

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
HABILITAÇÃO RELAÇÕES PÚBLICAS

Ana Elisa Alves de Carvalho

**PERSONAGENS FEMININAS EM ANIMAÇÕES DOS ESTÚDIOS DISNEY:
TRANSFORMAÇÕES DE PERFIS EM MULHERES COMPLEXAS**

Porto Alegre

2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
HABILITAÇÃO RELAÇÕES PÚBLICAS

Ana Elisa Alves de Carvalho

**PERSONAGENS FEMININAS EM ANIMAÇÕES DOS ESTÚDIOS DISNEY:
TRANSFORMAÇÕES DE PERFIS EM MULHERES COMPLEXAS**

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Relações Públicas.

Orientação: Dra. Nísia Martins do Rosário
Coorientação: Doutoranda Lisiane M. Aguiar

Porto Alegre

2014

ANA ELISA ALVES DE CARVALHO

**PERSONAGENS FEMININAS EM ANIMAÇÕES DOS ESTÚDIOS DISNEY:
TRANSFORMAÇÕES DE PERFIS EM MULHERES COMPLEXAS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado ao departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social -
Habilitação Relações

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Nísia Martins do Rosário (orientadora) - UFRGS

Doutoranda Lisiane M. Aguiar (coorientadora)

Prof. Dra. Fatimarlei Lunardelli (UFRGS)

Prof. Doutoranda Carlise Scalamato (UFRGS)

AGRADECIMENTOS

Agradeço minhas orientadoras, Nísia e Lisiane, pela confiança. Por terem aceitado me guiar nessa jornada e por terem sido boas amigas durante esses meses de loucura.

Agradeço meu namorado, Leonardo, por todo o apoio e companheirismo. Por aguentar minha loucura, por me transbordar de amor.

Por fim, agradeço minha família, a base de tudo nessa vida. Amo vocês.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal compreender a representação das mulheres nos longas-metragens de animação de contos de fadas da Disney. Pretende-se analisar comparativamente três personagens de filmes produzidos em épocas distintas para entender o perfil de comportamento construído para as protagonistas no que se refere às características do feminino. O procedimento metodológico consiste em pesquisa bibliográfica sobre os contos de fadas, o cinema de animação e o papel social das mulheres, contando também no âmbito do empírico com a análise das animações: A Branca de Neve e os Sete Anões (1937), A Bela e a Fera (1991) e Valente (2012). Os principais autores que norteiam a pesquisa são Alberto Lucena Junior (2011) e Gilles Lipovetsky (1997). Como resultado da pesquisa entendemos que os contos de fadas analisados mostram diferentes perfis de personagens femininos: da mulher mais delicada e submissa à mulher independente e corajosa. As personalidades, contudo, não podem ser simplificadas visto que carregam características complexas.

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

RESUME

This paper has as main goal understand the representation of the female characters on full length animated feature by Walt Disney Studios. Is intended to comparatively analyze three characters of different times to understand the kinds of behavior built on the leading figures, regarding the characteristics of feminine gender. The methodological procedure consists of bibliographic research on fairy tales, animation movies and social role of women. At the empiric field, the film analysis of Snow White and the Seven Dwarfs (1937), Beauty and the Beast (1991) and Brave (2012). The main authors that guide the research are Alberto Lucena Junior (2011) and Gilles Lipovetsky (1997). As a result of research we understand that the fairy tales analyzed show different profiles of female characters: from the most delicate and submissive, towards the independent and brave. Those personality's, although, can not be simplified, as they carry complex characters.

Palavras-chave: Comunicação. Gênero. Feminino. Disney. Animação. Filme. Conto de Fadas.

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Objetos metamorfoseados independente de normativas físicas	19
Figura 2: Lanterna Mágica.....	21
Figura 3: Taumastroscópio.....	22
Figura 4: Zootroscópio	22
Figura 5: Praxinoscópio.....	23
Figura 6: Poster de Gertir the Dinosaur.....	24
Figura 7: Walt Disney explicando o funcionamento da Câmera Multiplanos	29
Figura 8: Letreiro Inicial de Branca de Neve e os Sete Anões	42
Figura 9: Livro sendo aberto.....	43
Figura 10: Exemplo de utilização da Câmera Multiplanos.....	44
Figura 11: Exemplo de utilização da Câmera Multiplanos.....	50
Figura 12: Objetos humanizados.....	50
Figura 13: Conotação sexual.....	55
Figura 14: Primeira cena em clima romântico entre os protagonistas.....	56
Figura 15: Os protagonistas brincando juntos na neve	56
Figura 16: Comparação Ataque ao Castelo x Tomada da Bastilha	59
Figura 17: Transformação dos personagens em humanos	59
Figura 18: Características infantis de Merida	62
Figura 19: Merida grunhindo	63
Figura 20: Homens brigando	67
Figura 21: Machucado no rosto de Merida	68

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. CONTOS DE FADAS E CINEMA DE ANIMAÇÃO.....	10
2.1. FANTASIA, ENCANTAMENTO E SOBRENATURAL.....	14
2.2 CINEMA DE ANIMAÇÃO E WALT DISNEY STUDIOS.....	17
3. PAPEL DA MULHER NA SOCIEDADE.....	34
3.1 AS MULHERES DE LIPOVETSKY	38
4. AS MULHERES DE DISNEY	41
4.1 BRACA DE NEVE E OS SETE ANÕES.....	42
4.2 A BELA E A FERA	49
4.3 VALENTE.....	61
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
6. REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
7. ANEXOS – Personagens analisadas.	83

1. INTRODUÇÃO

Surgidos há muitos anos, os contos de fadas são populares ao redor do mundo, atingindo diversas culturas. Não há quem não conheça uma dessas histórias que fazem parte de nossa infância, juventude e inclusive vida adulta. Eles abordam temas como família, amizade, amor e relacionamentos em geral. São voltados ao público infantil de maneira fantasiosa, porém, quando analisados mais profundamente, percebemos que simulam as subjetividades do nosso dia a dia.

Esses contos adquiriram a dimensão que hoje em dia vislumbramos através das obras de Walt Disney, que realizou releituras de contos e fábulas de autores como os Irmãos Grimm, que sabidamente são os criadores de A Branca de Neve e Os Sete Anões, primeira obra a ser adaptada em um longa animado pelos estúdios Disney.

Nesse contexto, temos a imagem das princesas. São mulheres que não necessariamente possuem laços sanguíneos com a Realeza, mas que assim são consideradas em decorrência da construção de sua índole. Essa constituição notavelmente modificou-se ao decorrer dos anos. Branca de Neve era delicada, sonhadora e inocente. Enquanto Merida, princesa do penúltimo conto de fadas lançado pela Disney, apresenta características aventureiras, habilidades atléticas e a busca por 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 desses personagens. Hoje em dia as mulheres buscam ser fortes e independentes, mas em um passado não muito distante essa situação era bem diferente. O foco desse trabalho é analisar comparativamente o perfil das protagonistas - a partir de suas narrativas e de seus comportamentos, gestos, vozes, opiniões, expressões e vestimentas - verificando mudanças na imagem feminina.

A problemática a ser desenvolvida diz respeito a 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 mulheres nos longas-

metragens de animação de contos de fadas da Disney. Para alcançar essa meta os objetivos específicos foram:

- a) estudar comparativamente a construção dos personagens femininos em três épocas distintas, com foco nas protagonistas;
- b) investigar as mudanças nas formas de representações das personagens femininas;
- c) analisar aspectos sociais e culturais dessas mudanças;
- d) entender o papel destinado às mulheres nas narrativas.

Para dar conta destes objetivos, inicialmente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica acerca dos temas contos de fadas, cinema de animação e papel social das mulheres. Para realizar essa revisão na temática conto de fadas, utilizei os autores Bruno Bettelheim (2002), Carolina Fossati (2009 e 2011), Farias e Rubio (2012), Maria Beatriz Facciolla Paiva (1990) e Isabel Vieira (2005). Para os estudos sobre cinema de animação, acionei como referências Alberto Lucena Junior (2011), Carolina Fossatti (2009), Maria Christina Menezes (2005), John Halas e Roger Manvell (1979), Paula Ribeiro da Cruz (2006). O Estudo do papel social feminino deu-se em base dos autores Gilles Lipovetsky (1997), Michelle Perrot (1995), Maria Beatriz Nader (2002), Sherry Ortner (1979), Simone De Beauvoir (1980) e John Berger (1999).

Após, desenvolveu-se uma análise que iniciou com a descrição das especificidades do objeto, seguida pela inferência teórica previamente adquiridos referente ao assunto completando-se com a interpretação dos dados obtidos.

A partir da pesquisa bibliográfica, mais especificamente a partir dos aportes teóricos de Lipovetsky (1997) em *A terceira mulher*, que inspirou minha análise, pretendo verificar se as personagens correspondem ao proposto pelo autor. O leitor poderá perceber que busquei avançar na reflexão a partir da análise do material empírico e, nessa perspectiva, proponho compreender o papel social da mulher apresentado nos filmes a partir de três conjuntos de características que não se organizam de forma tão distinta. Com base na categorização feita por Lipovetsky, procuro defender que em dois dos longas-metragens não há papéis sociais tão delineados para as mulheres, os traços de cada categorização acabam se misturando nos personagens analisados.

Assim, só na personagem Branca de Neve foi possível distinguir claramente as particularidades da primeira mulher.

Esta abordagem será melhor desenvolvida nas considerações finais, onde abordarei as preposições de Bechdel Test (2014), articulando seus objetivos e emprego. A transformação da representação feminina nos longas-metragens de animação pode passar despercebida para um olhar mais desatento. Porém, com o desenvolvimento deste trabalho, tais aspectos serão trabalhados de forma a esmiuçar as características determinadas na formação de cada personagem a fim de abordar essas especificidades.

Sobre a questão da representação, Marcus Bank (2009) afirma que a coisa que é vista, no caso, as personagens, não são meras substitutas para as coisas representadas. Elas possuem propriedades próprias: estão incluídas em processos sociais, suas formas são representadas por um conjunto de códigos, e, por trás de tudo isso, existe uma intenção que pressupõe um espectador. Ao longo desse estudo, serão realizadas as análises dos códigos de representação no contexto social, para decifrar que mulher é essa que está representada nos filmes de Walt Disney.

Os filmes de longa-metragem de animação fazem parte da infância e adolescência de muitas pessoas e influenciam, em certos aspectos, suas formações. Comigo não foi diferente, a escolha do tema surgiu a partir do meu gosto pessoal por esse tipo de película. 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 próprios. Portanto, uma imagem apresentada em um filme interfere no modo como as pessoas enxergam a si mesmas e como enxergam o mundo.

A importância do estudo sobre a representação feminina nos longas-metragens de animação de contos de fadas da Disney reside na análise da sociedade antiga e atual, na perspectiva da fantasia dos contos de fadas e suas alterações. Com esse estudo, é mais fácil pontuar a forma como a sociedade enxerga o papel da mulher, tendo em vista que esse tipo de obra é amplamente difundido.

Não podemos negar a influência que os meios de comunicação possuem perante nossa sociedade. Sua disseminação nos dias atuais é instantânea, com um alcance global, sendo um incomensurável meio de formar

opiniões. Os filmes de animação são responsáveis por um aspecto da educação não somente infantil como também dos adultos. Muitos são os valores passados aos espectadores, e esses são difundidos e legitimados.

Deste modo, o trabalho apresentado foi dividido em dois capítulos teóricos e um capítulo de análise do *corpus*. Inicialmente, de forma a contextualizar as obras cinematográficas em questão, foram introduzidos sob sub capítulos os conceitos de contos de fada, mostrando sua origem, forma e importância; cinema de animação, onde veremos sua evolução e a técnica; e, finalmente, os Estúdios Disney.

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.

A pesquisa empírica foi direcionada à análise de três longas-metragens de animação de contos de fadas, produzidos em três épocas distintas. Buscamos datas tão diversas para melhor ilustrar a diferença de representação, e verificar se acompanharam ou não a transformação do papel feminino na sociedade. Assim, no quarto capítulo foram estudados os longas-metragens através das personagens Branca de Neve (1937), Bela (1991) e Merida (2012). Não me deterei em toda a narrativa dos filmes, mas selecionarei algumas sequências para melhor auxiliar a análise do *corpus*, com referências na base teórica a seguir.

2. CONTOS DE FADAS E CINEMA DE ANIMAÇÃO

2.1. FANTASIA, ENCANTAMENTO E SOBRENATURAL

Neste capítulo bibliográfico abordarei as temáticas: contos de fadas e cinema de animação. Pretendo aqui embasar teoricamente os aspectos que serão necessários para a análise do *corpus* nos capítulos posteriores. O exame levará em tela aspectos históricos e consequências psicológicas dos contos, até questões de ordem histórico-estrutural cinematográfica. Estudar estes pontos é importante para entender como se dá a narrativa dos longas-metragens, bem como para compreender como se organizam os elementos que compõe a animação e representação das personagens.

Alguns autores são contra a utilização do termo “fada” para a designação dos contos de fadas visto que, na maioria deles, não há citação ou referência alguma dessas mulheres mágicas no enredo da história. Contudo, adoto a expressão conto de fadas para o estudo do presente trabalho por dois fatores. Inicialmente, por ele já estar presente na cultura popular e, segundo, pela descrição do termo no dicionário. Fada, conforme descreve o Dicionário Aurélio, significa “Ser imaginário representado numa mulher dotada de poder sobrenatural”¹. Mesmo que os personagens aqui estudados não possuam poderes sobrenaturais, as histórias das quais fazem parte são atravessadas pela magia, pelo extraordinário e pelo sobre-humano. A partir daí, podemos diferenciar o conto de fadas do conto normal. Assim, neste estudo entendo o conto de fadas como aquela história caracterizada por fantasia, encantamento e sobrenatural, onde o personagem principal precisa enfrentar obstáculos antes de atingir seu final feliz, seguido por uma conclusão moral (BETTELHEIM, 2002).

Este caráter moral é encontrado, mesmo que discretamente, em todos os contos de fadas. No mundo Disney, esse aspecto faz parte do “pacote” final da obra. Segundo Fossatti (2011), além da fantasia, da imaginação e do entretenimento, existe a necessidade de questionar a autoridade cultural que é passada por tais contos, tendo em vista que eles auxiliam a legitimar

¹ FADA. In: Dicionário Aurélio. 2014. Disponível em <<http://www.dicionariodoaurelio.com/Fada.html>>. Acesso em 27.03.2014.

determinados valores, comportamentos, modos de existir. Além disso, trazem representações que são uma forma de projeção do mundo “real”.

Por esses motivos, o conto de fadas atrai não somente o público infantil, como também aguça o encantamento dos adultos. Conforme Fossatti (2011) a essência dos contos de fadas encontra-se nas disposições naturais opostas do ser humano, o amor pelo real e a atração pelo fantástico. Acrescenta a autora que os elementos constituintes dialogam com o inconsciente e permitem experiências só possíveis no imaginário.

A oralidade foi a primeira forma de disseminação destes contos, seguida por obras literárias e fílmicas. Conforme descreve Bruno Bettelheim (2002, p. 6), eles foram sendo recontados ao longo do tempo, se tornando cada vez mais refinados e transmitindo significados.

A origem, segundo Farias e Rubio (2012), deu-se na França no fim do século XVII sob iniciativa de Charles Perrault com a finalidade de entreter a corte do rei Luiz XIV. Eram os relatos das vidas de camponeses, governantas e serventes que embasavam a criação desses contos. Anos mais tarde, com a idealização da mulher perfeita e a introdução das fadas na cultura ocidental, essas histórias receberam um caráter fantástico e educativo. Foram os próprios franceses que criaram o termo “*Conte de Fee*” que logo se tornou o “*Fairy Tale*” em inglês. No Brasil eles surgiram apenas no século XIX.

Diferente de outros tipos de narrativas, os contos de fadas descaracterizam o tempo e local onde a história ocorre. Isso fica evidenciado pelo uso de termos como “Era uma vez”, “em um país distante”, etc. Apesar disso, iniciam-se em lugares familiares onde qualquer pessoa comum poderia ser inserida, como nos filmes que serão analisados no presente trabalho nos próximos capítulos.

Maria Beatriz Facciolla Paiva (1990, p. 13) bem trata acerca deste assunto:

Percebe-se nos contos a composição de dois mundos que se inter-relacionam: o mundo “mágico” e o mundo real que se assemelha ao cotidiano do homem comum. As figuras do “mundo mágico” são entes que nunca vimos, mas imaginamos como são: as bruxas, mulheres e homens sábios, anões, gigantes e animais que falam. Acontecem milagres e transformações, figuras que voltam a viver, a Bela Adormecida que dorme cem anos e continua bonita e jovem, etc. Raramente o conto se inicia no “mundo mágico”, mas sim no cotidiano do mundo de cá, até que surge o elemento mágico que nos transporta para o outro mundo.

À luz de Vieira (2005), que afirma que os contos de fadas se apresentam como uma maneira encontrada pela humanidade para propagar experiências que não encontramos condições de explicar de maneira lógica e formal, podemos encontrar o ponto onde esse formato de ficção desperta tanto interesse nas pessoas, independente de sua idade. Ela é capaz de expressar o que não conseguimos ilustrar logicamente.

Através dos contos de fadas somos capazes de transmitir os mais profundos, delicados e até mesmo sombrios sentimentos encontrados na natureza humana. Não é apenas de amor e final feliz que sobrevivem os contos. Temas como inveja, mentira e morte também são comumente abordados.

Seu enredo gira em torno de um herói ou heroína, que possui uma origem, seja ela familiar ou cultural. Esse herói ou heroína está passando por algum impasse e em certo momento necessita que algo extraordinário aconteça para chegar a uma solução satisfatória. E conforme Farias e Rubyo (2012) descrevem, os personagens possuem qualidades bastante fortes. Os bons são, por exemplo, muito bonitos, generosos, valentes e gentis, enquanto os maus são feios, destrutivos e terríveis. A luta entre estes núcleos é sempre difícil, mas o bem acaba sempre por imperar sobre o mal.

Esse é o modelo encontrado em todos os filmes que serão analisados nesse trabalho. Por exemplo, no primeiro longa-metragem de contos de fadas de Walt Disney, Branca de Neve, a heroína é a mais linda e generosa do reino, possui uma origem familiar e precisa se esconder de sua madrasta, o impasse. Para a realização do final feliz, foi necessário o beijo mágico e extraordinário.

Tais características fazem dos contos de fadas materiais perfeitos para filmes de animação, que também não possuem a obrigação de representar a realidade como ela é. Através de técnicas cinematográficas, que mais adiante serão descritas, a animação representa muito bem essa linguagem que, na sua essência, é simples e facilmente compreendida por qualquer tipo de público, gerando identificação. Abre-se assim a possibilidade de utilização do cinema como uma forma de arte da memória e da imaginação, podendo quebrar estigmas de representação dando a possibilidade de alterar-se noções de

tempo e ritmo, sonhos e emoções, correspondendo deste modo a complexidade das experiências humanas (FOSSATI, 2011).

Essa compreensão da realidade é adquirida de diversas formas, de acordo com a experiência de cada vivente. Os contos de fadas auxiliam as crianças, ainda não muito experientes, a refletirem sobre o universo ao seu redor através do estímulo da imaginação e da curiosidade. Mas também auxiliam os adultos a enriquecerem-se psicológica e intelectualmente, a partir do momento em que estes são sempre finalizados com algum aspecto moral que transmite mensagens e remete a uma reflexão em torno da realidade atual, independente da data de suas criações.

A animação *Shrek*, dos *Estúdios DreamWorks*, é um grande exemplo desta empreitada da animação focada no público mais velho. O longa conta com um enredo encantado às avessas, onde os contos clássicos são satirizados. A personagem feminina, a princesa Fiona, por exemplo, ao longo da trama se transforma em um monstro. Esta é a animação preferida entre os adultos, segundo pesquisa realizada pela BBC².

Mas foi Walt Disney e suas animações os responsáveis pela popularização e perpetuação de releituras de diversos desses contos através do cinema. Os contos clássicos ganharam maior visibilidade em vários formatos, viraram filmes, produtos em prateleiras e inclusive parques temáticos. Por esse motivo, suas obras serão objeto de estudo para o presente trabalho, conforme será visto a seguir.

2.2 CINEMA DE ANIMAÇÃO E WALT DISNEY STUDIOS

Para compreender melhor esse formato de cinema, a seguir serão abordados aspectos do desenvolvimento do cinema de animação, seguido pela história do grande responsável pela sua popularização na cultura de várias gerações, Walter Elias Disney.

Estudar a história do cinema de animação não é uma tarefa fácil. A bibliografia sobre o tema ainda é muito escassa. Marcelo G. Tassara, autor do

² Disponível em <http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2009/01/090127_shrekfilmeinfantilpreferido_n.p.shtml>. Acesso em 20/06/2014.

prefácio do livro “A arte da Animação: técnica e estética através da história”, de Alberto Lucena Junior (2011) reflete sobre duas importantes questões. A primeira é o fato de o cinema de animação ser bastante desvalorizado frente ao cinema convencional, apesar de seus artefatos terem sido os percussores da história dessa arte. Para ele, a cada cem filmes, apenas um é considerado como legítimo filme de animação. A segunda questão é o “fenômeno Disney”, que acabou tornando a animação em “coisa de criança”. Fatores que geram o desinteresse dos estudiosos a respeito do tema.

Porém, como veremos com este trabalho, os tempos estão mudando, e junto com ele o cinema de animação. Não apenas as transformações tecnológicas, mas também as transformações de temática e de enredo, que estão modificando o formato dessa arte e o perfil de seu público alvo, chamando, assim, a atenção para novos estudos e pesquisas a respeito do tema.

A história do cinema de animação foi marcada por importantes evoluções, não somente em termos tecnológicos. Antigamente seu público alvo era infantil, hoje em dia observamos uma extensão dessa visibilidade também para o público adulto. Antigamente, o formato dos longas-metragens era uma história de romance musicada. Nos dias de hoje, observamos uma espécie de aventura misturada com comédia. Até mesmo a representação de seus personagens é feita de maneira diferente. O cinema de animação está acompanhando o desenvolver da sociedade, como será visto ao longo do presente estudo.

Walt Disney ainda é referência mundial quando o assunto é animação, mesmo após a sua morte e com a criação de diversos outros estúdios que alcançaram visibilidade, como *DreamWorks Animation SKG* e *20th Century Fox*. Mas juntos, esses e outros profissionais extremamente qualificados consolidam a animação na história do cinema.

A arte da animação é uma mistura de técnica (manuseio de instrumentos) e da linguagem audiovisual, utilizando-se a fusão desses dois fatores para sua criação. Essa capacidade de expressão através de símbolos é que nos diferencia de outros animais. Cinco elementos compreendem a base da linguagem da animação, são eles: linha, superfície, volume, luz e cor. São eles que controlam a comunicação visual da animação (LUCENA, 2011).

Diferente da câmera de foto e vídeo, que captam o representado na realidade, a técnica de animação permite uma linguagem própria. Seus criadores possuem liberdade única para controlar os elementos visuais (LUCENA, 2011). São esses fatores diferenciais que tornam o cinema de animação um objeto de estudo tão ou ainda mais interessante do que o cinema habitual.

Essa possibilidade de metamorfosear objetos independente de normativas físicas e de dar vida para as artes visuais é uma das grandes vantagens do cinema de animação perante o cinema convencional, principalmente no que diz respeito às transições de cenas. Carolina Fossatti (2009, p.2) defende esta possibilidade de liberdade proveniente do cinema de animação, dizendo que a capacidade de se determinar movimento a algo desenhado acaba por expressar de modo diferente tudo aquilo que acontece em cada frame, abrindo o leque de possibilidades de metamorfoses da animação.

Figura 1: Objetos metamorfoseados independente de normativas físicas



Fonte: Captura de Tela

A origem da palavra animação vem do latim *animare*, que significa dar vida³. Possui em seu âmago a essência de movimento, e essa é a atração visual mais intensa de atenção. Notamos o desejo de criação de movimento

³ ANIMAÇÃO. In: Priberam Dicionário. 2014. Disponível em <<http://www.priberam.pt/dlpo/anima%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em 03.05.2014.

muito antes da criação da palavra “cinema”. Por exemplo, em cavernas são encontradas pinturas de animais com muito mais pernas do que possuem na realidade, sugerindo movimento.

Essa tendência de representar movimento permanece presente na história da arte até os dias atuais. Porém, diferentemente do desenho e da pintura, onde a natureza já oferece a matéria prima para sua realização, na animação foram necessários séculos de desenvolvimento tecnológico para que isso fosse possível no cinema (LUCENA, 2011).

O desenho animado é apenas uma das técnicas de animação. Antes dele existiam as sombras chinesas, marionetes, cinema de bonecos e até mesmo os efeitos especiais em filmes interpretados por atores. A capacidade de dar vida a um objeto inanimado é o grande milagre da animação (FOSSATTI, 2011).

Essa impressão de movimento é chamada de efeito *phi*. Menezes (2005) argumenta que o cinema não trabalha com o movimento, e sim com essa ilusão: a técnica consiste em congelar instantes (quadros) e projetá-los a uma velocidade tal que nossos olhos são incapazes de distinguir entre um e outro, formatando um movimento aparente. A fim de aprimorar esse efeito, diversas técnicas foram criadas ao longo da história, possibilitando cada vez mais realismo – adiante mostraremos que hoje em dia o realismo não é sinônimo de excelência, mas por muito tempo foi o buscado pelos grandes estúdios de animação. John Halas e Roger Manvell (1979, p. 27) argumentam que “na realidade, as qualidades essenciais da animação começam onde a ação real dos filmes termina”.

Foi após o Renascimento, período de muitas transformações na vida humana, que começaram a ser desenvolvidas as ideias que resultaram nos primeiros dispositivos da animação. No século XVII, as pessoas já tinham acesso à informação e a objetos resultantes de inovações científicas que contribuíram para o crescimento e interesse da população pelo conhecimento (LUCENA, 2011). Em 1645, Athanasius Kircher expôs ao público a lanterna mágica, antecessora dos aparelhos de projeção atuais. Consistia em uma caixa portadora de uma fonte de luz e de um espelho curvo, através do qual se projetavam imagens derivadas de slides pintados em lâminas de vidro. Em 1736, Pieter Van Musschenbroek conseguiu produzir a ilusão de movimento na

primeira exibição animada da história, demonstrando que um disco giratório com imagens em sequência poderia produzir a ilusão de movimento (LUCENA, 2011). Em 1794, Etienne Gaspard Robert, explorou comercialmente esse novo formato de entretenimento proporcionado pela lanterna mágica com o espetáculo *Fantasmagorie* (LIMA; CUNHA, 2012).

Figura 2: Lanterna Mágica



Fonte: Blog Máquina de Cinema ⁴

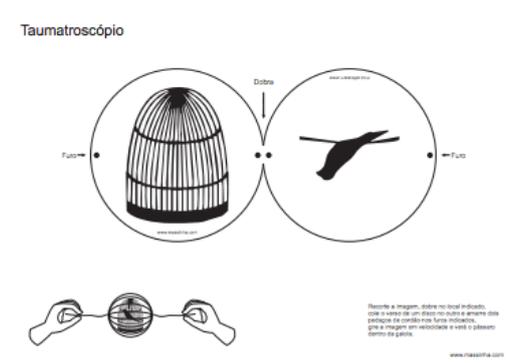
Contudo, estes primórdios da animação não continham, ainda, o caráter dos contos de fada que conhecemos. Sua essência era muito mais voltada ao público adulto em geral, abordando temáticas sombrias que acabavam por cair no gosto popular. Lucena Jr. aponta acerca do espetáculo *Fantasmagorie*, que

Como o nome sugere, o show tinha uma concepção macabra, assustadora, a exemplo dos modernos filmes de assombração, que também gozam de popularidade. Nada mais adequado para explorar a necessária escuridão do ambiente no qual as projeções eram possíveis (2011, p. 31).

Os primeiros aparelhos ópticos a realizarem experiências com o fenômeno da ilusão do movimento foram a Roda de Faraday e o Taumatoscópio, respectivamente em 1830 e 1832, mais de 100 anos antes do primeiro longa-metragem de animação a possuir visibilidade mundial (MENEZES, 2005). Derivado dos mesmos princípios das invenções anteriores, em 1834, William Horner criou o Zootoscópio. Segundo Carolina Fossatti (2011, p. 3) “os desenhos eram dispostos em um tambor, espaçados por pequenas frestas que permitiam a sensação de movimento”.

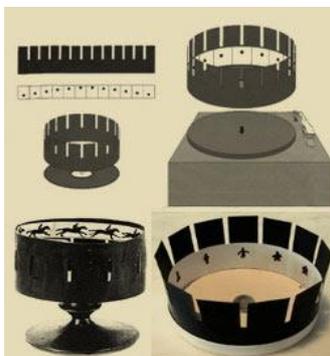
⁴ Disponível em < <http://maquinadecinema.blogspot.com.br/2012/01/lanterna-magica.html> >. Acesso em 02.04.2014.

Figura 3: Taumastroscópio



Fonte: Blog Julia Gonzales⁵

Figura 4: Zootroscópio



Fonte: Blog Animacopio⁶

Contudo, apesar de apresentarem uma evolução gradual, esses aparelhos ainda eram incapazes de reproduzir o mundo real, limitando-se apenas a desenhos e slides projetados. Naquela época, ainda não existia aparelhos capazes de captar as 12 fotografias por segundo, o mínimo necessário para dar a ilusão de movimento real a um desenho (MENEZES, 2005).

Em 1877, Emilie Reynaud criou o praxinoscópio, um sistema de espelhos e lentes que projetava figuras sobre uma tela, dando início a tecnologia do cinema. Portanto, a animação se mostra mais antiga que o próprio cinema (FOSSATTI, 2009). Aliado à fotografia e a estudos sobre

⁵ Disponível em < <http://julia-gonzales.blogspot.com.br/2011/10/taumatroscoPIO.html>>. Acesso em 02.04.2014.

⁶ Disponível em < <http://animacopiofestival.blogspot.com.br/2012/06/zootroscoPIO-tramatroscoPIO-e.html>>. Acesso em 02.04.2014.

anatomia, em especial ao funcionamento do olho humano, o praxinoscópio foi referência em estudos sobre animação.

Figura 5: Praxinoscópio

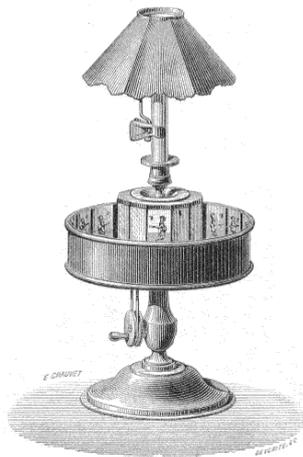


Fig. 2. — Le Praxinoscope.

Fonte: Wikipedia⁷

Foi então quando os irmãos Lumière, em 1895, inovaram tecnologicamente o cinema de animação com o advento do cinematógrafo. O objeto servia tanto para filmar quanto para projetar. A novidade era tanta, que causou grande assombro na sociedade. Mesmo apresentando filmes curtos, o sucesso foi garantido (LUCENA, 2011). Essa produção foi a precursora dentre as animações que utilizaram integralmente da técnica frame a frame, essencial ao cinema de animação como o conhecemos (FOSSATTI, 2009), sendo a fundação da era digital que hoje vivenciamos.

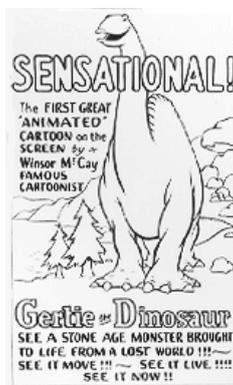
O final do século XIX foi marcado por muitas evoluções na vida da população mundial em todos seus aspectos. O avanço do cinema alimentou expectativas culturais de uma sociedade com economia e indústria nascentes. A arte aproveitou desse anseio para realizar revoluções tecnológicas e obras cada vez mais grandiosas, fomentando concorrência num ambiente propício à fantasia (LUCENA, 2011).

O início do século XX, com o nascimento das salas de cinema, marcou o *boom* da animação, principalmente entre os anos de 1910 e 1940. (FOSSATTI, 2009). O artista norte americano Winsor McCay foi um nome indispensável

⁷ Disponível em < <http://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope> >. Acesso em 02.04.2014.

para essa evolução. Ele, que já possuía fama e reconhecimento na área das artes plásticas, foi responsável por várias inovações técnicas de animação até o lançamento, em 1914, de *Gertie the Dinassour*, considerado o primeiro grande marco do cinema de animação. Neste filme, o artista incorporou todas as suas conquistas e utilizou cerca de dez mil desenhos. (LUCENA, 2011) A repercussão foi tanta, que a partir dele muitos outros filmes foram criados e muitos artistas, responsáveis pela animação como é conhecida hoje em dia – como Walter Lantz (criador do Pica-Pau) e Dick Huemer (um dos responsáveis pela fama da Disney) -, dando continuidade a esse desenvolvimento.

Figura 6: Poster de Gertie the Dinosaur



Fonte: Site Animation Now And Then⁸

Com tais adventos e tecnologias que permitiam a animação cair no gosto popular, começaram a surgir demandas mercadológicas: curto prazo e baixos custos. Diante disso, nasceram os estúdios que, até a década de 1920, foram responsáveis pela industrialização do setor. (CRUZ, 2006). O caminho natural desta forma de arte então deu abrangência para a criação de concorrência e aperfeiçoamento da mão de obra até então existente.

Podemos dividir, segundo Maria Christina Menezes (2005), a história da industrialização da animação em dois momentos: o primeiro é a procura pela perfeição técnica buscando impressão de realidade, e o segundo é a quebra desse realismo a partir das necessidades da produção para televisão.

Quando a animação deixa de ser experimental e transforma-se em um produto rentável, viu-se necessário a priorização de algumas técnicas em

⁸ Disponível em < <http://www.animation-now-and-then.com/page9.htm> >. Acesso em 02.04.2014.

detrimento de outras, criando regras de produção. Como citado, é nesse momento que surgem os estúdios de animação.

Antes de partir para a história do estúdio em foco nesse trabalho (o de Walt Disney), é necessário apresentar o que deu origem ao seu império. John Randolph Bray trabalhava como ilustrador de histórias em quadrinhos de grande sucesso quando resolveu empreender e criar seu próprio estúdio.

Segundo Lucena (2011), John Randolph Bray está para o cinema de animação assim como Henry Ford está para a indústria automobilística, tamanha sua inovação na maneira de produzir filmes. Visando a produtividade necessária para acompanhar as produções televisivas, Bray viabilizou suas produções com quatro pontos. Lucena Jr. ainda destaca,

Primeiro, descartar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo, abandonar a produção individual e partir para a divisão de trabalho; terceiro, proteger os processos por meio de patente; quarto, aperfeiçoar a distribuição e o marketing dos filmes (2011, p. 63).

Naquela época, apenas o estúdio de Raoul Barré concorria com Bray. Para se destacar no mercado que exigia cada vez mais agilidade dos artistas, Barré teve que buscar novas formas de produção, visto que Bray patenteava todas as suas criações. A solução encontrada por ele baseava-se em um sistema de cortes. Dependendo da necessidade da cena, ora ao personagem, ora o cenário, ficavam estáticos. Possibilitando, assim, mais agilidade em suas criações.

Porém, a descoberta mais revolucionária para a época, veio em 1914: o acetato (folhas de celuloide transparentes). Este material permitia elaborar separadamente diversas camadas de imagens, gerando, assim, melhores ilusões de movimentos, planos e profundidades. Curiosamente o autor dessa descoberta, Earl Hurd, caiu no esquecimento, visto que não aproveitou sua descoberta para a criação de nenhuma obra (LUCENA, 2011).

Outra descoberta importante foi a rotoscopia, pelos irmãos Fleischer (criadores de personagens como Popeye e Betty Boop), em 1921. Este elemento consiste “na projeção quadro a quadro, de cenas filmadas no mundo real sobre a prancheta de animação, para servirem de modelo para os movimentos dos personagens” (2005. p. 36). Esta técnica foi responsável por uma reprodução mais eficiente do realismo na animação.

Esta técnica foi responsável por uma reprodução mais eficiente do realismo na animação além de tornar o trabalho dos animadores menos repetitivo e, conseqüentemente, mais rápido. Segundo Lucena (2011), é quando entendido o princípio fundamental da animação que essa evolução técnica é automatizada: sua completa artificialidade.

Com um avanço gradualmente acelerado em ritmo tecnológico, natural seria o surgimento de um estúdio capaz de exercer destaque no cenário da animação cinematográfica mundial e manter-se como referência até os dias de hoje. Estamos falando de Walt Disney. Por esse motivo, é essencial abordarmos a sua história e sua incontestável contribuição para o cinema de animação.

O ano de 1923 foi marcado pelo surgimento do estúdio de animação de Walt Disney, em parceria com seu irmão Roy O. Disney e com o animador Ub Iwerks, criando o chamado Disney Brothers Studio. Em 1924, o estúdio foi renomeado para Walt Disney Studios e seu foco inicial era a produção de curta-metragens de animação (FOSSATTI, 2011, p. 34).

Nessa época, o mundo, principalmente o continente europeu, passava por uma fase de recuperação sociocultural advinda da Primeira Guerra Mundial. Esse cenário favoreceu o destaque dos estúdios americanos frente aos europeus. Deu-se então o início a grande hegemonia americana no cinema.

Alguns autores afirmam que, apesar de ter estudado a área das artes plásticas e conhecer muito bem as técnicas de animação, Walt Disney não era o melhor dos desenhistas e era consciente disso. Segundo Lucena,

Apesar de desenhar razoavelmente, (Walt Disney) logo percebeu que outros artistas faziam isso melhor do que ele. Concentrou-se no trabalho de direção, com o controle de todo o processo de produção. Havia um reconhecimento geral de que o grande talento de Disney estava na comunicação (2011, p. 98).

Tal fato é afirmado pelos ilustradores do próprio estúdios Disney, que descreviam Walt como um ilustrador mediano, mas que, todavia, possuía impressionante capacidade como contador de história, o que lhe dava o status de referência dentro de seu estúdio.

Com um pouco mais de uma década, o Walt Disney Studios deu um salto incrível de iniciante para fenômeno da animação. Foi responsável pelo o

que é considerado até hoje como a “fase de ouro” da animação, a década de 1940. Isso se deve ao fato da grande sensibilidade tanto artística como empreendedora de Walt Disney.

Além das evoluções técnicas que veremos em breve, Disney revolucionou a forma de pensar sobre animação. Foi a partir de seu pensamento que a animação deixou de ser meramente uma forma de expressão artística e passou a ser considerada como entretenimento. Walt Disney estava interessado em dar prazer e fazer as pessoas rirem, segundo suas próprias palavras (LUCENA, 2011).

Mas isso não significa que ele não estivesse preocupado com a qualidade e estética de suas obras. Sua carreira inteira foi marcada por inovações com a finalidade de criar obras de arte impecáveis e dotadas de vida, fato que foi responsável pelo seu reconhecimento internacional.

Logo nos anos iniciais de seu estúdio, Disney introduziu novidades no formato de produção,

(1) estabeleceu a divisão e trabalho entre animadores principais e assistentes (clean up men); (2) colocou a barra de pinos de registro na parte inferior da mesa de luz, para facilitar a flicagem dos blocos de desenhos (movimento de soltar as folhas em sequências para visualizar o movimento); (3) criou o pencil teste, ou seja, a filmagem em preto e branco dos esboços a lápis, para checar a perfeição dos movimentos; (4) adaptou a máquina fotocopadora para acetatos, evitando assim o trabalho de transferência manual dos (LUCENA, 2005, p. 37).

Notamos com essas atitudes, a preocupação de Disney não somente com a qualidade do material final, mas também com a qualidade do processo de trabalho dos animadores. Segundo Lucena (2011, p.103), a atmosfera no estúdio era de descoberta. Os artistas trabalhavam juntos com a finalidade de resolver problemas e compartilhar soluções Frank Thomas e Ollie Johnson, dois dos melhores profissionais do estúdio Disney, comentam que os animadores tinham que haver-se com os problemas da execução dos desenhos, mas sem a direção de Walt Disney é duvidoso que tivessem descoberto o que fazer.

Conclui-se que Walt Disney, além de ilustrador, também era um ótimo administrador e marqueteiro. Desenvolveu brilhantemente sua carreira em torno da animação e da construção de um império que até hoje é reconhecido não apenas pelo seu talento com animação. Diversas palestras são dadas nos

dias atuais tomando como referência seu modo de administrar seus negócios e a ousadia para revolucionar sua área de atuação.

Essa mescla de talentos foi essencial para esse crescimento estrondoso. Quando Ub Iwerks afastou-se do estúdio por divergências com Disney - que achava que Iwerks era talentoso demais para perder seu tempo desenhando pequenos detalhes, mas este se recusava a trabalhar com assistentes – o responsável pelo desenho de praticamente todos os filmes da década de 20 (inclusive a concepção do ícone Mickey Mouse), fracassou na sua carreira como animador de forma solo até retornar ao estúdio em 1940 (LUCENA, 2011). Isso prova que não bastava o talento para o desenho: sem a visão criativa visionária de Walt Disney, o estúdio não seguiria sua trajetória de grande sucesso.

Entre 1927 e 1928, foram produzidos cerca de 28 curta-metragens. O primeiro personagem a ser lançado foi "*Oswald – The Lucky Rabbit*", que veio a inspirar o personagem Mickey Mouse, seu primeiro grande sucesso com o filme "*Steamboat Willie*", em 1928. Maria Christina Menezes acredita, entretanto, que este reconhecimento se deu não por conta do personagem, visto que não tinha muito a acrescentar ao já existente reinado do personagem Gato Felix, mas sim pela perfeição no sincronismo de movimentos com o som (MENEZES, 2005).

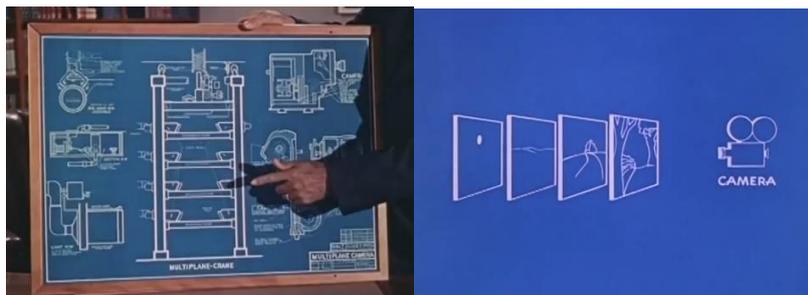
E não parou por aí. Em 1930 seu estúdio já contava com diversos recursos que viabilizaram produções cada vez mais qualificadas, conforme Maria Cristina Menezes (2005) refere o uso de modelo vivo, esqueletos, maquetes articulados, bailarinos, circenses, visitas em equipe a zoológicos e fazendas. Tudo no sentido de aperfeiçoamento dessa arte, proporcionando maior perfeição nos movimentos.

"*Flowers and Trees*" foi o precursor dos filmes coloridos, lançado em 1932. Mas foi em 1937 que o estúdio alcançou aquilo que ficou conhecido como o auge da perfeição do cinema de animação com o lançamento de seu primeiro longa-metragem, *Branca de Neve e Os Sete Anões*, versão animada do conto dos Irmãos Grimm.

A grande inovação dessa película foi a câmera multiplanos, com a qual era possível, como o próprio Walt Disney explica no vídeo "*Walt Disney*

*Introduces the Multiplane Camera*⁹, através do uso de cinco diferentes camadas onde deveriam ser desenhados planos distintos, resultar em uma ilusão mais realista de perspectiva e profundidade. Ou seja, não era uma câmera de fato, e sim uma mesa de animação com vários planos que resultavam em uma percepção de perspectiva e movimento.

Figura 7: Walt Disney explicando o funcionamento da Câmera Multiplanos



Fonte: Youtube¹⁰.

Com essa inovação, o Walt Disney Studios subiu ainda mais seu conceito perante aos outros estúdios da época. Serviu de base para sua construção tecnológica para o que hoje vemos em nossas animações (LUCENA, 2005). O mundo via uma nova forma de criar-se desenhos animados, mais fidedignos de nossa realidade visual, porém sem perder o aspecto livre que faz parte do mundo animado.

Esse sistema demandava investimento de tempo e dinheiro, visto que os ajustes de velocidade, luz e diversos testes de filmagens eram necessários. Portanto, frente ao trabalhoso método de utilização desta tecnologia, Disney utilizava-o apenas em seus longas-metragens, objeto de estudo do presente trabalho. Menezes (2005, P.38) descreve que

*A câmera multiplanos (...) atua levando em conta o princípio perceptivo da semelhança e da diferença. Como sabemos, a velocidade aparente das coisas que se movimentam depende de sua proximidade em relação ao observador. A câmera assume o ponto de vista do observador, e as semelhanças e diferenças de velocidade dos objetos que se movem, em cada plano separado, ajudam a definir as suas distâncias do observador *bem como entre si*. As diferenças de tamanhos, que criam profundidade nos objetos percebidos, são sublinhadas pelas diferenciações de velocidade de movimento, bem como de cor e luz. Trata-se de uma perfeita tradução da linguagem do cinema para a animação*

⁹ Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=kN-eCBAOw60>>. Acesso em 01.04.2014.

¹⁰ Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=kN-eCBAOw60>>. Acesso em 12.04.2014.

Todo esse preparo para realizar a experiência mais próxima possível da realidade para o consumidor gerou bons resultados. A qualidade da sonorização e sincronismo, com a então nova forma de filmagem, criavam para os espectadores a tão almejada ilusão de vida buscada por Walt Disney como condição fundamental para o envolvimento da audiência (LUCENA, 2011). Agora ela não era mais vista como um mero “*cartoon*” com a finalidade de provocar risos, a animação possuía o poder de despertar sentimentos diversos nas pessoas, como tristeza, raiva, paixão, indignação, pena, cumplicidade, euforia e medo (CRUZ, 2006). Tornou-se viável uma narrativa com personagens capazes que gerar compaixão nos espectadores.

A Branca de Neve e Os Sete Anões não foi apenas o primeiro longa-metragem de animação da Disney como também representou um fenômeno, como Lucena (2011) comenta, a personagem transformou-se em uma referência. A música dos Sete Anões ultrapassou gerações, seus personagens foram seguidamente imitados, a bruxa se transformou em um ícone de maldade e os anões viram peças decorativas em jardins residenciais ao redor do mundo.

O filme foi um sucesso de bilheteria, batendo recordes de arrecadamento, arrebatando não unicamente o público infantil, mas sendo referência também para adultos. Ele abriu espaço para uma nova era da animação, que consolidou-se no mercado do cinema. Depois de A Branca de Neve e Os Sete Anões, o estúdio de Disney nunca mais parou de produzir longas-metragens que sempre geravam grande expectativa do público. Essa expectativa é vista até os dias de hoje.

Esses lançamentos só tiveram uma pausa quando, na Segunda Guerra Mundial, os Estúdios Disney foram responsabilizados pela criação de materiais de cunho publicitário para o governo americano. Foi nesse momento que houve a criação, por exemplo, do personagem Zé Carioca, que visava fomentar laços entre os Estados Unidos e os países sul-americanos (FOSSATTI, 2011).

Acabada a Guerra, Disney pôde retomar seus projetos. Foi lançado ao público, no período entre 1950 e 1953, Cinderela, Alice no País das Maravilhas e Peter Pan. Todos adaptações de contos, mantendo a linha de seus longas anteriores mas sempre buscando a melhoria de suas técnicas.

Com o advento da televisão, não somente os Estúdios Disney como todo o ramo da animação se viu obrigado modificar sua forma de criação. Ela exigia maior velocidade entre a criação de uma animação e outra, acarretando, de certo modo, uma simplificação de traços e movimentos. Além disso, a concorrência também ficou mais acirrada. Walt Disney foi inserindo traços de humor em suas criações, característica que permanece nas criações de seus estúdios e são um marco inspirador na atualidade (FOSSATTI, 2009).

Mesmo com essa tendência, Disney continuou investindo, mesmo que em menor escala, nos longas-metragens, sempre buscando o aperfeiçoamento de suas técnicas. Os primeiros trabalhos de animação digital despontam na década de 60, com o desenho dos primeiros gráficos feito nos computadores analógicos (LIMA, 2010). A utilização da computação gráfica foi sendo inserida gradualmente no cinema de animação até chegarmos a quase perfeita reprodução da realidade vista hoje nos filmes 3D.

Porém, ainda na década de 70, os filmes lançados com o formato tradicional continuavam a desbancar o sofisticado aparato computacional. Lucena (2005) utiliza como exemplo o filme *Bernardo e Bianca*, lançado em 1977. Segundo o autor, esse filme caracteriza uma autêntica produção Disney; “história emocionante, soberba caracterização de personagens e animação estupenda”.

O primeiro filme do Walt Disney Studios a fazer uso da computação gráfica em sequências completas foi *Tron - Uma Odisséia Eletrônica*, em 1982, integrando animação à personagens reais. Rapidamente essa tecnologia foi sendo aprimorada. Já o longa-metragem de animação precursor totalmente digitalizado foi *Toy Story*, em 1995. A realização deste filme foi possível graças uma parceria de Walt Disney Studios e Pixar Animation, responsável pela criação do *software* de renderização “*Rendermen*”, que consiste em finalizar e aplicar características fotográficas em frames. (FOSSATI, 2011).

Nesse intervalo de um pouco mais de 10 anos entre o primeiro filme Disney a utilizar a computação gráfica e o primeiro filme totalmente digitalizado, diversos longas-metragens de animação foram lançados. Entre eles *A Pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), *Alladin* (1992), *O Rei Leão* (1994) e *Pocachontas* (1995).

O lançamento de *A Bela e a Fera*, em 1993, foi de suma importância para o mundo da animação, uma vez que sua qualidade foi reconhecida de forma unânime, inclusive incorrendo em sua indicação ao Oscar de Melhor Filme, no ano de 1993, o que acabou por resultar em importantes passos para a animação 3D. Esse longa-metragem combinou as mais modernas conquistas tecnológicas existentes na época, abrindo precedentes para maiores revoluções tecnológicas no cinema de animação até a consolidação do 3D com o lançamento de *Toy Story*. A autora descreve

Em *Toy Story* (Disney; Pixar, 1995), os animadores primeiramente traçaram rascunhos dos personagens; posteriormente, manipularam digitalmente polígonos, preenchendo-os e detalhando-os quadro a quadro com texturas, cores e reflexos. A fim de viabilizar as curvas orgânicas, seus personagens foram esculpido em barro e escaneados com digitalizador tridimensional; na sequência, a informação era traduzida para o computador (2011, p. 51).

A parceria durou onze anos, tendo os estúdios lançado diversos longas-metragens de animação digital em conjunto, até que, em 2006, o advento do filme *Carros* marcou o fim da parceria e a aquisição da Pixar dos estúdios Disney.

Foi inaugurada uma nova era para o Walt Disney Studios e para o cinema de animação, que acompanhou as evoluções constantes do mundo digital, abrangendo de forma satisfatória a busca do público por novas formas visuais modernas que transcendessem as técnicas já conhecidas. O lançamento do primeiro filme animado inteiramente em tecnologia 3D foi *Bolt*, em 2008. Em seguida diversos outros foram lançados, entre eles *Valente* (2012), que será objeto de estudo nos próximos capítulos. O último foi *Frozen: Uma Aventura Congelante* (2013), já é considerado a animação de maior bilheteria da história¹¹.

Mesmo após a morte de Walt Disney, em 1966, seus Estúdios mantiveram sua postura perfeccionista, sua vontade de fazer sempre o melhor possível e entregar ao público final uma forma de aprendizado e entretenimento de grande qualidade. Seu nome manteve-se como referência no ramo da animação desde o lançamento de seu empreendimento, passando

¹¹ Disponível em <<http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/frozen-supera-toy-story-e-se-torna-a-animacao-de-maior-bilheteria-da-historia>>. Acesso em 12 abr. 2014.

por diversas evoluções tecnológicas, até os dias atuais. Isso graças a seu talento, não apenas como animador, mas também como comunicador.

Por esse motivo, as obras desse grande ícone e a forma como ele representou o papel da mulher servirão de objeto para a análise empírica do presente trabalho.

3. PAPEL DA MULHER NA SOCIEDADE

3.1 O PAPEL SOCIAL COMO EXPECTATIVA DE CONDUTA

Para dar seguimento ao estudo, realizaremos uma breve abordagem do papel social da mulher. Não será utilizada nenhuma cultura específica, visto que o objeto de estudo são mulheres fictícias. Muitos são os autores que escrevem sobre gênero, especialmente o feminino, por isso foi necessário fazer um recorte. Na revisão bibliográfica entendi que Lipovetsky (1997) poderia contribuir para a reflexão proposta por esse estudo em função de trazer uma visão global sobre as mulheres e apresentar uma perspectiva bastante atualizada recuperando traços históricos relevantes. Assim, para a realização da análise dos filmes, me aproprio dos termos criados por Lipovetsky (1997) em seu livro “A terceira mulher”, que serão vistos mais adiante nesse capítulo.

Desde os primórdios da vida humana, o mundo experimenta uma evolução contínua do valor social das mulheres, principalmente nas últimas décadas. Não é necessário ser um PhD das ciências sociais para perceber essas profundas mudanças. Atualmente as mulheres são donas de si, podendo escolher quais caminhos seguirão em suas vidas. É esta inegável mudança de postura de imagem feminina que dá origem ao presente trabalho, uma vez que entende-se que tais traços (r)evolucionários foram transportados para dentro dos filmes de animação Disney.

Porém, até conquistar identidade como sujeito independente, a mulher em sua imagem, sempre se viu espelhada na masculina. Talvez algo disso se explique pelos fatos de que a divisão social dos papéis é um princípio inevitável e que para ser realizada a interpretação de qualquer acontecimento nos utilizamos do método de comparação. Mas é inegável que sua posição sempre foi inferior à masculina dominante.

O papel social indica a posição de um indivíduo na sociedade. Segundo Nader,

Foi a partir dos conceitos de status que surgiu o entendimento de papel social para indicar a posição do indivíduo na sociedade. Originado da filosofia social que orienta a ideia de que a organização da sociedade só se dá com a distribuição de direitos e obrigações, o termo status designa a soma de capacidades legais de um indivíduo, seus poderes sobre si e sobre os outros (2002, p.463).

Podemos dizer, então, que o papel social é definido por um conjunto de direitos e deveres de cada ser humano sobre si e sobre outros indivíduos. Há quem vincule papel social com comportamento desempenhado, há quem vincule com comportamento esperado. Para o trabalho em questão, utilizaremos o papel social como expectativa de conduta.

Até o século XIX, poucos eram os ensinamentos direcionados ao papel social das mulheres, como se elas fossem seres ignorados pela História. As poucas que aparecem, são quase sempre vinculadas à sua beleza e heroísmo, ou por suas intervenções nocivas. Sua vida privada e seu cotidiano foram encobertos (PERROT, 1995).

Maria Beatriz Nader (2002) teoriza sobre esse assunto. Ela acredita que a supervalorização da masculinidade tenha tido sua origem no imaginário social desde antes da Antiguidade. As narrações de deuses gregos e romanos, caracterizados pela sua força física e inteligência, passaram por gerações. Elas ajudaram a fortalecer essa ideia do poder masculino. O resultado disso foi o controle da sociedade por parte dos homens ao longo de toda a história da humanidade. Neste ponto, vemos a imagem do príncipe nos contos de fada, sempre tido como um herói, forte, determinado e corajoso que vem para salvar a princesa do vilão que está a atormentá-la.

Outra teoria de Nader diz que a subordinação das mulheres diz respeito ao determinismo biológico. As mulheres são simbolicamente associadas à natureza, pelo seu corpo e sua função natural de procriação, bem como por seu status social doméstico e por sua estrutura psíquica emotiva. Em outras palavras, a mulher, por ter em seu âmago o papel de mãe, genitora e protetora de sua cria, acaba por vincular-se diretamente ao aspecto natural de seu gênero.

Já os homens, não tendo essa responsabilidade, têm mais oportunidades para dedicar seu tempo a coisas artificiais, por meio de símbolos e tecnologia. Por esse motivo, estão associados à cultura. Isso faz deles superiores porque cultura está relacionada com consciência humana, e a humanidade controla a natureza, ou seja, a cultura é superior à natureza. Ortner (1979) explica: “Uma vez que o plano da cultura sempre é submeter e transcender a natureza, se as mulheres são consideradas parte dela, então a cultura achará ‘natural’ subordiná-las”.

A animação *Mulan* (1998) se inicia nos trazendo com perfeição esta perspectiva sobre o gênero feminino, vinculado ao conceito de natureza, na medida em que a figura da mulher é desenhada como a reprodutora e cuidadora do lar, enquanto o masculino fornece as honras da família, lutando em guerras e sendo exaltado.

Independente de teorias sobre o status secundário feminino, a verdade é que a relação de gêneros foi construída a partir da interação entre os dois, independente da valorização ou desvalorização de suas atividades perante a sociedade. Com o passar do tempo, a mulher foi conquistando seu espaço e adquirindo posicionamentos sociais que lhe possibilitaram um avanço perante o universo até então masculino.

A crescente industrialização, juntamente com a Primeira Guerra Mundial, foi um marco na vida social das mulheres. Elas passaram a trabalhar nas indústrias a partir do momento em que os homens estavam servindo a pátria. O mesmo aconteceu na Segunda Guerra, momento quando elas consolidaram-se no mercado de trabalho. Lipovetsky (1997) observa: “Ao ingressar na atividade profissional, as mulheres adotam atitudes que significam busca de um sentido para a vida pessoal, desejo de ser sujeito de sua própria existência”. Foi o início da desvalorização do esquema de subordinação feminina.

Também a partir desse momento, os estudos sociais passaram a dar ênfase às pesquisas sobre família, e a história da mulher passou a ser estudada, principalmente nos quesitos sobre libertação feminina dos valores que lhes foram impostos durante milênios. A partir de então, temas como sexo, filhos, saúde, casamento, mercado de trabalho, escolaridade, beleza e feminismo entraram em pauta nos trabalhos acadêmicos. (NADER, 2002). Estes temas acabam sendo bem debatidos e explorados na animação *Valente* (2012), onde a princesa Mérida expõe toda sua insatisfação com o tratamento que lhe é dado por ser do gênero feminino, questionando o porque das coisas serem diferentes em relação à seus irmãos menores, Hamish, Hubert e Harris.

Minha intenção não é valorizar o feminismo ou qualquer movimento defensor das mulheres. Acredito que a divisão social entre os gêneros é inevitável quando partimos do pressuposto que ambos possuem diferentes formas de enxergar a si mesmos e o mundo ao seu redor. Elas são, em geral, mais emotivas e vaidosas, e querendo ou não, os valores sociais impostos na

história acarretam características como o de ser “do lar”, mesmo a partir do momento em que se consolidaram no mercado de trabalho. São valores que perduraram por toda a história da sociedade, independente de qualquer revolução.

Esses valores fazem a nossa sociedade caminhar conforme vemos ao longo de toda a história. Simone De Beauvoir (1980) assume que ninguém nasce mulher, torna-se mulher. Isso quer dizer que nenhum fator biológico ou psíquico define a forma como as mulheres são vistas na sociedade, é um conjunto de valores sociais impostos desde a infância, que diferencia como um homem e como uma mulher devem se portar.

Desde o nascimento da criança os pais já iniciam, mesmo que inconscientemente, a delinear a trajetória de vida de seus filhos. O ambiente familiar e social do indivíduo irá reproduzir no indivíduo valores culturais e sociais. Esses irão reforçar suas características psicológicas que influenciarão o indivíduo pelo resto de sua vida (NADER, 2002).

É inegável que, de uns anos para cá, esse conjunto de valores vem sendo amenizado. A hierarquia já não é tão explícita, quando histórias, canções, contos e lendas exaltavam o poder masculino. Uma breve comparação entre as protagonistas do primeiro e do último longa-metragem animado dos Estúdios Disney a ser estudado no presente trabalho ilustra claramente: Branca de Neve, uma frágil menina que para ser feliz precisa encontrar seu príncipe, enquanto Mérida luta o filme inteiro contra um casamento forçado. A primeira protagonista é totalmente dependente da figura masculina, enquanto a última a rechaça. Essa diferença nos mostra que realmente os valores impostos na sociedade sobre o papel social feminino estão mudando gradativamente.

O próximo tópico desse trabalho é outra prova da transformação do papel feminino na sociedade. A simples existência de debates sobre o assunto nos dias atuais, bem como a produção literária que aborda o assunto nos trás uma ideia deste desenvolvimento do papel social da mulher no decorrer da história. E como visto no início do capítulo, até o século XIX elas eram praticamente ignoradas pela história. O fato de atualmente existirem obras desse cunho é mais um sinal dessa valorização.

3.1 AS MULHERES DE LIPOVETSKY

Lipovetsky (1997), em seu livro “A 3ª Mulher”, do qual os termos serão utilizados como base para o desenvolvimento da análise empírica do presente trabalho, divide o sujeito mulher em três fases: A Primeira, a Segunda e a Terceira mulher. Essa classificação auxiliará o entendimento da evolução da história feminina, bem como a definição das características da mulher em cada um dos períodos e, assim, análise feita a diante.

A “Primeira Mulher” é a mulher depreciada,

Mulher, mal necessário confinado nas atividades sem brilho, ser inferior sistematicamente desvalorizado pelos homens: isso desenha o modelo da ‘primeira mulher’ (LIPOVETSKY, 1997, p. 232).

Essa figura da Primeira Mulher foi a que mais perdurou, elas foram desvalorizadas até o século XIX. Nesta fase, o autor caracteriza as atividades masculinas como aquelas dignas de valorização. Os homens dominam política e simbolicamente a sociedade. Uma única função feminina escapa a esse sistema: a maternidade, portanto uma mulher estéril não era considerada uma “mulher de verdade”.

Em algumas sociedades elas são responsáveis por cargos não desprezíveis, porém sempre ligados à vida doméstica, como a alimentação e a educação dos filhos do casal, mas não chegavam a assumir postos elevados em qualquer segmento de trabalho fora de casa. Apenas aos homens são atribuídas as atividades geradoras de prestígio.

Segundo Sherry B. Ortner (1979), os deterministas biológicos argumentam que as mulheres são naturalmente subordinadas e satisfeitas com suas posições desde que estas lhes proporcionem proteção e oportunidade de valorizar os prazeres maternos, que são as experiências mais satisfatórias da vida.

Elas chegaram a serem vistas como seres obscuros e diabólicos, cuja beleza era desvalorizada e vista como uma arma utilizada contra os homens, associada ao caos. Lipovetsky (1997, p. 93) cita alguns provérbios antigos que confirmam esse argumento: “Não há rosa sem espinho”, “Por fora bela viola, por dentro, pão bolorento” e “Beleza não põe a mesa”.

Já a “Segunda Mulher” colocada como ser perfeito, é tida como a mulher enaltecida.

Difunde-se, a partir do século VXIII, a ideia de que a força do sexo fraco é imensa, de que detém, apesar das aparências, o verdadeiro poder, tendo o domínio sobre os filhos, exercendo seu império sobre os homens importantes. Força civilizadora dos costumes, senhora dos sonhos masculinos, “belo sexo”, educadora dos filhos, “fada do lar”, ao contrário do que acontecia no passado, os valores específicos do feminino são venerados, colocados num pedestal (LIPOVETSKY, 1997, p. 236).

A exaltação da beleza do sexo frágil pode ser vista em inúmeras obras de arte. Desde poemas, pinturas, fotografias e até mesmo nos contos de fadas, objeto de estudo escolhido para o desenvolvimento do presente trabalho. O autor faz menção ao famoso “Espelho, espelho meu, existe alguém mais bela do que eu?” como exemplo de supervalorização da beleza do sexo feminino.

Se antes eram vistas como seres malignos e diabólicos, agora foram colocadas num pedestal, tendo a beleza como maior fruto de valorização de seu ser na sociedade.

Apesar dessa mudança de postura quanto ao físico, a hierarquia dos sexos não foi abolida. A mulher continua não desempenhando nenhum papel dignamente importante na sociedade. Ela ainda é dependente econômica e intelectualmente do homem. Trabalhar virou sinônimo de desprestígio, as mulheres que tinham condições financeiras ficavam em casa cuidando da aparência, apenas as mulheres pobres que realmente necessitavam, saíam de casa para trabalhar. Com longas horas de ócio que dispunham as mulheres de classes superiores, dedicavam seu tempo a enfeitar-se. Esta questão de sua aparência é intimamente voltada à aprovação masculina.

Nessa perspectiva John Berger aponta: “os homens agem, as mulheres aparecem” (1999, p. 51). Elas tomam conta de si permanentemente, desde crianças são ensinadas a “verem o que estão fazendo”. Dessa maneira transparecem através de seu físico a forma como querem ser tratadas. Vigiam o que fazem para serem vigiadas pelos outros (os homens).

A “Terceira Mulher”, em oposição às demais classificações determinadas por Lipovetsky, apresenta características de desligamento de sua submissão ao gênero masculino. O sistema de ideias desenvolvido em relação às demais mulheres aponta a Primeira como sendo uma figura diabolizada, a Segunda,

idealizada. Porém, todas estavam vinculadas aos desejos dos homens. Lipovetsky afirma que “não era nada além do que o homem queria que fosse” (1997, p. 236).

Neste contexto, o referido autor assim distingue

Desvitalização do ideal da mulher no lar, legitimidade dos estudos e do trabalho femininos, direito de voto, “descasamento”, liberdade sexual, controle da procriação: manifestações do aceso das mulheres à inteira disposição de si em todas as esferas da existência, dispositivos que constroem o modelo da “terceira mulher”.

Assim, a premissa traçada de caminho para mulher: casar, ter filhos e exercer atividades domésticas, linhas estas de conduta impostas pela sociedade, acabaram por perder lugar para uma mulher com espaço para praticar o seu poder de escolha fazendo uso de seu livre arbítrio.

Sua liberdade pode ser equiparada com a dos homens, elas são livres para intervir em seu próprio destino. Diz Lipovetsky que “a terceira mulher é sujeita de si mesma” (1997, p. 237), tendo liberdade para tomar suas decisões. Esta aludida liberdade encontra reflexo em situações cotidianas como formação educacional, família, emprego, etc.

Apesar disso, “a variável sexo continua, evidentemente, a orientar as existências, a fabricar diferenças de sensibilidades, de itinerários e de aspirações” (1997, p. 239). Esta nova concepção de sociedade de gêneros não consiste em um mundo onde ambos são tratados igualmente, todos são livres para buscar suas próprias aspirações, independente do que é imposto em antigas tradições da sociedade.

Lipovetsky foi sucinto ao tratar de toda uma evolução da imagem feminina, definindo anos de história no estereótipo de três imagens. Todavia, seu estudo revela traços pontuais acerca das transformações do gênero feminino em nossa sociedade, transportando de modo preciso este desenvolvimento lento de adequação da sociedade em busca de um ideal de igualdade entre os sexos em seu papel social.

Nesta esteira, é possível construir a hipótese de que o autor acaba por desenhar com suas categorizações as linhas seguidas pelos próprios estúdios Disney para a construção do perfil das personagens que protagonizam seus contos de fadas, as quais serão apresentadas e estudadas no capítulo seguinte.

4. AS MULHERES DE DISNEY

Para a análise do corpus de pesquisa, selecionei 3 longas-metragens, o máximo exequível dentro do semestre de realização do trabalho. Suas épocas são distintas, para facilitar a avaliação da transformação na forma de representação de suas personagens mulheres, Branca de Neve, Bela e Merida, respectivamente de 1937, 1991 e 2012. Nota-se uma grande diferença temporal entre a primeira e segunda escolha. Isso se dá pelo fato de, entre esse período, as personagens lançadas pela Disney não possuírem traços tão distintos de Branca de Neve. Bela foi a primeira personagem a ter uma personalidade diferenciada das demais - Cinderela (1950), Aurora (1959) e Ariel (1989).

Inicialmente farei uma descrição das especificidades dos objetos, seguido pela inferência teórica adquirida previamente, completando-se com a interpretação dos dados. Após assistir os longas-metragens por diversas vezes, listei os pontos que seriam analisados para expressar as características de gênero, são eles: o perfil construído para cada protagonista a partir das características apresentadas no capítulo 3, principalmente as listadas por Lipovetsky (1997); seus modos de vestir, adereços, gestuais e características físicas; a linha narrativa que constrói a história, examinando como ela apresenta a personagem, quais dificuldades ela precisou enfrentar, que sonhos possui, quais são seus valores e opiniões; os aspectos técnicos do desenho animado que ajudam a revelar o perfil da personagem; os contextos como cenário, antagonistas e demais personagens; a relação com o contexto histórico em que o filme foi produzido e lançado; e, quando possível, fazer uma breve relação com a história original.

Com isso, será possível analisá-las comparativamente, bem como suas construções, mudanças na forma de representação, aspectos sociais e culturais destas mudanças e entender o papel destinado às mulheres nas narrativas, objetivos deste estudo.

4.1 BRACA DE NEVE E OS SETE ANÕES

“*Lábios como a rosa, cabelos como ébano, pele branca como a neve*”.

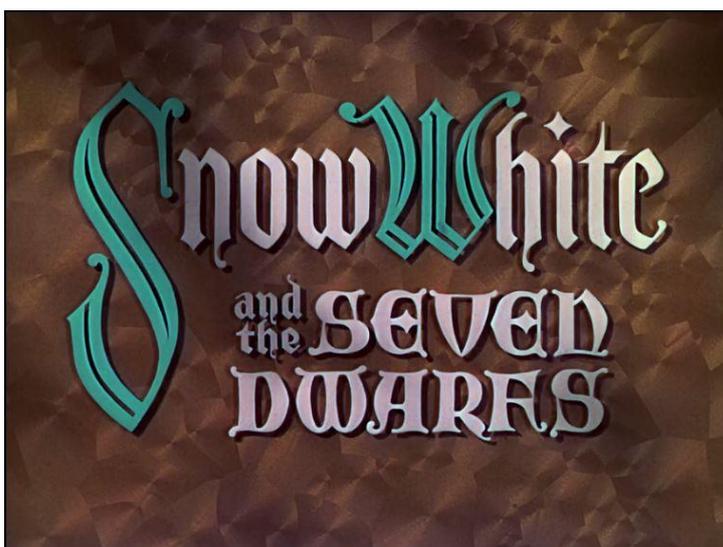
Esta é a mundialmente reconhecida descrição da personagem Branca de Neve, criada pelos irmãos Grimm e adaptada por Walt Disney para o primeiro longa-metragem de animação, datado de 1937.

A origem da história remonta os clássicos contos de fadas de Wilhelm e Jacob Grimm, como creditado na introdução do filme. É sabido que os autores desenvolveram a narrativa nos tons vigentes da escrita à época, sendo mais sombrios ao abordar fábulas encantadas, deixando de lado, por exemplo, o ideal de finais felizes.

Vemos, então, que Walt Disney, com sua visão empreendedora, toma a liberdade para adaptar os contos, trazendo uma abordagem contemporânea e encantada. Seu cunho se torna mais infantil e inocente, porém ainda mantendo traços adultos que acabam por atingir públicos de todas as idades.

O filme é introduzido por uma cena de fundo simples, cores claras e sem brilho, com uma trilha sonora clássica em tom dramático, a qual atinge seu apogeu com a entrega do título, em inglês, *Snow White and the Seven Dwarfs*, em uma fonte no estilo clássico. Estas características convidam o telespectador a adentrar no mundo fantástico proposto pelos contos de fadas.

Figura 8: Letreiro Inicial de Branca de Neve e os Sete Anões



Fonte: Captura de tela

Logo após, ainda nos créditos iniciais, Walt Disney agradece à sua fiel e esforçada equipe por tornar possível a realização desta produção, afinal, como vimos, foi através de grande empenho que o primeiro longa-metragem foi finalizado, abrindo caminho para a era de ouro da animação.

A primeira cena após os créditos é a imagem de um livro sendo aberto, de forma que a narração, em terceira pessoa, passa ao público a sensação de estar lendo um conto. De forma a já indicar o protagonismo feminino no longa, o narrador introduz a *Linda Princesinha chamada Branca de Neve* em ambiente cotidiano do jardim de uma casa e em cores claras; por outro lado, mostra *sua vaidosa e malvada madrasta, a Rainha*, em uma cena de tons escuros e em ambiente fechado e sombrio.

Figura 9: Livro sendo aberto



Fonte: Captura de tela

Com a visão em Plano Geral mostrando a magnitude do local onde vive a protagonista, notamos pela primeira vez a utilização da câmera multiplanos, a grande inovação de Walt Disney. 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 é utilizada diversas vezes no decorrer da trama.

Figura 10: Exemplo de utilização da Câmera Multiplanos



Fonte: Captura de tela

Após a contextualização do cenário e apresentação da madrasta, é introduzida Branca de Neve. A princesa surge no castelo, realizando trabalhos domésticos ao ar livre, usando roupas velhas. Logo na primeira cena em que aparece, já podemos concluir que a personagem se encaixa no que Gilles Lipovetsky (1997) chamou de Primeira Mulher, e assim seguiu representando esse grupo durante quase todo o filme. Em alguns momentos percebemos traços do grupo seguinte, a Segunda Mulher, emergente na época em que o filme foi produzido e lançado, conforme veremos a seguir.

Na cena em questão, vemos a utilização de cores claras, em um cenário com flores alvas e pombas brancas cercando a protagonista, com uma trilha sonora doce e suave. É, portanto, dada a ideia de beleza, feminilidade e bondade, contrastando diretamente com a imagem escura e sombria da madrasta, mostrada em cena imediatamente anterior.

Sua primeira fala é um suspiro, refletindo desde já sua personalidade sonhadora, fato que é reforçado nesta mesma cena, quando Branca de Neve começa a cantar sobre como um dia ela será feliz, com aquele (homem) com quem ela sempre sonhou. Neste momento, se depreende que a protagonista busca uma felicidade que ela ainda não possui.

A forma de pensar impõe diretamente que sua felicidade está vinculada a imagem de um homem, um príncipe encantado, e que somente sua chegada,

um dia, a faria feliz. Contudo, não se vislumbra em nenhum momento do filme uma inconformidade da personagem com sua atual situação de trabalhos domésticos forçados, apenas quanto ao fato de inexistir um Príncipe em sua vida.

Deste modo, exhibe traços da Primeira Mulher, vinculada a trabalhos domésticos, desprezada por sua madrasta, enquanto esta exalta seu lado feminino, preocupando-se em ser a mais bela do reino, sendo esta última um dos traços característicos da Segunda Mulher (1997).

Contudo, esta tentativa da Rainha em manter sua enteada como uma figura feminina desprezada, escondendo-a no castelo e a vestindo com trapos, não encontra sucesso. No momento em que ela solicita ao caçador para que mate Branca de Neve, este a confronta “Mas majestade, a linda princesa!”, mais uma vez em uma exaltação a beleza feminina.

Na cena posterior, fica visível o sistema de cortes desenvolvido por Raoul Barré, anteriormente citado. Todo o cenário fica estático enquanto a personagem se movimenta pela floresta. A protagonista, bem vestida, enquanto cantarola em acompanhamento a trilha sonora, colhe flores e conversa com animais. Fica evidente, assim, a ligação da personagem com a natureza, indicando seu determinismo biológico, conforme teoriza Maria Beatriz Nader (2002).

Mais uma vez ressaltando a idealização da beleza feminina, o Caçador se mostra incapaz de matá-la, momento em que a informa dos planos da Rainha e Branca de Neve sai correndo floresta adentro, desorientada, em um plano sequência formado em cena sem cortes, assim como descreve Menezes (2005), sendo um elemento de composição visual de exclusividade da animação.

Neste momento, a trilha torna-se rápida e em tom de suspense, ajudando a identificar o medo presente na personagem, que se mostra completamente dependente de outros para a tomada de decisões. A princesa corre, e quando para, desaba ao chão e chora. Somente toma alguma forma de atitude ao ver-se rodeada de animais, para quem então pede ajuda, demonstrando mais uma vez seu lado frágil e inseguro.

Ao entrar na casa dos anões, sem pensar duas vezes, a Princesa começa a limpá-la e organizá-la. Pensa que assim conseguirá estadia. Mais

uma vez começa a cantoria. Agora, a temática é sobre trabalho. Ela diz “com muita alegria é mais fácil trabalhar”, parecendo satisfeita com sua posição de mulher do lar.

Os anões, por sua vez, ficaram primeiramente assustados com a invasão de sua casa, mas logo mudaram de postura ao descobrir que o invasor era uma linda mulher. Eles aceitaram que ela ficasse em sua casa quando esta propôs: “eu lavo, varro, costuro, cozinho”. Uma grande assimetria entre os gêneros é vista nesse ponto. Enquanto os anões estão trabalhando fora de casa, na mina, ela fica cuidando da casa, sonhando com seu grande amor. Novamente a protagonista se mostrou condizente com sua situação subordinada em troca de proteção masculina, provando ser a representação animada da Primeira Mulher de Gilles Lipovetsky.

Todos os anões ficaram encantados com a beleza de Branca de Neve, exceto Zangado, que faz alusão a essa visão diabolizada do feminino. Por diversas vezes, o anão mal humorado bufa: “Hunf, mulheres!” e faz afirmações: “As mulheres são falsas, cheias de sortilégio” e “Os feitiços dela já começaram, eu estou avisando: se cederem um pouco, ela toma conta de todos vocês”. Apesar disso, ele acaba cedendo aos encantos da Princesa.

Gilles Lipovetsky (1997) afirma que até o início do século XX o maior valor de uma mulher era a fecundidade, uma mulher estéril não era uma mulher de verdade, conforme já foi colocado. Sua beleza física, diferente dos dias atuais, era desvalorizada e até mesmo diabolizada.

A figura da madrasta de Branca de Neve é um exemplo. Ela é uma mulher má. Em diversas cenas do filme, não apenas no que diz respeito às maldades que faz para a protagonista, representa um ser cruel. Quando descobre que foi traída pelo caçador, a madrasta desce para um calabouço escuro para preparar a maçã envenenada. O lugar é cheio de ratos, crânios e até mesmo esqueletos humanos inteiros. Além disso, fica claro que ela é uma bruxa pelas invocações feitas ao preparar o feitiço e quando, em uma cena, aparecem livros de magia negra e bruxaria. Podemos encontrar nela traços da Segunda Mulher, visto que supervaloriza sua beleza.

A protagonista, mantém sua linha ingênua ao deixar que a madrasta, travestida de mendiga, entre na casa dos anões. A suposta moradora de rua comenta que “a torta de maçã faz os homens ficarem com água na boca”,

caracterizando a visão da época, em que as mulheres se mantinham subordinadas ao sexo masculino. A bruxa também diz que a maçã é mágica. Branca de Neve, como sempre muito ingênua e sonhadora, mordeu a maçã, desejando ser feliz para sempre com seu Príncipe.

Eis que surge um dos momentos mais obscuros do longa-metragem. Sendo caçada pelos anões, que vieram em auxílio a Branca de Neve chamados pelos animais da floresta, a madrasta irrompe em fuga, em uma cena sombria de chuva, morrendo de forma trágica ao cair de um penhasco e sendo esmagada por uma enorme pedra. A cena é escura e o clima chuvoso acaba por dar uma maior morbidade ao cenário. O falecimento da antagonista acaba sendo subentendido, na medida em que não é mostrado seu corpo, somente a reação dos anões e de urubus que assistiam o acontecimento.

A beleza de Branca de Neve era tão valorizada pelas mesmas pessoas que perseguiram a madrasta, que os anões não foram capazes de enterrar seu corpo desacordado depois de comer da maçã. Ela foi deixada, conforme o narrador extra-diegético (teorizado por VANOYE, 1994) comenta que “em uma esquife de ouro e cristal, velaram seu corpo dia e noite”.

É possível fazer a analogia deste momento com a passagem bíblica de Adão e Eva, em que a maçã comida por esta representa o pecado primário. Eva era a primeira mulher do mundo quando, por curiosidade e ingenuidade, acabou por morder do fruto oferecido pela serpente. Sua intenção de buscar o novo foi rechaçada por Deus, o que, tomadas as medidas proporções, se assemelha a relação vivida dentro do longa.

O mesmo narrador segue dizendo que o Príncipe a procurava por toda parte, até o momento em que ficou sabendo da existência de uma linda menina dormindo em um esquife na floresta. Foi o suficiente para que ele chegasse cantando a mesma música que executou em forma de serenata para ela no início do filme, quando se viram pela primeira vez. Ao ser beijada, em seu primeiro beijo de amor, o qual quebraria o feitiço, Branca de Neve acorda. Sem falar uma palavra, abre os braços e vai para o colo de seu Príncipe Encantado, em manifesta relação a pureza inerente à Primeira Mulher de Lipovetsky (1997). Uma música alegre começa a tocar. Em cima do cavalo branco, ela dá adeus para os anões.

A cena final do filme mostra o casal, ela em cima do cavalo, ele a pé. Pôr do sol e no horizonte, um castelo. Pode-se concluir que lá viverão suas vidas, conforme ela sonhou durante todo o enredo. E como não poderia deixar de ser em um conto de fadas clássico, antes de o livro da primeira cena fechar-se, podemos ler “e viveram felizes para sempre”.

Branca de Neve representa a Primeira Mulher em várias de suas características demonstradas ao longo da narrativa. Seu papel social é claramente de uma mulher do lar, desprezada pela madrasta e consciente de sua situação. Em momento algum, a protagonista tenta se desvincular dos laços marcantes de sua personalidade. Ela é completamente submissa a vontades alheias e está sempre dependendo da proteção de terceiros, como a figura masculina dos anões e a espera inativa da chegada de seu Príncipe. Gilles Lipovetsky (1997, p. 24) comenta

Em matéria de sedução, cabe ao homem tomar a iniciativa, fazendo a corte à Dama, vencer sua resistência. A mulher, cabe fazer-se adorar, fazer esperar pacientemente o pretendente, conceder-lhe eventualmente seus favores.

Este trecho do livro “A Terceira Mulher” ilustra claramente o comportamento de Branca de Neve frente a espera passiva de seu grande amor. Não podemos julgar sua postura, visto que faz jus a cultura da época, em que a ideologia do amor contribuiu para uma representação feminina naturalmente dependente do homem. A personagem fez-se adorar não apenas pelo príncipe, mas também pelos anões, pelo caçador, pelos animais. Consequência de sua sociedade que supervaloriza a beleza, característica da Segunda Mulher. A todo tempo vemos essa mescla de categorizações em uma só personagem.

Outra temática presente, além da busca de um grande amor, é a supervalorização da beleza. Branca de Neve encanta todos os homens que surgem durante a trama. Este é um traço da Segunda Mulher de Lipovetsky, porém, a protagonista não pode ser considerada plenamente como parte dessa classificação, uma vez que a exaltação de sua imagem é feita sempre por terceiros, ao contrário de sua madrasta, que questiona “Quem é mais bela do que eu?”, cometendo atrocidades para manter sua obsessão pela beleza.

Considerando que Walt Disney estava inserido no contexto de sua época, conclui-se que a sociedade estava em fase de evolução a respeito dos

valores destinados ao sexo feminino. A Rainha é a representação da Segunda Mulher, um pouco mais avançada socialmente do que sua enteada, Branca de Neve, que se mostrou ao longo de todo o filme adepta aos costumes primordiais da Primeira Mulher. Esse fato contrastante pode ser considerado resultado de uma criação praticamente em cativeiro, onde a menina se viu presa ao castelo, obrigada a trabalhar como serva. Não tendo, assim, acesso a sociedade e suas evoluções em desenvolvimento na época.

Os traços da Segunda Mulher são vistos na personagem Bela, protagonista do longa-metragem de animação que leva seu nome, datado de 1991, que será objeto de estudo a seguir.

4.2 A BELA E A FERA

O nome da protagonista já define seu aspecto físico. Bela possui uma aparência diferenciada das protagonistas anteriores da Disney. Seu cabelo, seus olhos e o tom de sua pele são mais escuro do que estamos acostumados a ver nas protagonistas dos longas-metragens de animação da Disney. Mesmo assim, tem as linhas do rosto delicadas e a forma física esguia; sua aparência é a característica mais citada, sendo a supervalorização da beleza o atributo primordial da Segunda Mulher de Lipovetsky (1997). Porém, conforme será visto, não só de graça é composta Bela. Ao longo da trama, desde a cena inicial, diversos são os ensinamentos que nos fazem enxergar este ponto de vista. É a grande lição, a moral do filme.

A Bela e a Fera (1991) é um longa-metragem musical, seguindo os padrões até então vistos nos filmes da Disney. Tem sua origem nos contos de fadas, assim como a Branca de Neve e os Sete Anões. Contudo, nesta história, é possível identificar uma situação temporal, estando a obra centrada na França do século XVIII, em meio a Revolução Francesa (Faria, Marques E Berutti, 1993). De mesma forma como realizada na primeira animação, os Estúdios Disney adaptaram a obra para inserir seus aspectos encantados, porém mantendo sua origem histórica.

Este longa foi de extrema significância aos Estúdios Disney, tendo sido a primeira animação a concorrer ao Oscar de Melhor Filme, em 1992. Ainda,

dentro do universo Disney, Bela representa uma personalidade distinta das protagonistas que a antecederam. Ela é esperta, almeja liberdade e não tem o amor como objetivo primordial de sua vida. Por tais motivos, seu longa foi selecionado para análise.

Logo na primeira cena, assim como em a Branca de Neve e os Sete Anões, é trazido o cenário em que virá a ser desenvolvida parte da história, partindo a imagem do plano da floresta até adentrar nos domínios do castelo. Neste momento, já é possível identificar a utilização da câmera multiplanos, de crucial utilização no decorrer do longa.

Figura 11: Exemplo de utilização da Câmera Multiplanos



Fonte: Captura de tela

A imagem possui traços melhor compostos e finalizados, não havendo visíveis falhas de design. As cores tomam um aspecto mais saturado, passando vivacidade, principalmente em momento de contraste. As paletas de cores utilizadas em muito buscam o contraste com o ambiente, satisfazendo na distinção de planos. Os personagens mantêm uma imagem humanizada, mesmo sendo representados por objetos inanimados, sem perder suas características de ilustração que permitem uma melhor conexão com eventos que fogem da realidade, sendo uma notável evolução no caminho da animação.

Figura 12: Objetos humanizados



Fonte: Captura de tela

A introdução do filme é dada por um narrador em terceira pessoa, que nos situa dos eventos ocorridos anteriormente com o personagem Fera. Diferentemente do longa anteriormente analisado, a imagem de um livro não é utilizada, mas a narração se dá com o auxílio de vitrais ilustrados com imagens do conto, de forma a trazer ao telespectador o mundo mágico em que se passa a história.

A primeira cena em que a personagem aparece possui como plano central sua humilde casa. Bela surge de dentro de sua residência a caminho do vilarejo, vestindo-se de forma simples, com o cabelo preso, reflexos de sua não realzeza. Seu gestual é feminino e suave e sua personagem demonstra interação com os animais a sua volta, traço marcante das princesas anteriores.

Bela reside em um ponto afastado do centro do vilarejo em que mora. É possível observar que o vilarejo é pequeno. Fato que causa inconformidade na personagem, por diversas vezes ela canta “Eu quero mais que a vida do interior”. Este ponto pode ser contextualizado frente à época em que é escrito o conto original, A Bela e a Fera, na medida em que a França se encontrava no século XVIII em um período de grande desgaste social. Todavia, este *insight* histórico não é claramente explorado. Apenas com um olhar mais aguçado é possível fazer esta ligação, uma vez que a Disney não se propôs a empreender de forma crítica a realidade da época, atendo-se ao aspecto encantado do conto.

A protagonista desde o princípio mostra ao público que é diferente dos personagens a que se estava acostumado a ver nos filmes Disney. Seu destino ao adentrar no vilarejo é a livraria, apontando o lado intelectual não cultivado na imagem feminina até o momento. Enquanto caminha, Bela entona uma canção que descreve seu anseio por algo maior, sua inconformidade com a vida do interior. Nesta canção, ela é acompanhada pelos moradores do vilarejo, que enaltecem sua beleza o tempo todo, e ainda descrevem-na como distraída, anti-social, estranha e metida a inteligente. Qualidades de uma mulher que busca a liberdade de ser o que bem entender, sem se preocupar com o julgamento de terceiros. Com exceção à exaltação de beleza, as características descritas são opostas as notadas na personagem analisada anteriormente, mostrando a progresso da representação da mulher nos filmes de animação de contos-de-fada Disney. Porém, ainda bastante distante da mulher idealizada atualmente, conforme será visto na análise do próximo filme.

Ao chegar à livraria, a personagem escolhe um livro, o qual diz ser seu preferido, que versa sobre “lugares distantes, duelos de espada, feitiços e um Príncipe disfarçado”, o que curiosamente vem a ser a própria história que ela vivencia. Ao sair, nota-se que três moradores do vilarejo estavam a observá-la pela janela, admirando-a, fazendo mais uma referência a sua beleza.

Neste momento é apresentado o antagonista da obra, Gaston, um galante caçador que se auto intitula o homem mais bonito do vilarejo e que, por este motivo, merece ficar com a mulher mais bela. O personagem masculino reflete o oposto de Bela. Enaltece a beleza, despreza livros e não acredita que seja correto a uma mulher ter interesse pela leitura, “Não é direito uma mulher ler, daqui a pouco começa a ter ideias, a pensar”. Ela responde dizendo que ele é um “homem primitivo”, demonstrando o desenvolvimento de seu caráter. Neste ponto é possível remeter à fala do anão Zangado, que também deprecia as mulheres e sua função social no início de A Branca de Neve e Os Sete Anões.

Bela possui um laço familiar com seu pai muito forte, existindo uma relação de proximidade que traduz um espírito de proteção mútua. Maurice, seu pai, é um inventor, o que pode ter trazido à personagem este apreço por um lado cultural-intelectual. O apoio familiar também indica que a protagonista

não trabalha, pois em apenas um momento do filme é mostrado que ela efetua trabalhos domésticos, não sendo tal ponto explorado de forma ampla.

Bela não demonstra mobilizar-se na busca pelo ideal que almeja. Seu conceito de algo especial acaba por se perder no filme, uma vez que ela não traduz esta mensagem de forma clara e acaba dedicando-se ao amor romântico. O que se tem é a indicação em uma conversa com seu pai de que encontrar um homem seria a solução de sua angústia, e que então ela teria alguém com quem conversar. A personagem desdenha a sugestão, dizendo que seu pretendente, Gaston, é bonito, porém rude e convencido. Aqui podemos vislumbrar a ideia de Lipovetsky (1997), sobre a época da Segunda Mulher, quando ele descreve que o que era valorizado nos homens era seu status social, diferentemente das mulheres que eram valorizadas por sua beleza física.

Quando Gaston a propõe em casamento, após recusar o galanteador, ela diz que nunca casaria com ele, enfatizando o fato de ele ser “burro”. Notamos aqui outra grande diferença da personagem, comparada com Branca de Neve. Bela não é aficionada pela ideia de casamento, apesar de comentar que um de seus grandes desejos é ter alguém que a entenda, enquanto brinca sonhadora com uma flor dente-de-leão. Adiante esse fato será analisado mais detalhadamente.

Bela é uma personagem curiosa e corajosa, características da Terceira Mulher. Ao perceber que seu pai está em apuros, não pensa duas vezes antes de montar em seu cavalo e partir floresta adentro em busca de seu progenitor. Nesse momento a música suave em que canta é trocada por uma trilha sonora forte e de suspense. Ela chega ao castelo da Fera e entra nele, apesar de sua aparência assustadora. A vontade de encontrar seu pai é maior do que o medo. Caso a personagem fosse representante de outras Mulheres que não a Terceira, ela ficaria em casa esperando que alguém fosse acudi-la.

A personagem apresenta-se, em diversos momentos, como uma mulher mais forte e de atitude do que a protagonista do primeiro longa metragem de animação lançado pelos Estúdios Disney. Quando descobre que seu pai está sendo mantido como prisioneiro, não hesita em propor ficar em seu lugar, mesmo sabendo que o ser que o mantinha preso era um monstro. Mais uma vez, demonstra sua coragem, sem precisar a força física ela enfrenta a

dificuldade, mostrando-se um personagem mais cerebral. Apesar disso, desaba na cama chorando quando chega ao quarto em que seria mantida, demonstrando fraqueza. Afinal de contas Bela é, antes de qualquer coisa, a representação de um ser humano, com sentimentos e emoções, e naquele momento ela perdia sua tão almejada liberdade e o carinho de seu pai. O cenário nesse momento do filme é cinza, o clima é de neve, demonstrando a tensão.

Sempre muito educada, a personagem trata com muita delicadeza os artefatos animados da casa. Mesmo surpresa, mostra-se receptiva a eles desde o primeiro momento. Esta possibilidade de metamorfosear objetos, independente de normativas físicas, é uma característica forte dos filmes de animação, conforme defende Carolina Fossatti (2009).

A Fera viu em Bela uma grande oportunidade de quebrar o feitiço com o qual lidava há anos. Ele precisava amar e ser amado de volta para que o encantamento fosse quebrado. Porém, sentia-se desmotivado. Em uma conversa com seus criados, os objetos animados, confessou que não encontrava esperanças, pois Bela era “tão linda” e ele tinha a aparência assustadora. Os objetos o aconselharam a fazê-la enxergar por trás da aparência, se fazer mais apresentável, agir como um cavalheiro, sorrir gentil e elegantemente, impressioná-la. Neste ponto enxergamos um ideal da Primeira Mulher, quando era o homem que deveria tomar as iniciativas, fazer à corte, enquanto à mulher cabia fazer-se adorar e conceder-lhe eventualmente a seus favores (Lipovetsky, 1997).

Apesar disso, conotações sexuais são encontradas nessa película. Diversas personagens moradoras do vilarejo se vestem de forma sensual (figura 13). Lumière, o Castiçal, e sua namorada, o Espanador, aparecem aos beijos e abraços enquanto Bela caminha nos corredores escuros do castelo. Podemos fazer alusão à liberdade conquistada pelas mulheres, conforme comenta Gilles Lipovetsky (1997, p. 124), que a partir do século XVI

Surgem os espartilhos rígidos, armados de barbatanas, assim como o modelo da mulher opulenta, robusta, que permitem tornar ostensiva a clivagem sexual das aparências.

Esta conotação sexual não é vista nos longas de animação dos períodos anteriores. Também, em momento nenhum está diretamente ligada à

personagem principal, apenas às secundárias. Disney manteve a aparência ingênua de Bela. Desta forma, a obra mantém-se atualizada, podendo ser vista e interpretada de diferentes maneiras tanto por crianças como por adultos.

Figura 13: Conotação sexual



Fonte: Captura de tela

Em certo momento, após discutir com Fera, Bela foge do castelo, à noite, montada em seu cavalo, comprovando sua bravura. Ao ser atacada por lobos, contrariamente à Branca de Neve que se desesperou e chorou em momentos de perigo, a personagem lutou contra os animais segurando um pedaço de madeira. Mas não conseguiu se defender sozinha. Se Fera não tivesse chegado no momento exato para salvá-la, algo trágico teria acontecido. Mais uma vez Disney representou a fragilidade feminina, dependente do homem para se defender dos perigos da vida.

É a partir deste momento que o romance entre a Bela e Fera começa a tomar forma. A protagonista não consegue deixar seu salvador ferido na floresta em meio à neve. Ela o cobre com sua capa, coloca-o no cavalo, e vai em direção ao castelo do qual havia acabado de escapar. Ela a pé, ele, desacordado em cima do equino, contrariando o que foi visto no longa-metragem anterior, quando na cena final Branca de Neve aparece em cima do cavalo enquanto o príncipe caminha a seu lado.

A cena seguinte possui um clima romântico. Ambos estão em uma sala em frente à lareira. Ela está de joelhos limpando seus machucados, enquanto

ele está sentado em uma poltrona. Neste momento uma música suave começa a tocar, acontece uma troca de olhares. Quando a câmera se afasta, mostrando a cena em plano geral, é possível notar que acima da lareira há duas esculturas em formato de coração, que não deixa restar dúvidas: estão se apaixonando. É interessante notar a diferença de tamanho dos dois, além de aparecer ajoelhada ao lado do monstro remete a uma ideia de submissão. Bela é pequena e delicada, enquanto Fera é grande e bruto.

Figura 14: Primeira cena em clima romântico entre os protagonistas



Fonte: Captura de tela

Nos momentos seguintes em que aparecem juntos, o amor entre eles fica cada vez mais evidente. Bela canta “Claro que ele está longe de ser um Príncipe encantado, mas algum encanto ele tem, eu posso ver”. Isso reforça a ideia de Lipovetsky (1997, p. 54), de que “antigamente, para fazer a corte, era preciso mostrar-se apaixonado e falar de amor: agora, deve-se fazer rir”. A cena descreve bem a conexão entre os dois. Eles estão brincando com neve, se divertindo.

Figura 15: Os protagonistas brincando juntos na neve



Fonte: Captura de tela

Em Branca de Neve e os Sete Anões não existiu esse cortejo entre o homem e a mulher. Enquanto Branca se apaixona por seu Príncipe à primeira vista, Bela precisou de tempo, interação e contato com Fera antes de apaixonar-se. Isso se dá porque a Primeira Mulher era submissa ao homem, e vivia exclusivamente para ele. Por outro lado, notamos em A Bela e a Fera, que a protagonista se desvincula desse conceito de submissão e apresenta traços de maior independência, mais característicos da época de lançamento do filme, 1991, do que da época em que se passa a obra.

Os estúdios Disney, para melhor aceitação de seus longas, tem como praxe a realização de alterações em suas obras para o tempo contemporâneo ao seu lançamento. Traços como independência, vontade própria e argumentação não são facilmente encontrados na imagem da mulher do século XVIII, mas são pontos desenvolvidos na personagem analisada que mais se pactuam com nosso cenário do século XX.

Quando os personagens de apoio do filme denotam o surgimento do romance entre os protagonistas, uma canção é entoada, em que a Armário dá a entender que o que sente falta em ser humana é passar batom, rouge, se arrumar e soltar o cabelo. Mais uma grande característica da Segunda Mulher de Lipovetsky (1997).

Em tal contexto, alterações de panorama também são evidentes. Todos no castelo se deslumbram com o romance em eminência e seu tom sombrio é

deixado de lado para dar lugar a um cenário mais claro e que transmita a felicidade que todos estão a vivenciar.

A face intelectual de Bela é bem explorada quando Fera lhe mostra, como um presente, sua biblioteca e a personagem o ensina a ler. Este gosto pela leitura é marcante na Segunda Mulher de Lipovetsky (1997), que, por sua inatividade econômica, podia passar seus dias exercendo o hábito da leitura.

Vivendo em um castelo, contando com criados, com uma qualidade de vida superior a que tinha em seu vilarejo, mantendo sua situação de não trabalho, junto com seu par e seus livros, Bela assume sua felicidade pela primeira vez. Até então, havia ambiguidade no desenrolar da situação, visto que na realidade ela era mantida como prisioneira. Somente neste momento que a personagem relembra o fato de não mais possuir contato com seu pai, transparecendo uma tristeza que havia até então escondido. Fera, que já claramente admitia seu amor, a deixa ir embora do castelo.

Ao chegar no Vilarejo, a personagem se depara com Gaston prendendo seu pai em um asilo, com a justificativa de que este seria louco por dizer que uma fera havia capturado sua filha. Bela enfrenta todos os habitantes da cidade, que estavam a condenar seu pai, em um ato de grande bravura, característica da Terceira Mulher. Mostrou que realmente existia uma fera, através do espelho mágico que havia ganhado. Porém, Gaston que havia armado a internação de Maurice para tentar conquistar sua amada, ao ver seu plano de conquista ruir, convenceu a cidade de que a Fera precisava ser morta, mobilizando a todos para partir à caçada. Entre seus argumentos palavras como “quem é homem deve lutar” são entoadas, enquanto as mulheres demonstravam preocupação com o bem estar de seus filhos pequenos.

Nota-se que todos os homens foram à caça do monstro, enquanto as mulheres se mantiveram em casa protegendo sua prole. Isso é um ponto descrito por Lipovetsky ao falar da Segunda Mulher. Conforme diz o autor, ao tratar da sociedade primitiva, as atividades nobres são responsabilidade do homem, enquanto as subalternas cabem à mulher. Os homens são glorificados com os louros da caçada, enquanto para as mulheres restam atividades de menor prestígio no contexto em que se passa o longa, como ficar em casa e cuidar dos filhos, não lhes rendendo status de salvadoras. Essa é uma característica social atribuída às mulheres até a chegada da Terceira Mulher.

Quando o grupo chega ao castelo, é inevitável observar as semelhanças da cena da invasão com o momento histórico da Tomada da Bastilha. Ao tempo em que os moradores do vilarejo adentram o castelo, é visível a semelhança às ilustrações que temos deste evento histórico, um marco da Revolução Francesa (FARIA, MARQUES e BERUTTI, 1993). Este é mais um dos pontos do filme em que um olhar mais apurado consegue perceber similaridades com o a realidade histórica.

Figura 16: Comparação Ataque ao Castelo x Tomada da Bastilha



(Fonte: Captura de tela e https://www.infopedia.pt/mostra_imagem.jsp?recid=7647)

O clímax do filme acontece com Gaston e Fera duelando pelo amor de Bela. Assim como em Branca de Neve e os Sete Anões, o vilão morre caindo em um penhasco sozinho, sem que ninguém o mate. Isso mostra uma preocupação de Disney em não atribuir aos personagens do bem a culpa pela morte do bandido, trazendo cenas de um modo não violento, para melhor comercialização entre o público infantil.

Com o fim do conflito entre antagonista e herói, após a transformação de Fera em um belo príncipe, o casal surge dançando no salão do castelo, contando com a alegria dos personagens de apoio, que voltam a ser humanos.

Figura 17: Transformação dos personagens em humanos



Fonte: Captura de tela

Frente ao clima romântico que a cena revela, ocorre o questionamento do personagem Zip, “eles ainda vão ser felizes para sempre, mamãe?”, que é respondido imediatamente por sua mãe, “é claro meu filho, é claro”, em uma diferença em relação aos contos de fada originais, ficando o final feliz, praxe nestas obras, com uma resposta de forma até certo ponto irônica.

Após a análise do filme, conclui-se que Bela, representa uma mescla entre a Segunda e a Terceira Mulher de Lipovetsky (1997). Sua constituição foge do arquétipo de Branca de Neve. Seus laços de dependência foram substituídos por vontades próprias e pró-atividade. Apesar de ainda demonstrar uma valorização do amor, esse traço não é tão forte quanto no longa anteriormente analisado, onde a personagem principal só via sua felicidade relacionada ao homem, enquanto Bela via sua felicidade na liberdade, ainda que buscasse o encontro de um parceiro que a entendesse.

O nome do filme e da personagem já fazem ligação direta com o belo e o sexo feminino, característica principal da Segunda Mulher de Lipovetsky (1997). Todos aclamam sua beleza e foi isso que conquistou a Fera e todos os personagens da animação, desde os objetos humanizados do castelo, os homens do vilarejo que a perseguem com o olhar e Gaston, que afirmou que ela deveria casar-se com ele por ser a mulher mais bonita da cidade. Contudo, não só disso vive ela. A protagonista é inteligente e culta, o que não parece ser valorizado pela sociedade em que ela vive. Em sua fala, vê-se uma pronúncia correta das palavras, sendo todos os fonemas audíveis ao espectador de forma

clara. Tal ponto demonstra uma forte transformação na representação feminina pelos Estúdios Disney. Fato que não surpreende, visto que 50 anos passaram após o lançamento do primeiro longa-metragem de animação da história, analisado anteriormente.

Apesar de o enredo ter sido desenvolvido no século XVIII, a adaptação foi lançada no século XX. Portanto, existe uma mescla de comportamentos em um só personagem. Enquanto em certos pontos há uma fidelidade à imagem da Primeira Mulher, vigente na época da escrita do conto, há trechos de transição da Segunda Mulher, para a Terceira Mulher, época de lançamento do longa-metragem. Bela é ingênua, tendo uma vida essencialmente doméstica o que são características da Primeira Mulher de Lipovetsky (1997). Seu hábito de leitura a torna 'estranha' para a sociedade do vilarejo, ao mesmo tempo que tem sua beleza supervalorizada e possui certo poder perante aos homens por este motivo, características da Segunda Mulher. Os traços da Terceira Mulher, ainda não tão evidentes quanto nos filmes posteriores da Disney, é seu anseio pela liberdade, sua atitude e sua coragem.

Outro detalhe que chama atenção é a ausência de uma antagonista mulher na trama, como há em Branca de Neve e os Sete Anões. Esta postura evidencia a não mais diabolização das mulheres na sociedade à época em que é lançado o filme. O que não é exclusividade do longa analisado, sendo uma tendência na maioria dos filmes posteriores a este, como em Aladdin (1992), Pocahontas (1995), Mulan (1998), A Princesa e o Sapo (2009), Valente (2012) e Frozen (2013).

Com as alterações sociais do papel da mulher, detalhes tiveram que ser adicionados no filme para melhor compreensão da história no contexto em que houve seu lançamento. Porém sua construção não ultrapassa a barreira da Terceira Mulher, que acaba por se representada em sua plenitude com Merida, análise que segue.

4.3 VALENTE

Valente foi lançado em 2012, é o primeiro filme a ser analisado que faz uso da tecnologia 3D. Um longa-metragem produzido pelos estúdios

Disney/Pixar, sendo a primeira princesa após a união das duas empresas. E é dessa união que surge uma abordagem completamente diferente de um conto de fadas tradicional, visto que o enredo foi criado pelo estúdio e não adaptado. Foi o vencedor do Oscar de melhor longa de animação de 2013. Ainda, é o primeiro cujo título não corresponde ao nome da protagonista, porém, ele reflete sua personalidade.

Merida é a princesa de um místico reino situado nas Terras Altas da Escócia, DunBroch. Com longos cabelos ruivos cacheados despenteados, rosto arredondado, sobrancelhas grossas e grandes olhos azuis, ela é a primeira protagonista dos longas-metragens de contos de fadas da Disney que possui aparência infantil. O enredo gira em torno de sua inconformidade por ser obrigada a casar contra sua vontade, com alguém desconhecido. Além disso, ela passa boa parte do filme acompanhada de seu arco e flechas.

Figura 18: Características infantis de Merida



Fonte: Captura de tela

Seu ideal de inconformidade com o casamento pode ser encontrado nos anos 60, com o novo feminismo, conforme descreve Lipovetsky (1997, p. 27)

Até então o casamento elevava a mulher; de agora em diante, acusam-no de estar a serviço da mulher objeto e degradar a vida autêntica.

Este é o ideal seguido por Merida, que se preocupava em perder a autenticidade de sua vida caso fosse obrigada a casar. Logo em sua primeira

cena, vemos que Merida já possuía desde criança um laço familiar bem estruturado. É a primeira das princesas que possui um núcleo familiar completo: mãe, pai e irmãos. Este fato pode ser responsável por seu gênio indomável, mimado, que não aceita o que lhe é imposto. Na cena em questão, é seu aniversário e ela está brincando com sua mãe, a Rainha Elinor. De presente, ganha de seu pai seu arco e fechas. Desde pequena ela já tinha apreço por esta arma.

Sua mãe não aprova o presente: “Um arco, Fergus? Ela é uma dama!”. Neste ponto já notamos a diferença de gostos e ideias entre mãe e filha, que desenrolará toda a aventura contada no filme. Elinor é classificada como a Segunda Mulher de Gilles Lipovetsky (1997). Ela se preocupa com beleza, bons modos e costumes clássicos. A aventura do filme se dá a partir do momento em que Elinor tenta obrigar a filha a casar-se sem consultá-la, sendo este um traço da Primeira Mulher de Lipovetsky (1997).

Merida é o seu completo oposto. A jovem é uma aventureira, desapegada das questões de beleza, não supervaloriza o amor e prefere sua liberdade. Seu gestual é bem característico, que chama atenção pela simplicidade, não fazendo jus ao que normalmente esperamos de uma princesa, sendo bem caricata em suas expressões faciais e passando o filme inteiro grunhindo, em demonstração de seu descontentamento com a vida (figura 19). Não podemos confirmar a grande característica da Terceira Mulher de Lipovetsky (1997), que consegue conciliar as funções de dona de casa, mulher de negócios e esposa, em função de sua tenra idade. Porém, a personalidade de Merida não indica que faria algo diferente.

Figura 19: Merida grunhindo



Fonte: Captura de tela

Logo no início do longa, quando o urso que come a perna de Fergus, pai de Merida, aparece em cena e os personagens ficam em perigo, as mulheres que estavam no acampamento fogem, enquanto os homens ficam para a batalha. Esta característica é apresentada no decorrer de todo o filme, demonstrando a valorização da atividade masculina frente à feminina nos momentos de dificuldade.

A próxima cena nos traz ao presente. O filme passa a ser narrado pela própria Merida. O ponto principal de seu discurso, diferentemente dos anteriores em que se falava sobre amor, é o destino. Em seguida, a personagem passa a descrever sua vida como princesa, portanto, não há mais a voz do narrador *off* que conta a história.

Ela apresenta seu pai, contando que sua bravura na luta em que perdeu a perna virou uma lenda, logo após, seus 3 irmãos menores, dizendo que estes "podem fazer tudo, já eu, não posso fazer nada", mostrando, desde já, a diferença de tratamento existente entre homens e mulheres e sua discordância com este fato.

Ao falar de si mesma, até seu tom de voz muda para um tom de deboche. Merida explica que é a princesa do reino, o exemplo, e que tem responsabilidades. A partir daí é mostrada, em uma sequência de cortes rápidos, sua mãe em vários momentos exigindo mudanças de postura para se adequar à imagem de uma princesa: ensinando-a a discursar no salão, ter conhecimento de seu reino, tocar harpa, não rir de forma escandalosa, comer

delicadamente, acordar cedo, ter compaixão, ser paciente, cautelosa, asseada, e “acima de tudo buscar a perfeição”. Em todas as cenas, ela mostra descontentamento.

Finalmente, a protagonista retrata um dia em que ela realmente pode ser feliz. Então é mostrado Merida correndo pelo castelo até chegar em seu cavalo, quando o monta e cavalga pela floresta, atirando flechas ao som de uma música animada que ressalta sua liberdade: “Valente sempre serei, vou correr, vou voar e o céu eu vou tocar”.

Em seu retorno, à mesa com sua família, vemos o embate entre sua mãe e seu pai. A Rainha assinala que uma princesa não deve deixar suas armas a mesa, nem ao menos deveria tê-las. Por outro lado, o Rei a defende, “Princesa ou não, aprender a lutar é essencial”. Vê-se que Fergus está, aparentemente, um passo a frente de sua esposa, tendo uma visão muito mais aberta em relação ao status da mulher na sociedade. Quando Merida conta para sua mãe, em tom de desafio, que escalou uma pedra e bebeu da cascata, seu pai afirma que “apenas os reis antigos eram valentes o suficiente para beber da cascata”, ao passo que sua mãe nem a ouviu, fato que lhe entristece. Ao contrário, a Rainha mais uma vez a repreende por estar comendo demais. Sua mãe tenta transformá-la em um objeto de apreciação, conforme características da primeira mulher, vigiando-a para que não haja de forma diferente da que foi moldada desde criança, conforme teoriza John Berger (1999), no livro “Modos de ver”.

É neste momento que nos é exposto o ponto central do enredo. Elinor pede para os meninos se retirarem da mesa. Merida prontamente questiona: “O que eu fiz desta vez?”. O uso do termo “desta vez” nos faz pensar que corriqueiramente a princesa é repreendida por seus pais por algo inadequado. Contudo, lhe é informado seu futuro casamento. Curiosamente, uma das famílias que irá lutar por sua mão se chama Macintosh, o filme é dedicado a Steve Jobs, conforme os créditos finais. Jobs foi um dos grandes responsáveis pelo sucesso da Pixar, ele veio a falecer no final de 2011.

A partir deste momento da película, inicia-se a insatisfação mais enfática da princesa. Ela confronta sua mãe, que argumenta: “Foi para isso que você se preparou sua vida inteira”, a filha rebate: “Foi para isso que você me preparou minha vida inteira”. Encontramos em Merida características não passivas, ela

não se conforma, luta e defende seu posicionamento. Atributos distintos da mulher da época em que se passa a trama, refletindo o tempo contemporâneo em que o filme foi lançado, em que as mulheres já eram bastante independentes.

Foi utilizado um formato diferente de produção para Valente. Notamos uma preocupação dos criadores em aproximar a obra com os filmes clássicos de Hollywood, ou seja, uma superprodução, com belas imagens e jogos de câmeras. Não é um projeto musical, onde a história se desenrola com a ajuda de canções, como em a Bela e a Fera e Branca de Neve e os Sete Anões. Neste momento, os cortes são pontuais, muitas vezes fazendo paralelos com outro personagem e complementando a trama, como se fosse uma conversa entre elas.

Em um dos argumentos utilizados por Elinor, ela diz “eu também tinha reservas quanto ao meu noivado, mas não podemos fugir do que somos, filha”. O que ela tenta dizer é que todas as mulheres são predestinadas a casar, é isto é o que elas são. Neste momento, a protagonista afere que não quer perder sua vida, quer manter sua liberdade.

Mesmo com todo o debate acerca do tema, Merida cede à situação. Sua mãe a arruma com espartilhos apertados, penteia seu cabelo e lhe coloca adereços. Tudo isso enquanto a protagonista reclama que não consegue se mexer ou respirar. Enxergamos a supervalorização da beleza que Elinor impõe à sua filha, no momento em que vai apresentá-la para os homens.

Apesar de a Rainha representar, a uma primeira vista, a Segunda Mulher de Lipovetsky (1997), vislumbra-se que em realidade é ela quem toma as rédeas do relacionamento com o Rei, sendo a tomadora de decisões. É ela quem discursa, é ela quem é respeitada. Na medida em que notamos uma hostilização da figura masculina, enquanto as famílias estão no salão, os homens brigam entre si durante a maioria do tempo (figura 20). Toda a ação corre entorno das mulheres, elas são as mocinhas da história, deixando para os homens um papel secundário. Importante, ainda, referir que nenhum dos personagens masculinos possui as características dos príncipes dos filmes anteriores. Todos, sem exceção, não apresentam uma aparência delicada e suave, sendo cabeludos, barbudos, grosseiros e sem modos, atributos vigentes na época em que se passa a trama.

Figura 20: Homens brigando



Fonte: Captura de tela

Durante os jogos em que os pretendes disputam a mão da princesa, é notado que somente os personagens masculinos participam dos esportes, enquanto as mulheres cozinham, assistem ou dançam. Ou seja, a atividade de prestígio é destinada apenas aos homens, segundo comenta Lipovetsky (1997), enquanto as mulheres servem a eles ou estão em evidência para serem vistas apenas em sua imagem. Também pode-se discorrer da idéia de Lipovetsky (1997) sobre, enquanto a arma de sedução das mulheres é a aparência, as dos homens é o poder físico. No caso, o homem mais poderoso casaria com a linda princesa.

Para surpresa de todos, Merida, como primogênita de seu clã, entra na disputa por sua própria mão, desafiando a todos, principalmente sua mãe. Vê-se que ela é a única a divergir da imagem feminina representada. A presença de sua atitude não é bem vista. É notável o aspecto de negação no rosto dos demais personagens ao fundo.

Ela acerta todos os alvos e destaca-se como melhor arqueira entre todos os pretendentes. Uma cena dramática em *slow motion* mostra discretamente que a princesa machuca seu rosto no momento em que atira a última flecha (figura 21). Em nenhum momento ela reclama deste ocorrido, demonstrando não se abalar com pequenos machucados e aparências, o que a preocupa

mesmo é o fato de seu casamento estar sendo marcado no evento, contra sua vontade.

Figura 21: Machucado no rosto de Merida



Fonte: Captura de tela

Sua mãe, defensora dos antigos costumes, fica indignada e a leva pelos braços até seu quarto, provando seu poder frente à filha. Neste momento, ocorre uma forte discussão, ambas são bastante duras uma com a outra. Merida não aceita as ideias anosas de sua mãe. Indignada, a menina discursa:

Isso é muito injusto, você não se importa comigo, essa história de casamento é o que você quer. Já pensou em perguntar o que eu quero? Não! Você sai por aí me dizendo o que fazer, o que não fazer, tentando me fazer ser como você. Mas eu não vou ser como você, eu prefiro morrer do que ser como você.

Neste momento ela rasga a tapeçaria com a imagem da família, separando-a ao meio. Sua raiva, que a fez tomar esta atitude brusca, é justificada por ter perdido, a princípio, naquele momento, sua tão almejada liberdade, característica da Terceira Mulher.

A Rainha fica possessa, agarra a menina pelos braços, a sacode, arranca o arco de suas costas e o joga na lareira. Merida desaba a chorar e sai cavalgando pela floresta. Mais um exemplo de atitude, coragem e vontade própria da menina, bastante diferente das anteriormente analisadas.

Ao fugir chorando, uma música bastante forte e tensa toca enquanto ela é atingida por diversos galhos. No momento em que o cavalo para, a menina

cai com tudo no chão. Novamente ela não faz grandes reclamações acerca de machucados físicos.

Então surge a figura da bruxa, que nos leva a classificar a narrativa como um conto de fadas, tendo em vista seu caráter mágico. Porém, a bruxa em questão não quer ser reconhecida como tal. Encaro este fato como medo de ser repreendida pela sociedade. Também pode ser visto com um toque de humor e paródia já visto em *A Bela e a Fera*, quando Zip pergunta se os protagonistas teriam um final feliz. Mas quando Merida oferece o valioso colar de seu clã em troca de um feitiço que “mude sua mãe”, a bruxa acaba por ceder e entrega um bolo enfeitiçado para a princesa. Mais uma vez, vislumbramos uma diferença desta narrativa frente às outras, a personagem solicitou um feitiço, enquanto nos filmes anteriores, o feitiço foi lançado aos personagens contra duas vontades, em formato de castigo por uma bruxa má.

Quando volta para o castelo com um bolo enfeitiçado, Merida entrega para sua mãe como forma de reconciliação. A Rainha fica bastante surpresa com o fato de a princesa ter cozinhado. Conclui-se que ela não sabe como fazer, demonstrando ser uma mulher que não gosta de cozinhar, evidenciando seu livre-arbítrio, indo contra os costumes remotos da sociedade. Mais uma vez características da Terceira Mulher. Mesmo assim, a mãe come o bolo enfeitiçado e acaba por transformar-se em um urso.

Contrariando os contos de fadas clássicos, neste trama os animais não falam. Nem mesmo quando a mãe é transformada, ela não fala, se comunica por grunhidos, há uma perspectiva mais realista no filme se comparado com os demais analisados. Merida expõe dificuldades em comunicar-se com sua mãe, que mesmo transformada em urso, exibe uma gestualidade bastante feminina.

Visando fugir do Rei, que possui um grande trauma com ursos e não poderia encontrar a Rainha transformada, as duas vão em direção à floresta, à noite, sem demonstrar receios quanto ao perigo da escuridão. Oposta à primeira princesa lançada por Disney, que pediu ajuda aos animais afirmando não poder passar a noite na floresta, Merida e sua mãe dormem no chão, embaixo de chuva, sem reclamar, apenas com uma música melancólica dá-se a entender que esta não é uma situação agradável.

Ao acordarem, a rainha e a princesa fazem sua própria refeição. Elas pescam sua comida e Merida acende uma fogueira para alimentá-las sem

nenhuma dificuldade. Isso nos leva a crer que a protagonista já havia passado noites na floresta antes, ela é uma menina destemida. Sua mãe transformada em urso, após alguns momentos, acaba por aprender a pescar e age como um urso de verdade, mostrando que o feitiço está tomando conta dela. A mulher delicada e preocupada com a opinião de terceiros, ao perder sua beleza e se ver transformada em animal, não se preocupa mais em mostrar sua realeza e comporta-se conforme seus instintos. Ela está aos poucos transformando seu modo de pensar, aprendendo que seu apego a bons costumes não são tão essenciais para sua vida como ela outrora havia pensado.

O clímax do filme se dá quando as duas encontram o vilão, que é o urso que inicialmente atacou o Rei e arrancou-lhe a perna. As mulheres não foram páreas sozinhas para ele, e acabaram por fugir, deixando-o para trás. Vemos aqui certa demonstração da fragilidade feminina frente à força (física) masculina, representada pelo urso. Enquanto duela com o urso antes de voltar às pressas para o castelo, Merida finalmente entende o que precisa acontecer para que o feitiço seja desfeito, a tapeçaria rasgada precisa ser remendada. O fato deste *insight* surgir enquanto ocorre uma cena de intensa ação e perigo, acaba por mostrar grande capacidade de raciocínio lógico, mesmo em momentos em que normalmente as pessoas agem por instinto de sobrevivência e impulso. Agilidade esperada da Terceira Mulher, de Gilles Lipovetsky (1997).

Quando chegam ao castelo, mais uma vez os homens aparecem lutando, mantendo a imagem que é destinada a eles durante toda a trama. Quando Merida atravessa o salão para distraí-los enquanto sua mãe, ainda urso, sobe até o quarto para remendar o objeto, todos param de brigar. A menina começa a discursar: “Eu fui egoísta, eu criei uma grande rachadura em nosso reino. A culpa é somente minha e agora eu sei que preciso reparar meu erro e remendar a união. Então chegamos a questão do meu noivado. Eu decidi fazer o que é certo. E...” é neste momento que a rainha, tocada pela atitude de sua filha, a liberta do seu destinado casamento, ajudando-a a formular o discurso, através de gestos, do outro lado do salão. Merida continua “... e quebrar a tradição. Minha mãe, a Rainha, sente em seu coração que nós estamos livres para escrever nossa própria história, seguir nossos corações e encontrar o amor no tempo certo. A Rainha e eu passamos a decisão a vocês,

milordes. Poderiam os nossos jovens decidirem por si mesmos quem irão amar?”.

Todos ficam tocados com as palavras e concordam que o certo a ser feito é deixar que cada um escolha seu destino. Vimos aqui a clara transformação de valores ocorrida com a rainha após passar por adversidades com as quais não estava acostumada em seu tempo como realeza. Percebeu, ao viver outra realidade, que existem outros valores e qualidades tão ou até mais importantes quanto o que defendeu durante sua vida como esposa, mãe, e rainha. Ao considerar o posto como um trabalho, visto que possui tarefas, objetivos e recompensas, Elinor pode ser considerada como tendo traços também da Terceira Mulher, mesmo antes desta alteração de postura.

A partir de então, as sequências de ação entram em cena. Inicia-se uma perseguição a Elinor transformada em Urso, que foge para a floresta, enquanto a princesa está presa no seu quarto. Com ajuda de seus irmãos, ela escapa e cavalga novamente para floresta, enquanto remenda a tapeçaria. Apesar da grande demonstração de Terceira Mulher, ao ser corajosa, ir à luta para que possa impedir que o feitiço seja permanente, a tarefa dada a ela é própria da Primeira Mulher: costurar. Mesmo assim, Merida consegue completar sua missão, ironicamente graças às lições de sua mãe, que a obrigava a realizar os afazeres de princesa. Por fim, impede que sua mãe seja morta pelos homens cegos pelo seu dever de batalha.

Quando o grande urso vilão aparece, somente Elinor teve forças para enfrentá-lo e proteger sua família. Ela então o derrota, em sinal de grande coragem, típica da Terceira Mulher. A rainha utiliza de força física para derrotar um monstro que nem mesmo seu grande marido havia conseguido. Arranjou forças advindas do instinto de proteção, clássicos da mãe-mulher, característica que é abordada em todas as mulheres de Lipovetsky: Primeira, Segunda e Terceira, todas são mães.

Foi a mulher a grande heroína da história, deixando para os homens a imagem de quase irracionais, sedentos por brigas. Quando transformada novamente em mulher, é possível notar a mudança da Rainha, não apenas por suas atitudes e opiniões. Ela está fisicamente mudada. Antes, estava sempre de cabelos presos e com uma postura digna de uma clássica rainha. Nas cenas seguintes, aparece de cabelo solto, cavalcando pelos campos com sua

filha, enquanto ela narra as frases finais: “O destino está dentro de cada um de nós, você só precisa ser valente o bastante para vê-lo”.

Conclui-se que Merida é uma princesa com valores contrários às anteriormente analisadas. Seu comportamento destoa do esperado da realeza na medida em que ela enfrenta seu destino de forma valente, indomável. Mesmo que Bela demonstre também coragem em momentos de necessidade, esta não possui a mesma força física e argumentação tão entoadada por Merida em toda a trama para enfrentar as adversidades que lhe são impostas. Bela mantém a mesma delicadeza de gestos, posturas e comportamentos de Branca de Neve.

As características de Merida remetem, em sua maioria, a dita Terceira Mulher por Gilles Lipovetsky (1997). Ela não busca um amor para completar sua felicidade, diferente de Branca de Neve ou Bela, ela tenta e consegue transformar o pensamento não apenas de sua mãe, mas de toda a sociedade em questão. Ilustrando o poder de argumentação de Merida, vemos que para alcançar este convencimento, ela usa as próprias palavras de sua mãe, bem como os gestos que lhe são ensinados e a forma de falar.

Também não é reconhecida por sua beleza, como distinguidas as duas personagens anteriormente analisadas, pelo contrário, a menina é desleixada e prefere roupas confortáveis à espartilho e vestidos justo. A busca pela liberdade permeia toda a essência do filme. Não apenas Merida conseguiu atingir a sua, como a Rainha também se liberta de seus preceitos e se torna uma pessoa mais aberta a aceitar as diferenças que existem entre as personagens. É interessante observar a analogia feita com seu cabelo que, a partir deste momento apresenta-se solto, diferente de como mostrado antes, dando a entender que os valores de Elinor também estão livres de amarras, da mesma forma em que Merida é representada no longa com cabelos soltos e rebeldes, como sua personalidade.

O filme termina de uma forma aberta à interpretações, não deixando claro qual o futuro de Merida. Seu destino é incerto, sem a certeza de um casamento com um príncipe encantado, como indiciado nos filmes anteriores. Porém, o caminho percorrido ao longo da película indica que, ao menos, ela terá a tão almejada liberdade de escolha, o seu final feliz.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho parte do objetivo de analisar de forma comparativa o perfil existente nas protagonistas dos longas-metragens de animação dos Estúdios Disney. Para tal, foi determinado que seriam levados em consideração seus enredos, características físicas e psicológicas, constatando as mudanças da imagem feminina e como se deram estas transformações de representação. Para realizar esta análise, alcançando seus objetivos, foi construída a base teórica explorando os ramos do cinema de animação, Estúdios Disney, contos de fada, assim como do papel social da mulher.

Nesse contexto, parti da hipótese de que cada protagonista analisada se encaixaria em um perfil específico, com base na nomenclatura criada por Lipovetsky (1997): Primeira Mulher, Segunda Mulher e Terceira Mulher. Porém, após analisa-las comparativamente, pude ver que estava equivocada. Não podemos encaixá-las em conceitos específicos, visto que as personagens analisadas possuem características de momentos diversos da situação feminina na sociedade. Isso se dá pelo fato de que a cada nova categoria do papel social das mulheres são agregados valores do anterior. Desta maneira, entendi que, pelo menos, nos filmes *A Bela e a Fera* e *Valente* não é possível identificar um perfil de mulher tão tipificado conforme apontado por Lipovetsky, mesmo considerando só a protagonista. Apesar de serem narrativas que remetem a contos de fadas que se passam em épocas passadas – com castelos, príncipes e princesas, carruagens, vestidos longos – os roteiros foram escritos no contexto do século XX. Entende-se que há uma espécie de contaminação de valores de épocas diferentes.

Defendo que não há papéis sociais tão delineados para as mulheres nas sociedades e muito menos em filmes de ficção que buscam conquistar o público pela identificação de papéis. O que se pode encontrar é um conjunto de características que organizam a performance das protagonistas e que, nessa via, legitimam comportamentos e valores sociais.

A primeira produção analisada é datada de 1937, a precursora dos longas-metragens de animação. Nesta época, o mundo enfrentava um pesado período entre guerras, tendo aportado finalmente na análise de uma das obras mais contemporâneas, nos trazendo diferentes ideias e conceitos.

Para Branca de Neve e os Sete Anões, o mundo da animação em longas-metragens não existia. Não havia um referencial na grande tela. Não se possuía um modelo. Até as técnicas utilizadas eram inovadoras. Sua realização por si só já é um divisor de águas. Porém, a representação da protagonista mantém o aspecto de uma novidade ao seu tempo em contraponto com a visão de sua sociedade.

Os Estúdios Disney foram pontuais ao trazer para o cinema sua personagem feminina. Seguindo a mentalidade da época, surge uma princesa doce, meiga e dependente do homem. Seus principais traços remetem ao que definimos aqui como **Primeira Mulher**. Com pouquíssima atitude ao longo do filme, vemos a figura de uma mulher que vê no seu futuro amor o rumo para sua felicidade. É a única princesa do universo Disney que reza. A necessidade de auxílio para enfrentar toda e qualquer adversidade surgida em seu caminho, contando com animais, os amigos anões e o príncipe, reflete o condicionamento ao sexo oposto vivido pelas mulheres, de mesma forma que são diabolizadas por parte dos homens.

Branca de Neve é tipicamente submissa. Não se encontra grandes surpresas nessa representação. Recém entrando no mundo do cinema com longas de animação, não era esperado que Walt Disney impusesse diferente abordagem. Contrariar o pensamento vivido à época seria afrontar um público que não possuía.

Todavia, o lançamento do filme foi um sucesso, tendo atingido em seu valor de bilheteria, com ajuste pela inflação, a incrível marca de US\$ 784 milhões de renda¹², encontrando em todas as faixas etárias apreço e referência. Branca de Neve é um marco, mais pela sua imagem jovial e doce de princesa do que, especificamente, pelo caráter que é passado. Sua beleza física é supervalorizada do início ao fim do longa-metragem, desde a inveja de sua madrasta até a incapacidade dos anões em enterrar seu corpo por ser muito belo. Vemos, então, traços da Mulher Enaltecida. Portanto, podemos dizer que sua representação é feita a partir de mesclas de representação, como não poderia deixar de ser. Uma Mulher Dependente não seria valorizada

¹² Disponível em <<http://super.abril.com.br/cultura/maiores-bilheterias-todos-tempos-619300.shtml>>. Acesso em 15/06/2014.

o suficiente para ganhar seu próprio longa-metragem. A sociedade praticamente ignorava sua existência, e este não é o caso de Branca de Neve.

Simple, sonhadora, cantante, vê em tudo um lado bom. Uma inocência que nem ao menos a aparição de uma bruxa é capaz de afastar. Fruto de uma ideologia de que a felicidade feminina só é encontrada no casamento, na procriação e na submissão ao masculino e que veio, de forma gradativa, se perdendo com as revoluções que o mundo trouxe.

Para Bela e a Fera, os Estúdios Disney ainda seguiram a fórmula do sucesso de Branca de Neve e os Sete Anões. Com seu lançamento no não tão longínquo ano de 1993, vemos mais uma vez uma princesa doce, meiga e com bons modos. Porém, sua representação em uma análise mais aguçada nos mostra as diferenças inseridas em sua personagem.

Bela é moldada em um período de transição entre uma mulher submissa e uma mulher independente. Sua formação encontra traços das duas vertentes. Para uma produtora de filmes infantil, na década de 90, seria arriscado encarar a imagem feminina de modo repentino, desvinculando-a das personagens que a antecederam. Assim, a protagonista, por um lado, arrecada pontos em que se mostra livre, e, por outro, em se mostrar dependente.

O nome da personagem já transparece sua maior característica. Bela é reconhecida por sua beleza por todos os personagens. Sua aparência física é referenciada frequentemente. Apesar disso, a protagonista é uma jovem simples, se apresentando com roupas modestas e opiniões fortes.

A personagem é construída sob um perfil de inteligência, bem como de laços paternos fortes e uma argumentação que não permite ser classificada como submissa. Ao ser convidada para jantar com Fera, ela se nega a sair do quarto, mesmo sobre grande confronto do monstruoso personagem, demonstrando mais uma vez sua não submissão. Ela mostra capacidade de decisão e opinião, bem como coragem, mas também não pode ser classificada como livre já que se submete a ficar prisioneira no castelo. Em nenhum momento do longa-metragem a personagem tomou algum tipo de atitude para alcançar seu objetivo de sair da vida do interior, ao contrário, acabou assumindo o amor romântico.

Bela tem um lado intelectual cultivado e desenvolvido, o que indica sua maior propensão a se encaixar no mundo em que o conhecimento é elemento

importante. Dona de vontades e atitudes, com pouca ligação com o trabalho doméstico, e com uma beleza referida ao longo de toda a trama, vemos nesta protagonista a **Segunda Mulher**. Ela tem todas as características de uma heroína (coragem, beleza, inteligência) e a nobreza de uma princesa (pronuncia primorosa, modos comedidos). Falta-lhe apenas riqueza financeira.

Ela possui o domínio perante todos os personagens masculinos da obra, sendo enaltecida principalmente por sua beleza, mas não parece valorizar esse atributo nos outros, já que se apaixona por um homem de aparência monstruosa. Os dois possíveis pretendentes são colocados à prova, necessitam conquista-la para ganhar seu coração.

Mesmo não exibindo a mesma ingenuidade da princesa anteriormente analisada, Bela ainda assim se mostra dependente do sexo masculino, sobretudo no que se refere ao físico e até mesmo ao emocional. Em sua busca pela felicidade, a protagonista indica que procura por alguém com quem conversar e que a entenda. Não é citada a ideia de um casamento ou um final feliz pela personagem, demonstrando um progresso social em sua representação.

Em certo momento da trama, Bela, mesmo amedrontada, propõe trocar de lugar com seu pai que estava sendo mantido prisioneiro. Isto é uma demonstração de força perante o masculino, uma demonstração de bravura. São estes contrapontos em sua composição que tornam Bela como sendo uma Mulher em transição entre Enaltecida e Independente.

Representando de a **Terceira Mulher**, temos Merida, uma menina de muita presença e atitude, suas maiores características. Contrariando as histórias analisadas, não vemos em Valente um romance como peça-chave do enredo. O amor valorizado nesse conto de fadas não é o romântico, mas o parental. O longa, lançado em 2012, é a porta de entrada da Disney no mundo contemporâneo. Foi a primeira protagonista de seus contos de fadas que não teve sua história entrelaçada com uma figura masculina.

Desde a primeira cena do filme, já vemos que Merida se destoa de toda construção de Princesa realizada pela Disney. Para quem espera mais uma doce personagem, com suaves gestos em busca do seu príncipe encantado, acaba por se decepcionar. Sua aparência reflete sua personalidade. Seus

longos e cacheados cabelos ruivos desarrumados e suas roupas confortáveis mostram seu espírito aventureiro e sua sede de liberdade.

Merida é muito diferente das personagens anteriores. Ela é uma menina sagaz, luta pelos seus ideais e não supervaloriza o amor. A trama do filme se dá com a jovem contrariando a todos por não querer se casar. Ela sabe se defender e é possuidora de uma grande coragem, é durona. Ainda que ela seja a representação das características da terceira mulher, durante todo o filme é colocada em confronto com os valores tradicionais de casamento, cuidados do lar e da aparência, bons modos, entre outros.

Merida não parece intelectualizada como Bela, mas mostra destreza física para atividades que são, no contexto das narrativas, exclusivas dos homens. Passa a noite com sua mãe na mata, embaixo de chuva. Ao acordar, pesca e acende fogueira, cavalga com agilidade e usa arco e flecha com primor. É um exemplo explícito de uma grande quebra de paradigma. Conforme diz Lipovetsky ela desvitaliza o ideal de mulher no lar já que não sabe cozinhar, arrumar a casa, costurar. Contudo, se choca com uma sociedade patriarcal.

A protagonista de Valente, entretanto, mantém em sua essência a Mulher Independente. Ela não se satisfaz com a vida que lhe é proposta. Busca algo além daquilo que lhe é oferecido. Sua liberdade é entoada como grande objetivo dentro do longa. Poder tomar suas próprias escolhas, casar com quem quiser, quando se sentir pronta. Sua inconformidade não se passa pelo fato de ter responsabilidades a seguir, e sim pela forma como elas são impostas. Diferente de Bela, vemos Merida lutando para alcançar seus objetivos, esse é o enredo do filme.

Ao mesmo tempo, diversas facetas de Merida são exploradas. A jovem possui um lado inocente, inerente de sua idade. Contrastando com uma bravura, inteligência e maturidade a frente de seu tempo. Toda essa mescla de personalidades e características de uma princesa que cavalga, atira arco e flecha, é sagaz, corajosa, valoriza seus laços paternos, mas ao mesmo tempo não tem bons modos e defende suas vontades, acaba por formar uma mulher multifuncional. Sua construção se assemelha ao conceito de mulher em nossos dias atuais, ao menos em um ideal de sociedade.

Assim, após o levantamento destes elementos, com o cruzamento entre o objeto empírico e os dados teóricos, podemos conjecturar que as Mulheres classificadas por Lipovetsky (1997) possuem fronteiras muito definidas, não podendo as características das personagens analisadas nos levar a conclusão de que estas se encaixam em apenas um conceito. A construção destas protagonistas mostra uma relação entre a temporalidade da narrativa da obra e o contexto cultural vigente na época de seu lançamento.

Ou seja, não se torna possível qualificá-las de forma plena nos modelos de Primeira, Segunda e Terceira Mulher plenamente, visto que no mundo em que habitamos, com tamanha diversidade cultural, a presença de um conceito de Mulher não provém descolado dos traços das categorias anteriores.

Portanto, todas as personagens representam uma transição entre períodos. Porém, é inegável que a diferença entre a primeira e a última protagonista analisada é gritante. Nota-se uma preocupação da Disney em apresentar personagens condizentes com o tempo em que os filmes são lançados, que gerem conexões com o público e com o contexto social e, ao mesmo tempo, não sejam tão complexas que dificultem a interpretação de suas personalidades. Os filmes mostram a atenção dedicada a captar o percurso da mulher na sociedade e transformá-lo em personagens que o representem.

De mesma sorte, vislumbram-se semelhanças na transformação da imagem dos personagens antagonistas nos enredos dos Estúdios Disney. 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, como em Branca de Neve e os Sete Anões, em A Bela e a Fera o galante Gaston é o grande personagem antagonico. Em tempo, Valente nem ao menos tem uma figura própria de vilania em sua trama, restando o contraste de pensamento e atitude entre a princesa e sua genitora. Ao que parece, esses filmes mostram que é deixada de lado a diabolização do feminino, mostrando de uma forma mais contemporânea a nossa sociedade atual.

Para auxiliar nesta análise da representação feminina, utilizei o Bechdel Test (2014). Ele consiste no exame de obras, sejam cinematográficas ou não, respondendo a três perguntas: 1) Há mais de uma mulher? 2) Elas falam entre si? 3) Elas falam de outro assunto que não homens? Ao passarmos os três

longas-metragens sob os questionamentos de Bechdel, temos um resultado em nada surpreendente. Valente é o único a preencher os três requisitos, enquanto Bela e a Fera e a Branca de Neve e os Sete Anões esbarram no segundo e no terceiro questionamento. Com a passagem do tempo, a estima feminina acaba por crescer e determinar um papel de maior importância às personagens.

Após Valente, houve o lançamento do longa-metragem de animação Frozen: Uma Aventura Congelante, em 2013, o mais recente lançamento. Ele também se encaixa no Bechdel Test completando os três questionamentos. Mais uma vez temos personagens que se assemelham a Merida, e que não vivem em prol da figura de um homem. As irmãs Anna e Elsa são duas mulheres independentes, e o amor entre elas é o que quebra feitiços, assim como em Valente é o amor de família. No caso de Frozen, amor fraternal ao invés de maternal. Escolhi analisar Valente ao invés do último lançamento pelo fato de ter sido o primeiro filme de animação da Disney cujo enredo não se atrela a um romance entre homem e mulher.

Esta mudança de representatividade em torno da imagem feminina reflete uma mudança de postura da sociedade em geral. Afinal de contas, assim como Branca de Neve foi moldada a partir da função social da mulher da época, é possível afirmar que o mesmo aconteceu com os últimos. Existe a necessidade de transformação da representação, conforme a mulher também se transforma.

Esta variação é muito importante, visto a relevância dos contos de fadas na criação de jovens em formação. Estes contos trazem em seus enredos uma base de princípios e valores que tende a ser seguida, a compor o perfil da sociedade juntamente com tantos outros. Essa mensagem não se configura só nas imagens dos longas-metragens, pois vemos aniversários temáticos, brinquedos, materiais escolares destinados a meninas e meninos baseados nas obras Disney. Toda essa gama de referências ao mundo cinematográfico faz com que a mensagem passada pelos personagens tenda a se incorporar em nossas vidas.

Não tive a pretensão abordar outros produtos culturais que circulam e também afetam o modo de ser do social, apesar de estar ciente de importância. Meu enfoque foi apenas no cinema de animação, conforme proposto inicialmente. Também não entrei no mérito de discussão acerca da imposição

de papéis, sejam eles quais forem, às mulheres. Acredito que, para realização de uma abordagem tão ampla, seria necessário mais do que apenas alguns meses para a realização da pesquisa. Deixo em aberto este desdobramento para um futuro trabalho.

Contudo, os contos de fadas e o cinema de animação, não apenas auxiliam jovens e crianças a refletirem sobre o mundo a sua volta, como também auxiliam os adultos a enriquecerem social e psicologicamente. Sua importância social vai além do entretenimento da grande tela. Adaptando as palavras de Merida: contos são lições, eles carregam a verdade.

6. REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANKS, Marcus. **Dados visuais para pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BARDIN, Lawrence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições. 70, LDA, 2009.

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

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.

BIBLIA. Português. Antigo e Novo Testamento. Traduzida em português por Garmus L (coord). 38. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes e Editora Santuário, 1982.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias**. 2006. 117 f. TCC (Graduação) - Curso de Graduação em Produção em Comunicação e Cultura, Departamento de Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf>>. Acesso em: 27 mar. 2014.

FARIA, Ricardo de Moura; MARQUES Adhemar Martins; BERUTTI Flavio Costa. **História**. Belo Horizonte: Lê, 1993.

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. Disponível em <<http://www.facsao Roque.br/novo/publicacoes/pdf/v3-n1-2012/Francy.pdf>> Acesso em 15 de Julho. 2014.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações**. In: Encontro nacional de história da mídia, 7., 2009, Fortaleza. Artigo. Porto Alegre: UFRGS, 2009. p. 1 - 21. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/7o-encontro-2009-1/CINEMA DE ANIMACaO Uma trajetoria marcada por inovacoes.pdf](http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf)>. Acesso em: 01 abr. 2014.

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

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica. Tradução de Roberto Raposo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, Embrafilme, 1979.

LIMA, Kaio Mircleano Pereira de; CUNHA, Aura Celeste Santa. **Animação digital: história e técnica através dos tempos**. In: encontro universitário da ufc no cariri, 4., 2012, Juazeiro do Norte. Artigo. Juazeiro do Norte: Ufc, 2012. p. 1 - 4. Disponível em: <<http://encontros.ufca.edu.br/index.php/eu/eu2012/paper/viewFile/1207/731>>. Acesso em: 27 mar. 2014.

LIPOVETSKY, Gilles. **A terceira mulher: permanência e revolução do feminino**. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte Da Animação: Técnica e Estética Através da História**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2011.

MARIA, Edgleicy; SANT'ANA, Tarcilla. **Um Empreendedor de Sucesso: Walter Elias Disney**. 2010. 8 f. TCC (Graduação) - Curso de Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.

MENEZES, Maria Christina. **Recursos da Linguagem de Animação: A Enunciação Cinematográfica Construída a Partir das Transformações da Figuratividade Quadro a Quadro**. 2005. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Semiótica, PUCSP, São Paulo, 2005.

NADER, Maria Beatriz. **A condição masculina na sociedade**. Dimensões – Revista de História da UFES. Vitória: UFES, n. 14, 2002.

ORTNER, Sherry. **Está a mulher para o homem assim como a natureza para a cultura?**. In: Rosaldo, Michele Z.; Lamphere, Louise (orgs.). A mulher, a cultura e a sociedade. RJ: Paz e Terra, 1979. (págs. 95-120)

PAIVA, Maria Beatriz Facciolla. **Os contos de fadas: suas origens histórico-culturais e implicações psicopedagógicas para crianças em idade pré-escolar**. 1990. 108 f. Tese (Doutorado) - Curso de Instituto de Estudos Avançados em Educação, Departamento de Psicologia da Educação, Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 1990. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/9128/000055319.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 01 abr. 2014.

PERROT, Michelle. **Escrever uma história das mulheres: relato uma experiência**. In: Cadernos Pagu. São Paulo: Unicamp. n.4. 1995. Disponível em < <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=50915>> Acesso em 15 de Julho. 2014

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 1994

VIEIRA, Maria Isabel de Carvalho. **O Papel dos Contos de Fadas na Construção do Imaginário Infantil**. Revista Criança – Edição 38 – 2005. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rev_crian_38.pdf> Acesso em 15 de Julho. 2014

Filmes

A Bela e a Fera. Direção: Kirk Wise, Gary Trousdale. Estados Unidos: Walt Disney, 1991.

Branca de Neve e os Sete Anões. Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen. Estados Unidos: Walt Disney, 1937.

Valente. Direção: Mark Andrews, Brenda Chapman. Estados Unidos: Walt Disney/ Pixar Animation Studios, 2012.

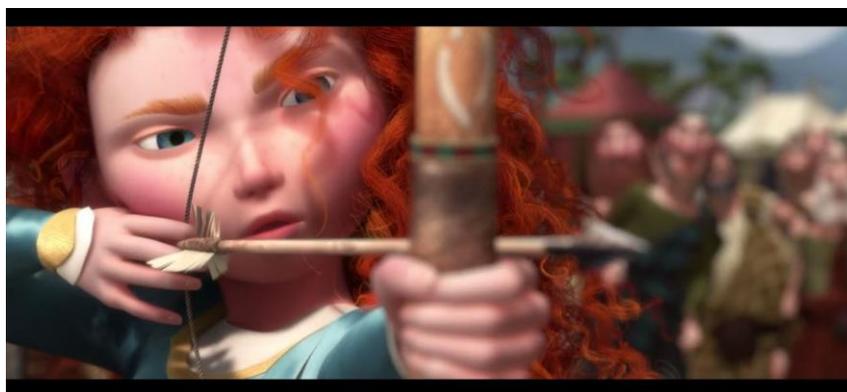
7. ANEXOS – Personagens analisadas.



Branca de Neve (1937)



Bela (1991)



Merida (2012)

