela carrega traços da cultura europeia que se fundiram e hoje são conhecidos por uma cultura só: a cultura ocidental.

Um aspecto que pode ser caracterizado como uma forma de Disneyficação no filme de Branca de Neve seria o humor, traço este típico dos filmes Disney. Este fato pode ser visto como uma forma de Disneyficação do conto originário, além do final da história, que possui um final diferente do conto original, que por sua vez, contém aspectos de vingança e malvadez da personagem principal, que obriga a madrasta a usar sapatos em brasa no dia do seu casamento, e dançar até a morte.

A Disneyficação em si pode ser vista como uma forma de adaptação para a cultura de massa, em específico a do entretenimento, necessária para um filme que foi, e ainda é amplamente comercializado, para que seja entendido por públicos de diversas nacionalidades.

Em *Moana*, os aspectos de Americanização e Disneyficação são mais nítidos de serem vistos. Nauta (2018) cita alguns exemplos, como o fato da personagem Moana e sua mãe usarem a flor de plumeria. Robinson (2016) mencionou a flor de plumeria como um equívoco cultural, pelo fato de que as personagens principais femininas, usarem a flor de plumeria, embora a mesma tenha aparecido no Havaí pela primeira vez somente após o primeiro encontro com os Europeus, o que poderia enfatizar um domínio ocidental.

Outros dos muitos exemplos de Americanização e Disneyficação no filme de Moana citados por Nauta (2018), seria a cena onde Moana criança bate palmas ao fim da história dos contos de seu povo contada por sua avó, gesto esse que pode ser visto como um gesto americanizado. Outro exemplo é o fato do chefe Tui tentar acalmar as crianças nessa mesma cena dizendo que a história não é real e que sua ilha de Motunui é o paraíso. Apenas Vovó Tala, que é retratada como "a senhora maluca da aldeia", acredita nas histórias antigas. Isso pode ser visto como apropriação indébita cultural da antiga Polinésia porque as pessoas da cultura da Polinésia tendem a acreditar e respeitar suas muitas histórias mitológicas, principalmente um chefe de um povo, e a Disney retrata as pessoas como não crentes em qualquer história

mitológica, já que o povo polinésio é um povo que acredita na sua mitologia, e isso seria impossível: de um chefe dizer que é mentira. Mais um exemplo seria a forma que a água é retratada no filme: como um personagem vivo. O que não seria um problema, já que eles acreditam que o oceano é sim um ser vivo, com alma, e o tratam de forma gentil, pois é ele quem os conecta com o mundo, e é através do oceano que eles são capazes de ir para outros lugares através da navegação - ato muito bem executado por eles, já que os povos da Polinésia já dominavam a arte da navegação antes mesmo dos Vikings. O problema começa quando a água é retratada muitas vezes como um personagem cômico no filme, trazendo esse lado mais americanizado, e principalmente disneyficado por virar um ser mágico que interage de forma “boba” com a personagem Moana, dando o famoso “HI 5” (ato americano de bater a palma da mão com outra pessoa), brincando com ela, se esquivando de um chute que a personagem tenta dar, como outros exemplos. Todas essas cenas vão contra o que os polinésios prezam sobre a água e sobre a interação deles com a mesma.

De acordo com o grupo intitulado “Oceanic Story Trust” da Disney, o oceano é importante para os polinésios porque eles vêem o oceano como uma alma viva que dá vida e traz a ligação das ilhas em vez de os separar. É por isso que os polinésios são considerados gentis com o oceano. Podemos pensar em uma questão de apropriação cultural quando o oceano é retratado de forma altamente americanizada, indo contra o que os polinésios acreditam e agem. O oceano no filme age de forma teimosa e brincalhona. Em consequência, Moana ao longo do filme se irrita e se frustra com o oceano, chegando a gritar e a tentar chutá-lo, quando acha que o mesmo não a estava ajudando durante uma tempestade.

Uma outra cena que podemos perceber uma possível Disneyficação citada por Nauta (2018), seria a cena onde Moana está enfrentando suas responsabilidades como uma futura líder ao realizar várias tarefas na aldeia. Uma delas é apoiar um jovem adulto a fazer sua primeira tatuagem. A cena nos mostra as ferramentas usadas para realizar a tatuagem, cena essa que demonstra de forma bem fiel as ferramentas, que podem ser vistas como ferramentas polinésias tradicionais para tatuagem. Esta representação tem semelhança com o que Krutak (2013) aponta em seu artigo sobre tatuagens tradicionais polinésias, embora esta atividade não seja realizada da mesma forma em todas as ilhas. Em seguida, o personagem se mostra visivelmente com dor, sucumbindo a ela, o que também poderia ser uma forma de

apropriação cultural por uma questão de humor, já que o jeito polinésio de tatuar é doloroso, mas também é visto como vergonhoso se você decidir sucumbir a dor. Além disso, o filme mostra que apenas os homens têm tatuagens, exceto Vovó Tala que tinha uma tatuagem de uma arraia nas costas.

Esta característica em torno da tatuagem não corresponde inteiramente à tradição polinésia, já que homens e mulheres se tatuam (no entanto, os homens usam mais tatuagens do que as mulheres, segundo Krutak (2013), que menciona que as mulheres não se casam com homens sem tatuagem e os homens não são respeitados sem as tatuagens. Já as mulheres não são vistas de forma negativa sem tatuagens, porém quando tatuadas, são vistas com respeito por igual. O próximo exemplo de Nauta (2018) é a cena onde Moana está dando aulas de dança para crianças. Esta lição é perturbada por um menino que vem com movimentos de dança totalmente diferentes dos polinésios. O menino termina sua apresentação com um olhar sensual e uma piscadela para Moana. Este comportamento pode ser visto como uma forma de americanização já que os movimentos de dança são mais uma característica da cultura americana de dança moderna. Em segundo lugar, é uma apropriação cultural por uma questão de humor, já que a Disney está apontando a atenção para o menino que está fazendo um ato engraçado, em vez de focar na dança polinésia.



Figura 9 Moana bebê e sua mãe com a flor de plumeria

Fonte: <<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022

Por último, podemos usar o exemplo que Nauta (2018) diz sobre o semideus Maui no filme, que é Disneyficado para ser mais uma espécie de herói

engraçado que um semideus de fato. Desde a primeira cena com Moana e Maui, é possível perceber certos traços de Americanização e Disneyficação, como o fato de Maui não estar prestando atenção no que Moana está falando quando ela se apresenta e pede para ele embarcar em seu barco, a vendo como uma figura inferior, traço esse bastante típico da masculinidade tóxica ocidental, além de se sentir como uma espécie de famoso, autografando o remo de Moana achando que ela era sua fã, e o fato do personagem usar trejeitos americanos como o típico apontamento de dedos americano. A relação com a apropriação cultural existe no fato de que o semideus Maui é visto pelo público como um ser cômico egocêntrico e às vezes imaturo, sendo que em muitas histórias folclóricas da Polinésia, Maui é respeitado e admirado pelos polinésios. A razão para a Disney querer expressar Maui como um ser heroico e trapaceiro com gestos e comportamentos americanizados pode se dar pelo fato de Moana ser um filme global e, portanto, a empresa quer chegar ao máximo de pessoas possível, se utilizando desses recursos heroicos americanos estereotipados, que são conhecidos pelo público global e, portanto, mais reconhecíveis. No entanto, a consequência desta ação é que a representação da Disney de Maui não pode ser correspondente com a do Maui polinésio.

2.7 A EVOLUÇÃO DAS ANIMAÇÕES DISNEY

É nítido perceber que houve diversos avanços ao longo do ramo cinematográfico de animação em relação a década de 30 para o século XXI. Sobre os avanços tecnológicos ao longo da arte do cinema, existem diferenças tecnológicas nítidas nos dois filmes retratados neste trabalho. A animação de Moana, ao contrário de Branca de Neve, é uma animação computadorizada – mudança essa realizada em 2009 com o último filme animado, sem ser em computação, da empresa, intitulado “A Princesa e o Sapo”, e o primeiro filme de princesa computadorizado em 2010 intitulado “Enrolados” – sendo possível ter muito mais detalhes e maior realismo, detalhes esses pelos quais o próprio Walt Disney sempre prezou, e que são preservados de forma nítida até os dias de hoje em qualquer área da empresa. Segundo Fossati (2009), as animações computadorizadas acabaram

favorecendo um maior realismo dos personagens humanos. Simultaneamente ao avanço técnico, os animadores puderam enriquecer a produção com nuvens, água,

fogo, fumaça, cabelos e pelos, dando noções de hiper-realidade (FOSSATI, 2009, p. 16).

A introdução da computação gráfica em filmes de animação foi um divisor de águas, como nos diz Fossati (2009), que promoveu grandes avanços, capazes de criar novas possibilidades técnicas. A partir da década de 1980, as técnicas de computação apresentadas pelos irmãos Whitney foram determinantes para o futuro da animação. A apropriação das novas técnicas digitais nas animações, possibilitou resultados semelhantes ou melhores àqueles obtidos pela via tradicional, despendendo menor tempo e investimento financeiro, além de introduzir uma característica bastante específica para esses tipos de animação: a ilusão 3D.

Desde 1937 com o surgimento do primeiro longa-metragem da Disney, até os dias atuais, pôde ser percebida uma evolução tanto na questão tecnológica quanto na questão do enredo. Na primeira fase da Disney (intitulada de era de ouro) até os anos 2000, conseguimos ver um padrão de vilões clássicos, que se opõem aos protagonistas. Porém, atualmente conseguimos perceber uma mudança nessa questão, como em Moana, onde não existe um vilão clássico com o único propósito de atrapalhar os planos da heroína. Tanto em Moana quanto nas animações como Frozen (2013), Raya (2021) e atualmente Encanto (2021) exploram as motivações e histórias mais aprofundadas, assim fazendo com que se aproximem da vida real, e não sejam apenas vilões que são malvados simplesmente porque são malvados.

Ao deixar de lado a divisão de mocinhos e vilões, as animações passaram a explorar muito mais os relacionamentos dos personagens - sejam eles irmãos, rivais, ou seres precisando de ajuda humana. Com isso, as novas histórias Disney ganharam novas camadas e se aproximaram mais do público. Isso fortifica a relação com o conto, criando mais conexão e identificação.

Podemos dividir então as princesas dos Estúdios Disney em três grupos: o primeiro representado por Branca de Neve, Cinderela e Aurora, princesas consideradas belas, clássicas e românticas. As pertencentes a esse grupo estão inscritas em um ideal de comportamento considerado civilizado, passivo e nobre. Já o segundo grupo é o das princesas do final do século XX que são consideradas rebeldes, formado pelas personagens Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas e Mulan. Estas são ativas e corajosas, não ficam mais sonhando e esperando a chegada do príncipe encantado montado em um cavalo branco, apesar de acontecer um desenrolar romântico nas tramas. Por fim, o terceiro

grupo, onde estão as princesas contemporâneas do século XXI como Tiana, Rapunzel, Merida, Anna, Elsa, Moana, Raya e a mais atual, Mirabel, que são retratadas nos filmes como sendo mais ativas, livres e empoderadas. As duas primeiras princesas desse conjunto, assim como todas do segundo grupo, também possuem interesses românticos, no entanto elas estão mais interessadas no próprio desenvolvimento e crescimento individual, são as próprias heroínas das histórias.

Além de termos personagens do terceiro grupo mais complexas e mais próximas da realidade (tanto fisicamente quanto em relação a personalidade), a diversidade cultural auxilia nessa identificação maior com as animações, como em Moana por exemplo, que representa a cultura polinésia, diferente dos filmes mais antigos da empresa, que retratam somente a cultura ocidental.



Figura 10 imagens promocionais de Branca de Neve e Moana

Fonte: <<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022

Um traço bem característico das novas personagens da Disney são o seu poder ativo em sua própria história, onde passam de princesas indefesas a grandes heroínas, como em Frozen, Valente, Moana, Raya e Encanto. Podemos dar como exemplo, a questão do romance, que antes era o tema principal da trama, hoje em dia, não é mais o foco. Vemos animações com temas totalmente diferentes, como pertencimento, saúde mental, aceitação, medos, pressão, expectativas e até mesmo questões sociais de forma mais aberta. Inteligentes, talentosas, habilidosas e carismáticas, as heroínas embarcam na busca de compreender seu lugar no mundo. Com as personagens se tornando mais próximas do real, as heroínas passam a ser menos “perfeitas”, lidando com suas próprias questões.

3. O PAPEL DA MULHER DENTRO E FORA DO MUNDO ENCANTADO

“A humanidade é masculina e o homem define a mulher não em si, mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo”. (BEAUVOIR, 1949, p.10).

Historicamente, a mulher sempre teve que lutar para alcançar seus direitos, e apesar de muito já ter sido conquistado, a lógica machista que rege a sociedade e seus costumes ainda não ficou no passado. Assim, para que a igualdade seja alcançada, ainda é preciso percorrer um longo caminho. A história nos mostra o quão importante é possuímos este conhecimento para que possamos seguir em frente e não cometer os mesmos erros cometidos no passado. Portanto, deve-se conhecer a realidade em que viveram as mulheres, e o histórico de luta dos movimentos feministas para melhor refletir sobre as atitudes que reforçam preconceitos e aquelas que podem promover modificações em prol do avanço e da igualdade. “É importante descobrir como determinadas ideias e concepções nascem, pois assim temos mais armas para lutar contra elas” (AUAD, 2003, p.37).

Neste capítulo, falaremos sobre os papéis de cada personagem dentro do seu filme, em que divergem uma da outra e o impacto que isso tem fora do filme, ou seja, na nossa sociedade.

3.1 O PAPEL DA MULHER E A SOCIEDADE

Durante muito tempo os papéis das mulheres estão pré-estabelecidos e internalizados pela sociedade. A partir das diferenças de sexo, que são identificadas desde o nascimento, meninas e meninos aprendem o que é adequado às mulheres e aos homens, e, portanto, são ensinados/as a pensar, sentir e agir de maneiras diferentes. Tal diferença de tratamento é muitas vezes “justificada” pela natureza diferente entre homens e mulheres.

Porém, nas últimas décadas, o mundo vem experimentando uma evolução contínua do papel social das mulheres. Atualmente, muitas mulheres possuem uma postura mais ativa, tendo poder suficiente para escolher quais caminhos seguir em suas vidas. É esta inegável mudança de postura da imagem feminina que dá origem ao presente trabalho, uma vez que percebe-se que tais traços de evolução foram transportados para dentro dos filmes de animação Disney ao longo dos anos, de uma forma proporcional às notáveis mudanças sociais

femininas.

Cabral escreve que os papéis pré-determinados para mulheres e homens dependem do contexto social de cada época: “O papel do homem e da mulher é constituído culturalmente e muda conforme a sociedade e o tempo” (CABRAL; DÍAZ, 1998, p.142). Com isso vemos que a mulher não nasce com esse tipo de “feminilidade” que é exigida pela sociedade para a mesma. Essa maneira supostamente correta de ser mulher é a ensinada por sua família, igreja, escola e meios de comunicação. As relações de gênero são produto de uma educação que, muitas vezes, reforça a desigualdade que existe entre homens e mulheres. Segundo Auad (2003, p.57), “[...] a sociedade constrói longamente, durante os séculos de sua história, significados, símbolos, e características para interpretar cada um dos sexos” e as relações de gênero são resultado dessa construção social.

Para se iniciar um trabalho que discute sobre o papel da mulher na sociedade, é importante destacar o papel do gênero feminino, que é algo que está atrelado ao papel social da mulher. Seu gênero é o que dita como uma pessoa será tratada pela sociedade, se terá mais privilégios ou mais dificuldades. Através de Joan Scott (1989) temos a definição de gênero como “um elemento constitutivo das relações sociais baseado nas diferenças percebidas entre os sexos, [...] uma forma primeira de significar as relações de poder”. (SCOTT, 1989, p.21). Com isso vemos que gênero, papel social, e poder, estão correlacionados na nossa sociedade atual, e infelizmente esse tipo de comportamento se perpetua há muito tempo. “Não é de hoje que em diferentes culturas e sociedades as mulheres são consideradas inferiores aos homens” (AUAD, 2003, p.19).

3.2 O HISTÓRICO SOCIAL DA MULHER

Segundo Auad, a desvalorização da mulher vem desde os primórdios, quando os homens começaram a ter mais conhecimento sobre seu papel na reprodução humana, por volta de 7000 a.C., assim contendo um controle maior perante a vida das mulheres. Acredita-se que a partir deste ambiente foram criados valores sociais que afetam a qualidade da vida da mulher até os dias de hoje (AUAD, 2003).

Com isso, as mulheres começaram a ser vistas como propriedade masculina, onde até sua sexualidade passou a ser controlada. Houve o surgimento do casamento e a valorização da virgindade e monogamia femininas

como qualidades e regras.

favorecendo um maior realismo dos O casamento origina-se, portanto, desse pacto desigual no qual a esposa obedece ao marido, e ele, em troca, a protege das adversidades, das guerras, da fome etc. O que sustenta esse modelo de casamento é o pressuposto de que a mulher sempre concordará em se submeter como esposa porque o homem é o mais forte e poderá desfrutar da “superioridade de seu sexo”. (AUAD, 2003, p.23)

Os reflexos dessa repressão da mulher e de sua sexualidade ainda podem ser vistos nos dias atuais, onde, para a mulher, a sexualidade representa mais a reprodução e menos o prazer, onde o último é visto como algo sujo, vergonhoso e proibido. “As mulheres desde que nascem são educadas para serem mães, para cuidar dos outros, para ‘dar prazer ao outro’. A sua sexualidade é negada, reprimida e temida” (CABRAL; DÍAZ, 1998, p.143). Diferentemente dos homens, onde sua sexualidade representa quase exclusivamente o prazer, servindo até como um sinal de sua masculinidade, e sendo constantemente valorizada e incentivada pela sociedade.

Segundo Beauvoir, a sexualidade e a passividade da mulher estão correlacionadas, onde faz com que o papel feminino se resuma à função de reprodutora. “A razão profunda que, na origem da história, volta a mulher ao trabalho doméstico e a impede de participar da construção do mundo é sua escravização à função geradora” (BEAUVOIR, 1949, p.153). Portanto a regra que regia a sociedade era de a mulher casar cedo e ter quantos filhos fosse possível (BEAUVOIR, 1949).

Por conta do papel social imposto pela sociedade de reprodutora à mulher, as constantes tentativas de afastamento de um papel social feminino mais ativo podem ser vistas também nos dias atuais. Segundo um estudo realizado em 2015 pela Organização das Nações Unidas (ONU) Mulheres, foi verificado que, em média, os salários das mulheres são 24% inferiores aos dos homens exercendo a mesma função.

Através do auxílio da Igreja, entidade esta que possuía (e ainda possui) uma poderosa influência na população durante muitos séculos, foi reforçado o estereótipo de que as mulheres são seres considerados inferiores. Conseqüentemente, as mulheres que possuíam sabedoria (conhecimento nas artes, ciências e literatura), eram vistas de forma negativa. Com isto em vista, iniciou-se o período de “caça às bruxas”, que nada mais era que ataques ao sexo feminino. As mulheres representaram 90% de todas as pessoas torturadas,

queimadas e assassinadas em praça pública pela “prática” de bruxaria (AUAD, 2003).

Apesar de ainda se praticar o culto à Virgem Maria, as mulheres passaram então de símbolo da fertilidade a pecadoras por excelência e responsáveis por todas as ações nocivas contra os homens. Quando cessou a caça às bruxas, no século XVIII, estava instaurada a repressão e desvalorização da mulher e de tudo quanto fosse feminino. (AUAD, 2003, p.37)

3.3 O SER PECAMINOSO: MULHER

Esse contexto de enxergar a mulher que possui um certo poder (seja financeiro ou intelectual) como um ser pecaminoso e do mal pode ser visto em alguns aspectos das animações da Disney, como em A Branca de Neve, onde a madrasta é retratada como a vilã do filme, e é vista como uma bruxa malvada. Isso é perceptível até nos detalhes, como na primeira cena em que aparece a personagem em um ambiente fechado extremamente sombrio e escuro, onde aparece a madrasta vestida com roupas de cor escura remetendo a um material pesado e denso, contrastando diretamente com a nossa protagonista que, em contrapartida se encontra em um jardim fazendo tarefas domésticas, onde vemos a utilização de cores claras, em um cenário com flores alvas e pombas brancas cercando Branca de Neve, com uma trilha sonora doce e suave. Dando, portanto, a ideia de beleza, feminilidade e bondade, enquanto a madrasta traz a ideia de poder, maldade e mistério.



Figura 11 Rainha Má

Fonte: <<http://disney.wikia.com/wiki>>. Acessado em 14/03/2022

Sendo assim, a bruxa neste contexto, e no contexto da sociedade durante

muito tempo, é vista como um sinônimo de algo ruim, ou, como os próprios personagens anões do filme dizem:

ela é malvada! Ela é má! Ela é muito má! ela é uma bruxa velha [...] ela sabe tudo. Ela é cheia de magia negra, ela pode até se tornar invisível [...] pode estar nesta sala agora - (BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES, 1937, tempo 00:38:10 de filme.

Por muito tempo, tanto a Disney quanto diversos meios de comunicação passaram a imagem do que é ser uma mulher boa, diante de suas visões. A personagem Branca de Neve é uma personagem que passa bondade em suas ações, e isso a faz ser bela por dentro e por fora. Essa beleza é destacada através de sua passividade, como discutido anteriormente. Esse “belo” nos é passado como um ensinamento de como uma mulher deve ser/ se comportar de tal forma. Porém, quando há um poder maior em relação à mulher para com si própria, a sociedade nos mostra que isso é visto como algo ruim.

Em “Dinner Party”, obra da artista americana feminista Judy Chicago, o poder da liberdade feminina é visto pela sociedade de forma errônea. Quando é deixada a passividade de lado para ser vista como pessoa ativa que quer ter poder da própria vida e do próprio prazer, quanto mais é mostrado o autoconhecimento da mulher, mais essa liberdade da nudez mais “ativa” é vista como algo selvagem, algo demais, exagerado, muito explícito e feio.

Esse contexto de se julgar a mulher que possui poder sobre si própria, pode ser visto no livro lançado pela artista e cantora Madonna em 1992 intitulado “Sex book”, onde expôs suas maiores fantasias sexuais e fetiches através das lentes do fotógrafo Steven Meisel.

Com uma proposta inovadora e uma temática de liberdade sexual nunca antes vista de uma mulher, o livro Sex Book foi uma rebelião contra a visão tradicional sobre sexualidade. “Era a primeira vez que uma mulher fazia isso diante do olhar público. Em nossa cultura, estamos acostumados que as mulheres se desnudem para e pelo olhar masculino, e nunca o oposto”, explica o filósofo e pesquisador Ali Prando.

O que hoje é visto como um livro artístico, na época lançado, foi intitulado apenas como conteúdo pornográfico, limitando o conteúdo e simplificando algo que era muito maior: mostrar a liberdade sexual feminina e da comunidade LGBTQIA+.

Além de ter trazido muita polêmica, Madonna foi questionada incessantemente sobre seu livro, tornando-se alvo da parcela mais religiosa da

população. Na época, ela falou sobre o assunto em inúmeras entrevistas, inclusive em uma repercutida pelo portal PapelPop em 2018. A artista afirmou:

“Eu não acho que o sexo seja ruim. Eu não acho que a nudez seja ruim. Eu não acho que estar em contato com sua sexualidade e ser capaz de falar sobre isso seja ruim [...] se as pessoas pudessem falar livremente, teríamos mais pessoas praticando sexo seguro e menos pessoas sendo abusadas sexualmente.” (CADETE, 2018)

Este trabalho da artista foi de extrema importância, por se tratar de uma mulher falando sobre o tema, levando em consideração o sexismo que gerava estereótipos de gênero ligados à feminilidade, e que, ainda podemos perceber até os dias atuais. Segundo Ali Prando, “ainda hoje, existe um forte estereótipo que cerca as representações de mulheres: elas são sempre representadas enquanto santas ou putas, vilãs ou mocinhas, sempre numa lógica bastante binária que empobrece os debates de gênero”.

Esta lógica em relação a vilã ou mocinha, é vista nitidamente nos primeiros longas metragens de princesas dos estúdios Disney. A maioria das personagens femininas de filmes nos clássicos da Disney, que possuem mais atitude, poder, independência, e são donas de si, são taxadas de vilãs. Mostrando para a sociedade que quanto mais passividade, melhor, e quanto mais atividade, mais mal interpretada você pode ser. No trabalho de Judy Chicago dito como exemplo no texto, temos uma situação de experimento de um quase horror quando se é visto pelo público o poder feminino (no caso vendo vaginas expostas em cima de uma mesa), então há um certo horror ao empoderamento, horror esse que pode ser atrelado às vilãs da Disney, o horror a ser independente, de ter poder e atitude.

Porém, este tipo de pensamento, aos poucos, está mudando, tanto que, nos dias de hoje, conseguimos ver personagens femininas com atitude que são protagonistas da sua história. Fazendo com que esse padrão de passividade feminina atrelado a bondade, e atividade feminina atrelado a maldade, mude. Como veremos a seguir.

3.4 A MULHER E O MOVIMENTO FEMINISTA

Voltando com a temática de histórico social da mulher, quando se é falado sobre este tópico, é impossível não comentar sobre um movimento importantíssimo para o gênero feminino - O feminismo. O movimento feminista é

um movimento que busca a igualdade de gênero, e a quebra de padrões pré-estabelecidos como a ideologia do patriarcado, ou seja, “liberar tanto as mulheres quanto os homens para uma vida autêntica e consciente” (AUAD, 2003, p.14). Este movimento é de suma importância para a sociedade, pois através do movimento feminista e suas características de ação política, foram obtidas diversas conquistas, como o direito da mulher ao voto por exemplo.

Existem diversas vertentes do movimento feminista, “Não há, portanto, um modelo feminista; há uma perspectiva feminista que se traduz por diversos modelos” (SAFFIOTI, 2001, p.129). Estes modelos se iniciam no século XII, onde segundo Auad, as mulheres, que, em suma, eram camponesas que trabalhavam no campo ou da nobreza que eram responsáveis por cuidar do lar, começaram a se rebelar contra a dominação masculina de forma mais ordenada (AUAD, 2003).

Já no final da Idade Média (1405), a francesa Christine de Pisan fez seu livro mais conhecido, intitulado *A cidade das mulheres*, onde questiona sobre a autoridade masculina dos grandes pensadores e poetas que contribuíram para formar a tradição misógina e a subordinação feminina imposta pela igreja, decidindo então fazer uma frente contra as acusações e insultos contra as mulheres que eram tratadas como inferiores, desobedientes, invejosas, faladoras, orgulhosas, luxuriosas, perigosas, assim como outras ofensas; propondo um espaço próprio para elas, e cita diversas mulheres com capacidades e qualidades de excelência ao longo da história. Sendo considerada uma das primeiras feministas, defendeu em seu livro a igualdade entre homens e mulheres nos direitos, no tratamento e na educação (AUAD, 2003).

No século XVII, três intelectuais italianas questionaram as condições vividas pelas mulheres da época, sendo então, reconhecidas como precursoras do feminismo. Moderata Fonte denunciou a situação das donas de casa que não possuíam nenhum tipo de liberdade (Valor da Mulher, publicado em 1600). Lucrecia Marinelli defendeu a igualdade entre os gêneros (A nobreza e a excelência da mulher, publicado em 1601). E Arcângela Tarabotti escreveu textos sobre o moralismo da sociedade, que a havia obrigado a se tornar religiosa. (AUAD, 2003).

Já no século XVIII, com a Revolução Francesa e os ideais de igualdade, liberdade e fraternidade, “Olympe de Gouges publicou a Declaração dos Direitos da Mulher e da Cidadã, proclamando que as mulheres possuem direitos naturais como os homens e, portanto, devem ter inserção na vida política e civil em condição de igualdade” (AUAD, 2003, p.42). A proposta de igualdade política

entre os sexos, porém, foi rejeitada e a inibição à luta das mulheres foi reforçada. A primeira Constituição Francesa, de 1807, inclusive, estabelecia que a mulher ficasse submetida à tutela do pai ou marido (AUAD, 2003).

As mulheres começaram então a batalha de mobilização contra as leis que contribuíam com a perpetuação de sua submissão. No século XIX, tivemos o que muitos estudiosos chamam de primeira onda do feminismo, quando mulheres reivindicavam o direito ao voto, direito à educação completa e a participação na política e vida pública. Na segunda onda, no século XX, a luta era contra a objetificação feminina, portanto, havia diversas discussões acerca da sexualidade e da irmandade entre as mulheres. Esse segundo momento ocorreu em meio a outros ativismos dos anos 60, como o movimento hippie, o movimento negro e as manifestações de estudantes e trabalhadores na França. A agenda feminista teve uma junção com alguns tópicos propostos por essas outras causas, que de forma geral aspiravam por liberdade e igualdade (AUAD, 2003).

Foi somente na terceira onda, nos anos 90, que o movimento viu a importância e cresceu com base na interseccionalidade, reconhecendo as diversas experiências das mulheres em virtude de aparência, raça, etnia, classe e sexualidade. As críticas trazidas nessa onda vêm no sentido de mostrar que o discurso universal é excludente; já que as opressões atingem as mulheres de modos diferentes. Seria necessário discutir levando em conta as características específicas de cada mulher.

O que levou e ainda leva as mulheres a se organizarem em luta é o desejo de condições dignas para viver, e da possibilidade de homens e mulheres poderem ter liberdade de escolha para serem quem querem ser.

O feminismo(s) não constitui um movimento ou discurso ressentido, é um movimento inclusivo. Não acontece uma guerra pela supremacia da identidade feminina. Há sim, uma batalha pelo fim das identidades rígidas. O feminismo não é uma guerra das mulheres pelas mulheres. Talvez o feminismo enquanto movimento marcado historicamente pela radicalidade seja uma luta por um mundo onde ser homem ou mulher não faça diferença alguma. Essa perspectiva, a nosso ver, não tem o sentido de igualar mulheres e homens. Pelo contrário é a luta constante contra discursos e práticas que nos fazem pensar que há alguma vantagem ser homem ou mulher. (CONCEIÇÃO, 2009, p.755)

Com o auxílio das novas tecnologias, muitas mulheres estão se mobilizando sobre tópicos ainda não alcançados para o objetivo do feminismo. Alguns especialistas já falam até que a era atual seria uma possível formação de uma quarta onda. O movimento da Marcha das Vadias, por exemplo, que surgiu

em 2011 no Canadá e se espalhou por todo o mundo através da era digital. Neste movimento são organizadas passeatas utilizando muitas vezes a nudez para chamar a atenção da mídia e da população em geral para a violência sexual, para o direito de se vestir como quiser, mostrando o corpo ou não, e para apoiar vítimas de assédio e estupro.

3.5 OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO FEMININOS E SEU PAPEL DE INFLUÊNCIA

Fazendo uma ação comparativa entre as personagens Branca de Neve e Moana, podemos refletir que ambas possuem diferenças nítidas, pois houve uma mudança e evolução da sociedade em relação ao papel da mulher dentro da mesma. Mas ambas possuem um grande papel de influência, assim como os meios de comunicação, em nossa sociedade. Possuir uma personagem não branca em uma tela de cinema como protagonista, tem um peso de extrema importância, pois traz uma representatividade escassa. Buitoni reflete sobre a importância de se ver representado na mídia e sobre o papel que ela desempenha na formação das mulheres. “A imprensa feminina informa pouco, mas forma demais” (BUITONI, 1981, p.208). Se a imprensa feminina é composta por revistas de moda, celebridades, curiosidades, gastronomia, dentre outras, ela se distancia do conceito de “verdadeiro jornalismo”, do fato que está ligado ao acontecimento. Por isso que, apesar de informar pouco no sentido da notícia jornalística, ela se mostra importantíssima para a formação da mulher e sua imagem para a sociedade.

A mulher branca, sorridente, é rótulo e marca do produto chamado imprensa feminina. Verdadeira mulher de papel que conserva fracos pontos de contato com a realidade. Num país de mestiços, a negra raramente surge em revistas femininas, a não ser como manequim exótico [...]. A mulher brasileira mesmo não frequenta as páginas da imprensa a ela dedicada (BUITONI, 1981, p. 209).

Os meios de comunicação têm como objetivo fabricar imagens-conceitos que vão servir de modelo para a sociedade e ajustar o comportamento social, assim, esse tipo de representação só estaria afirmando e normatizando essa mesma imagem da mulher perante a sociedade.

O movimento feminista, em seus vários feminismos, busca o objetivo comum de um final feliz para a igualdade das mulheres, e o papel da mídia é essencial. Com isso vemos o quanto a experiência de ser mulher na sociedade

mudou e evoluiu ao longo dos séculos, e isso é refletido nas obras de Walt Disney, onde o longa de Branca de Neve realizado na década de 30 possui diversas diferenças em relação ao papel da mulher em comparação com o longa Moana de 2016.

3.6 PASSIVO X ATIVO - AS DIFERENÇAS ENTRE BRANCA DE NEVE E MOANA

As personagens escolhidas para a discussão deste trabalho divergem bastante em relação à época em que foram lançadas, sendo possível notar uma grande diferença não só temporal, mas também de personalidade entre ambas. Este trabalho tem como objetivo analisar suas construções, mudanças na forma de representação, aspectos sociais e culturais destas mudanças e entender o papel destinado às mulheres nas narrativas.

Roberta Barros (2016), nos conta sobre os espaços onde a mulher sempre foi pertencente e valorizada, que são no lar e na maternidade, ambientes esses onde, para a autora, as mulheres são admiradas, através de uma “construção a serviço de camuflar a factual ausência de participação feminina na elaboração [...] da cultura e da ideologia[...]”. Com isso, a mulher se vê o mais longe possível em outros ambientes da sociedade.

Essa admiração e prestígio pela mulher da casa, do lar é algo para as mulheres se sentirem pertencentes, porém é limitadora. Em “*A Branca de Neve e os sete anões*”, a protagonista é aclamada pela sua beleza, e por suas habilidades no lar, como limpar a casa e preparar comida. Em sua convivência com os anões, Branca de Neve se mostra cuidadosa, cumprindo quase que o papel de mãe, cozinhando e os beijando na cabeça. Quando eles se mostram brutos e sujos, ela os orienta a se limparem para comer. Ela desperta-lhes o amor e a doçura, como uma mulher do lar deve fazer. Há, portanto, essa admiração e exaltação dessa mulher mais passiva, que se sente preenchida por administrar o lar e se casar, e somente isso, como se esse fosse seu único propósito.

Através de Roberta Barros (2016), nos é dito sobre a hipótese lançada por Betty Friedan por sua mística feminina sobre as mulheres serem vítimas de um conjunto de crenças limitantes que configuram a mulher a ser completamente satisfeita com sua vida apenas cumprindo o papel de esposa, mãe e dona de casa, como se isso fosse o suficiente para sua autodefinição, assim a identidade social da mulher seria absorvida por esse papel mais passivo e mais presente na

família e no lar. Com isso vemos bastante a personagem Branca de Neve ser a personificação desse pensamento, onde sonha com seu príncipe encantado que a salva do sono profundo.

Em contraponto, em “Moana”, vemos uma personagem mais ativa. Portanto, questões antes de extrema importância para o enredo da história, como amor verdadeiro, príncipe encantado, e casamento, não são mais relevantes para a narrativa do filme, e nem são levados em consideração ao longo da trama. Com isso, podemos perceber uma nítida mudança na comparação entre os dois filmes de Branca de Neve e Moana, onde no primeiro caso, há expectativas que geralmente são criadas para mulheres (como cuidar do lar e casar). e já no segundo, a expectativa que é criada no filme é sobre Moana ser a nova chefe e liderar seu povo.

4. O IMAGINÁRIO DA BELEZA FEMININA E OS PAPÉIS QUE AS PERSONAGENS EXERCEM DENTRO E FORA DESTA CENÁRIO

As princesas Disney possuem uma ligação sociológica com a beleza, estando geralmente vinculadas à uma beleza padronizada e eurocêntrica, que contribui para a pressão estética sofrida por diversas mulheres no mundo todo. A maioria dos filmes de animação da Disney feitos entre os anos 30 até início dos anos 90 eram filmes que se passavam na Europa ou, no máximo, nos Estados Unidos. A partir dos anos 90 em diante, começaram a ser trazidos novos corpos para o contexto encantado Disney, porém ainda era possível enxergar um padrão estereotipado do que é visto como belo em uma personagem feminina.

Neste capítulo será abordado o impacto em relação às imagens das personagens Branca de Neve e Moana em nossa sociedade, e suas influências ou quebras em relação ao padrão de beleza imposto às mulheres, trazendo exemplos de artistas que têm relação com esse contexto, abordando a temática da beleza padronizada em seus trabalhos.

Por muito tempo, tanto a Disney quanto diversos meios de comunicação passaram a imagem do que é ser uma mulher boa e ruim. A personagem Branca de Neve é uma personagem que passa bondade em suas ações, e isso a faz ser bela por dentro e por fora. Essa beleza é destacada através de sua passividade, como discutido anteriormente. Esse “belo” nos é passado como um ensinamento de como uma mulher deve ser/ se comportar.

Porém, quando há uma atividade maior em questão da mulher para com sua própria vida, a sociedade nos mostra que isso é visto como algo ruim. O poder da liberdade feminina é visto pela sociedade de forma errônea, como já dito anteriormente. Quando é deixada a passividade de lado para ser vista como pessoa ativa que quer ter poder da própria vida e do próprio prazer, mais estranho e feio isso é visto pela sociedade.

4.1 O PODER MASCULINO SOBRE A ACEITAÇÃO DA MULHER

O corpo feminino possui um papel importante na nossa sociedade como questão política e sexual. O corpo da mulher é visto como instrumento de poder, onde ele é “podado” para que o sexo masculino tenha esse poder sobre o corpo, e assim, mantenha seus privilégios.

Os personagens masculinos em filmes da Disney em sua maioria, por mais que não sejam principais, possuem um grande poder. Em Branca de Neve, o

príncipe é quem a acorda e salva; enquanto os anões são quem a defendem e vingam, matando a vilã. Em Moana isso é menos visto, mas mesmo assim ainda temos personagens masculinos poderosos, como o pai da protagonista, que quer controlar a vida da filha e dizer o que ela tem ou não que fazer; além do personagem semideus Maui, que tem um papel importante na trama, salvando várias vezes Moana, assim como também vemos Moana o salvando. Vemos em Moana um equilíbrio maior em relação ao poder e atitude em relação aos papéis femininos e masculinos, comparando com Branca de neve. Porém ainda conseguimos sentir uma necessidade maior de, como mulher, ter que se provar muitas vezes capaz, tanto para o pai, quanto para Maui. Situação essa que não vemos facilmente com personagens masculinos.

Barros nos mostra no segundo capítulo de seu livro “Elogio ao Toque” que antes dos anos 50, as pessoas responsáveis por ditarem a beleza feminina já eram, em suma, homens, ditando um padrão de beleza pautado na religiosidade. A mulher então tinha que ser angelical, e era vista como bela ou boa apenas por conta de sua beleza e atitudes vistas como aceitáveis para uma mulher da época, “[...] antes dos anos 1950, a maior parte dos conselheiros de beleza era formada por médicos e escritores do sexo masculino, imbuídos de forte moral católica, para a qual a verdadeira beleza era fornecida por Deus: um dom, muito mais do que uma conquista individual.” (BARROS, 2016, p.110). Com isso vemos que até o “mérito” de ser uma mulher considerada bela não era dado para a própria mulher, mas sim para um ser divino, como se a própria mulher não fosse capaz de ser vitoriosa nem mesmo em sua aparência.

Podemos perceber então um nível de aceitação maior da sociedade quando uma pessoa do sexo feminino é dita como bela (de acordo com os padrões pré-estabelecidos pela cultura de massa majoritariamente comandada por homens). Essa “aceitação” pela sociedade pode ser vista em *A Branca de Neve e os Sete Anões*, onde todos os personagens masculinos têm uma aceitação grande em relação a personagem principal, exceto o personagem Zangado, que de imediato não se encanta pela personagem com justificativas bastante vistas como machistas. Zangado, personagem extremamente desconfiado, enxerga um defeito na personagem principal como uma pessoa ruim, somente pelo fato de ser mulher.

Anjo hein! Ela é mulher! E todas as mulheres são falsas! Cheias de sortilégios. - (BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES, 1937, tempo 00:35:12 de filme)

Porém ao longo do filme ele vai criando um encantamento com Branca de

Neve e no final acaba gostando dela - tanto que no final do filme quando Branca de Neve come a maçã envenenada, zangado é o personagem que mais chora em seu velório.

A única personagem que não cai nos encantos de Branca de Neve é a personagem feminina, a madrasta, que ao mesmo tempo é a vilã do filme, e não gosta de Branca de Neve apenas pelo fato da personagem ser vista como mais bela que ela, trazendo assim uma rivalidade feminina como contexto principal do longa-metragem, podendo ser visto como uma forma de auxiliar à perpetuação da rivalidade feminina, contexto este visto nos outros filmes desta primeira fase de princesas Disney -Branca de Neve, Cinderela e A Bela Adormecida - onde as vilãs não possuem justificativas plausíveis para detestarem tanto as personagens principais.

No longa-metragem *Moana: Um Mar de Aventuras*, não há rivalidade feminina, porém, há um embate maior de Moana com os personagens masculinos da trama, por termos uma personagem com mais atitude. Ao se impor mais, e demonstrar o que pensa, a personagem sofre com ter que se provar tanto para seu pai quanto para o semideus Maui.

Assim podemos pensar que quanto mais uma personagem tem pudor, é “controlada” e passiva, mais aceitação ela tem do sexo masculino. E quanto mais a personagem feminina demonstra quem ela é, tem mais atitudes e defende mais sua forma de ser e pensar, mais represália masculina ela irá sofrer.

4.2 UMA PRISÃO CHAMADA PADRÃO DE BELEZA

Os filmes das princesas Disney têm como característica apresentarem um padrão de beleza feminino que contribui bastante com a perpetuação de um sistema extremamente lucrativo para homens, porém tóxico para mulheres.

Quando uma personagem se encaixa totalmente nesse padrão pré-estabelecido pela sociedade, como a princesa Branca de Neve, onde sua característica mais exaltada ao longo do filme é a sua beleza; a personagem feminina que não consegue se enquadrar nos atributos pré-estabelecidos, se torna a antagonista da história. A madrasta de Branca de Neve, por não ser a mulher mais bonita do reino, quer assassinar a princesa, pois para ela, e para a sociedade em geral, a beleza feminina é mais importante que qualquer outra característica. Barros debate sobre essa temática, onde nos é mostrado o fato da “indústria cultural ensinar para todas as consumidoras o que é ser mulher, com

base em manipulações de linguagem imagética que estão a serviço de quem as domina – nesse caso, o homem” (BARROS, 2016, p. 119), e essa disciplina do que é ser uma boa mulher nos é imposto desde a infância, no qual a indústria do cinema contribui com a divisão de papéis de cada sexo, onde a mulher tem que ser a personificação da perfeição da beleza.

Uma outra reflexão que podemos ter em relação a vilã é que, no momento em que ela se transforma em uma velha senhora para envenenar Branca de Neve com uma maçã, o filme passa a ter uma conotação de horror. Trilha sonora, imagens assustadoras, a voz da personagem modificada, sua risada maquiavélica, sua perversidade em criar uma maçã envenenada, assim como outras características, influenciam para que o espectador fique horrorizado com esta cena. Com isso, o público acaba repudiando ainda mais a personagem, como se, quando ela envelhecesse, se tornasse mais aterrorizante. Assim, podemos perceber uma outra perpetuação de estereótipos: a demonização do envelhecimento, e a valorização exacerbada da juventude e da beleza que nos é imposta.

a indústria dedicada a combater o envelhecimento, que seria destruída se existisse um produto realmente eficaz (ou se existisse um amor-próprio feminino universal). Felizmente para essa indústria, mesmo as pacientes de cirurgia continuam a envelhecer à razão de 100%. O ‘novo eu’ sai com o banho da noite. O ciclo tem de começar de novo do princípio, já que viver no tempo cronológico e ter de comer para viver são pecados contra o Deus da Beleza, e as duas atividades são naturalmente inevitáveis. (WOLF, 1992, p. 133)

Deste modo, podemos perceber que as primeiras princesas dos filmes animados da Disney, representavam de forma impecável a mulher ‘bela, recatada e do lar’. Entretanto, nota-se que, com os filmes de princesas lançados após a década de 90, a diversidade passa a ser introduzida no universo Disney, e a franquia passa a trazer outras representatividades, subjetividades e até mesmo a interseccionalidade de raça, classe e gênero.

A "beleza" é um sistema monetário semelhante ao padrão ouro. Como qualquer sistema, ele é determinado pela política e, na era moderna no mundo ocidental, consiste no último e melhor conjunto de crenças a manter intacto o domínio masculino. Ao atribuir valor às mulheres numa hierarquia vertical, de acordo com um padrão físico imposto culturalmente, ele expressa relações de poder segundo as quais as mulheres precisam competir de forma antinatural por recursos dos quais os homens se apropriaram. (WOLF, 1992, P. 15)

Roberta Barros (2016) fala sobre a performance da artista Daniela Mattos

chamada “Make Over”, onde há a performance de uma mulher se maquiando, e de repente essa maquiagem se transforma em uma certa obsessão onde ela passa uma pasta vermelha, antes como batom, no seu rosto todo até que não sobre mais pele visível. Essa performance tem um poder muito forte em relação ao que a autora chama de “clara recusa dos estereótipos da beleza”, que passa por uma série de “metamorfoses” como é dito pela autora

a mulher-objeto como boa-moça-de-família cedeu lugar à mulher-espetáculo como musa-glamorosa, que, ironizada pelo palhaço, logo foi substituída pela camuflagem tribal, passando em seguida, a pomba gira em gozo ameaçador. Finalmente, tornou-se um corpo-mancha-vermelha no espaço (BARROS, 2016, p. 133).

As princesas possuem uma relação direta com esses estereótipos da beleza, onde possuem no geral corpos e belezas irreais. Branca de neve possui pele clara, cabelos lisos, um corpo magro, cintura extremamente fina e irreal, lábios vermelhos, bochecha rosada, e boca e olhos bem delineados. Atributos esses considerados sinônimos de beleza e perfeição de acordo com os padrões ocidentais do século XX, e geralmente possíveis de se obter não de forma natural, talvez só com ajudas externas (maquiagem, espartilho, e cirurgias por exemplo). Com isso, vemos as máscaras (maquiagem) e a dor sendo sinônimos de beleza, onde para alcançar a beleza ditada pela sociedade e mídia (e reafirmada através de filmes), tem que se aprisionar nessas duas áreas (dor e máscara).

Com isso podemos pensar que os atributos físicos de personagens como Branca de Neve adquirem uma importância superior em relação à conquista amorosa, já que o príncipe se apaixona pela primeira vez que a vê. Além disso, essas animações constroem as princesas a fim de legitimar essas características físicas como essenciais e especiais, ao ponto de a classificarem, por conta desses atributos, como merecedores do “verdadeiro amor”. E mais do que isso, eles são os definidores dos próprios valores morais de cada personagem.

Porém Moana é uma princesa nitidamente diferente comparada às outras. Primeiramente por não possuir um parceiro amoroso, e segundo que a personagem não possui as características físicas padronizadas. A heroína não possui uma magreza irreal, possui pele escura, cabelos cacheados, olhos escuros, e é um possível novo sinônimo de beleza. Por isso a presença de representatividade na cultura de massa é tão importante, para que o significado de beleza seja transformado e ampliado, e para que mulheres que antes não se sentiam pertencentes e representadas pela mídia da beleza, comecem a se sentir representadas, e belas também.

Como podemos perceber, as representações bem como as características

físicas das personagens femininas da Disney sofreram algumas alterações no decorrer das décadas. Antes, com as primeiras princesas, em cada um de seus filmes, a beleza delas era configurada como excepcional: Branca de Neve é vista como a mais bela de todas, de acordo com o espelho mágico; Cinderela é a que se destaca da multidão de jovens mulheres no baile para o príncipe; e Aurora é presenteada pela beleza mais pura por sua fada Flora. Em suma, essas princesas inspiradas na cultura europeia, aparentam ser bem educadas e estão em qualquer aspecto representadas de forma subserviente. Porém, ao longo dos anos, as princesas Disney se tornaram menos passivas e mais “internacionais”. No entanto, somente as últimas adaptações começaram a distinguir a identidade feminina, bem como sua individualidade, seu papel como protagonista, e sua não-necessidade por ideais românticos para ser feliz.

4.3 A INFLUÊNCIA DOS FILMES PARA O PÚBLICO INFANTIL

A maioria das produções cinematográficas voltadas para as crianças são do gênero de animação. Com diversas temáticas diferentes, essas produções, em geral, são apreciadas tanto pelo público masculino quanto feminino. Porém, pode-se dizer que, em geral, o mesmo não acontece com os contos de fadas que têm como personagens principais as princesas. Estes contam com as meninas como principais consumidoras, se tornando “um referencial” de gênero e exemplo de feminilidade.

Na sociedade atual, a forma como as crianças são educadas depende diretamente do sexo biológico que nasceram. Meninos em sua maioria recebem estímulos para serem ativos, corajosos, falantes e líderes, já meninas, a serem recatadas, quietas, obedientes e prestativas. Essa exposição de estímulos diferentes vem de diversas áreas, como família, escola, amigos, igreja entre outras áreas que as crianças convivem socialmente.

Nesse sentido, verificamos que, em geral, enquanto as meninas ganham brinquedos relacionados aos afazeres domésticos e ao cuidado de bebês, os meninos são incentivados a explorar espaços abertos, se aventurar brincando com bola, carrinhos e demais ferramentas. As meninas são instruídas para serem sensíveis, frágeis, e os meninos corajosos e independentes (CABRAL; DÍAZ, 1998). Assim, sem mesmo perceber, certas atitudes consideradas cotidianas acabam por alimentar a desigualdade entre mulheres e homens. (AUAD, 2003). Com isso, brincadeiras de criança que são diferenciadas como “de meninas” ou

“de meninos” podem ajudar a evidenciar essa construção do gênero. “[...] As relações de gênero influenciam a maneira como meninos e meninas se expressam corporalmente e, de modo claro, aproveitam diferente e desigualmente o elenco de movimentos, jogos e brincadeiras possíveis” (AUAD, 2006, p.50).

No momento em que as crianças forem educadas para aceitar as diferenças biológicas como nada mais que isso, toda uma geração será desenvolvida com esse entendimento, assim meninos e meninas poderão se desenvolver no seu máximo potencial individual e coletivo, sem limitadores de gênero (AUAD, 2006).

Por sua vez, de maneira mais específica, os contos de fadas podem ser aliados no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, apresentando uma grande importância nesse processo. “Enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade” (BETTELHEIM, 2002, p.20).

Dessa forma, os contos de fadas não são somente uma forma de entretenimento e diversão, mas também uma maneira da criança desenvolver a sua curiosidade e imaginação.

Cada conto de fadas é um espelho mágico que reflete alguns aspectos de nosso mundo interior, e dos passos necessários para evoluirmos da imaturidade para a maturidade. Para os que mergulham naquilo que os contos de fadas têm a comunicar, estes se tornam lagos profundos e calmos que, de início, parecem refletir nossa própria imagem. Mas logo descobrimos sob a superfície os turbilhões de nossa alma - sua profundidade e os meios de obtermos paz dentro de nós mesmos e em relação ao mundo, o que recompensa nossas lutas.
(BETTELHEIM, 2002, p.323)

Contendo esse inegável poder de influência sobre as crianças, pode-se perceber a importância da maneira que a mulher é representada nos meios de comunicação. Com isso podemos refletir sobre o papel dos filmes das princesas no imaginário infantil, e de que forma eles podem estar contribuindo, ou não, para a formação de uma sociedade mais igualitária.

A diretora argentina María Luisa Bemberg realizou os documentários *Juguetes* (1978) e *El Mundo de la Mujer* (1972) que têm como temática a infância e a influência da cultura de massa nas crianças. Em seu documentário “Juguetes”², se é falado sobre a questão de brinquedos e contos não serem inocentes, pois são as primeiras “pressões culturais” experienciadas pela criança.

² Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=N5AjjBv_2bo & t=333s](https://www.youtube.com/watch?v=N5AjjBv_2bo&t=333s)>. Acesso em 01.04.2021.

Por isso quando especificamente crianças do sexo feminino são perguntadas sobre o que querem ser quando crescer, elas não têm a tendência de falar médica, ou doutora, engenheira, astronauta, técnica, executiva ou piloto, pois raramente são vistos brinquedos dedicados ao sexo feminino que abordem essas temáticas, ou que contenham temas como aventura, exploração, ciência e outros.

Através de forma sutil e encantada, nos é reforçado o imaginário patriarcal e machista de que a mulher, para ser bela, tem que seguir os padrões pré-determinados de uma mulher desejada. E são essas mensagens que são passadas para as mulheres desde pequenas.

Um aspecto marcante no documentário é a questão do amor, que possui uma grande relevância na vivência da maioria das princesas Disney. Com isso, o propósito de uma mulher, visado pela sociedade e reforçado pelos meios de comunicação e filmes como as das princesas Disney (de forma mais sutil), pode ser resumido nas seguintes etapas: Ser bela, carinhosa e recatada – para ser mais vista e desejada – para conseguir um príncipe – para assim ser plenamente feliz.

Além do amor, a valorização da beleza é um ponto crucial relatado no documentário. Relato este que reforça as inseguranças femininas, de busca por um “padrão estético” inalcançável. Em um trecho do documentário, há uma locução dita por um homem, onde fica muito claro que homens são incentivados a serem espirituosos, aventureiros e corajosos. A fala diz o seguinte

“Na espécie humana, os gênios são necessariamente masculinos. Por quê? Questão de natureza.” - (JUGUETES, 1978, tempo 00:02:59 de filme)

Nesta cena, meninos aparecem lendo livros, mexendo em aparelhos eletrônicos, explorando informações e tecnologias, enquanto meninas aparecem com imagens de bonecas de mulheres cozinhando. Podemos perceber que a questão não é natureza, mas sim de incentivo. Meninos são incentivados desde pequenos a explorar mais esse lado aventureiro, de aprender, investigar e explorar. Já meninas através de estímulos como as da maioria das princesas Disney (especialmente as da primeira fase como Branca de Neve, Cinderela e Bela Adormecida) são auxiliadas a não se sentirem à vontade de ser algo além da beleza e da função de agradar um homem, para assim afastar mulheres da criatividade e descoberta.

“que saiba como abrir os braços e me dar prazer, que saiba cozinhar, que ela saiba como adorar, que saiba como ouvir, que saiba educar, que saiba como fazer, que saiba seduzir, que saiba inspirar, que saiba renunciar, que saiba entreter, que saiba como perdoar, que saiba persuadir, que saiba como ser fantasiada, que saiba como encorajar[...] coisas da natureza”.-

(JUGUETES, 1978, tempo 00:04:50 de filme)

[...] “Cada vez que uma mulher se comporta como ser humano, lhe dizem que ela está imitando um homem”. - (JUGUETES, 1978, tempo 00:05:29 de filme)

Com isso concluímos que desde que se nasce, se é bombardeado de informações, ideias, ações, gostos, vestimentas, objetos, imagens e ideais sobre o que é ser mulher de forma a ser aceito pela sociedade, sendo difícil se desvincular de toda essa enxurrada de informação e ser livre de todas as influências.

No filme “El Mundo de la Mujer”³ (1972) de Maria Luisa Bemberg, uma das principais mulheres responsáveis pela gênese da Unión Feminista Argentina (UFA) – organização de mulheres de diferentes setores sociais que se dedicava à leitura e divulgação de obras feministas, é mostrada a exposição que ocorreu em 1972 no pavilhão La Rural em Buenos Aires, intitulada Femimundo - Exposición Internacional La Mujer Y Su Mundo. Esse evento, promovido para todas as idades, trazia a grande comercialização de produtos de moda, beleza, dieta, e até mesmo eletrodomésticos, elementos estes que na época eram vistos como produtos essencialmente atrelados ao “mundo feminino”.

O ‘Femimundo’ teoricamente é feito para mulheres, porém, através do documentário de Bemberg, pode ser visto na prática que há um propósito maior de educar as mulheres. É ensinado como uma mulher deve seguir esses atos comportamentais que a sociedade espera, como ser sensual, mas não muito, como amar os homens acima de tudo, como ter que gostar de música, romantismo, poesia, cuidar da casa, ser elegante, entre outros.

“A mulher que não sabe como amar, não merece ser chamada de mulher” - (EL MUNDO DE LA MUJER, 1972, tempo 00:08:09 de filme)

Através da visão de Maria Luisa Bemberg, vemos de forma irônica como essa forma de educação influencia pessoas desde pequena, e auxilia na perpetuação do machismo, sexismo e patriarcado. Uma princesa Disney inclusive surge como exemplo no filme, onde na exposição aparece Cinderela (da primeira fase dos filmes da Disney) que tem que ser a mais bela de todas para assim conseguir ser notada, e enfim ter seu príncipe encantado, além de serem mostrados concursos de beleza, assim auxiliando na influência do padrão de beleza e competição feminina na vida das mulheres.

³Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=w7nSGeLJH6k>>. Acesso em 12.04.2021.

4.4 DE BELA RECATADA E DO LAR PARA HEROÍNA

O papel social das primeiras princesas de Walt Disney está essencialmente restrito ao lar. Isso é observado pelas tarefas que as mesmas realizam no filme; todas são introduzidas ao espectador realizando alguma tarefa doméstica. Na primeira cena em que Branca de Neve aparece, ela está indo no poço pegar água para limpar o castelo. Em Cinderela, a princesa acorda e imediatamente começa sua rotina de afazeres alimentando os animais, preparando o café da manhã da madrasta e irmãs postiças, limpando o salão, os tapetes, entre inúmeras outras tarefas. Aurora aparece pela primeira vez quando está mais velha limpando as janelas, e depois com uma vassoura na mão. Todas elas aparecem realizando essas atividades de forma graciosa, parecendo não se importar com o trabalho, e até cantarolando alegremente. Cinderela reclama da rotina dura, mas diz que enquanto ela puder sonhar, não há problemas. Essas atribuições são mostradas como naturais às princesas, como se fosse de sua essência.

A questão da maternidade, além de ser bastante perceptiva a sua influência em mulheres e crianças nos curtas-metragens de Bemberg, são características perpetuadas indiretamente por alguns filmes da Disney. Branca de Neve imediatamente se coloca em um papel de mãe para os anões, limpando a casa, alimentando-os, repreendendo-os e dando beijinhos em suas testas antes de saírem para o trabalho, tal qual uma mãe que realiza tais atividades antes dos filhos irem para a escola. Cinderela tem um comportamento semelhante cuidando dos animais da casa onde vive, assim, os ratos a consideram como uma espécie de cuidadora maternal.

Assim, pode-se dizer que existe uma espécie de simplificação dos papéis de gênero nesses primeiros filmes de princesas Disney, como observa O'Brien. Deixando claro para o público que, para alcançar o desejo do verdadeiro amor, é necessário obedecer aos padrões burgueses da imagem feminina ideal. Isso é perceptível na oposição entre Cinderela e suas irmãs e as alterações realizadas por Walt Disney em relação à história original de Perrault:

A mudança de trama no filme da Disney sobre as irmãs de Cinderela reflete essa simplificação dos papéis de gênero. Enquanto Perrault e Disney retratavam a crueldade das irmãs postiças com Cinderela, o conto de Perrault termina com Cinderela, depois que se casa com o príncipe, encontrando suas irmãs como membros da corte para casarem também. A versão da Disney, entretanto, destaca as diferenças entre Cinderela e suas irmãs em termos de graça, beleza, charme, cozinha e limpeza para demonstrar ao público as qualidades que uma mulher precisa se ela quiser se casar e, portanto, ser feliz e completa. Nos contos de fadas da

Disney, as mulheres que não possuem esses traços (isto é, que não abraçam os valores patriarcais) nunca encontram a “felicidade”. Assim, a Cinderela de Disney casa com o príncipe, mas ela não encontra maridos para suas irmãs postiças, porque elas não possuem as qualidades “próprias” para serem boas esposas (O'BRIEN, 2015, p. 161- 162).

A resignação é um dos traços característicos da personalidade dessas primeiras princesas. Nenhuma delas faz qualquer coisa em relação àquilo que as incomoda. Elas nunca tomam o controle da situação, apenas reagem aos acontecimentos. Até mesmo o amor do príncipe acontece de forma passiva em relação a elas, que são sempre escolhidas por eles e, uma vez que isso acontece, elas se apaixonam por aqueles que perceberam e valorizaram essas características.

Após as primeiras princesas de Disney terem tido alcance mundial, a próxima princesa só foi aparecer no final dos anos 80. A Pequena Sereia (1989) está localizada em um tempo bem distinto em relação aos três primeiros filmes. Não só as atuações de homens e mulheres estavam em processo de alteração graças a, principalmente, as novas tecnologias de contenção da reprodução e da entrada cada vez maior das mulheres no mercado de trabalho. (O'BRIEN, 2015). É de se esperar, portanto, que os personagens de A Pequena Sereia tenham características e atitudes distintas em relação aos primeiros filmes. Além disso, as tecnologias de animação já estavam mais modernas, permitindo que a narrativa pudesse ser complexificada e melhorada.

“A representação de Ariel reflete como algumas mulheres, especialmente as mais jovens, encaravam seus papéis na sociedade cada vez mais conservadora da década de 1980. Nessa onda de pensamento pós-feminista, as mulheres jovens se afastavam das ideias feministas que desafiavam os papéis tradicionais de gênero e abraçavam visões mais tradicionais dos papéis das mulheres, mesmo mantendo algumas metas de igualdade econômica/carreira para as mulheres (Press, 1991, p.4).

Essa crescente confusão sobre os papéis das mulheres e a ideologia de gênero é apresentada em A Pequena Sereia. Ariel começa o filme aspirando a ser mais, intelectualmente, do que é possível no papel atribuído a ela por seu pai, o rei Tritão. Ela aprende tudo o que pode sobre o mundo humano proibido. E ela se rebela contra as restrições do sistema patriarcal até que ela se apaixonou pelo príncipe Eric” (O'BRIEN, 2015, p. 170).

Sua paixão pelo príncipe Eric pode ser vista como uma demonstração de que as mulheres devem sacrificar qualquer coisa em nome do amor. A figura da mulher que se sacrifica por amor é valorizada como um constituinte que a define como boa o suficiente para merecer o amor verdadeiro. Ariel desiste tanto de sua voz, quanto do convívio familiar para ter a chance de ir para a superfície e poder

conquistar o homem que ela ama. Não se pode negar, contudo, que a personagem apresenta uma agência muito maior do que as princesas que a antecederam, mesmo que essa capacidade de ação ainda seja mais específica para a área amorosa. Nessas histórias, são elas que são as agenciadoras do desenvolvimento da relação, além de serem até capazes de salvar seu príncipe, como Ariel que o salva de um naufrágio.

Já em *Moana* (2016), 27 anos depois do lançamento de Ariel no mundo, podemos perceber uma nítida diferença da personagem para a maioria das outras princesas: o fato de não se ter um par romântico. Moana, além de ser considerada princesa, por mais que não goste desta nomenclatura, quando Maui a chama de princesa (tempo 00:52:09 de filme); é considerada também heroína, eleita pelo destino e pelo oceano. A esse respeito, de acordo com Campbell,

“A facilidade com que a aventura é realizada aqui significa que o herói é um homem [ou uma mulher] superior, um rei [ou uma chefe de tribo] nato. Essa facilidade distingue numerosos contos de fada, bem como todas as lendas das façanhas de deuses encarnados. Onde o herói comum teria um teste diante de si, o eleito não encontra nenhum empecilho e não comete erros” (CAMPBELL, 1997, p. 163).

Com isso, podemos dizer que há uma inversão de papéis. Enquanto Maui se configura como um semideus, e Moana uma pessoa comum, é ela quem possui este papel de heroína da narrativa, de fato, pois é a eleita destinada a cumprir o dever de restaurar o coração de Te Fiti. De qualquer forma, a heroína ainda precisa da ajuda do semideus, por ele ser seu auxílio mágico. Então, ela o encoraja a, pelo menos, tentar finalizar a jornada com ela. A personagem consegue cumprir seu destino e fecha o ciclo retornando à sua ilha e recebendo sua recompensa. No que concerne ao retorno do herói, Campbell postula que:

“Terminada a busca do herói, por meio da penetração na fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria” (CAMPBELL, 1997, p. 195).

Ademais, Moana rompe com inúmeros estereótipos do sistema patriarcal, ainda em relação ao arquétipo da donzela/princesa. Por fim, mas igualmente importante, Moana rompe com os padrões de beleza que, por tanto tempo, foram (e ainda são) vigentes nas sociedades ocidentais. Moana é uma personagem não magra, de pele morena e cabelos encaracolados esvoaçantes, o que certamente

a diferencia de inúmeras princesas da Disney, conforme nos demonstra Bonnici:

” O corpo feminino idealizado pode provocar não apenas problemas de saúde, mas também uma hierarquia social de beleza que coloca as mulheres numa verdadeira competição umas contra as outras. Essa hierarquia privilegia um corpo forte, branco e magro, e quem está longe desse ‘ideal’ perde a autoestima. Historicamente o uso de cosméticos embranquecedores e lisadores de cabelos entre mulheres afro-americanas pode refletir a internacionalização da hierarquia racial. Além disso, toda essa hierarquia social pode relegar à periferia as mulheres gordas, negras ou defeituosas, as quais poderiam ter dificuldade para ter emprego ou salários altos”
(BONNICI, 2007, p. 49).

Moana vem para mostrar que todas as mulheres, independentemente de raça, etnia, cor, cabelo, peso, sexualidade, podem ser princesas/heroínas, justamente porque ela, contendo tais características pessoais e físicas, ratifica enfim a inclusão da diversidade física feminina na área de filmes de animação, área esta que por bastante tempo careceu de representações mais diversas.

A artista Marina Abramović (1946), considerada um dos maiores nomes da arte performática mundial, e famosa por levar seu corpo ao limite em função de seus trabalhos, trouxe também discussões sobre os padrões de beleza, arte e o feminino na sociedade e cultura.

Sua obra em específico, "Art must be beautiful... Artist must be beautiful...", que foi sua primeira performance gravada em vídeo, a artista escova seus próprios cabelos, símbolo este visto esteticamente como o símbolo da feminilidade, com violência até a exaustão, ao mesmo tempo em que repete a frase título da obra: "a Arte deve ser linda, o artista deve ser lindo", durante quase uma hora, exibindo uma expressão e entonação crescente de dor.

O trabalho realizado em Copenhague, na Dinamarca, é transgressor e pode ser identificado um certo cunho feminista, tendo em conta que partiu de uma mulher na década de 70, ainda marcada por uma forte objetificação do corpo feminino, que passa por conceitos como dor e beleza, além da resistência da mulher.

Por mais que Abramović não fale diretamente em seus trabalhos sobre as princesas Disney, ela perpassa por assuntos de extrema importância para a mulher na sociedade, assuntos estes relacionados neste trabalho com as personagens femininas de Walt Disney. Neste contexto, falarei sobre artistas que utilizam diretamente a temática das princesas Disney em seus trabalhos, e refletem também sobre estes contextos de padrão de beleza e feminilidade através de suas obras.

4.5 ARTISTAS QUESTIONADORES DO “ERA UMA VEZ”

Como se trata de um trabalho de conclusão de curso de História da Arte, gostaria de dedicar um sub capítulo para destacar alguns artistas necessários que trazem debates importantíssimos para o debate feminista, questionando esse estereótipo do mundo encantado e do “felizes para sempre”.

Alexsandro Palombo é um artista italiano que questiona o patriarcado com suas imagens em forma de sátira. Em seu blog intitulado “Humor Chic”, o artista posta diversos trabalhos. Em sua conta na rede social Instagram (@alexsandropalombo), é possível visualizar um de seus trabalhos mais recentes, que aborda um assunto de extrema importância: violência doméstica. Ele utiliza rostos famosos como o de celebridades e, inclusive, de princesas da Disney para falar sobre o assunto, em suas obras intituladas “coward” (“covarde” em inglês), onde temos princesas como Branca de Neve, Ariel de *A Pequena Sereia*, e Jasmine de *Aladdin* com rostos machucados e desfigurados segurando placas com a imagem dos seus príncipes encantados e escrito em cima a palavra “coward”.

Podemos destacar também mais dois trabalhos disponíveis em sua conta de Instagram, “Once Upon A Time Lady Diana”, onde vemos a imagem da Princesa Diana retratada de uma forma “disneyficada” ao lado da sombra do príncipe Charles escrito em tinta por ela “Prince Charming doesn’t exist” (príncipe encantado não existe), e a obra intitulada “We can Help you” (nós podemos te ajudar) onde vemos a personagem Branca de Neve ao chão com animais a sua volta com o rosto desfigurado, a personagem Aurora do filme *A Bela Adormecida* de policial italiana prendendo o personagem príncipe encantado do filme *A Branca de Neve e os Sete Anões*. Todos estes trabalhos referentes a violência doméstica trazem, ao retratar personagens do mundo encantado, ou celebridades que são da nobreza, a questão da romantização de relacionamentos abusivos em nossa sociedade. Onde sempre nos foi incentivado a nos apaixonar e viver feliz para sempre, porém não se é falado sobre o que pode acontecer se não for alcançado este final feliz.

A artista brasileira Renata Felinto é uma artista visual, pesquisadora, educadora, escritora, performer e ilustradora. Suas obras se fundamentam na questão da identidade negra feminina e, por meio de diferentes linguagens, questionam construções estéticas e culturais. A artista traz questionamentos para se trazer como exercício uma arte-educação. E através destes exercícios, podemos destacar a série de obras “NÃO CONTE COM A FADA” - Série que

trata do impacto causado pelos contos de fadas na formação da identidade de crianças não europeias, em relação ao fenótipo, à aceitação da própria imagem e às atitudes na vida social. A atmosfera de encantamento dessas histórias é fundida às imagens de meninas negras, e materiais como a acrílica, guache, pastel seco, adesivos e apliques. Em sua série, podemos ver aspectos que remetem a uma certa imagem de colagem, com diversas figuras de estilos diferentes, como desenhos, fotos antigas de meninas e mulheres negras, figuras recortadas e frases escritas. Essas ideias soltas nos remetem ao mundo do encantamento dos contos de fada, mas também da falta de representação que há neste meio. Felinto consegue passar sua mensagem através de frases, colagens e figuras trazendo um mundo de imaginação e idealização.

Renata Felinto nos faz questionar, através de sua série, sobre a falta de representações diversas em contos de fada, e sobre esse estereótipo da beleza que é vendido pela sociedade patriarcal do padrão de beleza.

Outra artista que nos traz para o mundo encantado através de seus trabalhos, é a artista portuguesa Paula Rego, onde se utiliza de contos para falar sobre o papel e a condição da mulher na sociedade contemporânea, bem como todos os universos que a rodeiam. Através de pinturas e esculturas, a artista traz obras provocadoras, exaltando sem pudor uma mulher sexual, feroz, poderosa e autêntica, desafiando a possibilidade de a arte ser capaz de questionar o cotidiano.

Um exemplo de obra que aborda o tema de contos de fada, tema este bastante recorrente em seus trabalhos, vamos destacar a obra "A Princesinha Grávida" de 1977, no qual a artista se inspirou no conto "Pele de Asno", que, na versão do autor Charles Perrault, conta a história de um rei viúvo, a procura de uma nova esposa, que pensa em se casar com sua própria filha, e para evitar que isto aconteça, a filha foge do domínio do pai.

Nesta obra podemos ver como Rego explora a plasticidade dos materiais: o enchimento do tecido cria um rosto com protuberâncias, com um corpo coberto com um vestido de menina, destacando a dimensão infantil da personagem; os braços adquirem a importância simbólica de um gesto que parece sinalizar a gravidez; o cabelo, em lã, recolhido de um lado, traz um ar frágil e desalinhado, longe das perfeições imaculadas; a expressão é fechada, introspectiva, certamente não feliz, esculpida em costuras que lembram cicatrizes. Temos então, uma princesa desmistificada, uma princesa menina, adolescente e grávida. Com isso podemos perceber uma desconstrução da mitologia inventada

das princesas e, com ela, do estereótipo que sempre se enquadra no seu universo, dos mitos de beleza, perfeição moral, felicidade e finais felizes associados.

Outra artista relevante seria Rosana Paulino, paulistana que também possui trabalhos que remetem à temática do estereótipo de princesas, através de uma visão que problematiza uma sociedade preconceituosa onde o racismo e a violência ainda são extremamente presentes, enquanto sua visão como mulher negra.

Sua obra intitulada “O Baile” de 1995 é uma instalação onde temos uma intenção a partir de questões que problematizam as imposições de padrões ideais de beleza ou felicidade através dos clichês de filmes de princesas. Neste trabalho a artista dispõe três prateleiras com vidros de perfumes e cosméticos, preenchidos por pétalas de flores artificiais e partes de fotografias com olhos rabiscados, em um nicho composto por três paredes. As prateleiras retomam a ideia de uma penteadeira, e na parede central, onde se esperaria um espelho, há uma silhueta de cor preta do casal do filme dos Estúdios Disney baseado no conto de fadas de Charles Perrault, "Cinderela", silhueta esta identificada pela cintura fina, coroa na cabeça e vestido longo rodado com mangas bufantes, que é amparada pelo príncipe, igualmente paramentado com traje de gala. Pelas mãos da artista, as muitas cores que compõem a cena do desenho animado, no entanto, são reduzidas a preto e branco, causando um certo estranhamento.

O incômodo parece ser provocado pelo vazio, como se a versão “original” da cena tivesse estado ali em algum momento, restando apenas seus contornos. A ausência que Rosana Paulino propõe está relacionada à falta de representatividade da população negra nessas personagens que nos acompanham desde a infância e que nos impõem padrões de beleza não apenas excludentes, mas violentos. Por outro lado, a presença da silhueta está associada à persistência das mesmas personagens em nosso imaginário.

A escolha da artista de utilizar a silhueta da animação clássica da Disney não foi aleatória. Mesmo sem as cores características da personagem, como o azul do vestido da princesa, o branco da sua pele e o amarelo dos seus cabelos, a silhueta pode ser reconhecida imediatamente por pessoas de diversas idades e tipos. Em *O baile*, Paulino parece comprovar que, se por um lado a representação é excludente para diversos grupos sociais e raciais, por outro, o seu imaginário é inclusivo.

Prova disso são as prateleiras da instalação contendo frascos de

perfumes, onde possuem dentro fotografias da irmã da artista dançando com um vestido esvoaçante em seu baile de formatura. Os vidros de perfume parecem estar ali para compor de forma ingênua o universo de beleza das “princesas”, porém Paulino faz uma transformação na função primordial desses frascos, os transformando em uma prisão, com o foco em mulheres negras em geral, representadas ali por uma única mulher.

Com isso a artista nos mostra através de sua arte o lado excludente e violento desses padrões que afetam todas as mulheres, mas principalmente as mulheres negras, pois além de excludente, há nitidamente uma grande falta de representatividade e um não reconhecimento/pertencimento da população negra em diversas áreas.



Figura 12 Obra O Baile de Rosana Paulino de 1995

Fonte: <http://www.museuafrobrasil.org.br/docs/default-source/Roteiro-de-visita-/roteiro-de-visita_arte-contempor%C3%A2nea-compressed.pdf?sfvrsn=0>. Acessado em 14/03/2022

Remetendo às silhuetas e contos de fada, podemos fazer uma referência ao trabalho extremamente impactante da artista afro-americana Kara Walker com suas sombras contendo fortes contrastes e um imaginário de conto de fadas que parece mais ser um pesadelo.

A artista trabalha com silhuetas recortadas em papel preto que aparecem em cenas sexuais não subjetivas, construídas a partir de estereótipos tirados de romances históricos pornográficos do sul dos Estados Unidos, de acordo com o Catálogo da 25ª. Bienal de São Paulo, onde expôs, em 2002⁴. Trata-se de

⁴Acesso em 21 de janeiro de 2022. Disponível em: <https://issuu.com/bienal/docs/namec39464/128>

imagens ao mesmo tempo delicadas e absolutamente agressivas trabalhadas em preto e branco, que expõem e denunciam a violência sexual praticada contra crianças, mulheres e homens negros escravizados, nas relações de humilhação, dor e sofrimento através de práticas perversas de seus proprietários para com os mesmos.

Estas obras nos trazem a técnica dos retratos de sombras populares do século XVIII, o drama dos contos de fadas tradicionais, a ironia e atrevimento dos quadrinhos, bem como o passado da escravidão e os aspectos cruéis do mundo real que carrega essa bagagem pesada. Os murais de Walker são uma acumulação de cenas individuais, legíveis como um todo ou como segmentos únicos, onde a artista joga com arquétipos racistas e os usa como ferramenta para criticar estereótipos raciais e de gênero, bem como narrativas históricas que são de alta elaboração.

Assim, com obras que dialogam com a suavidade das silhuetas e com a extrema violência vivida por diversos negros escravizados, a artista traz a reflexão sobre a longa tradição de brutalidade da sociedade ocidental.

Por último e não menos importante, irei falar sobre a artista egípcia contemporânea Ghada Amer, que se utiliza em seus trabalhos da relação entre as princesas estilo Disney e a liberdade sexual/sexualidade.

Ghada Amer é uma artista conhecida por seus bordados eróticos que tratam de questões sociais, incluindo sexualidade, identidade feminina e a cultura islâmica. A artista busca mostrar uma representação do corpo nu feminino autônomo, aspecto este visto na área artística exclusivamente através do olhar masculino durante muitos séculos, através do bordado, disciplina tradicionalmente feminina.

Em seu trabalho intitulado "Snow White Without the Dwarves", Amer costura uma Branca de Neve com olhos de corça com imagens de mulheres nuas se tocando no fundo, um símbolo da liberação sexual da princesa. Algo interessante em se frisar é o título da obra, que em português significa "Branca de Neve sem os anões". A parte em que diz "sem os anões" pode ser vista como uma forma de declaração de que a princesa não precisa do poder de uma figura masculina, que ela pode ser independente e capaz de estar sozinha, aspecto este bastante distinto em seu filme, que nos mostra uma princesa dependente de figuras masculinas a sua volta. Portanto a artista traz uma dualidade entre inocência e autonomia sexual feminina, onde ao mesmo tempo temos a imagem de branca de neve, a própria personificação de inocência e delicadeza, e temos

a imagem de uma mulher trazendo o seu poder sexual de volta para ela mesma. Além disso, podemos perceber um movimento de trazer um auto poder à personagem, além de nos trazer uma celebração da sexualidade feminina em sua obra através de um erotismo explícito.

Esta obra, e muitas outras da artista, como algumas que vêm acompanhadas pelas princesas da Disney como a Princesa Jasmine, a Princesa do mar Ariel e a Princesa Bela, que fluem entre inocência e sexualidade, podem ser vistas como uma forma de explorar o poder feminino e o autoconhecimento. Isso porque a artista está fazendo obras de arte que, historicamente, apenas os homens poderiam fazer. O mundo da arte durante muito tempo era algo que apenas os homens podiam fazer, principalmente um nu feminino. As mulheres enfrentaram muitos desafios devido ao preconceito de gênero no mundo da arte e na sociedade em geral, como exemplo, não tinham permissão para estudar arte e não podiam ter suas obras de arte exibidas publicamente. Porém, quando tinham, passavam despercebidas como artistas ou sua arte seria vista como apenas "artesanato", mas nunca levada a sério em um contexto de belas-artes.

Portanto, Ghada Amer, assim como muitas outras artistas, estão criando pinturas para mostrar que as mulheres também têm poder para criar arte. Amer desafia a arte dominada pelos homens na prática da pintura, aprimorando-a com bordados e brincando com os papéis e estereótipos de gênero com os quais as mulheres têm de lidar diariamente. Amer se utiliza do contraste em suas obras entre ternura e poder, trazendo empoderamento e mostrando que as mulheres devem desfrutar de seus corpos e seus poderes de sedução.

Todos estes trabalhos dos diversos artistas mencionados são trabalhos que possuem um intuito de chacoalhar o status quo. Eles nos fazem refletir sobre o padrão de beleza e comportamento de princesas que a Disney vem perpetuando há muito tempo, e as consequências dessas animações nas nossas vidas e na nossa sociedade como coletivo, assunto esse de extrema importância, como podemos observar ao longo deste trabalho.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho partiu do objetivo de analisar dois longas-metragens de animação dos Estúdios Disney que possuem personagens femininas distintas, *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Moana - Um Mar de Aventuras* (2016), em contextos como inspirações artísticas, o papel da mulher e o imaginário da beleza feminina tanto no contexto de seus filmes, como fora deles. Para realizar esta análise, foi construída uma base teórica explorando as áreas do cinema de animação, contos de fada, e história da arte, assim como o movimento feminista, os padrões de beleza e a utilização de alguns trabalhos artísticos como filmes que falam sobre o papel da mulher na sociedade e artistas contemporâneos questionadores dessa imagem feminina. Para isso, foi levado em consideração os enredos e as características físicas e psicológicas das personagens, constatando as mudanças da imagem feminina e como se deram estas transformações de representação ao longo do tempo.

Nesse contexto, foi visto que as personagens analisadas possuem características distintas e sofreram influências sociais diversas, portanto, não há como fazer uma comparação de mesmo nível para ambas. Com isso, foram feitas análises das personagens diante do contexto específico de cada uma.

Enquanto *Branca de Neve* foi analisada em um contexto de inspiração artística de épocas como a era medieval, séculos XIX e XX diante de uma cultura ocidental, *Moana* foi analisada em seu contexto de inspiração artística de uma cultura oriental, mais especificamente da cultura dos povos da Polinésia Francesa, diante de uma realidade cultural ocidental.

De acordo com este cenário, foi possível refletir sobre a falta de embasamento teórico sobre a personagem *Moana* em comparação com *Branca de Neve*, além dos contextos de apropriação cultural, americanização e disneyficação, conceitos estes citados por Nauta (2018), onde pôde ser concluído que o filme de *Moana* é nitidamente percebido como um filme inspirado na cultura da Polinésia através de uma visão americana ocidental. O filme foi transformado em uma miscelânea cultural, se inspirando em diversos povos locais e utilizando profissionais nativos para auxiliar no trabalho, contribuindo então para que o filme seja o mais fiel possível em seus detalhes sobre a cultura, em áreas como aparência, atributos, enredo, cotidiano e meio ambiente.

Ao retratar essas características, os estúdios Disney se utilizam dos recursos da americanização e disneyficação como forma de inserção de sua identidade e valores. Algumas características do filme de *Moana*, como a

representação do semideus Maui e do oceano, a descrença mitológica da maioria dos personagens, a banalização do ato de se tatuar e a utilização do humor tipicamente disneyficado, podem ser vistas de forma negativa, por se tratar de uma representação de uma cultura extremamente diferente da cultura que realizou o longa. Com isso, a representação da cultura Polinésia foi misturada com a americanização e os valores da Disney, assim sendo destacado o domínio da utilização americana sobre a cultura polinésia, e uma possível forma de apropriação cultural.

Já no filme de Branca de Neve, o humor e a mudança do final do filme para um final mais pacífico em comparação com o conto original, traço este típico dos filmes Disney, não é visto de forma tão discrepante. Isso porque o longa-metragem é realizado por uma cultura ocidental (Disney), inspirada em uma cultura também ocidental (europeia), além de não ser uma cultura que, como a cultura polinésia, sofreu diversas opressões ao longo dos séculos pela cultura ocidental. Com isso percebemos as diferenças nítidas do conceito de americanização e disneyficação em cada contexto de cada filme citado.

Outro aspecto discutido no trabalho, seria sobre o papel feminino dentro e fora do contexto de contos de fada, desde o primeiro longa metragem dos estúdios, até os dias atuais. Foi visto que o papel da mulher nos filmes Disney busca conquistar o público pela identificação desses papéis. Com seus conjuntos de características específicas, sejam elas físicas e comportamentais, as princesas Disney trazem valores sociais que nos influenciam.

Na primeira produção de Walt Disney de longas-metragens de animação, o mundo não continha um referencial cinematográfico, e Branca de Neve foi inovadora em diversos aspectos. Por isso, por mais que, após quase um século depois, a personagem possa ser vista de forma antiquada em diversos aspectos, em sua época, foi revolucionária, trazendo traços como a meiguice, inocência, a necessidade de precisar de auxílio sempre diante de uma adversidade, a submissão, e o romantismo ao extremo, ao ponto de ver no amor a única possibilidade de alcançar a eterna felicidade. Pode ser entendido que tal personalidade vai de acordo com a mentalidade da época, e isso reflete o condicionamento vivido pelas mulheres ao sexo masculino durante muitos séculos. Branca de Neve é um reflexo de nossa sociedade, e como Walt Disney era recente no mundo do cinema, não era esperado que impusesse diferente abordagem do já esperado. Todavia, em Moana encontramos uma princesa que rompe com o padrão esperado para as personagens femininas de Walt Disney. Porém sabemos que todas essas mudanças vão de acordo com a possibilidade

de aceitação do público, e, diante do crescimento e da possibilidade de uma visibilidade mundial em maior escala dos movimentos feministas, o público abraçou de forma calorosa essas novas personalidades femininas.

Além de ser pensado sobre o papel das personagens femininas de Walt Disney dentro de um contexto social, foi-se pensado sobre a questão do imaginário de beleza feminina destas personagens e o que isso acarreta fora das telas. Branca de Neve foi um marco do cinema, mais pela sua imagem jovial e doce de princesa do que, especificamente, pelo seu caráter passado. Sua beleza física é super valorizada e enaltecida do início ao fim do longa, desde a inveja de sua madrasta até a incapacidade dos anões em enterrá-la, por ser bela demais. Branca de Neve nos passa uma ideologia de que a beleza física é extremamente importante para ser notada e enfim amada, e que a felicidade feminina só é encontrada no casamento e na submissão. Essas ideologias, por mais que tenham sido passadas adiante através de outras personagens, foi de forma gradativa, se perdendo com as revoluções que o mundo trouxe, e com o movimento dos próprios estúdios Disney de acompanhar essas revoluções com suas novas princesas.

Com todas essas revoluções, tivemos enfim Moana, uma menina que é mais heroína que princesa, que não supervaloriza a beleza em relação a qualquer outra característica, e que contém muita presença e atitude, deixando clara sua marca em todo filme. Contrariando a primogênita de Walt Disney, não vemos a personagem ter um romance como peça-chave do enredo de seu filme. O amor valorizado nesse conto não é o romântico, mas o amor para com seu povo e sua família. O longa foi um dos filmes que deram à Disney a chave para abrir a porta de entrada do mundo contemporâneo.

Desde o início do filme, já vemos Moana ser uma personagem que possui características físicas diferentes da maioria das outras princesas. Possui cabelos cacheados, pele e olhos escuros, nariz mais largo, curvas mais acentuadas, e possui roupas típicas da população do Pacífico, que, diga-se de passagem, é muito mais prático para se aventurar pelo mundo afora, refletindo assim sua personalidade de ter um espírito aventureiro e uma sede de liberdade. Moana nos traz uma nova perspectiva de beleza e confiança, é uma princesa real, que se destoa de toda a construção de princesas realizada antes.

Além de ter em seu diferencial sua beleza física, possui grandes habilidades para atividades que são, no contexto geral de narrativas de contos de fada, exclusivas dos homens. Tem a essência da mulher independente - se vira sozinha para navegar, restaurar o coração de Te Fiti e salvar seu povo. Todas

essas características são exemplos de uma quebra de paradigma, fazendo com que Moana seja uma personagem inovadora e mais complexa.

Após o levantamento destes elementos, pôde ser visto que a construção destas protagonistas possui relação entre a temporalidade da narrativa da obra e o contexto cultural vigente não só da época de seu lançamento, como do contexto cultural do conto originário que o longa foi inspirado. Portanto, todas as personagens representam uma transição entre períodos, e é inegável a diferença entre as protagonistas analisadas. Nota-se uma preocupação necessária da Disney em apresentar personagens condizentes com o tempo em que os filmes são lançados, para que gerem conexões com o público e com o contexto social e, assim, continuar prosperando na área de animação.

De mesma sorte, conforme há esta passagem de tempo entre as produções, percebemos que a tendência de se perpetuar antagonistas feministas vilãs é deixada de lado. Enquanto em contos mais antigos temos a imagem de uma bruxa/madrasta má, em *Moana* nem ao menos se tem uma figura própria de vilania, restando o contraste de pensamento e atitude entre a princesa e sua família e o semiDeus Maui. Assim, esses filmes nos trazem a possibilidade de ser deixada de lado a valorização da vilania e rivalidade feminina, mostrando características mais próximas da nossa sociedade atual.

Por sua vez, foi possível perceber o grande papel dos meios de comunicação em nossa sociedade para conseguir tanto perpetuar padrões, quanto auxiliar a promover mudanças. Por mais que os desenhos estudados sejam reflexos de conquistas já realizadas, a comprovação e a manutenção destas só podem ser feitas a partir do reconhecimento, apoio e reforço por parte da mídia. Personagens como Moana auxiliam nesse movimento de romper visões estereotipadas da sociedade e, de fato, promover essas mudanças. Desse modo, nota-se que muito se avançou na representação das mulheres nas produções cinematográficas da Disney, que possuem um grande poder de influência, estimulando um olhar mais igualitário sobre o papel das mulheres na sociedade através dos contos de fadas.

Por fim, pode-se dizer que, através de todo o trabalho, todas as análises feitas, e com o auxílio de diversos artistas contemporâneos questionadores dos padrões discutidos, foi possível obter uma satisfatória compreensão sobre a representação das mulheres nos longas-metragens de animação de contos de fadas da Disney. Através das protagonistas analisadas, foi possível perceber as mudanças nítidas tanto na questão de retratar personagens femininas, como nos temas das animações, sendo possível ver uma quebra desse estereótipo da

“princesa clássica” sem a presença de pares românticos ou castelos de forma mais direta, por mais que, de forma não tão direta, a presença do castelo esteja presente em todos os filmes dos estúdios Disney até os dias atuais, sendo uma marca registrada da empresa, onde todo filme se inicia com a aparição desse castelo mágico, nos remetendo a este mundo encantado de fascinação, marca essa, característica da Disney como um todo. Além da diversidade de estilos artísticos presentes. Com isso, foi possível compreender o papel dessas personagens femininas no imaginário da sociedade ao longo dos anos, e como o papel feminino junto com seus estilos artísticos vão sendo transformados ao longo do tempo.

Portanto, podemos perceber que o intuito deste trabalho foi de perceber o quão impactante pode ser um longa-metragem de animação na vida de não só crianças, mas de toda uma sociedade, e o quanto eles podem influenciar em vários aspectos. Os filmes animados da Disney durante muito tempo perpetuaram, através de sua magia de disneyficação, um conceito de mulher ideal inalcançável. Porém foi possível perceber uma mudança nítida, e não só Moana, como outras personagens como Merida (2012), Anna e Elsa (2013), Raya (2021) e Mirabel (2021) estão contribuindo para este avanço de possuímos personagens diversas em todos os aspectos, e principalmente, personagens reais, que possam trazer representatividade para uma população que nunca antes havia se sentido representada, comprovando assim a importância destes filmes para os ramos da arte, tecnologia, cinema, representação e inclusão social.

6. REFÊRENCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna - do iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

AUAD, Daniela. Feminismo: que história é essa? Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2003.

AUAD, Daniela. Educar Meninas e Meninos: relações de gênero na escola. São Paulo: Contexto, 2006.

AUMONT, Jacques. A imagem. São Paulo: Papirus Editora, 1995.

BANDEIRA, Andréia P. Duas Cinderelas: a Representação das Ilustrações nos Contos de Fadas. Tese (bacharel de artes visuais) - Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC. Criciúma, p. 59. 2011.

BARBOSA, Alberto Lucena. Arte da animação. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BARROS, Roberta. Elogio ao toque: ou como falar de arte feminista à brasileira. 1ª Edição. Elogio ao Toque, 2016.

BEAUVOIR, Simone de. O Segundo Sexo, v.I, II. Tradução Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

BENFATTI, Denio Munia; SANTOS Jr., Wilson Ribeiro dos. Expressionismo Cinematográfico, Arquitetura e Cidade. Impulso, Piracicaba, 2006. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/publication/276354287_Expressionismo_Cinematografico_Arquitetura_e_Cidade>. Acesso em: janeiro de 2022.

BERGER, John. Modos de ver. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BETTELHEIM, Bruno. A Psicanálise dos Contos de Fadas. 16. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

- BONNICI, T. Teoria e crítica literária feminista: conceitos e tendências. Maringá: Eduem, 2007.
- BOURDIEU, P. O poder simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BRAGA, João. Reflexões sobre Moda: Volume II. 2. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2007.
- BRAGA, João. História da moda: uma narrativa. 8. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2009.
- BUITONI, Dulcília Schroeder. Imprensa Feminina. São Paulo: Ática, 1990.
- BUITONI, Dulcília Schoeder. Mulher de Papel. São Paulo: Edições Loyola, 1981.
- CABRAL, Francisco; DÍAZ, Margarita. Relações de gênero. In: SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE BELO HORIZONTE; FUNDAÇÃO ODEBRECHT. Cadernos afetividade e sexualidade na educação: um novo olhar. Belo Horizonte: Gráfica e Editora Rona, 1998, pp.142-150. Disponível em: <http://adolescencia.org.br/upl/ckfinder/files/pdf/Relacoes_Genero.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2021.
- CADETE, Gabriel. A polêmica do livro SEX da Madonna e o conservadorismo na época (+18). PapelPop, 2018. Disponível em: <<https://www.papelpop.com/2018/08/a-polemica-do-livro-sex-da-madonna-e-o-choque-no-conservadorismo-da-epoca-18/>>. Acesso em: 24 de novembro de 2021.
- CALANCA, Daniela. História social da Moda. São Paulo: SENAC, 2008.
- CAMPBELL, J. O herói de mil faces. 10. ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CÁNEPA, Laura Loguercio. Expressionismo Alemão. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). História do cinema mundial. São Paulo: Papirus Editora, 2006.
- COELHO, Nelly Novaes. O Conto de Fadas. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991.

CONCEIÇÃO, Antonio Carlos Lima da. Teorias Feministas: da "questão da mulher" ao enfoque de gênero. RBSE. Revista Brasileira de Sociologia da Emoção (Online), v. 8, p. 738-757, 2009.

DA MATA, Sérgio e Giulle Vieira. Os Irmãos Grimm Entre Romantismo, Historicismo e Folclorística. Fênix – Revista de História e Estudos Culturais, Ouro Preto, Abril/Maio/Junho de 2006. Vol. 3 Ano III nº 2. Disponível em: <https://www.repositorio.ufop.br/bitstream/123456789/7452/1/ARTIGO_Irm%c3%a3osGrimmRomantismo.pdf>. Acesso em: abril de 2021.

DE ALMEIDA, Mariana Silva. O Eterno Clássico: Branca de Neve, História e Recorte do Passado, Referência e Influência do Presente. 2017. 125 páginas. Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

DIANA RIBEIRO. Obvious, 2009. Alexsandro Palombo: Humor Chic Ilustrado. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2011/05/humor_chic.html>. Acesso em: 27 de dezembro de 2021.

FARIAS, Francy. RUBIO, Juliana. Literatura infantil: A contribuição dos Contos de Fadas para a Construção do Imaginário Infantil. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 3 - nº 1 – 2012.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações. In: Encontro nacional de história da mídia, 7. Fortaleza, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>> Acesso em: 13 setembro. 2021

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FREIRE, Marcelo Ghizi. Lendo a Ilustração ou Ilustrando a Leitura. 2004.

GABLER, Neal. Walt Disney: O triunfo da imaginação americana. Osasco: Novo

Século, 2009.

GAMBA JUNIOR e SENNA, Nilton G. G. e Marcelus G. S. De Caligari à Rainha Má: a influência do Expressionismo Alemão no filme Branca de Neve e os sete anões. ALCEU, Rio de Janeiro, Volume 16, dezembro de 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v17.ed33.2016.155>>. Acesso em: janeiro de 2022.

HAMILTON, Andrew. Herder's Theory of the Volksgeist. Counter-Currents, 2011. Disponível em: <<https://counter-currents.com/2011/05/herders-theory-of-the-volksgeist/>>. Acesso em: janeiro de 2022.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Romantismo. História das Artes, 2022. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-19/romantismo/>>. Acesso em 11 de março de 2022.

KATY WATSON e SARAH TREANOR. BBC News, 2016. As razões por trás da epidemia de obesidade no país mais gordo do mundo. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160119_tonga_obesidade_lgb>. Acesso em: 20 de julho de 2021

KHÉDE, Sonia Salomão. Personagens da literatura infanto-juvenil. São Paulo: Ed. Ática, 1986.

Krutak, Lars. Embodied Symbols of the South Seas: Tattoo in Polynesia. LARS KRUTAK Tattoo Anthropologist, 2013. Disponível em: <<https://www.larskrutak.com/embodied-symbols-of-the-south-seas-tattoo-in-polynesia/>> Acesso em: 11 de maio de 2021.

LA HAYE, Amy e MENDES, Valerie. A moda do século XX. São Paulo: Publifilha, 2003.

LAVÉ, James. A roupa e a moda: uma história concisa. 13. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LEVENTON, Melissa. História Ilustrada do Vestuário - Um estudo indumentário, do Egito Antigo ao final do século XIX, com ilustrações dos mestres Auguste Racinet e Friedrich Hottenroth. Rio de Janeiro: Publifolha, 2009.

LIRA, Bertrand de Souza. Luz e sombra: uma interpretação de suas significações imaginárias nas imagens do cinema expressionista alemão e do cinema noir americano. 2008, 333 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal: UFRN, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/13678>>. Acesso em: janeiro de 2022.

MASCARELLO, Fernando. História do cinema mundial. Campinas: Papirus, 2006.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.

NAUTA, Melanie, Walt Disney's Moana 'We are Polynesia' - A CDA of Disney's representation of the Polynesian culture inside Moana. Jönköping, 2018. Disponível em: <<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1221570/FULLTEXT01.pdf>> Acesso em: setembro de 2021.

NERY, Marie Louise. A Evolução da Indumentária. 3. ed. Rio de Janeiro: SENAC, 2009.

O'BRIEN, P. 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, p. 155-183, 2015.

PIETERSE, Jan Nederveen. Globalization and culture. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2009.

RIBEIRO, Djamila. O que é: lugar de fala? Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.

ROSA, Tiago Barros. O poder em Bourdieu e Foucault: considerações sobre o poder simbólico e o poder disciplinar. Rev. Sem Aspas, Araraquara, v.6, n.1, p. 3-12, jan./jun. 2017. e-ISSN 2358-4238.

SAFFIOTI, Heleieth I.B. Contribuições Feministas para o Estudo da Violência de Gênero. São Paulo: Cadernos Pagu, 2001.

- SCOTT, Joan. *Genero: uma Categoria Útil Para Análise Histórica*. New York, Columbia University Press. 1989.
- SETIAWATI, Beta. *Americanisation of Non-American Stories in Disney Films*. Surakarta 2016.
- SHAW, G. D. *Seeing the Unspeakable. The art of Kara Walker*. New York: Duke University Press, 2004
- SILVA, Michel. *O cinema expressionista alemão*. R. Urutaguá, Maringá, 2006. Disponível em: <<http://www.urutagua.uem.br//010/10silva.htm>>. Acesso em: janeiro de 2022.
- SIMÕES JR., Pedro Augusto Moraes. *O Eterno Retorno de Nosferatu*. 2009. Disponível em:<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/simoes-pedro-o-eterno-retorno-de-nosferatu.pdf>>. Acesso em: janeiro de 2022.
- TIELLET, Bárbara Coufal. *O imaginário estético moderno e pós-moderno no filme Hollywoodiano: Batman Returns (1992) de Tim Burton*. 2009, 113 f. Dissertação (Mestre em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: PUC-RS, 2009. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=136313>. Acesso em: janeiro de 2022.
- VIGARELLO, Georges. *História da beleza: o corpo e a arte de se embelezar, do Renascimento aos dias de hoje*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- VON FRANZ, Marie - Louise. *As Interpretações dos Contos de Fada*. 3ª Edição. São Paulo: Paulus, 1990.
- WASKO, Janet. *Understanding Disney: the manufacture of fantasy*, Cambridge: Polity Press, 2001.
- WOLF, Naomi. *O mito da beleza*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

7. FILMOGRAFIA

A Branca de Neve e os sete Anões. Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1937. 88min, cor.

El Mundo de la Mujer. Direção: María Luisa Bemberg. Argentina, 1972. 16 min.

Moana - Um Mar de Aventuras. Direção: John Musker, Ron Clements. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2016. 113 min, cor.

Juguetes. Direção: María Luisa Bemberg. Argentina, 1978. 12 min.

Marina Abramovic - The Artist is Present. Direção: Matthew Akers. Estados Unidos, 2012. 106 min.

O gabinete do Dr. Caligari (DVD). Estados Unidos da América: IDX- Interactive Digital, 1920. 52 min.

8. SITES

Alexsandro Palombo. Disponível em:

<<https://www.instagram.com/alexsandropalombo/>> Acesso em: 28 de dezembro de 2021.

AUTOMATTIC. Renata Felinto. Disponível em: Renata Felinto. Disponível em:

<<https://renatafelinto.wordpress.com/>> Acesso em: 27 de dezembro de 2021.

Ghada Amer. Disponível em: <<https://ghadaamer.com/>> Acesso em: 28 de dezembro de 2021.

Kara Walker. Disponível em: <<http://www.karawalkerstudio.com/>> Acesso em: 28 de dezembro de 2021.

Paula Rego. Disponível em: <<http://www.casdashistoriaspaularego.com/pt>> Acesso em: 27 de dezembro de 2021.

The Disney Wiki. Disponível em:

<https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki> Acesso em: 14 de março de 2022.

WENTHEMES. Rosana Paulino. Disponível em:

<<https://www.rosanapaulino.com.br/>> Acesso em: 28 de dezembro de 2021.