



UnB

Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

INGRID LIMA FERRARI

DE ADORMECIDA À AVENTUREIRA:

A TRANSFORMAÇÃO DAS PRINCESAS DA DISNEY E SEUS IMPACTOS

SOBRE MENINAS DO SÉCULO XXI

Brasília

2020

INGRID LIMA FERRARI

DE ADORMECIDA À AVENTUREIRA:
A TRANSFORMAÇÃO DAS PRINCESAS DA DISNEY E SEUS IMPACTOS
SOBRE MENINAS DO SÉCULO XXI.

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Faculdade de Comunicação
(UnB), como requisito parcial à obtenção do
título de Bacharel em Comunicação Social
com habilitação em Publicidade e
Propaganda

Orientadora: Priscila Monteiro Borges

Dedicatória

Aos meus pais, por terem visto na educação uma forma de crescimento profissional e pessoal, por nunca medirem esforços para me verem vencer na vida e chegar até aqui.

À minha irmã e parceira de vida, pelo companheirismo e cumplicidade, me apoiando em todos os momentos delicados durante a graduação.

À minha orientadora Priscila, que conduziu essa pesquisa com paciência e dedicação, sempre disponível a compartilhar seus conhecimentos.

Agradecimentos

O desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso só foi possível pois contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre elas agradeço especialmente:

Primeiramente, ao meu pai Oxalá, por ter me agraciado com saúde, me permitindo ultrapassar todos os obstáculos encontrados e mantendo a determinação para não desanimar durante a realização deste trabalho. Epa Babá!

À minha mãe, por ter sido meu alicerce e ter me incentivado nos momentos mais difíceis e compreendido a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

À minha irmã e meu pai, que sempre estiveram ao meu lado, pelo amor incondicional e pelo apoio demonstrado ao longo de toda a minha graduação.

Aos meus familiares que me ajudaram durante esta pesquisa, com correções, conversas construtivas, de forma material ou impalpável. Destaco aqui Manuela, pela companhia nas madrugadas, Danielle e Rosalvo, pelo arcabouço teórico, Dayse e Verônica, pelos debates edificantes e Marcos, por prover acesso à parte dos materiais de pesquisa.

À professora Priscila Borges, por ter sido minha orientadora e ter desempenhado tal função com dedicação, principalmente por manter seu empenho em um momento tão delicado para a academia e a universidade.

À minha querida e amada Universidade de Brasília, que formou quem sou e toda minha experiência e conhecimento como futura publicitária, sendo essencial no meu processo de formação profissional.

Aos meus amigos do Glub, que se tornaram mais que colegas de graduação, se tornando uma família. Agradeço pelo companheirismo e pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como graduanda, mas também como pessoa.

*Há um verdadeiro tesouro de história que abre as portas do imaginário, fazendo com que o aprendizado seja um momento rico e prazeroso. Enfim, quando aprendemos por intermédio das histórias, nunca nos esquecemos, pois esse é um aprendizado que dura **para sempre**.*

Walkiria Garcia

Resumo

Este trabalho propõe analisar as representações das mulheres nos filmes *A bela adormecida*, *A bela e a fera* e *Moana: um mar de aventuras*, dos estúdios Disney, destacando suas convergências, divergências e possíveis influências na construção da identidade social de meninas na idade infantil. Sua importância se mostra ao se tentar compreender as diferentes formas como se apresentam os estereótipos femininos e quais são os signos que corroboram para tal representação, mostrando como a Disney exerce um papel fundamental na manutenção desses padrões. A partir dos estudos da semiótica da cultura de Yuri Lotman e dos Estudos Culturais de Stuart Hall, será possível uma análise de conteúdo dos três filmes que compõem a maior marca direcionada ao público feminino e infantil.

Palavras-chave: Disney Princesa, contos de fadas, semiótica da cultura, feminismo, infantil.

Abstract

This study proposes to analyze the representation of women in *Sleeping Beauty*, *Beauty and the Beast* and *Moana*, from Disney Studios, highlighting their convergences, disconvergences and possible influences on the construction of the social identity of girls at an early age. Its importance is shown when trying to understand the different ways in which female stereotypes are presented and which are the signs that corroborate such representation, showing how Disney plays a key role in maintaining these standards. Based on the studies of Yuri Lotman's Cultural Semiotics and Stuart Hall's Cultural Studies, it will be possible to analyze the content of the three films that make up the biggest brand directed to the female and children audience.

Key words: Disney Princess, fairy tales, cultural semiotics, feminism, children.

Résumé

Cet étude propose d'analyser les représentations des femmes dans les films *La Belle au bois dormant*, *La Belle et la Bête* et *Moana*, des studios Disney, en mettant en évidence leurs convergences, leurs divergences et leurs éventuelles influences sur la construction de l'identité sociale des filles dans l'enfance. Son importance est démontrée lorsqu'on essaie de comprendre les différentes façons dont les stéréotypes féminins sont présentés et quels sont les signes qui corroborent cette représentation, montrant ainsi comment Disney joue un rôle clé dans le maintien de ces normes. A partir des études de la sémiotique de la culture de Yuri Lotman et des Cultural Studies de Stuart Hall, il sera possible de faire une analyse de contenu des trois films qui constituent la plus grande marque dirigée vers le public féminin et enfantin.

Key words: Disney Princesses, conte de fées, sémiotique culturel, féminisme, enfance.

Lista de Ilustrações

Figura 1 - Princesas da franquia Disney Princesa	13
Figura 2 - Produto Disney Princesa	42
Figura 3 - Figurino Aurora	92
Figura 4 - Figurino Bela	92
Figura 5 - Outros figurinos de Bela	93
Figura 6 - Figurino Moana	93

Sumário

1.	Introdução	11
2.	Era uma vez o feminismo	16
2.1.	O poder dos contos de fadas	16
2.2.	As princesas da história	21
3.	Mídia & Cultura	26
4.	Um ser histórico e cultural	31
4.1.	O Ser Infantil	31
4.2.	Mais que uma tiara de plástico	37
5.	Uma análise Real	41
5.1.	Enredo & Questões Sociais	44
5.2.	Características Físicas	58
5.3.	Aspectos Emocionais	71
6.	Considerações Finais	80
7.	Referências Bibliográficas	83
8.	Filmografia	89
9.	Musicografia	89
10.	Apêndices	90
11.	Anexos	92

1. Introdução

Os contos de fada são um tipo de história que apresentam personagens fantásticos do folclore e que se direcionam, majoritariamente, ao público infantil. A maior empresa produtora de animações, a Disney, tem no cerne de seus filmes contos e mitos de diversos países, sendo que seu principal produto são as princesas. É difícil encontrar uma menina que nunca tenha brincado de princesa. Os vestidos bufantes, cabelos dourados e seus príncipes encantados fazem parte do imaginário infantil.

Desde a mais tenra lembrança de infância, sempre fui apaixonada pelas princesas da Disney. Não tinha apenas fantasias, eu tinha vestidos de alfaiataria. Um de cada cor. Sapatos, além das coleções lançadas sobre as famosas princesas, fazia questão de ter um que representasse cada uma delas. Aprendi a me comportar como tal: a etiqueta, gostar dos animais, ser gentil, polida e educada. Nunca me encantaram as princesas que eram rebeldes demais, gostava dos vestidos pomposos e brilhantes. Esta era a minha concepção de “princesa”. Até que um dia, depois de crescida, brincando de princesa com minha prima de sete anos, Inaê, repeti a concepção do que elas eram: brinquei com meu vestido longo, cantei para os animais e a chamei para um chá. Estranhando a minha atitude, ela me disse: “Não é assim que as princesas são! Assim não tem graça... Elas são corajosas, valentes e aventureiras! Vamos, a gente precisa salvar o mundo!”.

Foi neste momento que percebi o choque geracional entre mim e ela. Quis compreender suas percepções sobre os filmes, saber por que estas princesas corajosas chamaram tanto a sua atenção em detrimento das mais “clássicas”, apesar destas serem maioria. Seria algo que aconteceu somente com ela ou é uma ação generalizada entre as garotinhas de sua idade? Desde então, busco conteúdos que possam elucidar minhas dúvidas. Encontro diversos materiais sobre a Disney em relação ao feminismo, questões de gênero e etnia, mas ainda há espaço para pesquisas que relacionam estes temas com a responsabilidade social e o impacto gerado na percepção e, conseqüentemente, na construção social e identitária das meninas do século XXI.

Bruno Bettelheim (2002), em *Psicanálise dos Contos de Fada*, diz que essas histórias têm grande importância psicológica para crianças de maneira a expor as

dificuldades da vida, de forma lúdica e palatável, mostrando que com força e sem pavor, todos os obstáculos serão ultrapassados com sucesso. Essas personagens exercem influência sobre as crianças, pois mostram uma certa ideia do que é o ser feminino. No caso das princesas, há uma grande quantidade de signos que representam um certo ideal de beleza e uma maneira de agir que não parecem adequados à sociedade atual.

Com 97 anos de existência, a *The Walt Disney Company* se tornou o maior conglomerado de mídia do mundo após a compra da *21st Century Fox* em 2017, ultrapassando a *Comcast*, que ocupava o posto anteriormente. Pioneira no mundo das animações, a Disney lançou sua princesa primogênita em seu primeiro longa-metragem em 1934 no filme *Branca de Neve e os Sete Anões*. Contudo, foi somente no ano 2000 que a marca Disney Princesa foi lançada. Contando com produtos como bonecas, jogos, fantasias, revistas e muitos outros itens, foi a franquia de entretenimento mais bem sucedida do mundo no ano de 2012, lucrando cerca de três bilhões de dólares em vendas naquele ano (ORENSTEIN, 2012).

Todo filme infantil que é lançado, atualmente, é acompanhado de uma linha de produtos com os personagens e tema da película, incluindo brinquedos, fantasia, objetos decorativos, entre outros. Para a equipe responsável pelas produções cinematográficas da época, a ideia de juntar personagens de diferentes filmes e lançar produtos com suas imagens era inadmissível, mas a estratégia de marketing de Andy Mooney, ex-presidente da *Disney Consumer Product*, foi muito lucrativa: a venda dos produtos foi um total de quatro bilhões de dólares em 2009 (ORENSTEIN, 2012).

A Disney Princesa, franquia que junta algumas princesas da Disney, é composta, atualmente, por 11 princesas diretamente: Branca de Neve, Cinderela, Aurora (*A bela adormecida*), Ariel (*A pequena sereia*), Bela, Jasmine, Pocahontas, Mulan, Tiana (*A princesa e o sapo*), Rapunzel (*Enrolados*), Merida (*Valente*) e Moana (Figura 1). As personagens Anna e Elsa, de *Frozen: Uma Aventura Congelante*, apesar de serem princesas da Disney, não são parte da franquia Disney Princesa, sendo mais rentáveis com a sua própria marca.

Figura 1 - Princesas da franquia Disney Princesa



Fonte: https://disneyprincess.fandom.com/wiki/List_of_Disney_Princesses

De acordo com a jornalista Peggy Orenstein (2012), em seu livro *Cinderella Ate My Daughter*, Disney Princesa é a marca mais popular entre meninas de dois a seis anos de idade em todo o mundo, o que lhe confere grande poder de influência sobre essas crianças. Tendo em vista esta grande possibilidade de determinação de padrões durante a idade de formação do caráter, a franquia recebe muitas críticas de feministas por reforçar o papel de gênero no que diz respeito ao feminino.

Por parte de uma parcela da sociedade, espera-se que uma menina possua os atributos que são valorizados e idealizados para ser uma mulher. Ser bonita, gentil, atenciosa, meiga, e, não obstante, prendada. Tomando como princípio que os contos narrados pela Disney, os quais são releituras de contos pré-existentes, têm o objetivo de desenvolver na criança a ideia de penitência às injustiças e vilões, o amor verdadeiro e um final feliz para os heróis e uma expectativa de um mundo melhor, deve-se questionar como uma personagem com padrões preconceituosos e representações antiquadas poderá servir de exemplo positivo para as meninas que as verão na tela do cinema e nos produtos comercializados. É sob esta ótica que serão analisados os filmes de *A bela adormecida*, *A bela e a fera* e *Moana: um mar de aventuras*, estudando a transformação da representação do papel da mulher nestas narrativas, pois assim como se passou o tempo e a sociedade foi transformada, também foram as histórias contadas, a partir da contemporaneidade demandada pelas novas sociedades desde então.

A partir do problema de pesquisa “Como as personagens da Disney Aurora, Bela e Moana impactam de formas distintas a construção de identidade de meninas na infância no século XXI?”, o principal objetivo é analisar de que maneira as princesas Aurora, Bela e Moana, três personagens que estão em mundos diferentes e idealizadas em décadas com pensamentos divergentes, exercem influência no imaginário e, conseqüentemente, na construção de identidade social de meninas na infância do século XXI. Portanto, o primeiro passo é tentar compreender qual o conceito de princesa apresentado para essas crianças pelos filmes da Disney e quais são as associações feitas a partir desse entendimento. Após, por meio da descrição das representações femininas nos filmes, identificar os signos e textos presentes, incluindo questões visuais, emocionais e o próprio enredo, para então procurar entender como eles atuam na construção da identidade de meninas na idade infantil.

Não seria possível realizar esta pesquisa caso fossem desconsideradas as nuances entre as vivências das meninas, por isto considerar-se-á nesta pesquisa um ponto de vista de um grupo seletivo no qual se compreende a menina brasileira convivente de um ambiente urbano e que tem acesso à mídia e aos meios de comunicação como a receptora dos conteúdos gerados pela Disney. No que tange à idade infantil, abarca-se desde os quatro aos doze anos de idade, visto que este é o período que inicia-se o entendimento e absorção da linguagem pela criança até o momento em que os efeitos da mídia e da cultura são aflorados com maior concentração, de acordo com as pesquisas aqui utilizadas.

Com um olhar semiótico, a análise das representações será composta por três partes que discorrerão sobre as características físicas, emocionais e o enredo dos longas-metragens, as quais são textos importantes para caracterizar o todo no qual as personagens estão inseridas. Ao longo deste trabalho, as pesquisas das brasileiras Paola Barreto Gomes (2000) e Fernanda Breder (2015) se mostrarão bases importantes, bem como a da jornalista Peggy Orenstein (2012), que trazem um olhar crítico sobre a representação feminina neste produto midiático-cultural e sua atuação sobre as garotas na infância sob diversas perspectivas.

Dividida em quatro capítulos, esta pesquisa passa por uma construção lógica ao passar da leitura. No primeiro capítulo, será apresentada a história da Disney e a construção das personagens dentro e fora do filme, visto que elas são protagonistas

de seus respectivos longas-metragem, bem como são figuras vendidas em diversos produtos decorativos, para a casa, de moda, brinquedos, entre outros. Os filmes aqui analisados são criados a partir de contos de fadas e lendas antigas. Desta forma, a atuação e história destes serão introduzidas para que tenham seu contexto posteriormente adaptado à presente realidade. Também serão conceituados termos importantes para o desenvolvimento lógico da pesquisa como representação e gênero a partir de teóricos como Jean-Claude Abric (1989) e Teresa de Lauretis (1994).

As bases teóricas serão anexadas no capítulo seguinte, trazendo a visão da Semiótica da Cultura de Yuri Lotman e os Estudos Culturais de Stuart Hall. Explicando como as imagens e seus significados geram sentido, a utilização dos sistemas modelizantes, principalmente do secundário, será preenchida pela percepção da mídia pela sociedade, desta maneira ajudando a compreender de que forma os textos culturais são criados e utilizados no cotidiano.

Abarcando mais de 20 anos de história, as crianças que viveram e vivem suas infâncias no século XXI têm diferentes educações e, conseqüentemente, experiências diversificadas. No terceiro capítulo, as conceituações importantes para a compreensão da criança e do imaginário infantil se farão presentes, de modo a trazer o psicólogo e pensador russo Lev Vygotsky (1982, 2001), proponente da psicologia cultural-histórica, para definir o desenvolvimento intelectual das crianças. Com a ajuda de outros teóricos da pedagogia, como Jean Piaget (1972), as questões pertinentes ao processo de formação de identidade social da criança e das influências que perpassam esse caminho serão elucidadas. A seguir, o poder dos contos de fadas, aqui remodelado para animações Disney, na formação da mentalidade infantil será somado aos conceitos e teorias previamente explicados, para que seja possível o entendimento da atuação destes signos nas vivências infantis.

Na última parte, os filmes serão analisados de forma a expor os traços que possivelmente compõem o estereótipo de princesa. Para isso, a análise será dividida em três partes: a narrativa, que apresentará o enredo como demarcador de significâncias, as características físicas, que explicitam diversos signos que reforçam os estereótipos e ideais inicialmente elucidados pela história, e as

particularidades psicológicas, que demonstram qualidades emocionais e internas, por vezes imperceptíveis e captadas por percepções e deduções.

2. Era uma vez o feminismo

Conhecida por levar esse encanto envolvente, que mistura a realidade e a ficção com sutileza, a Disney adentra o imaginário de adultos e crianças com os embates entre o bem vs. mal, finalizando suas histórias com um felizes para sempre. Um sentimento de magia e encanto atravessa as telas e envolve os espectadores a cada vez que uma animação é assistida - ou reassistida - mesmo depois de crescidos.

Cada filme, de princesas ou não, carrega uma mensagem muito bem produzida, por vezes é o amor romântico, outras o amor fraternal ou materno, alguma lição é passada através de suas animações. Cada um com seus sentidos e propostas, os filmes em sua maioria são histórias baseadas em contos de fadas e que com o passar do tempo foi recontado o que gerou uma certo refinamento de seus textos e assim, “passaram a transmitir ao mesmo tempo significados manifestos e encobertos - passaram a falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ingênua da criança tanto quanto a do adulto sofisticado” (BETTELHEIM, 2002, p. 5).

Os contos de fada tem um papel de aprendizagem para as crianças, mas de acordo com Bettelheim, eles pouco ensinam sobre as condições de vida por serem antiquados e não estarem tão atualizadas quanto a presente sociedade. Mas o autor afirma que através deles é possível ensinar sobre os problemas interiores dos seres humanos e sobre as escolhas cotidianas do que qualquer outra história de compreensão infantil. Desta forma, os contos se mostram com um poder e responsabilidades muito grandes no que tange ao desenvolvimento social de uma criança, principalmente se o conteúdo é incorporado de estereótipos.

2.1. O poder dos contos de fadas

Os contos de fadas são uma variação dos contos populares que surgiram a partir dos mitos e tradições orais, narrados para animar as noites dos camponeses durante a Idade Média (SOUZA, OLIVEIRA, BEZERRA, 2016). Inicialmente, estas

histórias não tinham o objetivo de alcançar o público infantil. Foi na França, no século XVII, que o advogado Charles Perrault deu início ao trabalho de edição para destinar os contos para as crianças (FARIAS e RUBIO, 2012).

Com o tempo, os contos se popularizaram bastante, fazendo parte de teatros e saraus, tornando-se a nova moda da França. Com isso, outros autores começaram a basear-se nestas histórias para criar novas versões e novos contos. Entre eles, destacam-se os irmãos Grimm, Jean de La Fontaine e Hans Christian Andersen (ALENCASTRO, 2016).

Os contos têm estrutura literária mais simples que os mitos e lendas, pois estes contêm detalhes mais ricos sobre a moral do que no gênero da fábula. Os contos de fadas costumam encantar as crianças despertando diversos sentimentos e promovendo valores, possuem uma estrutura que as permite elaborar suas emoções. Eles as conduzem a descobrirem sua identidade e desenvolverem sua subjetividade e isto leva a um crescimento pessoal e favorece, também, novas leituras de mundo (CRISTO, 2013).

Mesmo trazendo bases dos contos de fadas de diferentes lugares do mundo, os longas trazem versões menos violentas e mais românticas do que os textos e histórias originais uma vez que, na Idade Média, as penas eram executadas de forma violenta. A madrasta de Branca de Neve, por exemplo, é condenada a dançar com sapatos de ferro em brasa no casamento de sua enteada até a morte, mas, no longa-metragem, tem seu fim ao cair de um penhasco. Esta tragédia presente nos contos se explica pelo seu objetivo: educar e preparar as crianças para um mundo cruel e violento (BETTELHEIM, 2002). Nos filmes, o vilão ainda existe, ele recebe sua penitência, mas não da mesma forma cruel como antes. Prefere-se abrilhantar os finais felizes ao invés das punições e crueldades.

Antes de serem transformadas em longas-metragens, as histórias de Aurora, Bela e Moana são contos provenientes de culturas antigas. Moana é personagem de lendas da cultura das ilhas do Pacífico, Aurora aparece pela primeira vez no conto do escritor francês Charles Perrault em 1697 e Bela tem raízes francesas, originalmente escrito por Gabrielle-Suzanne Barbot em 1740. Todas as moças, para se transformarem em princesas, tiveram que passar por um processo de adaptação de suas histórias, que continham certos pontos não tão apropriados para o público infantil dos últimos tempos.

O século XX foi um período de muitas mudanças e revoluções culturais. De guerras mundiais ao advento da internet, passando pela crise de 1929 e pela hegemonia estadunidense. Esta época foi preenchida também por conquistas de direitos raciais, trabalhistas e feministas. Em 1918, as "*suffragettes*" britânicas, ativistas do movimento sufragista, conseguiram o direito ao voto. Seguidas pelas estadunidenses em 1919, no Brasil, este direito só foi reconhecido em 1932.

Segundo Simone de Beauvoir (1970), a feminilidade é um valor cultural que é ensinado desde o berço, sendo sinônimo de passividade e inferioridade, um destino imposto pela sociedade e por seus educadores. Explicando assim a afirmação "ninguém nasce mulher: torna-se mulher" (BEAUVOIR, 1970, p.9). Embora os termos "gênero" e "sexo" muitas vezes ainda sejam usados como sinônimos, Aurélia Casares (2008) propõe o conceito de gênero como um termo criado com objetivo de romper com determinismo que existia na decisão simbólica do futuro de meninos e meninas, relacionados constantemente com suas genitálias. A limitação do conceito de gênero nestas circunstâncias não compreende as referências subjetivas do ser humano e a ambiência em que estão inseridos, não enxergando as diferenças entre as mulheres e suas interseccionalidades.

Teresa de Lauretis (1994) cria o termo "tecnologia de gênero", que identificaria o sistema sexo-gênero como um sistema de representação atribuidor de significados (identidade, valor, status, prestígio, etc) aos indivíduos dentro da sociedade, possuindo a função de constituir indivíduos concretos em homens e mulheres, gerando o engajamento em modelos de individualidades e subjetividades desejáveis pela sociedade. Separando os termos, Lauretis entende "tecnologia" como uma ferramenta que opera na produção da subjetividade, juntamente com os discursos sociais e as relações de poder. O gênero "é produto de diferentes tecnologias sociais, como o cinema, por exemplo, e de discursos, epistemologias e práticas sociais institucionalizadas, bem como das práticas da vida cotidiana" (LAURETIS, 1994, p. 208).

Visto isto, é possível perceber de que maneira o objeto de estudo aqui observado se faz presente como um instrumento na criação e manutenção dos caminhos de subjetividade socialmente aceitos, tornando-se um desses mecanismos. O cinema, neste caso especificamente os filmes Disney, obtém um poder dominante do campo simbólico da criação e produção de significados em

relação ao gênero. Entretanto, para os Estudos Culturais (EC), a dominação existe como um processo constantemente mutável, podendo ou não existir, visto que esse processo depende de outros elementos interventores que permitirão ou não a realização destas intencionalidades (ZIVIANI, 2017).

As princesas, que já fazem parte do imaginário coletivo (mais como um modelo a ser seguido do que como forma de entretenimento), representam uma maneira estereotipada do que é ser mulher. Em sua pesquisa, Calígean Mesquita (2016) afirma que para muitas crianças, em sua grande maioria meninas, o conceito de beleza está diretamente atrelado ao conceito de princesa e, também, ao conceito de bondade. Ao se projetarem na identidade de princesas, as crianças podem se associar à imagem do que representa o belo. Esse trio beleza-princesa-bondade dá-se pela constante representação gentil, educada e polida da princesa, e sua beleza é ligada ao físico: cabelos longos e brilhosos, vestidos bufantes e chamativos. De acordo com Jean-Claude Abric, a representação é

um conjunto organizado de opiniões, de atitudes, de crenças e de informações se referindo a um objeto ou uma situação'. Ela é determinada, de uma só vez pelo sujeito ele mesmo (sua história, sua vida), pelo sistema social e ideológico no qual ele está inserido, e pela natureza das ligações que o sujeito mantém com o sistema social (ABRIC, 1989, p. 188 *apud* MACHADO, L., 2003, n.p.)

Ainda nesta pesquisa evidencia-se a idealização da beleza na sociedade e na cultura escolar, na qual as próprias crianças conseguem distinguir suas más ações com o feio e suas boas ações com o bonito (MESQUITA, 2016). Assim, subjaz uma configuração de relações sociais na qual se legitimam os comportamentos “belos”, dignos de princesas, e reprovam-se os comportamentos “feios”, as “feiuras” presentes nos comportamentos infantis, ao longo dos seus processos de socialização.

Inicialmente, o impacto da Disney e do imperialismo cultural estadunidense na sociedade mundial foi estudado por Armand Mattelart e Ariel Dorfman (1977) em *Para ler o pato Donald*, observando as características que reproduziam a lógica capitalista nos quadrinhos. Entretanto, nesta pesquisa o que será observado são as questões de gênero, focando entre o seu principal produto, três princesas específicas e de épocas distintas: Aurora, Bela e Moana.

Tendo em vista as três personagens escolhidas, pode-se observar que a mídia de massa é considerada um recurso poderoso, no que tange ao desenvolvimento indenitário de sua audiência, que absorve e traz para o dia-a-dia as temáticas de gênero e etnia, por exemplo. Além disso, pesquisas demonstram que os retratos de gênero transmitidos pela televisão têm efeito real nas atitudes, nas crenças e nos comportamentos das pessoas (MORAWITZ; MASTRO, 2008).

Sob uma ótica feminista, pode-se perceber que há uma certa sincronia na retratação das mulheres nos filmes da Disney. Isto é, observa-se que de acordo com as conquistas feministas alcançadas ao longo dos anos, ocorre uma transformação das personagens principais que acompanha esses ganhos. Isto ocorre porque a representação feminina no cinema advém das práticas culturais que refletem um imaginário coletivo (MOREIRA; PORTELA, 2018).

Henry Giroux (1999) critica a mercantilização do imaginário das crianças. Segundo ele, as produções não são apenas fonte de entretenimento e estímulo à imaginação, mas também servem como ferramenta educativa, legitimando uma imagem ideal a se buscar dentro da sociedade, criando assim os estereótipos. Eles reproduzem relações de poder, desigualdade e exploração. Reduzem as características de um grupo a poucos atributos considerados essenciais, como traços de personalidade, indumentária, linguagem verbal e corporal, entre outros. Assim, encorajam um conhecimento intuitivo sobre o outro, desempenhando papel central na organização do discurso do senso comum (FREIRE FILHO, 2008).

O cerne da questão não é a presença do doce e frágil das princesas, mas a ausência de outras opções, limitando assim as escolhas e possibilidades no imaginário infantil-feminino. Enquanto meninos têm a opção de serem astronautas, detetives, médicos, cientistas, as meninas se preocupam em serem bonitas. É o questionamento de Peggy Orenstein (2012, p. 10): “desde quando toda menininha teve que se tornar princesa?”, que critica a cultura do cor-de-rosa e o consumismo exagerado que está ligado a esta e a sexualização cada vez mais precoce de meninas, tornando-as mais preocupadas com a aparência cada vez mais jovens.

A sociedade se transformou ao longo dos anos, bem como as princesas. Existem pontos que são reconhecíveis em ambos. Contextos históricos, enredos e representações são diferentes, mas é possível encontrar semelhanças entre as personagens de um mesmo período histórico. Segundo Kaplan (1995) existem três

tipos de representações feitas pelo cinema a partir dos anos 1930 até os dias atuais. Seriam estas:

“(1) a mulher “cúmplice”, que renuncia aos seus sentimentos pessoais e à sua realização individual, assumindo uma postura frágil; (2) a mulher “resistente”, que surge no século XX com sua integração ao mercado de trabalho e sua emancipação financeira, graças ao movimento feminista; (3) a mulher “pós-moderna”, que, tendo encontrado espaço na esfera econômica e política, conquista a liberdade de escolha desejada e enfrenta as novas e complexas questões que se originam na contemporaneidade – por exemplo, os novos posicionamentos que surgem no âmbito das discussões sobre gênero, homossexualismo, algumas formas não convencionais de reprodução, aborto, AIDS etc. (KAPLAN, 1995 apud MOREIRA; PORTELA, 2018, p. 107).

De acordo com essa tipologia, as princesas podem ser separadas nestes três grupos, no qual Branca de Neve, Cinderela e Aurora fazem parte do primeiro grupo, intitulado “Princesas Clássicas”; em meio à segunda onda feminista, compõem o segundo grupo das “Princesas Rebeldes”: Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas e Mulan. Já no terceiro grupo “Princesas Contemporâneas”, encaixam-se Tiana, Rapunzel e Merida (BREDEK, 2015).

As personagens Elsa e Anna, que não fazem parte da franquia Disney Princesa, e Moana, que ainda não estavam incluídas nesta lista, farão, nesta pesquisa, parte do grupo “Princesas Contemporâneas”, visto que a proximidade de histórias e conceitos apresentam similaridades. Apesar desta pesquisa não abranger todas as princesas mencionadas, fazem-se presentes uma personagem de cada era, para que seja possível a comparação geracional entre elas bem como as mudanças sociais que influenciaram suas criações, observando as posições sociais ocupadas por cada uma.

2.2. As princesas da história

O papel social da mulher brasileira foi significativamente modificado com o passar dos tempos. As várias transições sociais históricas, aliadas ao advento dos movimentos feministas, possibilitaram que a mulher começasse a conquistar novos espaços na sociedade. Para que seja possível a assimilação dos contextos em que cada animação foi produzida, é necessário que se compreenda o caminho percorrido desde o fim do século XIX até os dias atuais. Assim sendo, será

discorrido neste tópico um breve histórico do feminismo, tendo como base a jornada brasileira e enfatizando acontecimentos importantes globais, bem como as mudanças das épocas que influenciaram as produções dos filmes aqui analisados.

A Europa do século XIX passou por uma mudança de valores e hábitos no universo feminino e, influenciadas pelas vitórias europeias, bem como a associação com a miscigenação racial nacional, as mulheres brasileiras no início do século XX também tiveram seus perfis sociais modificados mais intensamente. Em 1919, surge a Liga pela Emancipação Feminina, criada por Bertha Lutz, um dos grandes nomes do feminismo brasileiro do início do século, entretanto essa não era uma pauta muito aceita na sociedade.

Vale lembrar que o voto feminino no Brasil só foi vigorado em 1932, durante o governo de Getúlio Vargas, após a criação do Código Eleitoral Brasileiro. Muitos homens públicos como deputados e senadores fizeram discursos contra o sufrágio feminino e as práticas feministas, apesar dele ter ganhado espaço em outros estados que não os pólos urbanos do Rio de Janeiro e São Paulo. A resistência do Congresso encontrou suporte nos cidadãos mais conservadores, o discurso era baseado na defesa da família, de que se o voto da mulher fosse aceito socialmente, a família estaria fadada ao fracasso (TOSCANO; GOLDENBERG, 1992).

Estender o voto à mulher é uma ideia imoral e anárquica, porque no dia em que for convertido em lei, ficará decretada a dissolução da família brasileira. A concorrência dos sexos nas relações da vida ativa anula os laços sagrados da família. (Anais da Câmara dos Deputados, vol. II, p. 23 *apud* TOSCANO; GOLDENBERG, 1992, p. 27) [Discurso do senador Muniz Freire]

Conquanto reconheça que a mulher tem capacidade intelectual e aptidão para exercer o direito do voto, não deve exercê-lo, porque sua única missão deve consistir em ser o anjo tutelar da família. (Anais da Câmara dos Deputados, vol. II, p. 500 *apud* TOSCANO; GOLDENBERG, 1992, p. 28) [Discurso do senador Serzedello Correa]

Essa reação em massa de um discurso machista e patriarcal se deu em diversas outras mudanças - e as incontáveis tentativas - de comportamento. Na verdade, o que não se queria era a ruptura na estrutura familiar tradicional, que incubia a mulher de ser a responsável completa pelo lar (TOSCANO; GOLDENBERG, 1992). O consumismo tomou conta das casas brasileiras, sendo que a mulher representava a grande consumidora do lar, se dedicando a procurar novos produtos para o marido e filhos. “Nesse período, podemos verificar que a

imagem feminina ligava-se ao estereótipo de mãe/rainha do lar. As suas obrigações com o marido e casa eram seus problemas, o que preenchia o seu universo” (AZAMBUJA, 2006, p. 85).

Ao passar das décadas, mesmo dentro dos padrões aceitos pela sociedade conservadora, as mulheres começaram a se transformar em uma imagem mais politizada e independente, deixando de lado a cultura europeia elitizada e colocando em ascensão o estilo de vida americano, o famoso *american way of life*. A mulher, como consumidora, se fortaleceu, passou a ser alvo de empresas e revistas, passou a ser informada e culta, dentro do que a mídia a entregava e acreditava ser viável e prazeroso para ela: beleza, casa, marido e filhos.

No início do século, tentou-se de imediato reiterar a tradicional postura de rainha do lar, mas abrindo um leque de condutas alternativas, em que se projetou a mulher emancipada, educada, moderna, e por que não a sufragista e feminista. Em outras palavras, prefigurava-se a mulher que interessava ao mercado. Identificada como cliente em potencial, capaz de influenciar nas decisões da família e vista como um ser em expansão, ao menos comercialmente (AZAMBUJA, 2006, p. 86).

Na década de 1960, iniciou-se um período de atividade feminista que teve seu ponto de partida nos Estados Unidos e se espalhou pelo mundo ocidental. Diferentemente da primeira onda que lutou principalmente pelo direito ao voto e contra as desigualdades de gênero legais, a segunda onda se caracterizou por trazer questões sobre sexualidade, família, mercado de trabalho, direitos reprodutivos, desigualdades *de facto* e *de jure*. Foi nesse período que surgiu o anticoncepcional, que transformou a maneira que as relações sexuais eram vistas socialmente, se desvinculando do efeito reprodutivo. No Brasil, a influência feminista norte-americana teve seu ápice no fim da década de 1960, durante a ditadura militar, em pleno governo Médici, o que tornou este movimento presente dentro e fora do país e em boa parte do exílio. Trazendo as perspectivas europeias e estadunidenses para a luta brasileira, a ascensão feminista foi uma pauta presente em diversos eventos de extrema importância no decorrer da década. Dentre os acontecimentos que marcaram a entrada definitiva das mulheres na esfera pública, destaca-se o Ano Internacional da Mulher, em 1975, decretado pela Organização das Nações Unidas (ONU) (OTTO, 2004).

Durante a década de 1980, o Brasil passou pelo processo de redemocratização e foi palco de um momento de maior engajamento das mulheres na militância pela garantia de seus direitos, que já acontecia desde os anos 60 paulatinamente. Com o surgimento dos partidos políticos para a eleição de 1982, o eleitorado feminino se tornou alvo de diferentes grupos políticos, evidenciando, assim, a importância, força e crescimento que o movimento feminista havia alcançado na época. Diversos grupos juntaram-se à causa das mulheres, adicionando outras pautas como violência, igualdade no casamento, direito à terra e orientação sexual (FREISLEBEN: CARVALHO, 2019). A partir deste momento, surgiram os grupos feministas temáticos, trazendo o conceito de interseccionalidade, criado pela norte-americana Kimberlé Crenshaw (1989), como uma ferramenta de análise das diferentes opressões que cada mulher sofria de acordo com sua posição socioeconômica, racial, etc., evitando universalizar a luta.

A mais pública expressão do movimento feminista na década de 1990, definitivamente foram as ações das Organizações Não-Governamentais (ONG's), que atuavam independentemente, pressionando as autoridades na defesa de medidas que assegurassem os direitos das mulheres. Apesar dos ganhos da década anterior, as questões feministas ficaram imersas na ideia da articulação entre as dimensões pública e privada deste movimento. O tempo demonstrou que os impasses e as implicações da formulação feminista, como a criação de uma nova subjetividade feminina e masculina, não seriam facilmente resolvidos (OTTO, 2004).

Os atos feministas dos anos 70 e 80, apesar de terem sido fervorosamente reconhecidos, nem sempre o foram positivamente. Os meios de comunicação em geral, acusando-as de alienação, com preocupações burguesas e fúteis, de copiarem um modismo das americanas e europeias. Para ridicularizar as militantes, diziam desmascarar suas lutas, acusá-las de não atender para as verdadeiras necessidades das trabalhadoras (FREISLEBEN: CARVALHO, 2019). Ser feminista tornou-se uma marca desfiguradora, sinônimo de exibicionismo, alienação e inconsequência.

A pauta feminista, de acordo com os estudos aqui inseridos, não é apagada dos debates sociais, mas é inserida com mais veemência em certas épocas, o que cria as chamadas ondas. De forma a ser espelhado nas construções midiáticas, a constância mantida nos debates sociais também estavam presentes nos meios e

produtos comunicacionais, como novelas, filmes e telejornais. Como uma resposta às falhas do movimento de 1960, o feminismo ressurgiu como uma terceira onda no século XXI, trazendo um discurso mais diverso, saindo da hegemonia pela qual batalhavam as mulheres da metade do século XX. A luta atual afirma que não existe a condição feminina, mas sim que sejam plurais e múltiplas, visto que existem muitas outras necessidades que abarcam a mulher e interferem na questão gênero como classe, raça, etnia, orientação sexual, deficiência e religião, entre outras. “A ideia que predomina é que o feminismo deve se ocupar das diversas opressões existentes na sociedade, pois não existe uma experiência única capaz de organizar a luta política” (DAFLON, 2019, p. 316)

O ponto interessante do feminismo contemporâneo é que, a partir de uma perspectiva diversa, as abordagens passam a desconstruir e questionar as verdades anteriormente estabelecidas não somente na sociedade, mas também dentro do próprio espaço público do movimento feminista. A ideia de mulher padrão - branca e possuidora de um “corpo natural” - no Brasil é contestada, porque colabora para a manutenção da construção de mulher apenas pelos aspectos biológicos, sendo que são essas diferenças da natureza que tornam invisíveis os mecanismos sociais que mantêm de pé as desigualdades de gênero. O feminismo do século XXI abarca outros eixos para além do gênero, visto que até mesmo os avanços bravamente conquistados nas lutas anteriores, seja na lei ou publicamente aceitas, chegam de formas diferentes para cada subgrupo feminino. A fim de exemplificar, Daflon menciona as mulheres indígenas que não têm acesso à maioria das políticas públicas e não estão, ou estão minimamente, presentes nas estatísticas no que tange à violência (DAFLON, 2019).

Seja no século XIX, XX ou XXI, a luta feminista traz como bandeira o respeito à vida da mulher, para que suas escolhas sejam aceitas, independente de época. É a partir desta ideia que este trabalho será construído e para que seja pensado no futuro das meninas que atualmente têm suas identidades constantemente construídas influenciadas não somente pela sociedade a qual está inserida, mas também pela mídia e ambiente digital que acessam.

3. Mídia & Cultura

A Escola de Tártu-Moscú (ETM) surgiu na década de 1960, na Estônia, a partir da reunião de intelectuais que desejavam estudar o papel da linguagem nas manifestações culturais, que até então estava circunscrito à Linguística e à Literatura. Os outros sistemas de signos organizados gramaticalmente eram examinados apenas sob o ponto de vista da antropologia, da sociologia e das artes (IASBECK, 2004). A semiótica da cultura, desenvolvida na escola russa de Tartu, baseada nos estudos de Yuri Lotman, é uma das muitas referências nos estudos dos sistemas culturais como linguagens. A semiótica russa busca a compreensão da relação entre os diferentes sistemas de signos que dão funcionamento ao mecanismo da cultura.

Na visão dos semioticistas russos, a cultura é memória não-genética, um conjunto de informações que os grupos sociais acumulam e transmitem por meio de manifestações socioculturais durante o processo da vida (arte, religião, direito), que forma um tecido no qual se baseará as relações cotidianas. A cultura é como uma inteligência coletiva, um sistema prescritivo que molda a vida social, mas leva em consideração não somente os aspectos do *socius*, mas também de todos os fenômenos que incidem sobre a consciência coletiva. A cultura, assim, se torna um programa de comportamento que permite converter acontecimentos em conhecimento, “um gerador magnificamente organizado de linguagens [...] prestam à humanidade um serviço insubstituível ao organizar os aspectos complexos e ainda não de todo claros do conhecimento humano” (MACHADO, I., 2003, p. 13). As informações da natureza e dos fenômenos históricos e ambientais interferem na consciência do grupo social e se transformam de não cultura — informação não processada — em cultura — dados em sistemas com organização —, passam a fazer parte da memória coletiva. Um signo ganha um só significado para um dado grupo (VELHO, 2009). “A memória [...] é assegurada, em primeiro lugar, pela presença de alguns textos constantes e, em segundo lugar, pela unidade dos códigos ou por sua invariância ou pelo caráter ininterrupto e regular de sua transformação” (LOTMAN, 1996, p. 109).

Os semioticistas da Escola de Tártu-Moscú sistematizaram uma metodologia que visa descrever o mundo das representações além da língua. Visto que a cultura não pode ser compreendida em sua totalidade (LOTMAN, USPENSKII

1971), um método baseado na simplificação dos signos, limitando-se ao funcionamento da estrutura comunicacional e linguística, não corresponde à complexidade dos sistemas da cultura. Eles entendiam que as inúmeras formas de expressão fazem parte de um conglomerado sógnico que vai além “da codificação gráfico-visual do alfabeto verbal” (MACHADO, I., 2003, p. 13). Para eles, a cultura se realiza em sistemas sógnicos de diferentes naturezas: o gestual, o visual, o sonoro, o arquitetônico.

Eles buscaram compreender a estruturalidade dos textos da cultura do ponto de vista dos modelos construídos dinamicamente. Para isso, basearam-se no processo de modelização dos textos, linguagens e seus códigos. A junção de estudos que convergem à linguística e a outras áreas do conhecimento, possibilitou o desenvolvimento de um modelo para a “compreensão do homem semiótico, da arte como linguagem e da cultura como mecanismo de memória ou de controle” (IASBECK, 2004). A partir da língua, Lotman propôs a criação de conceitos que “uma série de fundamentos que funcionam em sistemas não-verbais da cultura, denominados de sistemas modelizantes secundários” (IASBECK, 2004).

A cultura é informação e cada período e estruturação farão uma interpretação que resultará em novos códigos culturais, uma vez que a comunicação não está desassociada da consciência criadora e essa se manifesta na complexidade do processo comunicativo (LOTMAN, 1979). Portanto, “a comunicação é entendida como processo mediado por signos que conectam os participantes da comunicação (...) integrando-os em um ambiente comunicacional constituído de relações sógnicas e movido pelos sistemas de signos envolvidos na comunicação” (PEREIRA, 2008, p. 2). Esse processo pode ser observado no desenvolvimento da linguagem não somente dos longa-metragens, mas também de todas as representações não-verbais das princesas, compreendidas como elemento da cultura.

Para esta pesquisa, usar-se-á dos conceitos de sistemas modelizantes inseridos na Semiótica da Cultura, a partir do processo da ação do signo no objeto cultural aqui estudado. Por serem parte da cultura, as princesas Disney são compostas por comunicações verbais e não-verbais. “Para semiótica, o que interessa são todos os tipos possíveis de signos, verbais, não-verbais e naturais, seus modos de significação, denotação e de informação; e todo o seu comportamento e propriedades” (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p. 76).

Desta maneira, os filmes de princesas da Disney são objetos de estudo e se manifestam como expressões culturais. Contudo, os signos deste objeto acontecem em um espaço de complexidade elevada, a semiosfera (LOTMAN, 1996). A cultura, aqui representada pelas princesas Disney, "é constituída pelo entrelaçamento de códigos que, por sua vez, cria o tecido cultural" (MACHADO, I., 2003, p. 142). E o seu funcionamento se dá de acordo com a relação entre esses elementos (códigos e linguagens).

Para a semiótica da cultura, na qualidade de ciência, não há uma doutrina ou metodologia de análise, mas seus estudos orientam para que direção o olhar deve estar apontado. Os conceitos acerca da cultura e tudo que a envolve desenvolvidos por Lotman foram assim feitos pelos estudos dos fenômenos culturais. A cultura tem caráter informativo, mas é importante salientar que todos os objetos em uma sociedade desempenham uma função dupla: são objetos práticos e são um meio de conservação e transmissão de informações (LOTMAN, 1979; 1996).

Para explicar os processos sógnicos presentes na cultura, a Semiótica da Cultura desenvolveu conceitos que têm por função nortear as investigações, destacando os sistemas modelizantes. Eles são divididos em duas instâncias, os sistemas primários e secundários, que, em suma, são a linguagem verbal e os demais sistemas culturais, respectivamente.

Para que ocorra o processo de modelização são necessários dois ou mais códigos (linguagens) atuantes dos sistemas de signos. Essa interação ocorre em uma fronteira, espaço que permite a troca signica sem o cancelamento de um código sobre o outro. Logo, a fronteira pode ser entendida como uma ferramenta de interação entre diferentes sistemas de códigos para a produção de novos códigos, sendo como uma filtragem que protege os aspectos de cada sistema, mas ainda assim permitindo a troca e interação. É a partir destas trocas que as personagens serão analisadas podendo ser estudadas como textos isolados ou como parte de um todo. Entretanto, o signo por si só não é capaz de produzir sentido o suficiente para criar consequências culturais, por isto a personagem não pode ser vista como um signo, mas sim como um texto e desta forma deve ser estudada em relação a algo, neste caso ao enredo no qual está inserida (IASBECK, 2004).

A cultura é pautada pelos sistemas modelizantes secundários, estando, portanto, sujeita a um ordenamento pontuado por

convenção coletiva, da mesma forma que o sistema primário. O que os distingue é a natureza da expressão e a dimensão que os circunscreve. A cultura opera com textos do imaginário, com possibilidades textuais complexas, nem sempre passíveis de serem contidas em ordenamentos previamente ajustados (IASBECK, 2004, p. 177).

Alinhando-se com o pensamento semiótico sobre a cultura, apresentam-se também os Estudos Culturais (EC), que se baseiam no fato de que “a cultura não é uma prática, nem é simplesmente a descrição da soma dos hábitos e costumes de uma sociedade. Ela atravessa todas as práticas sociais e constitui a soma de suas inter-relações” (HALL, 1980, p. 60 *apud* SOUZA, 2010, n.p.). De modo geral, pode-se afirmar que os EC preocupam-se principalmente com os produtos da cultura popular e das mídias de massa, que ditam os caminhos da cultura contemporânea (ESCOSTEGUY, 1998).

Os Estudos Culturais surgiram na década de 1950, na Inglaterra, no *Centre of Contemporary Cultural Studies* (CCCS) de Birmingham. Os EC têm como linha de estudo principal as relações cultura-sociedade, ou seja, a maneira com que suas formas culturais se expressam, suas instituições e práticas culturais, bem como as relações com a sociedade e suas mudanças (ESCOSTEGUY, 2001). Em linhas gerais, os EC:

analisam como os prazeres e significados culturais são produzidos e difundidos dentro da sociedade; como os indivíduos e os grupos sociais usam e interpretam os textos culturais; e o papel das práticas culturais na construção das identidades sociais das pessoas (BUCKINGHAM, 2012a, p. 94-95 *apud* GUEDES, 2017, p. 97).

Dentro dos estudos do *Mass Communication Research*, outra linha de estudos das mídias de massa, a produção de mídia sempre foi a detentora da produção da mensagem e que ela era passivamente entendida como havia sido feita. Contudo, é nos EC, no fim dos anos 60, que este conceito é transformado: a atenção foi transferida à recepção e consumo midiático, com o intuito de observar a passividade dos receptores e a transparência das mensagens emitidas. Este movimento foi protagonizado por Stuart Hall, que ao assumir a direção do CCCS, fomentou a pesquisa sobre os estudos etnográficos e análise dos meios massivos (ESCOSTEGUY, 1998).

Ao se falar de cultura na percepção dos Estudos Culturais, incluem-se “quer os significados e os valores, que surgem e se difundem nas classes e nos grupos sociais, quer as práticas efetivas através das quais esses valores e esses significados se exprimem e nas quais estão contidos” (WOLF, 1995, p. 96 *apud* SILVA, 2014, p. 82). A cultura é, neste sentido, um englobado de significados e práticas que influenciam e fazem parte do social. Para Escosteguy (2006, p. 13), “os estudos culturais contribuem para revisar o próprio sentido de comunicação, considerando-a como um processo sociocultural básico onde se destaca a ação de todos os sujeitos envolvidos na produção de sentido”.

A Escola de Birmingham tem o foco de estudo no sujeito e na sua relação e interação com os bens culturais. A diversidade destes será parte principal das referências socioculturais, que, por sua vez, é influência direta para as formas de apropriação e consumo da produção massiva, o que cria uma posição de construção de significado para a recepção (DALMONTE, 2002). Os produtos culturais são agentes de reprodução social. Para os EC, a interação mídia-receptor é rodeada por uma negociação entre ambos. É “conceber a cultura na sua contemporaneidade, ou seja, resultando de um processo (tentativa) de dominação e resistência” (DALMONTE, 2002, p. 75), mas não em uma relação submissa ou resistiva, e sim como uma maneira de acordos e concessões.

Em oposição aos estudos funcionalistas, que dominavam as pesquisas sobre mídia na Inglaterra, Stuart Hall inaugurou, nos anos 80, os estudos de recepção, baseados no modelo de codificação/decodificação. Este modelo vê a comunicação como um “processo em termos de uma estrutura produzida e sustentada através da articulação de momentos distintos, mas interligados - produção, circulação, distribuição/consumo, reprodução” (HALL, 2003, p. 387). Por estarem atrelados, devem ser observados em conjunto, tornando cada um dos pontos de extrema importância para o grupo. Por conseguinte, não somente a produção deve ser refletida como processo comunicativo, mas também a recepção, visto que é neste espaço que os textos em vigência adquirem valor social. Estas não podem ser estudadas somente no sentido comportamental, bem como na esfera da compreensão e das relações socioeconômicas.

[...] é sob a forma discursiva que a circulação do produto se realiza, bem como sua distribuição para diferentes audiências. Uma vez concluído, o

discurso deve então ser traduzido – transformado de novo – em práticas sociais, para que o circuito ao mesmo tempo se complete e produza efeitos. Se nenhum ‘sentido’ é apreendido, não pode haver ‘consumo’. Se o sentido não é articulado em prática, ele não tem efeito (HALL, 2003, p. 388).

Contextualizando as palavras de Hall (2003), a codificação está no ato de construir uma forma discursiva significativa, usando como ferramentas signos, códigos, ideias, significações e sentidos. Entretanto, esta não é uma ação individual e solitária, a produção do código é dependente de feedbacks para ser efetiva. A recepção é o momento em que o sentido codificado é entendido e efetivamente consumido. Os atores da recepção são, não obstante, produtores da mensagem, visto que, ao serem produzidos, são levadas em consideração as pré concepções sobre o público. No modelo de Hall, o significado é independente do texto, visto que ele é definido por um processo social de construção significativa coletiva. Desta forma, não há uma única maneira de decifrar o sentido de uma mensagem globalmente. As formas de decodificação de uma mensagem, signo ou texto podem acontecer de infinitas possibilidades. “Se você tem de dizer algo novo, é porque o processo está transformando os significados que já estão lá. Portanto, cada ato de significação transforma o estado efetivo de todas as significações já existentes” (HALL, 2003, p. 363). Assim, entende-se que o processo comunicativo entre mídia e receptor é mais complexo que o modelo estímulo-resposta, uma vez que o significado da mensagem é construído na relação produtor-receptor.

Apesar de ter muitas diferenças na recepção de uma informação, principalmente quando se trata de uma mensagem produzida para ela, a criança não deixa de ser ativa no processo de decodificação da informação. “Assim como os adultos, as crianças não são consumidores-espectadores passivos, não são meras repetidoras daquilo que assistem na televisão, assim como nem todas pensam e reagem da mesma maneira” (DE PAULA, 2013, p.45). O próximo capítulo será dedicado à recepção cultural infantil e o papel dos meios de comunicação nas concepções sociais da criança.

4. Um ser histórico e sociocultural

4.1. O Ser Infantil

Nem sempre o ser infantil foi visto como possível público de vendas. Por muito tempo, era comum confundir adultos e crianças, principalmente no período

medieval, afinal, usavam as mesmas roupas, tinham os mesmos ofícios e se divertiam com as mesmas coisas (ARIÈS, 1986). Por séculos as crianças não foram percebidas como sujeitos com necessidades próprias, mas como “mini-adultos”. A vontade de conseguir que a criança estivesse preparada para a vida adulta contribuiu para que no final do século XVI e início do XVII despertasse a vontade de conhecer melhor este ser. A “consciência de que as percepções de uma criança eram diferentes das dos adultos” (HEYWOOD, 2004, p. 36 *apud* PEREIRA, 2017, p. 17) levou às primeiras observações pela psicologia e educação infantil. Foi também no século XVI que surgiu a prensa gráfica de Gutenberg e o fenômeno de publicações de livros e impressos. Com estes dois acontecimentos ocorrendo simultaneamente, se intensificou a necessidade de produzir imagens, textos e anotações sobre e para crianças.

Há muito tempo a criança já se tornou consumidora, mas por boa parte dele a sociedade encarou esse poder de consumo como algo apenas para a compra de doces (MCNEAL, 2000 *apud* PEREIRA, 2017). Recentemente, essa visão se expandiu e o mercado abriu os olhos para o fato de que as crianças “também gastam dinheiro em roupas e computadores, automóveis e companhias aéreas, filmes e museus e milhares de outros produtos e serviços. Quase todas as indústrias de bens de consumo e produtos sociais têm crianças como alvo” (Ibidem, p.29, tradução livre).

Para começar a compor uma estrutura de análise é importante que se entenda o que será investigado e aplicado. Por isto, faz-se de extrema importância delimitar algumas linhas e conceituar alguns termos. O principal objeto de estudo deste trabalho são três personagens que fazem parte da franquia Disney Princesa, lançada em 2000, com o projeto idealizado por Andy Mooney. Até então, a empresa não havia promovido nenhum produto separadamente do lançamento de um filme. Roy Disney considerava uma heresia juntar personagens de diferentes histórias, é por isto que mesmo juntas em um único produto, elas nunca fazem contato visual, como se não tivessem o conhecimento da presença umas das outras (ORENSTEIN, 2012).

Acentua-se que a análise deste objeto será aplicada a um processo de construção de identidade, um conceito originário da filosofia que é usado para descrever algo que é diferente dos demais, entretanto é idêntico a si mesmo. A esse

respeito, Habermas faz a seguinte proposta: “a auto identificação predicativa que efetua uma pessoa é, em certa medida, condição para que essa pessoa possa ser identificada genericamente e numericamente pelas demais” (HABERMAS, 1988, p.147, tradução livre). Desta maneira a identidade é formada entre indivíduo e sociedade, podendo ser mutável inconscientemente em um processo que inclui identificação própria e a identificação reconhecida por outros. Habermas concebe que um indivíduo é responsável pela condução da sua história e pode construir novas identidades no decorrer de sua existência, motivado por fragmentações e rupturas que conduzem a uma superação, permitindo um novo reconhecimento nas interações sociais em que faz parte.

Para a sociologia, toda e qualquer identidade é construída. A questão é como se dá esse processo de construção, sua origem, finalidade e peculiaridades, como indica Castells.

A construção de identidades vale-se da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que organizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados em sua estrutura social, bem como em sua visão tempo/espço (CASTELLS, 1999, p. 23).

A formação da identidade passa por uma série de sentimentos e decisões racionais e irracionais nas escolhas pessoais que o sujeito faz para sua identificação. A subjetividade sugere a compreensão que se tem sobre o eu, é ela que permite explicar o motivo de um sujeito se apegar a uma identidade peculiar. E este processo não acontece de maneira diferente com as crianças. Para elas, a identidade tem a função de distinguir, marcar as diferenças, sejam elas, físicas, emocionais ou comportamentais, dos indivíduos (BRASIL, 1998).

No universo infantil, a construção de sua identidade dá-se pelas interações da criança com o seu meio social, que acontece em primeira instância no seio familiar e depois na escola. Sua autoimagem é, também, construída a partir das relações estabelecidas nos grupos onde a criança convive. Um ambiente que acolha as particularidades de cada um dos indivíduos, que promova o reconhecimento das diversidades a aceitando e respeitando-as. Ao mesmo tempo em que este ambiente

contribui para a construção da unidade coletiva, favorece a estruturação da identidade individual, bem como da autoimagem da criança.

A escola, apesar de se mostrar um ambiente que tende a ser democrático no qual as questões éticas e morais dependem de cada instituição, tem a orientação de trabalhar para que as desigualdades sejam superadas. O Plano Nacional de Educação (PNE), vigorado em 2014, é o modelo base para a criação dos Planos de Ensino dos municípios e estados até 2024. Dentro das propostas do PNE estão a “superação das desigualdades educacionais, com ênfase na promoção da cidadania e na erradicação de todas as formas de discriminação” (BRASIL, 2014, p. 138). Visto que a escola tem papel fundamental, em conjunto com a família, na educação e formação de crianças, os debates sobre preconceitos e discriminações reproduzidos socialmente se mostram de bastante relevância.

A autoconsciência da criança é um estágio marcado por três fases distintas: oposição, sedução e imitação. A oposição surge com a necessidade de auto afirmar-se e diferenciar-se do outro. Em um segundo momento, a criança pede a atenção externa, quer ser admirada e reconhecida pelo outro, assim, utiliza-se da sedução para conseguir o seu propósito. E, por último, ocorre a fase da imitação, na qual a criança cria personagens a partir daquilo ou de quem admira e transforma em um modelo a ser seguido (BASTOS; DÉR, 2000).

A imitação se manifesta diferentemente, à medida que as brincadeiras evoluem. No início pode ser a simples repetição de um gesto observado [...] Progressivamente, os comportamentos imitativos se tornam mais e mais lúdicos, pois a criança repete, de modo fictício, várias experiências diárias. No princípio ela não chega a reproduzir em detalhes tais experiências, há somente um ou outro pormenor que podemos identificar como algo relacionado ao banho, à refeição e assim por diante. Uma vez que a imitação manifesta um aspecto social das condutas infantis, é também permeada de sentimentos e emoções em relação ao outro. São imitadas, num ou noutro detalhe, as pessoas que a criança estima ou as que lhe despertam interesse e atração. Ora a criança reproduz um gesto, ora o modo de falar, ora utiliza uma expressão característica do outro, enfim, há algo que a aproxima intencionalmente dos comportamentos que lhe servem como modelos (SEBER, 1995, p. 56).

De acordo com Vygotsky (1989), a criança se estabelece como sujeito e constrói seus conhecimentos a partir da interação com as pessoas e com o meio em que vive. As ideias da criança a respeito do mundo são construídas a partir da sua relação com sua ambiência e se modificam à medida que os conhecimentos são construídos. O processo de construção das funções psíquicas do indivíduo

origina-se das relações sociais com o contexto social e cultural, ou seja, aquilo que o sujeito vivencia em suas relações interpessoais é internalizado, (re)apropriado, ou (re)construído, causando modificações na própria estrutura psíquica. Esse processo de internalização é resultado destas relações interpessoais que são reconstruídas internamente. O desenvolvimento dos indivíduos elabora-se em processos histórico-culturais. A constituição do sujeito ocorre a partir do social em direção ao individual. Isso ocorre num movimento que produz a (re)apropriação das relações sociais e o processo de constituição das funções psicológicas superiores; ou seja, por meio da interação social, de relações com a cultura, constituem-se, portanto, os sujeitos (VYGOTSKY, 1989).

A situação imaginária criada pela criança define o brincar, ou seja, como os pequenos não conseguem satisfazer alguns desejos criam um mundo imaginário para que possam realizar os mesmos. A esse respeito, o autor esclarece que a imaginação é uma atividade consciente que surge da ação. Através da brincadeira, a criança começa a perceber o objeto não na forma como é concretamente, mas como idealiza. O jogo de papéis surge a partir da simbolização das crianças através dos objetos, sendo a interpretação do papel do adulto pela criança considerada como uma forma original da simbolização (VYGOTSKY, 2001).

Alguns autores trazem os termos “infância” e “criança” como sinônimos. É importante ressaltar que, neste trabalho, usar-se-á a distinção destas palavras sendo a primeira compreendida como uma etapa da vida do indivíduo e a segunda como sujeito histórico, social e cultural (ARIÈS, 1986).

Para Piaget (1972), a criança se propõe a troca com sua ambiência através dos esquemas de ação e de representação. Os de ação podem ser compreendidos pelos primeiros reflexos da criança e tudo que pode ser considerado como generalizado em uma certa ação. Já os de representação surgem quando a criança adquire a capacidade semiótica, de distinguir significado de significante. É através desses esquemas que

É através dos esquemas de ações e representações que as crianças entram em contato com o meio, cada objeto novo as crianças tentam encaixá-lo em seus esquemas. No processo de ensino e aprendizagem a capacidade do aluno em aprender depende não somente do ensino, mas também das formas de pensamento que ele predispõe para assimilar o ensino, ou seja, depende do nível de competência cognitiva do aluno (SILVA; SANTOS; JESUS, 2010, p. 4)

A criança, durante o seu processo de desenvolvimento, passa por estágios de construção de pensamento que exigem diferentes abordagens e uso de linguagens. O desenvolvimento infantil é dividido em quatro fases: o sensório-motor, que se inicia no nascimento até os dois anos de idade; o simbólico, que perdura dos dois aos sete anos; o conceptual, que é dos sete aos onze e por último o das operações formais, que consiste dos onze anos até a fase adulta (PIAGET, 1972).

É no estágio simbólico que a linguagem é introduzida à criança, sendo ponto crucial nas outras duas fases subsequentes. A língua pode ser conceituada como “o elo que une domínios diferentes da vida no planeta” (MACHADO, I., 2003, p. 25). Os pesquisadores da Escola de Tártu-Moscou entendem a cultura como linguagem, por isso, empenharam-se em compreender toda e qualquer linguagem que vai além da esfera social, todas as formas de expressão que estão na cultura e abarcam todos os aspectos da vida.

Conforme as etapas do desenvolvimento cognitivo de Piaget, a criança só é capaz de distinguir entre fantasia e realidade a partir dos 12 anos. Para as crianças uma história possui vida própria e, quando admitem a existência de simulação em alguma história, as incorporam de alguma forma à realidade (CRUZ, 2009, p. 3).

A linguagem é um instrumento mediador entre as relações sociais da criança com o ambiente em que vive, no qual estão presentes as experiências sócio-históricas já fortificadas e que manifestam valores culturais, que, paulatinamente são internalizados e remodelados pela criança. A criança se socializa e ao mesmo tempo também constrói suas subjetividades e seus significados acerca da sua ambiência. Para Vygotsky, a linguagem se torna também um instrumento mediador e organizador indispensável para o processo de formação de consciência e do sujeito (LEMOS, 2009).

Quanto mais complexos são os sistemas em interação, quanto maior a quantidade de elementos participando deste processo, mais rebuscados são as opções de troca e, também, as relações que são criadas a partir deles. De acordo com a complexidade da sociedade, também foram se sofisticando as demandas de formas de interação entre seus indivíduos e entre eles e a suas ambiências. Para dar conta deste processo, foram criadas tecnologias de comunicação, que deram

origem a diferentes tipos de linguagens, que vão construir um arcabouço informacional, sóico da cultura, que se expressa em códigos diferentes, por exemplo, o gestual, o verbal, o sonoro.

4.2. Mais que uma tiara de plástico

A literatura é um atributo muito importante no desenvolvimento infantil, é um caminho que leva a criança a desenvolver a imaginação, emoções e sentimentos de forma prazerosa significativa. Os contos de fadas são encontrados em sua grande maioria em um formato adaptado para a literatura infantil, e posteriormente para o formato televisivo, inseridos em filmes e desenhos animados. Desde os mais clássicos aos mais contemporâneos, um conto apresenta problemas típicos do cotidiano, deixando a criança criar uma certa simbologia de identificação com a história e por vezes se colocando no lugar da personagem.

Os contos de fadas, à diferença de qualquer outra forma de literatura, dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter. Os contos de fadas declaram que uma vida compensadora e boa está ao alcance da pessoa apesar da adversidade, mas apenas se ela não se intimidar com as lutas do destino, sem as quais nunca se adquire verdadeira identidade. Estas histórias prometem à criança que, se ela ousar se engajar nesta busca atemorizante, os poderes benevolentes virão em sua ajuda, e ela o conseguirá. As histórias também advertem que os muito temerosos e de mente medíocre, que não se arriscam a encontrar, devem estabelecer uma existência monótona seu destino ainda pior não recair sobre eles (BETTELHEIM, 2002, p. 23).

Um estudo etnográfico feito por Wohlwend (2009, *apud* COYNE *et al*, 2016, p. 1910) seguiu três jovens meninas fãs ávidas das princesas durante três anos. Os resultados revelaram que elas não utilizaram somente as histórias das princesas (por vezes modificadas) em suas próprias brincadeiras pessoais, como também mostraram expectativas altamente sexualizadas. Este estudo aponta alguns princípios de que as princesas Disney podem influenciar comportamentos e atitudes. A pesquisa, no entanto, consistia em apenas três crianças do jardim de infância, o que dificulta uma generalização dos resultados. Contudo, com os estudos de Coyne *et al* (2016) pode-se concluir que embora os retratos femininos tenham se tornado mais complexos com o tempo, ainda existem mensagens com os estereótipos de gênero tradicionais para meninas e mulheres, por exemplo

delicadeza, afetuosidade, submissão e fraqueza física. Embora os textos no que tange ao pensamento feminista nos filmes de princesa estejam se tornando mais progressistas de acordo com o passar do tempo, a questão da atual popularidade destes filmes antigos e a reprodução de suas mensagens é alertante, visto que por ser um produto cultural, faz parte do meio social que as crinaças estão inseridas, funcionando como um elemento relevante para o aprendizado e desenvolvimento infantil.

A teoria social cognitiva do desenvolvimento de gênero compreende a ideia de como a exposição a produtos midiáticos que contenham um comportamento estereotipado de gênero e o acesso à brinquedos sexistas pode ter influência no desenvolvimento da noção de estereótipos e comportamentos de gênero em crianças pequenas, bem como sua atuação (BUSSEY & BANDURA, 1999 *apud* COYNE *et al*, 2016, p. 1909). Segundo essa teoria, o desenvolvimento de gênero é um complexo processo moldado por dois mecanismos diferentes: o modelo e a instrução direta. No primeiro, a observação daqueles à sua volta é o que leva as crianças ao aprendizado, tendo pais, colegas, professores e a própria mídia como modelos. Essa teoria sugere ainda que esse aprendizado é salientado se for cometido por personagens influentes, no caso do mundo feminino infantil, as princesas Disney representam figuras poderosas e atraentes e que tendem a ser retratadas como os estereótipos do gênero feminino (COYNE *et al*, 2016).

O segundo mecanismo diz respeito ao encorajamento e sistema de recompensas para a criança por aqueles à sua volta ao se envolver em comportamentos considerados apropriados para seu gênero e são desencorajadas ao reproduzirem comportamentos inapropriados aos seu gênero. Visto que o gênero é uma construção social e também um efeito estético, criado pelos corpos em relação aos referenciais de feminilidade e masculinidade, é a constante relação e ação entre as pessoas que produz uma imagem de identidade de gênero, que é uma forma que as pessoas buscam compor sobre si mesmas em suas relações, mas que no fundo, são um processo de retificação dos significantes que marcam um corpo como feminino ou masculino (BUTTLER, 2003). Durante a primeira infância¹, o acesso a brinquedos e conteúdos midiáticos fica majoritariamente

¹ Dura até os seis anos de idade, de acordo com a **LEI Nº 13.257, DE 8 DE MARÇO DE 2016.**
<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2016/lei/L13257.htm>

sob o controle dos pais e/ou responsáveis, portanto aquelas crianças que recebem alta exposição aos conteúdos produzidos pelos estúdios Disney provavelmente refletem a cultura e costumes dos portadores do controle, bem como seu prévio encorajamento de comportamentos baseados nos gêneros.

A partir do período pré-escolar e seguindo por toda a infância, os colegas passar a se envolver diretamente nas modelagens, reforçando as escolhas de roupas, brinquedos e gostos em geral, incluindo parceiros de brincadeiras do mesmo sexo (FAGOT, 1977 *apud* COYNE *et al*, 2016, p. 1911). O fato da Disney Princesa ser a maior marca direcionada para o público feminino de dois a seis anos reforça a compreensão de que a troca de vivências entre os pais, colegas e conviventes seja um mecanismo adicional além da modelagem por observação. Portanto, é possível dizer que a partir dessa exposição conjuntamente com uma ferramenta de interação entre diferentes sistemas de códigos que produzirá novos códigos culturais influencia o desenvolvimento de gênero (COYNE *et al*, 2016).

Fica então o questionamento do motivo pelo qual ainda são inseridos tais produtos culturais e midiáticos no cotidiano das crianças no século atual. De acordo com Orenstein (2012), os pais geralmente gostam das princesas Disney e as vêem como "seguras" se forem comparadas com outras animações ou produtos comunicacionais voltados para a criança e que são altamente sexualizados. Todavia, vale ressaltar que, de acordo com a *American Psychological Association*, esse destaque exacerbado à cultura feminina relacionando-a à beleza e ao sexo lúdico pode aumentar a vulnerabilidade à depressão, distúrbios alimentares e distorção (ou distorção?) da imagem corporal.

Em um estudo de meninas do oitavo ano, por exemplo, a auto-objetificação - julgando seu corpo pelo modo como você pensa que ele se parece com os outros - contabilizou metade do diferencial nos relatos de depressão das meninas e mais de dois terços da variação em sua auto-estima (ORENSTEIN, 2012, p. 6).

A preocupação com a aparência física não é nova na sociedade e é algo que se reforça reiteradamente, seja na mídia ou na sociedade. A clássica princesa tem sua representação como jovem e atraente, com olhos grandes, nariz e queixos pequenos, maçãs proeminentes, cabelos brilhantes e corpo esguio e não tão alto, formando o padrão de "suficientemente magra". O que torna essa imagem um

padrão inalcançável de magreza e beleza. Nas revistas, nos filmes ou na publicidade o corpo magro e sem marcas da passagem do tempo é o que impera. Para Naomi Wolf (1992), a ideia de uma mulher de ser apenas a “beldade” para que possa ser possível a manutenção da dominação cultural masculina. “Quando as mulheres na cultura demonstram personalidade, elas não são desejáveis, em contraste com a imagem desejável da ingênua sem malícia” (WOLF, 1992, p. 77).

A mulher tem a necessidade de superar certos preconceitos surgidos a partir de estereótipos para que sejam defendidos os seus direitos de ser tão livre quanto um homem, porque a performividade de gênero estabelecida pelo conjunto mídia-sociedade ensina que ela deve não só ser dócil, sorridente, bela e gentil, mas ainda abarcar todos os papéis de cuidadora, mãe, vaidosa e trabalhadora, sem perder o controle de suas emoções por isso. A jornalista Caitlin Moran testemunha:

Quando penso sobre todos os aspectos da feminilidade que me tolheram de medo desde os treze anos, tudo se resume, de verdade às princesas. Eu não achava que precisasse me esforçar para ser mulher (...). Eu achava que, de algum jeito, por mágica, por meio de um esforço psíquico sobre-humano, eu precisasse me transformar em uma princesa. Era assim que alguém se apaixonaria por mim. Era assim que eu seguiria em frente. É assim que o mundo me acolheria (MORAN, 2012, p. 224).

De acordo com os estudos presentes na pesquisa de Coyne *et al*, em 2016, apontam que desde a pré-escola as meninas de cinco anos de idade já se importam com sua aparência física, demonstrando preferência por corpos magros, expressando o medo de engordar e preocupações sobre a autoestima corporal. Embora não tenham a malícia sobre as questões sexuais acometidas nesta relação, a retratação do corpo ideal e a ênfase na beleza nos filmes de princesa pode ser o início do que se ensina sobre um corpo atraente. As pesquisas comentadas no texto de Coyne *et al*, em 2016, indicam que a exposição precoce, que acontece por volta dos cinco anos de idade, a padrões de beleza inalcançáveis pode gerar preocupações relacionadas à aparência no futuro (COYNE *et al*, 2016). Essa questão se acentua quando a presença está não somente nos filmes infantis, mas em diversos outros ambientes sociais de vivência e aprendizado da criança, como as bonecas Barbies, por exemplo. Desta forma, as representações das princesas da Disney, seja em seus filmes, seja em seus produtos publicitários, se tornam uma questão alarmante, pois pode ser “uma das primeiras exposições à mídia de

emagrecimento ideal na vida de uma garota” (COYNE *et al*, 2016, p. 1912, tradução livre).

Apesar de talvez aparentar uma questão simples, essa atuação não a é. A influência dessas personagens acontece nos detalhes pequenos. Para que seja possível uma maior compreensão do mundo simbólico que essas princesas representam, é necessário que elas sejam observadas mais proximamente. Desta forma, a partir da percepção das princesas como textos, ou seja, que são compostas por conjuntos de signos, e produtos midiático-culturais, será feita uma análise dos filmes os quais elas são protagonistas.

5. Uma análise Real

Não é fácil ser uma princesa, muito menos uma mundialmente conhecida. É por isso que existem algumas regras para ser uma princesa. Mesmo que não oficiais, são de conhecimento difundido e expandido coletivamente para a rede de fãs, a exemplo o fandom Wiki Disney Princesa, e acompanhantes do mundo das animações. Para ser uma Disney Princesa existem alguns critérios de avaliação, são eles:

1. Fazer parte de uma animação;
2. Ser humana ou, pelo menos, metade humana;
3. Ser protagonista de seu próprio filme, desde que não seja uma sequência;
4. Ser uma princesa por nascença, se casar com um príncipe ou ter feito um ato heroico;
5. Ser um sucesso de bilheteria.

O sexto critério, porém não tão compartilhado quanto os outros cinco, é que existe uma cerimônia de coroação para a integração ao grupo Princesas da Disney, não à franquia. A celebração acontece no parque Disney Magic World em Orlando, Flórida, na qual as veteranas recebem a novata e a celebração simboliza a sua entrada para o conjunto. Assim aconteceu com Merida, a princesa de *Valente*. O mundo da Disney é completamente interligado às suas outras ambiências: os filmes com os parques, os produtos com os sites, as redes sociais com os filmes. Assim, não é possível que os filmes sejam dissociados das aplicações que posteriormente

receberam (a exemplo, figura 2), tais como objetos de decoração, produtos para cama, mesa e banho, parques e outras produções cinematográficas em formas de *crossovers*².

Figura 2 - Produto Disney Princesa



Fonte: <https://www.magazineluiza.com.br/lancheira-princesas-52117-dermiwil/p/ahc4g837bg/ud/anch/>

Em forma de estudos de casos, os filmes *A bela adormecida*, *A bela e a fera* e *Moana: um mar de aventuras* serão analisados a partir de uma ótica da Semiótica da Cultura, aproximando, assim, a pesquisa do método experimental. Seguindo principalmente a vertente da semiosfera de Yuri Lotman e considerando também outros estudos da Escola Semiótica de Tártu-Moscou, escolhe-se a semiosfera como princípio de observação pelo fato desta ter por objetivo orientar a investigação no campo dos sistemas que compõem a cultura (MACHADO, 2007, p. 15).

Como todo conceito, semiosfera tem história e filiação; não surgiu no vazio nem foi proposto para ser apenas mais um jargão no campo expressivo da semiótica. Foi formulado pelo semiótico Yuri Lotman (1922-1993) em 1984 para designar o habitat e a vida dos signos no universo cultural. (...) Nesse sentido, semiosfera é o conceito que se constituiu para nomear e definir a dinâmica dos encontros entre diferentes culturas e, assim, construir uma teoria crítica da cultura (MACHADO, 2007, p. 16).

Com base nos filmes, serão explorados os aspectos individuais que são importantes para a concretização do filme como um texto cultural. Serão analisados sob o arcabouço teórico da Semiótica da Cultura, auxiliado pelos Estudos Culturais e com uma ótica feminista. Tendo em vista que o objeto deste estudo é um produto midiático que exerce influência sobre as garotas em idade infantil, a teoria

² O crossover é a colocação de dois ou mais personagens, cenários ou universos de ficção distintos no contexto de uma única história.

socioconstrutivista de Vygotsky, que caracteriza os aspectos do comportamento humano, elaborando hipóteses de como eles se formaram ao longo da história humana e como se desenvolvem durante a vida dos indivíduos, e assistida pelos estudos de Piaget, afirmando que o ser humano conhece a realidade atuando sobre ela, e pelo intercâmbio com o meio através dos esquemas de ação e representação.

Os princípios da Semiótica da Cultura são base fundamental para a análise dos significados presentes nos enredos e linguagens verbais e não verbais dos filmes, complementando com os Estudos Culturais que auxiliam na percepção da mídia como ator de influência social no indivíduo. Durante a produção de uma personagem, os responsáveis têm ciência de que tudo o que está (sendo) exibido na tela é informação, um conjunto de dados que querem passar uma mensagem intencional, seja ela parte do comportamento, da estética, do espaço-tempo ou mesmo da simbologia de um elemento.

Nessas narrativas, há, pelo menos, alguém que narra, algo e alguém para quem esse algo é narrado. O texto é uma trama urdida segundo uma estratégia (estrutura) capaz de portar uma mensagem dirigida (expressão) a um público mais ou menos identificado, de modo a criar na mente desse público um "todo significativo" (IASBECK, 2004, p. 176).

Desta maneira, aqui serão analisados os aspectos principais dos filmes *A bela adormecida*, *A bela e a fera* e *Moana: um mar de aventuras*, contando com suas protagonistas, as princesas da Disney Aurora, Bela e Moana. Sabendo que as personagens principais ultrapassam as margens de seus respectivos filmes, levar-se-á em conta a presença delas nos produtos da Disney Princesa, visto que estes são elementos que reafirmam diuturnamente as características empregadas nos longa-metragens.

As análises serão divididas em três partes, nas quais serão estudadas as ações referentes às princesas, no que se refere aos valores físicos, emocionais e sociais. Tendo em vista a comparação temporal e diacrônica, as especificações de assuntos abordados nas respectivas partes são:

- Por questões sociais compreende-se: o enredo e a narrativa, a jornada do herói, o meio social inserido, questões pertinentes aos coadjuvantes que sejam influência para a protagonista.

- Por valores físicos entende-se: características fenotípicas, construção visual de figurino, associações afetivas geradas pelas cores, simbologias de objetos, etc.
- Os aspectos emocionais são caracterizados por: traços de personalidade, gesticulações e falas, sua relação com os coadjuvantes mais próximos, etc.

A cultura opera com textos do imaginário, com possibilidades textuais complexas, nem sempre passíveis de serem contidas em ordenamentos previamente ajustados. A personagem surge como uma concretização e reflexo da sociedade e da cultura majoritária, como também de um projeto de mudança social paulatina. Iasbeck afirma que:

O signo nos transmite essa sensação de uma verdade, ou seja, de uma exposição clara e sob certo domínio daquilo que, no dia-a-dia, se nos apresenta como "real". A transposição da vida cotidiana para o palco, entretanto, gera uma série de interpretantes que ficam, assim como o signo, expostos à recepção ou à rejeição do público. A identificação com o signo é, desse modo, uma identificação com a vida representada, tal como ela é ou deve ser (IASBECK, 2004, p. 181).

Deste modo, presencia-se uma princesa de cada geração para estudo e pesquisa, para que seja possível a compreensão das diferentes características geracionais. Cada personagem terá sua análise disposta cronologicamente, para que seja possível uma ligação com a(s) sua(s) precedente(s).

Este trabalho tem como inspiração as crianças da geração alfa³, que, dentro de uma sociedade ainda com aspectos machistas e patriarcais, conseguem trazer para uma mulher a possibilidade de aventura, coragem e valentia. Por isto, há a necessidade de estudo sobre a maneira de exposição dos Estúdios Disney sobre como essas personagens são transformadas ao longo das décadas, influenciadas pelas novas tradições e configurações sociais, revelando os anseios da mulher de cada época, refletindo o papel dela na sociedade a qual está inserida.

³ Tomando como base a publicação de Jordão (2016), entende-se por geração alfa, aqueles nascidos após a década de 2000.

5.1. Enredo & Questões Sociais

Sendo uma das princesas mais lembradas, Aurora é a protagonista de *A bela adormecida*, um filme de 1959, baseado no conto de Charles Perrault que faz parte do grupo das princesas mais lembradas: as princesas clássicas⁴. Aurora é a filha tão esperada pelo Rei Estevão e sua esposa, a Rainha Leah, que ao nascer, a menina é apresentada para seus súditos e as três boas fadas Fauna, Flora e Primavera são convidadas para darem suas bênçãos à criança. Contudo, Malévola, uma fada má muito poderosa, que não foi convidada para o evento, aparece e lança um feitiço sobre a princesa: antes do pôr do sol de seu 16º aniversário, a garota furaria o dedo no fuso de uma roca e morreria. A última boa fada, que ainda não havia dado sua bênção, ameniza a maldição, profetizando que Aurora não morreria, mas permaneceria em sono profundo, até que um beijo doce a acordaria. Para excluir as possibilidades deste acontecimento, o Rei demanda que todas as rocas deveriam ser queimadas e que a princesa viveria sob os cuidados das boas fadas em um chalé na floresta, vivendo como camponesa até que o período do feitiço se encerrasse.

A então camponesa cresce com graça e beleza, mas solitária tendo como companhia apenas suas três tias e seus amigos, os bichinhos da floresta. Até que se apaixona por um jovem rapaz que encontra em um de seus passeios e não desconfia que seja o príncipe a quem estava prometida desde o dia do seu nascimento. É então que a história passa a se dividir em duas narrativas: a camponesa que descobre ser, na verdade, uma princesa e sofre por não poder viver ao lado de quem se apaixonou e um príncipe enamorado por uma camponesa, desiste de seu casamento arranjado.

Linda, amigável e com a voz mais doce, Aurora é uma princesa extremamente passiva, espera, na personagem do príncipe, o grande amor que sempre sonhou. O príncipe Philip é quem trilha a jornada (APÊNDICE A) por sua amada, é ele quem a procura, quem é capturado por Malévola, quem combate o mal e que a resgata, e que, no fim, é protagonista do filme e da jornada do herói. As três princesas que formam o primeiro grupo são lembradas por sua delicadeza e beleza, mas também por sua passividade e dedicação às atividades domésticas. Essas são

⁴ BREDER, 2013.

atitudes condizentes com os ideais de comportamento feminino nos quais os filmes foram lançados e produzidos.

Também conhecida como monomito, a jornada do herói é uma estrutura de *storytelling* muito utilizada em mitos, lendas, romances e obras narrativas em geral. Criada em 1949 pelo antropólogo Joseph Campbell no livro *O herói de mil faces*, o modelo apresenta uma forma cíclica de contar uma história, na qual o protagonista supera vários desafios para se tornar um herói. Campbell analisou diversas histórias e encontrou nelas algo comum, como uma espécie de técnica presente nas lendas, mitos e fábulas antigas: uma jornada que o personagem passa por uma sequência de transformações até que se torne verdadeiramente um herói.

Inicialmente, Campbell propunha 17 etapas desta passagem, mas foi adaptada posteriormente por Christopher Vogler, em *A jornada do escritor*, de 2006, que condensou as etapas em apenas 12 (APÊNDICE A), o que contribuiu significativamente no sucesso e longevidade da técnica da construção de histórias. Essa fórmula de narrativa consegue reunir todos os elementos que mais chamam a atenção do espectador, a exemplo traz-se as histórias de Osíris, Prometeus e entre muitas outras histórias inspiradoras da literatura, do cinema e da dramaturgia.

Enquanto Branca de Neve e Cinderela são limpadoras frenéticas, Aurora não executa as tarefas domésticas, que ficam a cargo das boas fadas, o que demonstra uma leve mudança de hábito social, visto a distância de nove anos desde o último lançamento, *Cinderela*. Ao abrirem mão das varinhas mágicas para cuidarem da criança em um chalé na floresta, as fadas não se mostram muito habilidosas com lavar, passar e cozinhar, mesmo com a melhor das intenções, como se mostra presente na preparação da surpresa para o 16º aniversário de Aurora: Flora não consegue costurar o vestido e o bolo de Fauna mal fica em pé sozinho. Apenas quando decidem resgatar suas varinhas de condão que as coisas se resolvem, até mesmo a limpeza da casa é feita pela magia. Segundo Gomes, essa mudança seria advinda de um acontecimento histórico, o surgimento dos eletrodomésticos:

A vassoura e o esfregão agindo sozinhos é de certa forma uma paródia para a 'magia' dos eletrodomésticos, que, na época, começavam a penetrar em grande escala dentro dos lares da classe média. (...) A fada Primavera questiona se seriam capazes de viver sem mágica: 'Vamos ter que lavar, passar, cozinhar? Como?!' (GOMES, 2000, p. 139).

Aurora é quem mostra essa transição em relação ao trabalho “da casa”, ligeiramente aparece com um objeto de limpeza nas mãos, mas não se dedica a isso, se afastando da figura de mulher “dona de casa”. O papel de adolescente incompreendida é mais forte em suas cenas e surge com o discurso de antagonismo geracional. Reclama das suas tias para seus amigos da floresta sobre como a tratam como criança, a jovem, inclusive, bate a porta e chora em sua cama de espalda alta e dosséis dignos de princesa.

O ideal de mulher passa por uma transformação, a dona de casa não é mais bem vista. Com o advento da era de ouro do capitalismo após o fim da Segunda Guerra nos EUA, a chegada dos eletrodomésticos nas casas facilitaram os trabalhos domésticos, o que deu à mulher mais liberdade para as outras tarefas, inclusive a entrada no mercado de trabalho. Desta forma, a figura feminina dedicada ao lar com atividades mais cansativas, deixa de ser tão almejada e dá espaço para a mulher que conquista um marido que possa lhe oferecer mais conforto, a livrando dos afazeres domésticos.

Apesar de Aurora ser a responsável por cativar a audiência, através de seus sonhos e personalidade, a fragilidade e submissão feminina ficam visíveis com a sua dependência em relação ao príncipe. Pelas reflexões de Beauvoir (1970), a menina aprende que deve ser frágil, se vê e se coloca na posição de sacrifício, de mártir, uma maneira de encontrar a glória. A mulher teria como inspiração

Santa Blandina, branca e ensanguentada nas garras dos leões, Branca de Neve jazendo como uma morta em um esquite de vidro, a Bela Adormecida, Atala desfalecida, toda uma corte de eternas heroínas machucadas, passivas, feridas, ajoelhadas, humilhadas (BEAUVOIR, 1970, p. 33).

Diferenciando-se das suas contemporâneas Branca de Neve e Cinderela, Aurora dá um passo à frente no quesito liberdade de escolha: ela se apaixona por um homem que, por coincidência do destino, é um príncipe. Iniciando pela apresentação de uma personagem que tenha um nome, o príncipe Philip também se apaixona sem saber que sua amada é na verdade sua noiva prometida, refletindo o direito de escolha que os jovens estavam conquistando na época de lançamento do filme. O casamento arranjado não poderia mais ser aceito, não se trata de casar-se com o primeiro homem valente que apareça, esperando que seu príncipe chegue para resgatá-la, sem que ao menos se saiba o nome dele. O título de encantado já

lhe é suficiente. O beijo de amor verdadeiro se mostra mais real, Philip batalha pelo coração de sua amada, enquanto Aurora se mostra descontente com a escolha que lhe foi retirada. “O casamento era um assunto de família, assim interessando diretamente aos pais. (...) Era difícil, antes dos anos 50, que os filhos escolhessem um cônjuge capaz de não ser aceito pelos pais” (PROST, 2003, p.79 *apud* BREDER, 2013). Sobre a presença primordial da masculinidade na vida da mulher, Gomes reafirma ainda que:

antes da revolução feminista, a figura masculina era toda a estrutura de que as mulheres poderiam dispor. O casamento ainda era o destino certo para todas as “filhas de família”; as mulheres precisavam de um homem que as “protegesse” (GOMES, 2000, p. 165).

O que se destaca no decorrer da história é que há de forma paradigmática uma clara delimitação dos papéis feminino e masculino, ao homem cabe o ato heróico de salvar a donzela em perigo, que aguarda por um beijo de amor, já a mulher tem por função a espera e inação. De um modo geral, o longa-metragem sugere o ideal de mulher pós-guerra: aquela que é capaz de conquistar um marido que lhe proponha conforto.

Se forem colocados lado a lado dois filmes lançados com um pequeno espaço de tempo, com *A bela adormecida* e *101 dálmatas*, pode-se perceber um contraste no que tange à representação feminina. Do mesmo estúdio, a animação lançada em 1961 trazia uma narrativa sobre o uso inadequado da pelagem canina para a fabricação de roupas. Entre muitos elementos característicos do filme e que são diretamente associados ao longa-metragem está a vilã: Cruella De Vil, uma mulher apaixonada por peles de animais e que por isso sequestra filhotes de cachorros para fazer seus casacos. No entanto, o que a torna mais marcante visualmente são seu casaco de vison e seu cabelo metade preto, metade branco.

Deixando à parte a obsessão e maldade, Cruella é um indício de que o feminismo, ainda no início dos anos 60, era fora do padrão. Ser independente, dirigir seu próprio carro, não ter um marido (sequer em pensamento), sinceridade e liberdade eram características não esperadas de uma “moça de família”, sugerindo assim que aquela que se decidisse seguir por estas regras estaria fadada ao fracasso, seria rechaçada e transformada em uma “vilã”. Em oposição, lançada apenas dois anos antes, mesmo contra a sua vontade, Aurora seguiu com

obediência a vontade de suas tias para se casar com o rapaz que fora prometida ao nascer.

Mesmo mostrando uma maneira diferente da mulher em relação ao trabalho e ao casamento, *A bela adormecida* é ainda um filme que trata a feminilidade de forma submissa e subalterna. Isso ocorre pelas mudanças que começavam a acontecer na sociedade, visto que em 1960, apenas um ano depois do lançamento de *Aurora*, o fenômeno da segunda onda feminista viria a tona.

Após a sociedade ter passado por tantas mudanças, o público não teria mais interesse em uma princesa clássica, com seu príncipe encantado e cavalo branco. Os produtos da comunicação também foram afetados pela visão de mundo que havia mudado tanto em tão pouco tempo. Nos anos 90, Madonna recebeu a coroa de rainha do pop, foi uma época de grande destaque para as cantoras como Whitney Houston e Cindy Lauper. No Brasil, Xuxa, Rita Lee e Marisa Monte dominavam a cena musical. Assim também ocorreu com as produções da Disney. Durante um longo período, os estúdios deixaram as princesas de lado. O último lançamento havia sido *A bela adormecida*, a princesa que aparece em apenas 25% do tempo de seu filme. A retomada deste segmento ressurgiu apenas em 1989: *A pequena sereia*. Trazendo uma personagem curiosa e que desafia o pai em prol do seu sonho, conhecer o mundo humano. O filme foi sucesso de bilheteria e, também, de crítica. Após dois anos, *A bela e a fera* é lançado, e foi outro triunfo da Disney, tanto que foi a primeira animação a ser indicada a um Oscar de Melhor Filme.

A década de 90 cria uma sucessão de personagens diferentes da representação clássica das três primeiras princesas. Os pontos que unem as cinco personagens dessa época são a personalidade forte, o enfrentamento de regras e a mudança de seu próprio destino. Em *A bela e a fera*, Bela, uma jovem, dispensa Gastón, um suposto marido ideal, para se sacrificar pelo seu pai. Logo no início do filme, ele tenta se aproximar de Bela questionando seu hábito de leitura, dizendo que “mulheres não deveriam ler, logo começam a ter ideias”. A jovem o rejeita e sabe que ele não é o homem com o qual quer se casar.

Efetivamente, o maior sonho da protagonista não é o príncipe encantado, mas sim “mais que a vida no interior”, apesar de que em dois momentos são mencionados a paixão pelos romances que carregam um casal apaixonado com um príncipe. Gastón é mostrado como o jovem mais interessante da vila, aquele rapaz

que todas as moças desejam e querem um mínimo de atenção. É o clássico estereótipo do homem “machão”: crê que o uso da força resolve tudo, é machista e grosseiro. Na música “Gastón” é possível ver a relação dele com a masculinidade, proferindo palavras relacionadas à valentia, força, perfeição e invencibilidade. Ele oferece à Bela uma vida tradicional, na qual a mulher cuida da casa e filhos e o homem nada faz além de prover a caça.

Maurice, pai de Bela, inclusive questiona se ela não desejaria se casar com ele, no entanto ela afirma que Gastón não é o homem certo para sua vida. Ela é uma personagem que sabe se impor, não tem medo de não agradar e recusa todas as investidas do machão. A atitude da jovem é uma clara recusa ao estereótipo do passado, visto que a sociedade havia passado por uma grande mudança: o advento do pensamento feminista.

Em contrapartida, a Fera, personagem que passa de vilão a par romântico, mesmo sendo bruto, grosseiro e rude, representa um olhar visionário. Ao passo que Gaston oferece uma vida tradicional e questiona o hábito de leitura da jovem, Fera a presenteia com uma biblioteca enorme e se mostra passível de mudança. Após o resgate da jovem, Fera se coloca em um lugar de aprendizado, conhecendo outra vez a humanidade que há dentro de si. A representação da Fera como um homem inicialmente bruto e que foi mudando com o passar do tempo e do amor dedicado de ambas as partes é um texto que pode ser decodificado de diversas formas. Uma delas é a percepção de um homem bruto e que há amor dentro dele, apenas é necessário que se descubra uma maneira de “tirar a casca” e mostrar o que está verdadeiramente em seu coração. Uma outra opção é a representação do homem grosso, que beira a violência, e que sob os cuidados de uma mulher pode se tornar uma pessoa melhor. Independente da forma, a mulher é colocada, aqui, como responsável pela mudança dele, a salvadora que descobriu o amor dentro da Fera, que soube lapidar um diamante bruto. Bela assume o papel de heroína, é ela quem salva o príncipe desta vez.

O que se percebe de mais emblemático nessa construção, a qual compõe o imaginário de milhões de crianças no Ocidente é que a relação entre eles, de certa forma, pode ser considerada como um relacionamento abusivo. Bela é uma mulher forte, cheia de planos e ambições que se apaixona por uma figura masculina que não somente a aprisiona, mas também a destrata por toda a parte inicial do filme,

alternando entre momentos de delicadeza e lapsos de raiva e violência. À medida em que ela insiste na boa relação e mudança de comportamento, Fera se torna mais amoroso e menos raivoso, mesmo que o motivo da sua má aparência tenha sido a completa falta de amor dentro de seu coração. Em suma, uma das mensagens que o filme pode transmitir é que não se deve abandonar ou desistir deste tipo de relação, porque um dia ele poderá ser melhor, mesmo com a violência verbal e aprisionamento.

Apesar de seu relacionamento, a história dela é a primeira onde não há o abandono da vida anterior para viver feliz para sempre com seu príncipe encantado. Ela não muda seus pensamentos e valores por causa de um amor, não abandona sua paixão pelos livros, continua apoiando as invenções de seu pai, que era conhecido como velho louco pelos moradores da aldeia. Ao final, Bela se muda para o castelo e a presença de seu pai no local é um fator que confirma sua consistência, indicando inclusive que ele tenha ido morar lá.

Os longa-metragens da segunda fase são marcados por serem mais animados e também pela introdução das icônicas músicas. Diferente da inserção da música nas outras personagens, que contavam com o dom do canto e que assim se expressavam com os animais da floresta, elas são usadas para darem ritmo e vitalidade no enredo. Das cinco músicas que compõem a trilha sonora e que são cantadas pelas personagens, apenas uma é cantada por Bela. Isso acontece por causa do contexto histórico, “os anos 80 presenciaram (...) o que pode ser considerado o surgimento da era da informação, com a criação do primeiro Macintosh, da Apple, e da interface Windows da Microsoft” (BREDER, 2015, p. 35). Desta forma, houve a necessidade de mais dinamicidade nos enredos e o resultado logo é colocado em prática. As princesas ganham mais desafios e histórias com mais aventuras.

Apesar de não se encaixar fielmente ao modelo da jornada do herói, com tentativa de aplicação anteriormente em *A bela adormecida*, o enredo de *A bela e a fera* se aproxima mais do arco do *storytelling* do modelo de Campbell (1997). Dois elementos essenciais que se mostram presentes e que não estavam no filme anterior são uma verdadeira aventura e uma protagonista que lidere seu caminho. Apesar de não ser uma aventura física, pode-se dizer que os desafios passados por

Bela são emocionais e psicológicos, visto que são poucas as cenas de ação que ela participa. A maior parte desta é protagonizada por Gastón e Fera.

Um tópico forte que foi abordado no estudo do enredo de Aurora e que na trama de Bela não se faz tão forte é o trabalho doméstico. Enquanto para a princesa escondida o trabalho doméstico é um ponto extremamente presente, a jovem camponesa não é vista em momento algum fazendo as atividades do lar, nem no castelo, nem na sua casa no interior.

Vale salientar que já na década de 1970 também foi um período marcado pela entrada da mulher no mercado de trabalho, principalmente no ambiente urbano de cidades mais desenvolvidas. Com fatores como a expansão econômica, a urbanização em ascensão e o ritmo acelerado da industrialização configuraram um momento de grande crescimento econômico. A necessidade econômica se intensificou com a queda dos salários dos trabalhadores, o que as levou a buscar um complemento para a renda familiar. Não somente as mulheres pobres entraram no mercado, mas também as mais instruídas e das camadas médias. Outros motivos também explicaram esse novo comportamento feminino: a elevação das expectativas de consumo foi um deles. Com a chegada e a promoção de novos produtos no mercado, o conceito de necessidade econômica foi redefinido, não apenas para as famílias de classe média, mas também para as de renda mais baixa, embora a sobrevivência seja a questão crucial, passou-se a ter também um anseio de ampliar e diversificar a cesta de consumo (BRUSCHINI,1994).

O valor relativo ao papel social feminino também sofreu mudanças em decorrência das transformações comportamentais da mulher na década de 1970. Uma influência dos movimentos feministas e o impacto da presença feminina nos espaços públicos. A queda de fecundidade por mulher foi reduzida e a expansão da escolaridade e acesso das mulheres às faculdades foi um fator importante para o aumento da atuação feminina no mercado de trabalho. Essa mudança de padrão comportamental foi um dos fatores que explicariam a continuação da atividade das mulheres na década de 1980, que teve como marca a crise econômica, a inflação e o desemprego (BRUSCHINI,1994). As atividades domésticas se tornam inferiores, não tendo mais tanta importância, logo não é algo com o que a princesa deva se preocupar. Essas atividades ficam, agora, na responsabilidade dos empregados e

quase não aparecem e são despercebidas. Lumière e Horloge são quem se incumbem de servir o jantar de Bela, na canção *Á vontade*.

Além da princesa e seu par romântico, outros personagens são necessários para a construção do enredo, com ênfase nos *sidekicks*. A palavra inglesa que significa “ajudantes”, ou coadjuvantes no português, nos filmes da Disney tem por definição os personagens que estão à margem dos protagonistas e que acompanham a princesa na sua jornada. Em *A bela e a fera*, podemos considerar Lumière, Horloge, Madame Samovar e Zip. De todas as personagens com fala, apenas cinco são mulheres - considerando as Bimbetes como uma única figura, visto que sempre estão juntas e com as mesmas falas. De um modo geral, os papéis femininos além da protagonista não são tão relevantes, com exceção de Mdm. Samovar que assume o arquétipo de “ancião”. O velho sábio - neste caso, a velha sábia - é representada com bondade e sabedoria, a personagem usa o conhecimento pessoal e do mundo para orientar os protagonistas. É uma questão interessante que a sabedoria e inteligência emocional estejam atreladas ao feminino, mesmo nos primeiros filmes da Disney, uma vez que a presença desse arquétipo na mídia de um modo geral esteja ligado a um personagem masculino.

A vida imitando a arte - ou vice-versa -, em 1981, a família real britânica recebeu Diana Frances Spencer como a nova princesa de Gales após o seu casamento com o sucessor da coroa real, o príncipe Charles. A princesa Diana, mais conhecida como Lady Di, foi a capa de muitos tablóides do final do século XX e uma das maiores mudanças da coroa britânica. Ser uma líder, mudar as regras, impor suas ideias não era padrão para uma princesa, quer na vida real ou no mundo mágico. A ideia de uma princesa realmente ser líder e dona de seu próprio caminho surge nos estúdios apenas 28 anos depois.

Produzindo animações cada vez mais realistas, os estúdios Disney se tornaram pioneiros na produção cinematográfica ao propor uma forma diferente de apresentação dos contos de fadas tradicionais. Por serem um tipo de mídia essencialmente visual e dinâmico, os filmes de animação se aproximam com maior verossimilhança da realidade do que a literatura escrita e as histórias contadas. As crianças, ao assistirem a película, observam os mesmos sentimentos que tem no dia a dia: raiva, admiração, angústia e esperança. As emoções quebram a barreira televisiva e, a partir dessa teatralização, fazem com

que a criança se identifique e se projete nos personagens, recorrendo à imaginação (SABAT, 2001).

O imaginário infantil “agrega imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado e, através de um mecanismo grupal/individual, sedimenta um modo de ser, de agir, de sentir e de aspirar ao estar no mundo” (SILVA, 2003, p. 3). Neste sentido, ao serem apresentadas às crianças, as personagens assumem um papel de modelo comportamental em suas vidas. Desta maneira, as animações assumem o lugar de referência constituidora da identidade de gênero, erguendo um ciclo de produção e reprodução de práticas sociais.

A atuação das protagonistas como condutoras de suas histórias é um tópico em ascensão, comparando diacronicamente as princesas. Moana por ser o último lançamento dos estúdios não sai desse padrão. Criada com tecnologia mais avançada que as demais, Moana traz também um enredo inovador: a não presença do amor romântico. Desde 2012, em *Valente*, há o questionamento sobre o final “felizes para sempre”, no qual a princesa casa-se com seu príncipe encantado e constituem juntos um maravilhoso reinado. Merida tem sua história marcada pelo conflito de não querer se casar, ao passo que sua mãe determina que ela tenha um noivo. O questionamento também aparece em *Frozen: uma aventura congelante*, mostrando que uma rainha não precisa de um rei - ou princesa de um príncipe - para poderem ter um final feliz. Neste caso, o amor fraternal prevalece, quebrando a maldição enfrentada pelas irmãs Elsa e Anna. Entretanto, em ambos os filmes o amor romântico é um tópico presente, mesmo que seja para questioná-lo. O que acontece em Moana é que este tipo de relação sequer é mencionada ao longo da trama. A relação princesa-coadjuvante, que geralmente é o amor pelo príncipe, em Moana é substituída pela amizade.

Moana: um mar de aventuras é a clássica Jornada do Herói (APÊNDICE A), com todos os passos bem definidos, apesar de não estarem em ordem cronológica. Assim, percebe-se a troca de papel que a personagem assume, de princesa à heroína. A história possivelmente se passa na antiga Polinésia, em uma tribo na ilha de Motu Nui, com sistema político hereditário. Moana é a filha de Tui, chefe da tribo, e tem desde a infância a responsabilidade de ser a futura e ótima chefe. No início, a menina não quer saber das responsabilidades, apenas deseja estar próximo ao mar,

lugar proibido pelo pai mas onde ela se sente bem e à vontade. Com o tempo, Tui mostra a ela a pilha de pedras que representa a história de todos os líderes e Moana compreende seu lugar como líder.

Tala, sua avó, é considerada pelos demais nativos como louca, por contar histórias antigas dos deuses e semideuses. Ela conta sobre Te Fiti, a Ilha mãe que criou a vida e que possuía uma pedra dentro de si que representava seu coração, mas foi roubada por um semideus chamado Maui, fazendo com que Te Ka, um monstro de terra e lava, lance uma maldição sobre todas as ilhas, golpeia Maui nos ares, fazendo com que seu anzol mágico e o coração da deusa fossem perdidos no mar. Moana é a escolhida, ainda bebê, pelo Oceano para encontrar Maui e restaurar a pedra. E, incentivada pela avó, segue em busca do semideus para entrar nessa jornada. Já mais velha, ao perceber que a vida de sua ilha estava sendo drenada, a jovem apaixonada pelo mar, parte em busca do semideus e de seu anzol mágico para juntos poderem retornar o coração da Ilha Mãe e devolver a vida às ilhas.

Já nos primeiros minutos, é possível perceber a diferença entre os enredos propostos, não se fala em beleza, mas em coragem, o casamento e o amor não são mencionados, mas as expectativas de responsabilidade são. Os desafios agora são outros, bem como os incentivos, neste enredo a liderança é passada a uma mulher e não há discussão se deveria ou não ser assim, a coragem e desejo de aventura são inatos. Ainda na questão de gênero, durante a música *Seu lugar* a vila de Motu Nui é apresentada ao telespectador, introduzindo os costumes, deveres, lazes, modo de vida, vestimentas e cultura. Nesta cena, pode-se perceber os papéis sociais exercidos pelos moradores, que geralmente para uma sociedade no tempo-espaço representado seria algo mais relacionado com o tradicional: mulheres cuidam das crianças e do artesanato, os homens são responsáveis pela caça e proteção da aldeia. Porém, não é desta maneira que é representado no longa, as responsabilidades cotidianas são divididas. É verdade que há uma participação majoritária de um gênero ou outro nas atividades, como por exemplo, a confecção de cestas é encargo das mulheres, já a pesca é atribuição dos homens. Mas a exploração vai além, os papéis sociais da mulher e do homem de mais de dois mil anos atrás é diferente do existente no século XXI.

Enquanto a cultura permitia ao homem a dança e a culinária, no século XXI, ainda existe, mesmo velada, a incumbência para a mulher de gerar o alimento de

sua família. O papel social da mulher diz respeito às tarefas domésticas, como afirma o IBGE, que “em 2019, a população com 14 anos ou mais de idade dedicava, em média, 16,8 horas semanais aos afazeres domésticos ou ao cuidado de pessoas, sendo 21,4 horas semanais para as mulheres e de 11,0 horas para os homens. De 2016 para 2019, essa diferença entre as médias masculina e feminina aumentou de 9,9 para 10,4 horas semanais”⁵. Assim, a princesa aventureira se torna uma diferente perspectiva de obrigação doméstica feminina na sociedade, uma vez que ela cumpre ambos os papéis, sejam eles quais forem, desde consertar telhas e decisões agrícolas ao ensino da dança e da cultura.

Durante todo o seu itinerário, Moana é posta como protagonista e dona de suas escolhas, conta com outras personagens para completar a sua história, mas nunca sai de cena. A história acompanha a filha do chefe e são poucos os momentos que não aparece. A presença de coadjuvantes mulheres também é perceptível, Sina e Tala, mãe e avó de Moana, respectivamente, são apoiadoras de sua jornada. Em contrapartida, Tui é desfavorável. Maui também se mostra descrente do potencial da garota.

O semideus é mostrado como um homem machista e egocêntrico, em vários momentos ele pratica o *mansplaining* (quando um homem explica situações óbvias à mulher, muitas vezes em tom paternalista, como se ela não fosse intelectualmente capaz de compreender) e *maninterrupting* (quando um homem interrompe uma fala da mulher). Subestimando e desprezando Moana, ao decorrer do filme, Maui passa por um processo de desconstrução dos preconceitos em relação à moça, assim como acontece em *A bela e a fera*. Entretanto, ao contrário de Bela, que está inserida na condição de cuidadora, aquela que explica, tem paciência e é benevolente com a Fera, Moana não tem o papel de "professora", ambos passam pela desconstrução de preconceitos ao longo das situações passadas na jornada. Ao fim, Maui reconhece ter se enganado com a aventureira, que no início via como princesa, pois usava um vestido e tinha um animal de estimação e que é na verdade uma verdadeira líder e hábil navegadora.

⁵ IBGE, 2013.

<https://censos.ibge.gov.br/2013-agência-de-noticias/releases/27877-em-média-mulheres-dedicam-10-4-horas-por-semana-a-mais-que-os-homens-aos-afazeres-domésticos-ou-ao-cuidado-de-pessoas.html>

Quando Maui a define como princesa, trazendo os referenciais imagéticos e sígnicos de uma tradicional princesa, Moana rapidamente o refuta dizendo que não é princesa, ela é filha do chefe. Essa cena é extremamente representativa, pelo fato de que não somente pelas atitudes, vestimentas e enredo, o filme verbalmente nega a presença do tradicional, quebrando a sequência de princesas clássicas. Se ainda havia alguma dúvida da mudança de padrão a ser seguido e o que a Disney quer passar para as garotinhas do início do século XXI, Moana não abre espaços para questionamentos. Sobre como aquilo que não está presente no filme tem significado, afirma Iasbeck (2004),

Nenhum texto se limita a significar apenas o que inclui; ele também inclui aquilo que exclui. Esse aparente paradoxo é facilmente compreensível quando constatamos que, ao afirmar algo, uma personagem nega o seu contrário. O que ela não contempla ou não pode abarcar é acrescido ao significado como 'não-personagem' ou, como dizem os semioticistas eslavos, um elemento da 'não-cultura' (IASBECK, 2004, p. 178).

A relação entre os dois viajantes é de pura amizade, a mutualidade de ajuda é sempre presente, mesmo quando não é tão desejada. A clássica cena da mulher indefesa, aqui não existe, Moana salva Maui e também é salva por ele e pelo Oceano. Na verdade, Moana nasce para salvar o povo de sua ilha. Além disto, a ausência de valentia e a desistência não são vistas como fraqueza ou covardia, mas como coragem de saber seu lugar e seus limites. Tala é quem assume o arquétipo de sábia anciã, que assim como Mdm. Potts em *A bela e a fera*, é mulher, o que dá mais representatividade ao gênero feminino.

No longa, Tala socorre a neta em um momento de desespero, quando ela quer desistir de sua missão. Sua aparição se faz presente durante a música *Eu sou Moana*, dizendo o quão importante aquela jornada foi e mostrando o verdadeiro motivo da jornada: o autoconhecimento.

Você foi sempre um orgulho, tão forte e especial, que ama o mar e seu povo, de um jeito tão natural. O mundo parece injusto, a história vai te marcar, mas essas marcas revelam teu lugar. Encontros vão te moldando, aos poucos te transformando, e nada no mundo cala a voz que vem num encanto e te pergunta baixinho: Moana, quem é você? Moana, tente! Você vai se encontrar (*Canção Ancestral, Moana: um mar de aventuras*).

É nesse momento que ocorre a aproximação da caverna, na jornada do herói, ou melhor da heroína. A fase que marca a volta da coragem, após tantos questionamentos internos, mostrando que há algo maior por vir. “Eu sou Moana de Motu Nui, vou embarcar no meu barco, cruzar o oceano e restaurar o coração de Te Fiti” é a frase que marca sua reviravolta e é ponto de extrema significância no que tange aos assuntos relacionados à representação feminina nos filmes infantis, uma vez que essa frase fora dita para Maui⁶, na intenção de obrigá-lo a encarar esse desafio com ela e agora a jovem navegadora compreende que não é dependente do semideus e pode, sem submeter-se a um homem, concluir o restante da sua missão por inteligência e conta própria.

Ao conseguir restaurar o coração de Te Fiti em conjunto com Maui, salvando assim a sua ilha, a jovem navegadora volta ao seu lar e é exaltada por todos os moradores, incluindo seus pais, que a recebem com um abraço saudoso. Moana se mostra ao lado de sua mãe, revelando os barcos de navegação que eram proibidos para serem usados novamente. É ela quem guia os barcos durante a excursão, mostrando o aumento da presença das mulheres à frente das embarcações comparando com a cena da música *Para ir além*, que mostra a época em que os nativos eram desbravadores dos mares. Sina é uma personagem que pouco aparece no enredo, apesar de ser quem apoia a partida de Moana para o oceano. Tem apenas uma cena sozinha com a filha e no restante do longa-metragem tem apenas duas falas, reforçando os mesmos pensamentos de Tui, o pai.

Das três princesas analisadas, apenas Bela não tem a mãe presente, contudo o padrão se repete nos dois outros filmes: a mãe tem pouca importância na história, e quando aparece, não tem relevância na trama. No enredo de Aurora, a rainha tem apenas uma fala e sequer tem um nome mencionado, sempre é colocada por “O Rei Estevão e sua Rainha”. De um modo geral, a figura feminina que mais ganha destaque depois das princesas são as vilãs, representadas em bruxas e madrastas invejosas. Gomes afirma que “uma mãe é rainha, bruxa má, ogra ou velha ultrapassada, uma imagem que no máximo nos inspira respeito, enquanto a princesa, filha, moça ou mulher feita que conserve a juventude, é sempre a promessa de um gozo” (GOMES, 2000, p. 162).

⁶ Antes de sair para a aventura, Tala diz a Moana que ela deve encontrar Maui e lhe dizer “Sou Moana de Motunui, vai embarcar no meu barco, cruzar o oceano e restaurar o coração de Te Fiti”.

Seja pelo enredo ou pelo apelo visual, o mundo da Disney é mágico por si. Ou talvez isso é o que se passa no imaginário social e coletivo. A escolha pelo termo “princesa” mesmo quando algumas delas não sejam ou até mesmo aquelas que o são, mas não estão incluídas é relativamente questionável. A língua, como sistema modelizante primário, elucida que o termo “princesa” “é construído de forma tão abrangente que na verdade não tem significado algum” (ORENSTEIN, 2012, p. 14). A palavra “princesa” virou um adjetivo sinônimo de linda, graciosa, gentil e educada. Quantas garotinhas recebem esse ‘elogio’ durante sua infância? Essa questão se explica pelo fato de ser uma princesa agora estar envolto em um mundo de consumismo e aparência, fazendo com que essas mesmas garotinhas chamadas de princesas se preocupem cada vez mais com sua verossimilhança com as personagens animadas, seja em seus comportamentos ou em suas aparências. Desta forma, explicar-se-á no próximo capítulo de que forma as representações físico-visuais reforçam os estereótipos apresentados na história de cada princesa.

5.2. Características Físicas

A imagem de Princesa, frequentemente presente nas meninas da geração *Millennials*⁷, é aquela clássica: cabelos longos e lisos, pele alva com bochechas coradas como decoração. O vestido é cheio e elegante, principalmente na cena da valsa com o príncipe encantado. Este, que também tem o fenótipo caucasiano, cavalga em seu cavalo branco em busca de sua amada. Ao observar-se o espectro de princesas criadas pela Disney, a grande maioria encaixa-se nessa estética, contudo, esta produção não é por acaso. Dentro deste tópico, serão destacadas as características físicas presentes em cada uma das personagens aqui previamente apresentadas. Por este termo, depreende-se tanto aos fenótipos quanto às vestimentas e todos os adjetivos utilizados em relação a eles.

Ao começar da observação dos signos que compõem esses pontos, e que são significativos para esta pesquisa de alguma maneira, serão analisados os textos resultados do agrupamento de símbolos. Por uma questão organizatória, manter-se-á uma ordem cronológica das personagens, para melhor compreensão.

⁷ A geração *millennials*, também conhecida como Geração Y, consiste em pessoas nascidas entre 1980 e 2000, de acordo com Jordão (2016).

A primeira aparição de Aurora acontece logo após o seu nascimento, no evento em que a apresenta para a sociedade e que é abençoada pelas três boas fadas: Flora, Fauna e Primavera. Chama a atenção o fato de que mesmo enquanto bebê, a princesa não é vista, não tem um rosto para ser apresentado. Aurora só aparece como uma personagem após 18 minutos do início do longa-metragem. Essa questão se mostra presente no decorrer da narrativa: a princesa só aparece em 25% do tempo do filme. É um fator determinante para esta análise, visto que não se pode imergir consistentemente em uma análise em que o objeto de estudo não está profundamente aparente.

Neste caso, serão analisados os momentos em que a personagem se faz presente, bem como em situações passíveis de analogia. Apesar de, no início do filme, não ser mencionado o país em que se passa a história de *A bela adormecida*, os indícios visuais do filme sugerem que se passa em algum país da Europa, no século XIV. O fenótipo de Aurora também confirma sua nacionalidade: a jovem tem traços caucasianos, é branca, cabelos loiros, olhos grandes e corpo esbelto.

Em sua fisionomia é possível perceber a construção de uma personagem delicada: cabelos longos são vistos como feminilidade, sobrancelhas finas remetem a leveza e delicadeza, as curvas do corpo são associadas ao feminino⁸. Como menciona a bruxa Malévola, Aurora possui ainda “cabelos da luz do sol, lábios rubros de rosa”, associando sempre sua beleza com elementos da natureza. O loiro, no geral, transmite leveza e os cachos abertos trazem a sensação de sensualidade e leveza.

A beleza é um ponto muito forte no decorrer de todo o filme: a primeira bênção que lhe é dada é o dom da beleza, representada imagetivamente pela rosa vermelha. Esta flor tem simbolismos vastos, a maioria deles são relacionados com a mulher, o feminino e a delicadeza. Nas mitologias gregas e romanas, a rosa é associada às deusas Afrodite e Vênus, na alquimia, ela representa o feminino e está relacionada ao órgão sexual feminino. Na idade média, a flor se tornou símbolo da Virgem Maria, por significar a pureza, a beleza e a perfeição⁹. Não é à toa que este elemento esteja estritamente ligado à Aurora do início ao fim.

⁸ SERPA, Larissa. Visagismo: o que sua aparência diz sobre você, 2020. Disponível em: <<https://boaforma.abril.com.br/especiais/visagismo-o-que-sua-aparencia-diz-sobre-voce/>>. Acesso em mar. 2021.

⁹ DANTAS, Tiago. O simbolismo da Rosa; Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/o-simbolismo-rosa.htm>>. Acesso em: mar. 2021.

O canto, o dom dado pela segunda fada, se faz presente apenas no início do longa, mas é um ponto crucial para torná-la mais delicada. A voz suave e doce é mostrada em seu passeio pela floresta com seus amigos bichinhos, acordando-os quase como um toque de alvorada. Comparada com o canto dos pássaros, a cantoria tem uma presença muito forte, pois é por ela que o príncipe a encontra. Dizendo em voz alta o quanto deseja encontrar um alguém para se casar, a melodia de *Era uma vez no sonho* todo o enredo, não somente em sua versão original, reafirmando no decorrer do filme tudo o que foi mencionado durante a canção.

Todos os elementos de um filme estão ali empregados com a finalidade de construir a personagem e/ou demonstrar características do enredo, do espaço-tempo. Não seria diferente com os figurinos (Figura 3). Ainda como plebeia, Aurora usa roupas simples e com cores neutras e sem sapatos, mas ainda assim carregando a ideia de delicadeza que é perceptível, por exemplo, com as curvas suaves que o espartilho faz em sua cintura. A saia é rodada na medida e comprimento exatos das utilizadas nos anos 1950, década em que o filme foi lançado. Entretanto, a princesa precisa de um traje de gala longo e rodado para ir ao baile, geralmente é esta a imagem representada e reproduzida nos produtos Disney e, conseqüentemente, permanece na memória coletiva. O vestido rodado vem da tradição da Idade Média, na qual as mulheres, querendo se assemelhar à nobreza, se vestiam como tal em datas especiais - por exemplo, o casamento - por isto toda representação de realeza em relação à mulher, se dá nesta concepção de um vestido longo e rodado. Ao completar os 16 anos, as fadas resolvem dar de presente à jovem um bolo de aniversário e um vestido digno de uma princesa. Flora é a responsável por costurar a peça e pede à Primavera que permaneça na posição de manequim, para que ela possa moldar os tecidos cor-de-rosa. Existem muitos detalhes que podem ser tidos como signos, o próprio ato de presentear a então sobrinha com um vestido pode ser um deles, mantendo a moda como peça chave da definição de princesa. Pense, poderia ser qualquer outro objeto de valor e que representasse igualmente a realeza, mas foi-se escolhido precisamente o vestido de gala.

Apesar de mostrar uma ambiência e cenários condizentes com a época e local em que acontece a história, no caso do vestido, não é exatamente correto. A moda europeia do século XIV era repleta do uso de botões e laços, as costuras

retas e os drapeados do século anterior deram lugar à costura curva que se adaptava melhor ao formato do corpo humano, tornando as vestimentas mais confortáveis¹⁰. Na versão Disney, Aurora perde os famosos chapéus medievais a fim de torná-la mais esteticamente agradável e atual. Em contrapartida, exibe um vestido mais simples e leve, que ganha espaço no salão na cena da valsa final.

As cores também são elementos visuais que agregam muitos significados ao filme. Percebe-se uma presença marcante das cores vermelho e azul, quase como uma dualidade complementar, seja nos passarinhos da floresta, seja nas boas fadas. No momento da confecção do vestido, Flora, que tem a roupa vermelha, e Primavera, que veste azul, entram em discordância em relação à cor que o vestido da princesa deve ser: rosa ou azul, respectivamente. No final das discussões, o azul é estabelecido e desta forma é que Aurora permanece até o fim do filme. Todavia, a princesa é estampada nos produtos, parques e fantasias com a roupa de gala em tons de rosa. Visto que o padrão que se repete nas protagonistas dos outros filmes é que a roupa principal é a utilizada na valsa, onde o príncipe e a princesa finalmente se encontram e podem viver felizes para sempre, fica o questionamento sobre o motivo desta mudança e os sentidos que podem gerar ao associar o azul a uma vida sem o príncipe e o vestido rosa à vida ao lado do príncipe.

Não é incomum encontrar outros casos de princesas que passaram por uma remodelação para se encaixarem melhor com as outras integrantes da franquia. Casos como de Merida e Rapunzel, que foram produzidas com tecnologia CGI e ganharam uma versão 2D, ou seja no modelo tradicional de desenho, são bastante conhecidos. Outro caso de redesign é o de Mulan, que ao invés de vestir o traje que passa a maior parte do tempo, é quase sempre representada usando o figurino rosa. À princípio, não seria um grande problema, não fosse pelo significado dele no filme: é a roupa que a identifica como a filha perfeita, que deveria buscar um bom marido para se casar. Se a Disney mudou as vestes de tanto significado para a personagem, por que não mudar as outras? A resposta é simples. No passado não havia diferenciação de cores entre gêneros, e, quando começou esta separação, o rosa era considerado mais masculino, por se aproximar do vermelho, associando-se à força. E o azul simbolizava feminilidade, pela sua proximidade à Virgem Maria (ORENSTEIN, 2012). Pode-se perceber que está refletido também nas produções

¹⁰ FORGENG; MCLEAN, 2009. Forgeng, Jeffrey L. e McLean, Will. *Daily life in Chaucher's England*. Londres: Greenwood Press, 2009.

Disney: Cinderela, Aurora, Alice de Alice no País das Maravilhas e outras personagens femininas.

Foi em meados da década de 1980, quando a ampliação das diferenças entre gênero e idade se tornou estratégia predominante no mercado voltado para crianças, que o rosa ganhou vida própria, quando começou a parecer atraente para meninas de forma inata, parte do que as define como femininas (ORENSTEIN, 2012, p. 36).

Olhando pelo lado econômico, fica evidente que, existindo uma questão de gênero que diferencia pela cor dois objetos com a mesma função, as vendas serão aumentadas em larga escala. Para Orenstein (2012, p.36), o vestido de Aurora foi recolorido “supostamente para diferenciá-la da Cinderela”.

Tomando como base as cores que se completam a partir da dualidade azul-vermelho, podemos perceber a paridade entre as boas fadas Flora e Primavera. Explicitamente, no grupo das três fadas, quem “toma as decisões” coletivas é Flora. É ela quem decide o que será feito e como será o processo da proteção da vida de Aurora. Em relação às magias, é ela quem detém as varinhas e que define que estenderá o feitiço do sono ao reino. Primavera também gostaria de tomar decisões e, por isto, está sempre em conflito com Flora nas tomadas de decisão, seja no uso de varinhas mágicas ou não, na escolha da cor do vestido ou ao ser um pouco impulsiva. Primavera, a fada azul, é sempre podada por Flora, a fada vermelha. Podemos perceber que assim como Flora, as personagens que detém as decisões e que são protagonistas de seus núcleos também usam o vermelho, são exemplos o príncipe Philippe e o rei Stephan. Já as personagens passivas, estão relacionadas ao azul, seja por se aproximarem da pureza ou pela falta da força simbolizada pelo vermelho, como exemplo são Aurora e o Rei Humberto, pai de Philippe. Pode-se fazer uma analogia entre as personagens citadas e inferir que aquelas representadas pelo vermelho estão no poder, enquanto as que estão em uma posição de submissão estão em azul.

Seja pela cor, pelo gênero ou por outra categoria, na maioria dos filmes há uma imposição sobre aquele que deva ser separado ou excluído e a relação deste com a ambiência que o cerca. Apesar de ter sido lançado 32 anos depois de *A bela adormecida*, *A bela e a fera* apresenta muitas diferenças do enredo de Aurora, mas

também mantém símbolos que formam uma cadeia de representações sígnicas que os assemelham.

Bela é apresentada ao público logo no início do filme. A aparência que ela mostra ter é de uma jovem camponesa comum e sonhadora, mas no decorrer da música de abertura, percebe-se que não é exatamente assim. São vários os momentos em que são citados os adjetivos que associam Bela a beleza, estranheza e diferença. Como o próprio nome da personagem especifica, o ponto da beleza é ainda bastante presente, tanto para ela quanto para o seu par romântico, a Fera. No caso da princesa, a beleza no ponto de vista dos moradores da vila, é um contrapeso para a sua diferença, que a torna estranha.

Pelas referências da língua, da arquitetura e da arte, sabe-se que a história se passa em um vilarejo na França do século XVIII. Por isso, é possível decodificar as características fenotípicas que fazem de Bela uma princesa delicada. A camponesa se mantém no padrão caucasiano e europeu de beleza associado ao local onde se passa a história, com pele alva, corpo magro e esbelto, mas desta vez com cabelos escuros e não tão longos. Os cabelos médios representam versatilidade, dinamismo e autossuficiência, diferente dos longos cabelos de Aurora, que exaltavam a sensibilidade. De toda maneira, Bela possui ainda as madeixas curvas, trazendo juntamente com flexibilidade o feminino e a delicadeza.

Outro ponto de divergência entre as duas primeiras princesas analisadas é a maquiagem. Embora a beleza de Aurora sempre seja mencionada como uma questão natural e inata a ela, nota-se que não é tão orgânico como é narrado. A intensidade do vermelho nos lábios, as bochechas ruborizadas, cabelos penteados e esvoaçantes não se conserva por tanto tempo como é exposto no longa. No caso de Bela, faz-se presente uma maquiagem despercebida, quase como se ela não existisse e fosse, de certa forma, inerente à camponesa. Bochechas levemente rosadas, a cor da boca é sutilmente destoante do tom de sua pele, unhas quase sem cor, cílios suavemente alongados e curvados. São signos que, mesmo analisados de perto, geram a dúvida se ela está ou não usando maquiagem, ou além: indicam um tipo de uso de maquiagem para que se pareça ser a pele natural.

Vale ressaltar que a maquiagem é um símbolo diretamente ligado ao feminino, principalmente nas décadas de 1940 e 1950, quando usar cosméticos era parte do conjunto de signos que legitimavam a mulher. Com o advento dos

pensamentos feministas, a sociedade passou por um momento em que a maquiagem tinha um significado importante. A liberdade das cores na maquiagem e roupas que perduraram nas décadas de 1970 e 1980, deram espaço para a pele mais pálida e tons de marrom e dourado nos anos 1990. A maquiagem que quase não existe é um signo tão forte quanto a sua não aparição.

Assim como Aurora, Bela aparece primeiramente com seu figurino de plebeia (Figura 4), mas que já apresenta uma característica forte: a maturidade. Na música *Bela*, é mostrado o dia a dia da vila, tanto as atividades quanto os moradores. Há uma analogia visual entre o figurino de Bela e das outras mulheres: enquanto as *demoiselles*, moças jovens da vila, usam vestidos acinturados, sem mangas, com decotes e colo coberto, a camponesa tem roupas mais “comportadas”, que cobrem mais o corpo, com mangas e colo coberto. Essa imagem gera uma clara aproximação de Bela com as mulheres mais velhas, como as mães, esposas e donas de casa. A representação visual desta maneira cria um meio termo entre as mulheres de sua idade e a maturidade já atingida por mulheres mais velhas, criando assim a ideia de que ela é jovem, bonita e ao mesmo tempo é prudente e sensata.

Percebe-se que Bela se destaca entre os outros plebeus, não somente por ser a protagonista da cena musical, mas também pelo fato de ser a única pessoa da vila que usa a cor azul. Isto serve para destacá-la perante os outros moradores e mantê-la como um corpo estranho. Bem como em *A bela adormecida*, os tons de rosa não são tão explorados, os tons de azul mantêm-se como principal, variando às vezes para o violeta. Há uma gradação de cores que começa com o figurino azul e termina com o famoso vestido amarelo, que por sua vez tem associação afetiva com a originalidade e a espontaneidade.

Ao se observar, os vestidos de Bela seguem a seguinte ordem: azul, verde, púrpura, amarelo, azul novamente e, por fim, amarelo (Figura 5). Partindo das associações afetivas das cores (FARINA, 1986), é perceptível um arco semântico que se constrói visualmente e reafirma os traços de personalidade da princesa, juntamente com a narrativa. O Azul associa-se ao afeto, à paz e serenidade, e é a vestimenta desta cor a qual o público conhece Bela. É com este figurino que as cenas mais importantes são passadas: o resgate do pai, as recusas das investidas de Gastón, a firmeza contra as grosserias da Fera, a fuga do castelo, entre outras. A cor é utilizada para fazer um contrapeso em relação às atitudes firmes e fortes de

Bela, mantendo, assim, o equilíbrio. O segundo e terceiro trajes aparecem em sequência, não são tão lembrados como os outros, mas ainda assim reforçam a proposta inicial de mantê-la jovem e madura. Apesar de não tão importantes quanto as vestes que Bela é sempre lembrada, as cores passam a sensação a qual ela está no momento: O verde é afetivamente lembrado pela segurança e bem-estar, já o púrpura representa controle, calma e dignidade (FARINA, 1986).

O grande vestido de Bela, o qual ela usa na maioria dos produtos Disney, é a única breve exceção ao ideal de maturidade que é exibida em suas roupas. A forma acinturada é mantida e as mangas compridas se apresentam agora na forma de luvas compridas e deixam à mostra uma pequena parte de seu braço. Há uma pequena mudança no penteado, que em todas as outras composições era formado por um laço que prendia os cabelos para trás. Desta vez, as madeixas estão semi-soltas, representando a quase liberdade que agora ela tem daquilo que sempre buscou fugir: a vida no interior. O laço não está mais presente, nem mesmo no vestido, distanciando-a da imagem de inocente e infantil. No formato bufante e com várias camadas, a grande atenção é tomada pelo decote que até então não estava presente. O colo aparente a assemelha com as jovens de sua aldeia, deixando-a mais jovem, atraente e, se possível, mais bela. O corte do colo não é adicionado por mera estética, mas por um valor sócio: se Bela ainda usasse tecidos que cobrisse demasiadamente o corpo, poderia se igualar à ideia de mãe e madura, o que a tornaria não tão vendável.

Imagens de mães verdadeiras, sem disfarces em prol do estereótipo de corpo ideal, não circulam como as imagens de corpos jovens. Mães com corpo de mães não protagonizam filmes de grande bilheteria. A figura materna não é vendável, nem faz público e tampouco serve como modelo. Na publicidade, as mães são representadas por jovens modelos que pouco se assemelham à grande massa invisível das mães da humanidade (GOMES, 2000, p. 162).

Mas ainda assim há um signo importantíssimo na criação deste figurino: a cor amarela. Não é comum vermos uma princesa representada com essas cores, dentre as doze personagens da franquia a única que é inteiramente vestida de amarelo é Bela. A explicação é simples, a cor amarela significa originalidade e nada melhor do que esta cor para caracterizar uma personagem de personalidade tão forte e ainda assim tão dentro dos padrões. É com este figurino que ela conhece a Ala Oeste,

lado proibido do castelo, onde se encontram a rosa e o espelho. Nesta cena a Fera liberta a jovem, para que ela possa cuidar de seu pai doente, mesmo que isso signifique sua eterna fisionomia como fera. A cor ainda serve para expressar o sentimento da personagem nesta cena, visto que ela também exprime a espontaneidade e o gozo, que se tornam necessárias para uma maior compreensão destas cenas.

Na passagem seguinte, onde Bela sai do castelo e resgata seu pai, o figurino azul retorna, trazendo todos os signos e seus significados do uso inicial para a cena atual. A falta de medo, a coragem e firmeza que foram usados a seu favor são utilizados novamente contra Gastón e a vila, em prol da defesa da Fera. E por fim, volta-se para o vestido amarelo, lembrando sua felicidade e unicidade ao final da trama, desta forma, completando o arco do enredo.

Durante todo o enredo no castelo, a Fera começa não usando roupas e com apenas uma capa vermelha e, ao longo do processo e da troca de figurinos de Bela, as vestes de Fera, além de se tornarem mais humanas, acompanham as cores dos vestidos da jovem. A Fera passa a usar mais azul, cor do vestido de Bela, mesmo nos figurinos não tão importantes, a jovem aparece usando uma cor e na cena seguinte, o príncipe usa uma roupa de cor igual ou aproximada. Isto indica a proximidade que o casal vai ganhando ao longo do filme. Esse acompanhamento continua presente até a cena final, no terno de gala da Fera.

O último lançamento da franquia Princesa é também a segunda personagem que não está inserida em uma sociedade urbana. Moana é a filha do chefe da tribo de Moto Nui e, por viver em uma cultura que está imersa em simbolismos visuais, não seria diferente com a sua construção imagética. Assim como analisados em Bela e Aurora, as cores e detalhes de sua vestimenta são determinantes para a compreensão da personagem.

Contribuindo para o grupo das princesas fenotípicamente não brancas, Moana tem uma aparência que a diferencia das outras, mesmo as não caucasianas. Ela tem a pele mais escura e nariz alargado, sua estatura é mais baixa e tem mãos, pernas e pés mais curtos e largos. Essas escolhas são parte do fenótipo das pessoas de seu povo, todavia, há características escolhidas que constroem visualmente a personagem e que corroboram para a transmissão da mensagem.

Diferentemente das outras personagens aqui analisadas, Moana tem traços físicos que a colocam em um lugar de maior força e menor delicadeza. Suas sobrancelhas levemente arqueadas transmitem harmonia e sendo também grossas expressam personalidade forte. A boca é menos acentuada, trazendo menos à forma física os signos que a identificariam com a feminilidade. As formas curvas são, no geral, associadas à sensualidade que é uma característica predominantemente feminina na memória cultural coletiva. A modelagem corporal feminina está em sua maioria remetida ao formato curvo e acentuado nos quadris e busto, entretanto, ao contrário de Bela e Aurora, Moana não tem as curvas corporais tão realçadas, são curvas mais suaves, mais próximas de um corpo acessível. Apesar de outras protagonistas da franquia já terem apresentado características mais distantes do padrão eurocêntrico e estadunidense, ainda foram mantidos os padrões de corpos jovens e esbeltos que imperam na sociedade ocidental. Não se compreende aqui que Moana seja uma extrema diferença destes corpos, mas afirma que há um passo dado em direção a maior diversidade estética dentro da franquia.

Em *Valente*, a protagonista Merida aparece como a primeira princesa de cabelos cacheados do grupo e com ela se realiza a cena do “cabelo bagunçado” que se repete também em Anna, de *Frozen: uma aventura congelante*, e agora em *Moana: um mar de aventuras*. Os cabelos cacheados, desde que chegaram ao conjunto, aparecem com mais vida e com mais personalidade. Essas cenas que comportam as princesas em sua “forma natural” e imperfeita, exprimem mais veracidade, mais conectividade com o mundo real. As madeixas de Moana aparecem mais ativas, fazendo parte cômica na narrativa, não sendo apenas um toque estético.

Todos os elementos inseridos dentro de um quadro em um plano cinematográfico têm uma função. Estão ali para narrar ou produzir um sentido. Visto isto, o figurino faz parte da *mise-en-scene* (colocado em cena, no francês), ele colabora no sentido dramático, emocional e para reforçar a estética escolhida pela produção do filme. Desta forma, faz-se possível analisar a vestimenta de Moana a partir dos signos ali presentes, iniciando pela não presença do “O Vestido”, aquele com o qual ela será lembrada, mas sim a “fantasia da Moana”. Como o próprio

nome diz, é uma fantasia, algo que já implica toda a história contada ao não real, mas que de uma certa forma quebra com o folclore do vestido de princesa.

Diversas questões que até então eram consideradas de princesa, são quebradas neste longa metragem, não somente no enredo, mas também nas representações imagéticas. As vestimentas de Moana (Figura 6) são uma representação de seu povo, mas também do século XXI, sua roupa não demonstra fragilidade e sutileza, mas não deixa de demonstrar feminilidade ela aparece, apenas de uma forma diferente. A cor de sua vestimenta é vermelha, e não à toa: ela expressa coragem, vigor e força (FARINA, 1986). Moana passa a ser a única princesa representada por esta cor. Ao longo das cenas que se passam na ilha, é possível conhecer um pouco sobre os outros moradores e compará-los com as personagens principais da trama, e, da mesma forma como em *A bela e a fera* o azul é utilizado para destacar Bela, em Moana a cor vermelha é utilizada apenas nos membros da “família real”. Possivelmente este fato acontece por uma questão histórica: antigamente, os pigmentos eram de mais difícil acesso e por isto apenas os membros da alta sociedade teriam acesso a tal produto, mas não deve ser deixado de mencionar que é um fator regulatório e que visualmente os distingue do restante da aldeia. Até mesmo Moana tem o tom de vermelho mais intenso que os outros membros da chefia, como seu pai e sua avó, principalmente na cena final, na qual ela é claramente destacada usando as cores avermelhadas e fortes (Figura 6). Outro signo que faz parte desta distinção são os usos de flores: apesar de ser um material abundante na natureza principalmente neste cenário, diga-se de passagem apenas as mulheres da família do chefe as usam como enfeites. As outras mulheres usam coroas de folhas ou outros tipos de enfeites, mas não flores. Na música *Seu Lugar*, que mostra o crescimento de Moana e a sua aproximação com o seu lugar de liderança, é mostrado um evento cultural de dança, no qual apenas Moana porta uma coroa de flores e as outras dançarinas sequer tem arranjos nas cabeças, o que a coloca em uma posição de especialidade e unicidade além da óbvia esperança de chefia.

Em várias cenas, a princesa porta uma flor de hibisco na orelha, revelando uma clara diferença entre as duas outras princesas analisadas. A substituição da rosa vermelha pelo hibisco rosa pode ser por uma mera questão geográfica, visto que esta é uma flor de locais quentes e úmidos. Mas há, juntamente, uma questão

simbólica que agrega valor. *Hibiscus*, em grego, significa Ísis, a deusa da fertilidade e feminilidade, as pétalas do hibisco são delicadas e sensíveis. No Havaí, a flor é sinônimo de realeza e poder, pelo fato de que, nas ilhas havaianas, é muito utilizada pela realeza. De fácil cultivo e com bastante resistência, as folhas do hibisco têm fibras muito fortes e resistentes e são exploradas inclusive para fins industriais. Ou seja, a flor do hibisco é a junção das ideias de delicadeza e força, que andam de mãos dadas no enredo, mostrando que a delicadeza permanece presente depois de todos esses anos, mas de uma maneira diferente, fora do campo físico e estético e carrega a mensagem de que ser delicada e feminina não é sinônimo de passividade.

Entre tantas espécies de *hibiscus*, a cor escolhida foi o rosa, cor que já no século XXI é estritamente ligada ao feminino, principalmente à infância feminina. Na trama, pouquíssimos elementos são desta cor, destacam-se dois: a flor de hibisco e a concha. O primeiro aparece no início da história, desaparece na transição da Moana criança para a adolescente, está presente após sua decisão de se tornar a futura chefe da tribo, durante a sua jornada a flor desaparece e retorna ao fim, na decoração que Te Fiti dá ao seu barco. Já a concha é apresentada pelo Oceano à princesa ainda bebê e é entregue a ela novamente ao fim da trama. A concha por sua vez tem um material rígido e no filme foi desenhado de uma maneira que a torna delicada. Ao ser colocada como marca de seu reinado no topo da pilha e pedras indica que o próximo reinado não poderá ser uma pedra como o anterior, que seguirá com os ensinamentos do atual reinado.

Não por coincidência a cor rosa que é muito usada para fins comerciais e lucrativos com o público infantil feminino, desta vez foi utilizada em objetos que representassem a força da jornada percorrida pela personagem principal. A cor-de-rosa representa a liderança, bem como a força e firmeza, não mais um belo vestido bufante que remete à beleza e graciosidade. Mas também em relação ao que exclui, ao que é incompatível com seus propósitos e finalidades e ao que não pode ser suportado pelo discurso, sob pena de perder coerência.

Um sistema de códigos não é significativo somente perante aquilo que declara ou sugere, mas igualmente aquilo que não afirma. Quando uma personagem afirma ser algo ou comporta uma característica, ela acaba excluindo tudo aquilo que não está dita ou exibido. Como afirma lasbeck (2004, p. 177), “na

medida em que uma personagem aceita ou adota certos comportamentos, ela está também negando ou excluindo o que não é compatível com as peculiaridades do comportamento aceito. E não é raro que a oposição se torne mais explícita, em alguns casos, do que os contornos do comportamento apregoado”.

Moana é uma personagem característica de sua época e localidade, mas é também um reflexo do século XXI, um filme de princesa no qual não é mencionada a sua beleza como qualidade importante, mas está implicitamente colocada como aspecto que ronda alguns signos, embora não apareça como questão principal. A inteligência, outrora, é constantemente exaltada, juntamente com as qualidades de coragem e aventura, o que interrompe o padrão de uma sequência de princesas as quais a beleza sempre fora uma questão a ser mencionada. A princesa dos vestidos bufantes é refutada, não há menção positiva visual ou verbalmente durante os 90 minutos de exibição. A ideia de que uma mulher deva ser formosa para manutenção do agrado e prazer masculinos é rompido, juntamente com a representação imagética e semântica de que

Quando as mulheres na cultura demonstram personalidade, elas não são desejáveis, em contraste com a imagem desejável da ingênuas sem malícia. Uma linda heroína é uma espécie de contradição, pois o heroísmo trata da individualidade, é interessante e dinâmico, enquanto a ‘beleza’ é genérica, monótona e inerte (WOLF; 1992, p. 77).

De certa maneira, o padrão de beleza inatingível seria o primeiro passo para a preocupação obsessiva de meninas com a aparência, que é amplamente propagada pela sociedade e mídias de um modo geral. Moana tem a construção física de uma menina: rosto arredondado e cintura não afinada, isso pode dever-se pelo fato dela não ter um par romântico, logo não há necessidade de ser construída para o desejo, com curvas e cintura afinada. Segundo a pesquisa da American Psychological Association (ORENSTEIN, 2012), a exibição constante de uma cultura que dá importância extrema à aparência para meninas “pode aumentar sua vulnerabilidade às armadilhas que mais preocupam os pais: depressão, distorção da imagem corporal e comportamento sexual de risco” (ORENSTEIN; 2012, p. 6). Com o advento de novas princesas, que apresentam um padrão diferente de se pensar não somente a aparência, mas também as atitudes,

se mostra benéfico para a sociedade em geral, mais especificamente para a construção do papel social e identitário de meninas na idade infantil.

5.3. Aspectos emocionais

Como mencionado anteriormente, a mídia tem um papel fundamental na prospecção de padrões comportamentais, culturais e psicológicos na sociedade, principalmente nas crianças. A partir das representações femininas nos filmes da Disney, pode-se observar diferentes formas de vida. Os textos apresentados em cada história fazem compreender diversos aspectos como passividade, submissão, recompensa, escolha, direitos, além de questionamentos sobre a estética, o bom/mau comportamento, entre outros.

Dentre muitas qualidades de cada princesa, pode-se destacar algumas mais importantes, que são aquelas pelas quais elas são frequentemente lembradas, seja por sua beleza ou habilidades mágicas. Enquanto Aurora é lembrada por sua beleza e graciosidade, Bela é memorizada por sua firmeza e ânsia pela leitura e Moana por ser corajosa e aventureira. As características importantes para a mulher de uma certa época é passada para as jovens que carregam orgulhosamente estes títulos, por esses aspectos psicológicos e emocionais são reafirmados os estereótipos já descritos e compostos pelo enredo e características visuais.

Aurora, por exemplo, tem a imagem associada a uma jovem de graça e beleza, sendo sempre gentil com todos que a rodeiam. Logo nas primeiras cenas, uma de suas características mais marcantes é exposta ao público: o canto. Vale ressaltar que apesar de seu filme ter sido lançado apenas em 1959, o processo de produção de *A bela adormecida* foi o mais longo da história da Disney, sendo iniciado em 1951, ou seja, o filme recebeu influência de toda a década de 50. A televisão nessa época havia acabado de chegar ao Brasil, com a inauguração da TV Tupi em 1950, na qual muitos recursos do rádio eram usados, como os jingles e locuções. Pode-se perceber a ligação entre a mídia regente e a musicalidade das canções no filme. Com uma melodia romântica, a voz de Aurora remete bastante aos clássicos de ópera. Sua música principal, *Era uma vez no sonho*, é uma valsa que faz parte do ballet homônimo de Tchaikovsky, sendo apenas letrada para seu uso no filme. A trilha sonora, que foi composta a partir das referências do

compositor, é basicamente instrumental, tendo poucas músicas letradas e, mostrando ainda mais sua ligação com a música clássica, a cantora lírica Norma Maria foi escolhida para dublar as canções da princesa. A sonoridade corrobora, então, para uma maior aproximação dos clássicos do que para um caminho de irreverência e que, somado aos outros fatores, deixam os aspectos minimamente audaciosos mais irrelevantes.

Como mencionado anteriormente, Aurora acaba por se tornar passiva em relação à sua história, sendo não responsável por quase nenhuma decisão sobre sua vida. A camponesa só toma uma atitude verdadeiramente pensada ao se afastar de Philip na floresta, ao se lembrar que não deveria falar com estranhos, mas ainda assim quando chega em casa e descobre que não poderá se casar com seu amado, sua reação é apenas bater a porta e chorar em seu quarto. Todas as grandes decisões de sua vida foram tomadas por ela, o que de certa forma, justifica seu comportamento passivo e apesar de demonstrar uma certa curiosidade, ela não parece ser suficiente para que saia do padrão que lhe foi imposto.

A jovem sequer é questionada sobre suas vontades, visto que o importante é que o caminho planejado por seus pais e fadas seja sucedido. “Os protetores usam o mesmo argumento de que a ignorância de sua verdadeira família a protegeria do mal. E (...) isso se prova errado. (...) Esconder a verdade de Aurora não impede que ela espete o dedo no fuso de uma roca de fiar e caia em sono eterno” (BREDEK, 2015, p. 47). É um desejo natural dos pais e responsáveis de proteger seus filhos dos perigos do mundo externo, contudo não é sempre essa a melhor decisão, como se mostra em *A bela adormecida* e em outros diversos filmes de princesas como *A pequena sereia* e *Enrolados*. Essa relação entre pais e filhos que Aurora vive não é presente em *Bela*, que possui uma relação mais aberta e de maior confiança com seu pai, o que não incumbe de expectativas a serem cumpridas, mas retorna e na relação de Moana com o pai, já no século XXI. Ainda assim, com ajuda do destino, o casamento inevitável acaba por acontecer e a escolha dos pais impera - mesmo coincidindo com a dos protagonistas -, sendo possível a compreensão de que os pais sempre estão corretos, ainda que pelos caminhos errados.

Psicanalistas associam o furo do dedo de Aurora a uma metáfora para a passagem da fase infantil para a adulta. A idade da princesa também é muito simbólica, já que para a sociedade norte-americana é com dezesseis que se debuta, ou seja, a jovem é apresentada a sociedade (ALVES, 2014, p. 11).

Devido à sua atonicidade, algumas características importantes para a geração de empatia e identificação pelo público foram omitidas e/ou apagadas, o que a deixou como uma personagem não tão aclamada e com baixa bilheteria, mesmo que sua história seja memorável. A questão musical e a falta de humor também foram pontos que ajudaram na baixa adesão ao filme na época de seu lançamento, visto que os números musicais são uma das partes mais impactantes e mais esperadas pelo público. Já no quesito comédia, a falta de humor como esteve presente em *A branca de neve* e *Cinderela* (com os anões e os ratinhos, respectivamente), o cavalo Sansão seria o responsável por esse alívio cômico, bem como o bobo da corte, mas apesar de jovens não são engraçados o suficiente para provocar jocosidade.

O irreverente cavalo branco é a grande companhia do príncipe, se assemelhando mais a um cão do que com os equinos, sendo seu parceiro e melhor amigo. Phillip, assim como Sansão, não obedece às regras, é rebelde e não se deixa controlar, ultrapassando quaisquer obstáculos que o distanciam de sua amada. Enquanto Aurora recebe o dom do canto e da beleza, o jovem príncipe é abençoado com a verdade e virtude, mostrando que para um amor ser bem sucedido, são esperadas das respectivas partes essas qualidades. Seguindo as ordens e ajuda de Flora, Fauna e Primavera é que o cavaleiro consegue fugir da masmorra e encontrar sua amada, libertando-a da maldição. Vale ressaltar que somente as demandas das boas fadas foram ouvidas e seguidas pelo jovem impulsivo, demonstrando que ele conseguia perceber quando era necessário ouvir a experiência dos mais sábios em detrimento ao seu ímpeto rebelde, mesmo que não fosse de sua vontade.

Além de colaborar para a manutenção de um estereótipo da mulher ingênua e virtuosa, essa história também naturaliza a atitude rebelde e impulsiva do homem como inerente ao gênero em questão, sem que haja qualquer tipo de consequência caso algo errado aconteça. Já para o ser feminino, se não obedecer aos preceitos, se tornarão bruxas más, velhas feias e solteiras. Quando não há punição, a bonificação por sua bondade e comportamento passivo está presente, idealizando um comportamento social preservado por uma personagem infantil, mostrando um formato de boa esposa e gerente da família.

De um modo geral, Aurora não é uma personagem expressiva, e com a sua pouca aparição e presença no filme, dificilmente será possível uma análise extensa sobre como sua personalidade exerce influência para a complementação de seu estereótipo e construção. Contudo, é ainda perceptível que a própria não presença já diga muito sobre sua personalidade passiva, uma vez que o não dito tem tanta (ou até mais) importância quanto o que é falado. Lasbeck (2004) afirma que:

No conceito de modelagem de Lotman estão embutidas uma série de estruturas que identificam um sistema e que se opõem a todas as outras que não podem ser contidas no mesmo modelo. Assim, um dado modelo (ou um dado paradigma) não é significativo apenas em relação ao que diz, sugere ou estabelece, mas também em relação ao que exclui, ao que é incompatível com seus propósitos e finalidades e ao que não pode ser suportado pelo discurso, sob pena de perder coerência (LASBECK, 2004, p. 6).

Sendo a última princesa de sua geração, Aurora seria como uma transição para o que viria a seguir, como Mulan foi para as personagens da terceira fase, contudo não foi assim. Pela grande distância temporal entre o seu e o grupo seguinte, a diferença entre os enredos ainda é muito sutil, mas que é ainda uma forma de caminho trilhado para que as próximas personagens, como Bela, pudessem ser mais independentes e donas de suas jornadas.

Pelos cidadãos da vila, ela é vista como estranha, diferente e distraída, mas pelo ponto de vista do enunciador, ela é sonhadora, inteligente e altruísta. Estas são características que fizeram com que a personagem obtivesse maior aceitação pelo público, visto que, no início dos anos 90, apesar de ter passado pelas mudanças do movimento feminista, a sociedade brasileira ainda tinha um pensamento machista.

Aparentemente as mulheres vão fazendo novas escolhas, procurando vencer barreiras e superar preconceitos. No entanto, ainda são influenciadas por dois mecanismos convergentes: de um lado, processos socializadores que se reproduzem através da família, da escola e dos meios de comunicação, que tendem a orientá-las na direção de ocupações que são consideradas mais próprias para as mulheres; de outro, uma certa sabedoria da conciliação, que faz com que as mulheres, cientes de que forçosamente terão a seu cargo responsabilidades familiares além das profissionais, escolham ocupações que acreditam ser compatíveis com esta situação (BRUSCHINI, 1994, p. 14-15).

Por isto, a escolha de uma personagem que seja forte e decidida e, ao mesmo tempo, uma donzela gentil e cuidadosa se tornou a chave para o sucesso de *A bela e a fera* em 1991. Essas são características que se mostram presentes durante o decorrer do filme, como por exemplo durante a música de abertura do filme *Bela*, quando fala sobre o seu gosto por histórias de romances com príncipes encantados, mas ao mesmo tempo com duelos de espadas e feitiços. O equilíbrio emocional criado em *Bela* parece perfeito para a instauração de uma nova era Disney, que agora a levaria ao sucesso.

Bela se aproxima, visualmente, de uma princesa clássica, tanto que faz parte dos produtos mais comumente encontrados no mercado, juntamente com Cinderela, Branca de Neve, Aurora e Ariel, quase como se fizessem parte da mesma época. Além de sua imposição constante de ideias, como ao negar sua presença no jantar para a Fera, a jovem se mostra com mais independência: fica em casa sozinha, sem a presença de um homem para protegê-la, sabe montar a cavalo e com isso consegue não somente ir em busca de seu pai como também fugir do castelo quando quis. O cavalo é um símbolo usado em diversas mídias para simbolizar a liberdade, não é difícil de se encontrar cenas de filmes que contenham uma pessoa cavalgando por longos campos e cabelos ao vento almejando ser livre. Isso expressa o domínio que a jovem tem de sua vida e seus sonhos, de estar livre de amarras sociais de sua aldeia. Sua consistência em rejeitar as investidas de Gastón, mesmo sendo ele o homem mais desejável da vila e indo contra o padrão de se casar, ter filhos e ser uma dona de casa, reafirma sua posição de liberdade, aquilo que as mulheres fora do mundo mágico lutavam para ter.

Um outro ponto que a assemelha com as personagens clássicas, é o canto presente no decorrer da história. Entretanto, o canto aqui, diferentemente de Aurora, não é uma característica tão forte quanto em *A bela adormecida*, mas ainda é possível reconhecer a reafirmação da personagem durante as músicas. As canções são mais atuais, passam a fazer parte do cotidiano do filme, como algo naturalizado dentro do contexto mágico que estão inseridos. A música se torna corriqueira no enredo, ganha introdução (como em *À vontade*, por Lumière), comentários (*Alguma coisa acontecer*) e diálogos, o que torna a música e o canto mais participativos. A orquestra deixa de cumprir o papel de apenas acompanhante do lirismo da princesa, mas se assume como um elemento da cena, que também indica o tom do enredo.

Apesar de não deixar de ser verdadeira e expressar seu ponto de vista, Bela sempre encontra uma maneira de tomar essas atitudes de maneira cortês, evitando a estupidez. Mesmo quando a Fera é rude e grita com ela, a jovem é firme sem precisar ser grosseira ou Gastón sendo inconveniente e mal educado, Bela usa de sua esperteza para se livrar da situação indesejada sendo ainda polida. Não se importa com a opinião alheia, que é de certa forma um insulto, ou de ser ignorada, sendo sempre complacente e compreensiva.

Ser sonhadora é também uma das fortes características da jovem plebéia, almejando sair de sua aldeia e viver fora dessa ambiência. Essa atitude instiga aqueles que assistem ao filme, podendo transmitir a ideia de que a condição em que vivia era opressora e ali não era seu lugar no mundo. Também percebe-se o seu gosto pelos contos de fadas e uma possível semelhança com a história de Romeu e Julieta durante a música de abertura e que este desejo foi realizado ao final, podendo-se inferir que o sucesso de seu sonho deve-se ao seu comportamento bondoso e gentil. Essa ideia de recompensa presente na maioria dos contos de fadas, nos quais os mocinhos são agraciados com uma premiação e os vilões recebem a penitência, também é vista em *A bela e a fera*. Tanto a Fera é recompensada com o amor de Bela ao passar de sua melhora e mudança de comportamento, como exemplificado anteriormente, quanto a jovem é gratificada com a concretização de seu sonho por sua compaixão e cortesia.

Os atos de empatia da jovem são muitos durante o longa-metragem, contudo é a sua oferta para ser mantida como prisioneira no lugar de seu pai que dá início à história. Com uma ajuda aqui e acolá dos empregados encantados, a jovem consegue ainda ser compreensiva com o príncipe e, enxergando a sua beleza interior, o ajuda a se tornar generoso, bondoso e amar o próximo.

Ele foi bom, e delicado, mas era mau e era tão mal educado. Foi tão gentil e tão cortês, porque será que não notei nenhuma vez. (...) Como ele está mudado, claro que ele está longe de ser um príncipe encantado, mas algum encanto ele tem, eu posso ver. (*Alguma coisa acontecer, A bela e a fera*)

Mesmo que a transformação física da Fera só aconteça ao fim do filme, a mudança interna acontece na cena após o baile, e é entregue ao público como o ato de grande benevolência, confirmando a sua reforma íntima. Fera leva Bela até a Ala Oeste, onde fica seu quarto e por isso era um local proibido, para ver seu pai

através do espelho mágico. Apesar de não ser claramente dito, os dois aparecem perto da rosa vermelha, que simboliza o tempo que a Fera tem para conquistar o amor verdadeiro de alguém, indicando possivelmente que Bela saiba do significado e do tempo que lhe resta. Ainda assim, com seu tempo acabando e a rosa perdendo suas pétalas, Fera deixa sua amada partir para salvar seu pai, perdido na floresta, mostrando seu amor por ela, mesmo que isso signifique se manter sob a imagem de fera durante toda a sua vida.

O amor como sinônimo de liberdade é presente em todos os momentos, nas relações de Maurice com a filha no que tange ao casamento, por exemplo, uma decisão que comumente é tomada pelo pai; a rejeição de Bela ao matrimônio tradicional que na sua visão é aprisionador e, não por coincidência, se apaixona por um homem que fisicamente a mantém em cárcere, mas a proporciona uma libertação de espírito. Desta forma, explica que o sonho da jovem sobre sair da vida do interior, não é sobre o espaço físico da aldeia, mas sim sobre uma emancipação emocional, se tornar (ainda mais) independente das amarras sociais.

Bela é uma mulher independente e com as características importantes para uma mulher na década de 1990, ser livre e sem amarras, principalmente daquelas impostas por homens. Todavia, ela mantém alguns dos estereótipos sobre o ser uma mulher direita: não é preciso ser rude, grosseira e mal educada para terem suas escolhas respeitadas. Mas é claro que isso acontece apenas em um mundo mágico. É com a criação de uma personagem mais humana em suas atitudes, mas ao mesmo tempo em condições irreais e extraordinárias que essas mudanças aconteceriam por completo.

O atual lema proposto pela Disney para as princesas é “Sou princesa, sou real”, nada mais justo para acompanhar o último lançamento da franquia, *Moana: um mar de aventuras*. A princesa é geniosa desde criança, escapando de suas obrigações para dançar perto do mar com sua avó e subvertendo as regras impostas pelo pai, até que, um pouco mais velha, compreende a importância de se portar como líder. O erro é um aspecto presente durante toda a narrativa, não há um erro em específico que possa ser identificado como pequenos ápices, como acontece por exemplo a captura do príncipe Philip no chalé da floresta, ou quando Bela foge do castelo. Em Moana os deslizes são tidos com mais naturalidade, de

maneira mais próxima ao cotidiano, em que as pessoas erram e se desculpam, sem se tornarem vilões e por consequência receberem punição por isso.

Assim como a tecnologia CGI ajuda na construção visual da personagem no que tange à verossimilhança à realidade e reconhecimento pelo público infantil, a produção da personagem polinésia de forma mais espontânea também contribui para a sua grande aceitação. Mostrando sua coragem e determinação, Moana também luta, assim como Bela e Aurora, por sua liberdade e pelo respeito às suas escolhas, só que desta vez de uma forma menos velada. Ela luta pelos seus sonhos, mesmo que tenha dado errado da primeira vez, enfrenta tudo que se ponha em seu caminho para conquistá-lo, até mesmo seu pai, figura de maior respeito na vila.

A não presença de uma figura masculina como seu par romântico vai além de propiciar um aspecto mais feminista à princesa. Maui representa muito mais que apenas um protagonista masculino, é um homem com qualidades não almejadas pelas mulheres atualmente: machista, ególatra, metido e narcisista. Muito se diz sobre a força de Moana, por ser uma das poucas princesas sem um príncipe, mas pouco se fala sobre a comparação dela com seu companheiro de viagem. De acordo com o pensamento feminista atual e comparando as falas de Maui, não seria necessário muito para a princesa se destacar perante o semideus. O que acontece nesta construção é um apagamento do ser masculino para que a personagem feminina seja enaltecida, sendo ele um ser de características relativamente negativas e ela com qualidades, de certa forma, positivas.

Essa percepção também acontece em *Valente*, na qual a jovem Merida é também corajosa, irreverente e persistente, enquanto seus supostos pretendentes são pedantes, medrosos ou desatentos. Não se desacredita que as mudanças e vitórias conquistadas até então sejam descartadas por esse acontecimento, mas serve sim de observação para que as características impressas nas futuras construções de personagens sejam por suas próprias características perante o mundo e que não haja a necessidade de diminuir alguém para que uma personagem feminina possa se sobressair e conquistar o estrelato.

Mesmo Maui com suas “características ruins” e Moana com as suas boas, não são tidos como vilões, apenas aceitam e aprendem com seus erros durante a jornada, trazendo ainda uma mensagem parecida com a de *A bela e a fera*, que é

ter a capacidade de enxergar a beleza por dentro, e fazer com que sejam descobertos os melhores aspectos dentro de cada um. É o mesmo ensinamento proporcionado pela transformação de Te Fiti ao ter seu coração finalmente devolvido: Teka, o monstro de lava, era na verdade Te fiti, machucada e magoada pelo ataque sofrido, mostrando que mesmo aquele que ataca tem uma motivação para tal e a bondade íntima também se faz presente. A moral é tão significativa que ao fim de toda a história não existe um vilão ao qual deva ser direcionada a tristeza e culpa por algum mal ocorrido, muito menos uma punição: todos aprenderam com seus erros e ensinaram aos seus próximos com seus acertos.

Pelos versos da música cantada durante a cena em que Moana restaura o coração da deusa, em sua versão inglesa e traduzida, pode-se confirmar a ideia de um não vilão:

I have crossed the horizon to find you. I know your name. They have stolen the heart from inside you. But this does not define you. This is not who you are, you know who you are. Who you truly are. (Know who you are, Moana)

Eu cruzei o horizonte para te encontrar. Seu nome eu sei. Eles roubaram o coração de dentro de você. Mas isso não te define. Isso não é quem você é, você sabe quem você é. Quem você realmente é. (Teu nome eu sei, Moana)

Dentre muitas qualidades que diferenciam a princesa aventureira das outras mais clássicas estão os traços de personalidade e também suas características físicas. Na verdade, a jovem navegadora é quase uma não-princesa, já que renega todos os padrões que até então vigoravam sobre o ser princesa, Maui inclusive faz uma sátira sobre o que fica subentendido no imaginário coletivo sobre ser princesa. Em um diálogo, Moana diz que não é princesa e sim a filha do chefe, o semideus responde: “mesma coisa, se tá de vestido e tem um bichinho de estimação, é uma princesa”.

Além de sua personalidade e vestes serem diferentes, as habilidades também são. O canto, por exemplo, diferentemente dos outros filmes, em Moana não está presente como parte de sua personalidade. Muito distante da melodia clássica, na terceira fase é inserido com mais veemência o *belting*, uma técnica de vocalização muito presente nas composições dos show da Broadway. Já sendo usado na segunda fase, mas encontrando seu auge no século XXI, o que torna a música durante o filme mais esplendorosa. Outra questão curiosa, que é também uma preocupação muito grande da Disney, é a presença de atores para a dublagem

das personagens, como Dwayne Johnson e Auli'i Cravalho, Maui e Moana, respectivamente, presente em outros filmes de princesas anteriormente e que levam o filme a uma proximidade maior com o público, e adaptando as vozes para cada país, preocupando-se com a recepção a partir do som em cada cultura.

6. Considerações finais

A Walt Disney Productions é um dos maiores conglomerados de mídia do mundo e sendo dona, dentre muitas outras franquias, da Disney Princesa (a maior marca destinada ao público infantil feminino), é responsável por propagar tudo aquilo que as princesas representam, carregam e ensinam. Essa força advém tanto do poder dos contos de fadas, que encantam e se fazem presentes há séculos, quanto das mágicas animações nas quais as histórias antigas foram transformadas.

Um produto da comunicação, como são os três filmes de princesas que foram neste trabalho apresentados, tem capacidade de ser mais do que apenas entretenimento, tendo em sua maioria um caráter informativo. Através dos filmes *A bela adormecida*, *A bela e a fera* e *Moana: um mar de aventuras*, foram analisadas as suas protagonistas, que se tornaram, ao passar de sua reprodução, muito mais que meras personagens principais. Elas são referências para meninas no que diz respeito ao ser mulher. Com a reprodução da imagem das princesas, suas histórias e ensinamentos ultrapassaram as fronteiras dos filmes, estando presente no dia a dia das crianças, à medida que os produtos foram adquiridos socialmente. A franquia Disney Princesa foi lançada em 2000 como uma estratégia de marketing e revolucionou o mercado de produtos infantis femininos por intermédio de bonecas, roupas, acessórios e incontáveis produtos decorativos. Tendo esse público como principal, as questões sobre gênero surgiram como críticas às representações feitas pelo estúdio no decorrer das produções.

A partir do conceito de tecnologias de gênero de Teresa de Lauretis (1994), que compreende o gênero como uma construção social, e comparando com o conceito presente no imaginário das crianças sobre as princesas, que de acordo com Mesquita (2016), está estritamente atrelado ao conceito de beleza e bondade, é possível afirmar que as princesas da Disney exercem influência na construção de

identidade social, por meio de estereótipos, principalmente ao que diz respeito sobre o que significa ser mulher.

Dentro dos filmes, existem muitos signos que constantemente reafirmam esses estereótipos femininos de uma sociedade conservadora, sobre o qual boa parte das princesas foi construída. Com isso, a presença da semiótica da cultura baseada nos estudos de Yuri Lotman se fez necessária para que fosse possível uma análise sógnica dos textos propostos, indicando não um modo ou metodologia de observação, mas sim sobre o que olhar e desta forma agregando sobre a inserção da comunicação como parte da cultura. Adicionado aos estudos da semiótica, o arcabouço teórico dos Estudos Culturais de Stuart Hall foi base para a compreensão de como é feita a recepção midiática social a partir da decodificação das mensagens produzidas e codificadas pelo emissor.

Parte-se do princípio de que nenhuma mensagem está completamente fechada ou de que nenhum significado é completamente controlado, mas que eles são produzidos a partir da interação entre os mais diferentes referenciais, tanto os pré-produzidos pelo cinema, quanto os operados pelo público. Ou seja, o significado de um texto midiático não depende apenas do próprio texto, mas também do olhar de quem o lê. Assim sendo, o que as princesas representam não é construído por apenas uma parte, sejam elas a própria sociedade ou a empresa que as produziu. Logo, não se condena completamente, nesta pesquisa, a influência das princesas nas meninas durante a infância, mas sim aponta-se para uma cultura que por muito tempo se manteve conservadora e acarretou em tantas preocupações para essas crianças. Esta sociedade, que está em constante mudança, se aproxima de produções culturais mais libertas das amarras machistas, dando mais opções para um público que por muito tempo foi servido com apenas cor de rosa, garotos e superficialidades.

A arte e a vida andam lado a lado, exercendo influência uma sobre a outra constantemente em doses diferentes ao passar do tempo. Por isso, cada personagem analisada representa sua época e seus valores, porque foi construída por pessoas que viveram experiências de um mesmo período e que transferiram para a sua produção aquilo que se vivenciava no mundo não-mágico. Responsabilizar apenas os filmes por propagarem um padrão inalcançável de vida, físico e psicológico, é ilibar das consequências uma cultura que foi verdadeiramente

autora desta referência. Mas não se pode deixar de lado que a Disney exerce atuação como formadora de opinião na sociedade de forma geral, levando em conta o seu enorme alcance e de seus produtos. As três princesas analisadas convergem por serem idealizadoras do amor, da liberdade e acima de tudo do respeito às suas escolhas, mas divergem na maneira como o fazem, sendo mais ou menos ativas a depender de seu contexto histórico e de produção.

Por terem em sua maioria espectadores na idade infantil, as animações acabam por ter uma responsabilidade maior pelo seu conteúdo que é propagado, principalmente quando essas princesas exercem influência sobre as meninas.

Ainda que os retratos femininos tenham sido transformados nas últimas duas décadas, ainda existem mensagens com os estereótipos de gênero tradicionais nesses filmes. Mesmo que o pensamento feminista seja mais perceptível nas representações das mulheres nos filmes com o passar dos tempos, os ensinamentos das animações antigas são carregadas através do tempo até o século atual, uma vez que a sua popularidade ainda é alta perante as crianças dessa década, sendo significativamente relevante para o desenvolvimento e aprendizado das crianças. Os significados culturais não estão apenas na mente e no imaginário, eles organizam e regulam práticas sociais, influenciam as condutas e, conseqüentemente, apresentam efeitos reais e práticos sobre a sociedade como um todo.

Por ser apenas um recorte temático no que diz respeito aos estudos sobre a Disney e suas produções, não é possível abarcar todas as questões que envolvem as questões de gênero e infância. Dentre muitos outros aspectos que podem ser trabalhados, doravante essa pesquisa aponta-se principalmente pela interseccionalidade: a questão racial a partir de Tiana, de *A princesa e o sapo*, a primeira princesa negra, que surgiu apenas em 2009. Outro ponto de acréscimo interessante seria uma análise comparada às outras princesas que não são parte da franquia como Sininho, Mégara, Alice ou àquelas de outros estúdios como Anastasia e Fiona, que brilhantemente desconstrói o estereótipo de princesa.

Para o futuro, no entanto, espera-se das produções culturais mais representatividade. Princesas sem pares românticos, com corpos mais reais, com cores de peles e cabelos variados. Que as princesas com empregos e aventureiras sejam uma ótima referência do que é ser mulher e princesa tanto quanto as que

precisam de um beijo de amor verdadeiro. O protagonismo de seus enredos devem ser tomados, para que a cada passo as inspirações para as gerações futuras sejam mulheres fortes e donas de seus caminhos.

7. Referências

- ALENCASTRO, Karine Simões. **O Conto de Fadas Contemporâneo na Tradução para o Cinema de Animação: The Tale of Despereaux**. Brasília: Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, 2016.
- ALVES, Érika. A bela adormecida: uma análise da representação das tensões americanas da década de 1950 no filme da Disney. **Medievalis** v. 3, n. 1, p. 1-16, 2014. Disponível em: <<http://www.medievalis.nielim.com/ojs/index.php/medievalis/article/viewFile/61/50>> Acesso em: abr. 2021.
- ARIÈS, Philippe. **História social da infância e da família**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- AZAMBUJA, Cristina. O papel social da mulher brasileira nas décadas de 30 a 60, retratada através das propagandas veiculadas na revista o cruzeiro. **Gestão e Desenvolvimento**, Rio Grande do Sul, v. 3, n. 1, p. 83-92, jan.jun.2006. Disponível em: <<https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistagestaoedesenvolvimento/article/view/834>>. Acesso em: mar. 2021.
- BASTOS, Alice Beatriz Izique; DÉR, Leila Christina Simões. Estágio do Personalismo. In: MAHONEY, Abigail Alvarenga; ALMEIDA, Laurinda Ramalho. **Henri Wallon: psicologia e educação**. São Paulo: Loyola, 2000. p. 39-49.
- BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo**, Vol 2: A Experiência Vivida. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo, Editora Paz e Terra, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.
- _____. Ministério da Educação. **Planejando a Próxima Década**. Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação. Ministério da Educação/Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino (MEC/Sase): Brasília, DF, 2014.
- BREDER, Fernanda Cabanez. **Feminismo e príncipes encantados: A representação feminina nos filmes de princesa da disney**. Rio de janeiro, Editora E-Galáxia, 2015.
- BRUSCHINI, Cristina. O trabalho da mulher brasileira nas décadas recentes. **Revista Estudos Feministas**, Rio de Janeiro, n. Especial, p. 179-199, out. 1994. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/issue/view/297>>. Acesso em: mar. 2021.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1997.

- CASARES, Aurélia M. **Antropología del género: culturas, mitos y estereotipos sexuales**. Madrid, Cátedra, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. Tradução Klauss Brandini Gerhardt. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- COYNE, Sarah M et al. Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. **Child development**. vol. 87, n. 6 p. 1909-1925. nov. 2016.
- CRENSHAW, Kimberlé. **Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics**. Universidade de Chicago Legal Forum: Vol. 1989, n. 1, Article 8.
- CRISTO, Andreia de. Psicologia e a Magia dos Contos na Terapia realizada no Sus, 2013. **Comunicação em Blog**. Disponível em: <https://psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/psicologia-e-a-magia-doscontos-na-terapia-realizada-no-sus>. Acesso em: out. 2020.
- DAFLON, Verônica. Dilemas e perspectivas dos feminismos no Brasil contemporâneo. **Sociologia & Antropologia**. Rio de Janeiro, v. 09, n. 01, p. 315-320, jan.abr. 2019.
- DALMONTE, E.F. Estudos culturais em comunicação: da tradição britânica à contribuição latino-americana. **Idade Mídia**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 67-90, nov. 2002. Disponível em: <https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/dalmonte.pdf>. Acesso em: mar. 2021.
- DE PAULA, Fernanda. **Muito antes da marca: relações entre a recepção de publicidade e o consumo de alimentos por crianças de classes populares**. Tese (Mestrado em Comunicação) - Escola Superior de Propaganda e Marketing, Comunicação e Práticas de Consumo. São Paulo, 134 pp., 2013.
- DIAS, Anielly Laena Azevedo. **Os sistemas modelizantes das histórias em quadrinhos**. *In*: Intercom, n. 34, 2011, Recife. Resumos. Recife: Intercom, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-0293-1.pdf>>. Acesso em: mar. 2021.
- DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand. **Para ler o pato donald**. Chile: Editora Paz e Terra, 1977.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. **Cartografia dos estudos culturais**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- _____. Estudos culturais: as margens de um programa de pesquisa. **E-Compós**, v. 6, n. 26, jun. 2006. Disponível em: <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/77>> Acesso em: abr. 2021
- _____. Uma introdução aos estudos culturais. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 5, n. 9, p.87-97, dez. 1998. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3014>> Acesso em: abr. 2021.
- FARIAS, F. R. A.; RUBIO, J. A. S. Literatura Infantil: A Contribuição dos Contos de Fadas para a Construção do Imaginário Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, São Paulo, v. 3, n. 1, n.p. 2012. Disponível em: <<http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v3-n1-2012/Francy.pdf>>. Acesso em: mar. 2021.

- FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo, Edgard Blücher, 1986.
- FERRÉS, Joan. **Vídeo e Educação**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- FREIRE FILHO, João. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 12, n. 28, p. 18-29, abr. 2008. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3333>> Acesso em: mar. 2021.
- FREISLEBEN, Fairuce Angelica da Costa; CARVALHO, Adriana de Souza. **O movimento feminista no Brasil: trajetória e conquistas**, 2019. Disponível em: <<https://naomekahlo.com/o-movimento-feminista-no-brasil-trajetoria-e-conquistas>>. Acesso em: mar. 2021.
- Forgeng, Jeffrey L. e McLean, Will. **Daily life in Chaucer's England**. Londres: Greenwood Press, 2009.
- GIROUX, Henry A. *Children's Culture and Disney's Animated Film*. In: GIROUX, Henry; POLLOCK, Grace. **The Mouse that Roared: Disney and the end of innocence**. Maryland, Estados Unidos, Rowman & Littlefield Publishers, 1999.
- GOMES, Paola Basso Menna Barreto. **Princesas: Produção de subjetividade feminina no imaginário de consumo**. Tese de Mestrado – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2000.
- GUEDES, Brenda. Feito para você? Uma reflexão sobre os discursos publicitários que dialogam com a infância e se propõem como coparticipantes da formação de cidadãos responsáveis. In: ALCÂNTRA, Alessandra; GUEDES, Brenda (orgs.). **Comunicação e Infância: processos em perspectiva**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017.
- HABERMAS, Jürgen. **Teoría de la acción comunicativa**. Madrid: Taurus, Vol II, 1988.
- HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- IASBECK, Luiz Carlos. Cultura em personagens: uma visão publicitária. **Revista GHREBH**, São Paulo, n. 6, p. 172-186, nov. 2004. Disponível em: <www.cisc.org.br>. Acesso em: nov. 2020.
- JORDÃO, M. H. **A mudança de comportamento das gerações X,YZ e Alfa e suas implicações**. Universidade de São Paulo - Campus São Paulo. 2016. Disponível em: <<http://www.gradadm.ifsc.usp.br/dados/20162/SLC0631-1/geracoes%20xyz.pdf>> Acesso em: mai. 2021.
- LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa (Org.). **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p.206-241.
- LEMOS, Simone. Linguagem e infância: a literatura infantil no processo de desenvolvimento da criança pequena. **Revista Científica APRENDER**. 3ª Edição. 2009. Disponível em: <[86](http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=49#:~:text=A%20linguagem%20%C3%A9%20um%20instrumento,interiorizados%20e%20modificados%20pela%20crian%C3%A7a.>>. Acesso em fev. 2021.</p><p>LOTMAN, Iuri. La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto. Tradução de Desidério Navarro. Valência: Frónesis Cátedra, 1996.</p></div><div data-bbox=)

- _____. Sobre algumas dificuldades de princípio na descrição estrutural de um texto. Tradução A. F. Bernardini. In: SCHNAIDERMAN, Boris (org.). **Semiótica russa**. São Paulo: Perspectiva. 1979. p. 131-138.
- LOTMAN, Iuri; Uspenskii, Boris. **Ensaio de semiótica soviética**, Sobre o mecanismo semiótico da cultura. Lisboa: Livros Horizonte, 1971.
- MACHADO, Irene. **Escola de semiótica**: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- _____. (org.). **Semiótica da Cultura e Semiosfera**. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2007.
- MACHADO, L. À margem do elemento X: desconstruindo os (super) poderes das meninas. **Em Tempo de Histórias**. n. 07, n.p. 2003. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/view/20126>>. Acesso em: abr. 2021.
- MESQUITA, Calígean da Silva. **A Contribuição dos Contos de Fada para o Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil**. 2016. 60 f. TCC (Graduação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/19077/1/2016_CaligeanDaSilvaMesquita_tcc.pdf>. Acesso em: set. 2020.
- MESQUITA, Calígean da Silva. **A Contribuição dos Contos de Fada para o Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil**. 2016. 60 f. TCC (Graduação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/19077/1/2016_CaligeanDaSilvaMesquita_tcc.pdf>. Acesso em: set. 2020.
- CRUZ, Genailson *et al.* **A televisão e a influência negativa dos desenhos animados na formação das crianças**. 2009. 6 f. TCC (Graduação) - Faculdade São Luiz de França, Sergipe, 2009. Disponível em: <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/A_TELEVISAO.pdf>. Acesso em: abr. 2021.
- MORAN, Caitlin. **Como ser mulher - Um divertido manifesto feminino**. São Paulo: Editora Paralela, 2012.
- MORAWITZ, E. B.; MASTRO D. E. *Mean girls? The influence of gender portrayals in teen movies on emerging adults' gender-based attitudes and beliefs*. In: **Journalism and Mass Communication Quarterly**, v. 85, n. 1, p. 131-146, mar. 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/237797930_Mean_Girls_The_Influence_of_Gender_Portrayals_in_Teen_Movies_on_Emerging_Adults'_Gender-Based_Attitudes_and_Beliefs>. Acesso em: out. 2020.
- MOREIRA, Patrícia; PORTELA, Jean. A figura feminina nos filmes Disney: prática de representação identitária. **PERcursos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 18, p. 262-271, jul. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/19215>>. Acesso em: out. 2020.
- ORENSTEIN, Peggy. **Cinderella ate my daughter**. Nova York: Harper Collins Publishers, 2012.
- OTTO, Clarícia. O feminismo no Brasil: suas múltiplas faces. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 12, n. 2, p. 237-253, mai./ago. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X200400020005lng=pt&lng=pt>. Acesso em: mar. 2021.

- PEREIRA, Milena Gomes Coutinho. Criança e economia não combinam? Relações entre infância, dinheiro e práticas de consumo. *In: Comunicação e Infância: processos em perspectiva*. Alessandra Alcântara, Brenda Guedes (orgs.). São Paulo: Pimenta Cultural, 2017.
- PEREIRA, M. F. Ecologia da Comunicação: uma compreensão semiótica. *In: Encontro da Compós*, n. 7, São Paulo, jun. 2008. Disponível em <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_352.pdf> . Acesso em mar. 2020
- PIAGET, Jean. **Os estágios do desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente**. Rio de Janeiro: Forense, 1972.
- SABAT, Ruth. Infância e gênero: o que se aprende nos filmes infantis? *In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO ANPED*, 24. Anais... Caxambu, 2001. p. 1-15.
- SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação e semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.
- SEBER, Maria da Glória. **Psicologia da Pré-escola: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.
- SILVA, Francisca. Revisão crítica das teorias da codificação/decodificação e mediação no processo de recepção. **Cambiassu**. v. 19, n. 15, p. 80-94. jul.dez. 2014. Disponível em: <<http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cambiassu/article/view/3493>> Acesso em: abr. 2021.
- SILVA, Juremir M. **As tecnologias do imaginário: esboços para um conceito**. *In: Compós*, n. 12, 2003, Recife. Anais. Recife: Compós, 2003, n.p. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1048.PDF>. Acesso em abr. 2021.
- SOUSA, Ailma Batista de; OLIVEIRA, Josefa Josimere de Melo; BEZERRA, Mayam de Andrade. As contribuições do gênero literário conto no processo de alfabetização. **Revista Acadêmico-Científica Scire**, n. 1, v. 09, p. 01-14, jan. 2016. Disponível em: <<http://www.revistascire.com.br/artigo/2016/JANEIRO/ContribuicoesGeneroLiterarioCon to Josefa Josimere.pdf>>. Acesso em mar. 2021.
- SOUZA, Carolina C. **Os estudos culturais ontem e hoje: a codificação/decodificação de Hall aplicado ao hiperconsumidor pós-moderno**. *In: Intercom Sul*, n. 6, 2010, Novo Hamburgo. Anais. Rio Grande do Sul: Editora, 2010. n.p. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/indiceautor_DT.htm> Acesso em abr. 2021.
- TOSCANO, Moema; GOLDENBERG, Mirian. **A revolução das mulheres: um balanço do feminismo no Brasil**. Rio de Janeiro: Revan, 1992.
- VELHO, Ana Paula Machado. A semiótica da cultura: apontamentos para uma metodologia de análise da comunicação. **Revista de Estudos da Comunicação**, Curitiba, v. 10, n. 3, p. 249-257, set./dez. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/estudosdecomunicacao/article/view/22315>>. Acesso em: mar. 2021.
- VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____. **Obras Escogidas: problemas de psicologia geral**. Madrid: Gráficas Rogar, 1982.
- _____. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 1992.

ZIVIANI, Paula. Comunicação e cultura no campo dos estudos culturais. **C&S**, São Bernardo do Campo, v. 39, n. 2, p. 7-31, mai./ago. 2017. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/5288>>. Acesso em: mar. 2021.

8. Filmografia

A Bela Adormecida (*Sleeping Beauty*). Direção: Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1959. 75 min, cor.

A Bela e a Fera (*Beauty and the Beast*). Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Walt Disney Productions, 1991. 84 min, cor.

A Branca de Neve e os Sete Anões (*Snow White and the Seven Dwarfs*). Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1937,83 min, cor.

A Pequena Sereia (*The Little Mermaid*). Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Peter Del Vecho e John Lasseter. Walt Disney Productions, 1989. 82 min, cor.

A Princesa e o Sapo (*The Princess and the Frog*). Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Peter Del Vecho e John Lasseter. Walt Disney Pictures, 2009. 97 min, cor.

Cinderela (*Cinderella*). Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1950. 74 min, cor.

Enrolados (*Tangled*). Direção: Nathan Greno e Byron Howard. Produção: Roy Conli, John Lasseter e Glen Keane. Walt Disney Productions, 2010. 100 min, cor.

Moana: Um Mar de Aventuras (*Moana*). Direção: John Musker e Ron Clements. Produção: Osnat Shurer. Walt Disney Productions, 2016. 113 min, cor.

Valente (*Brave*). Direção: Brenda Chapman e Mark Andrews. Produção: Katherine Sarafian. Walt Disney Productions, 2012. 93 min, cor.

9. Musicografia

Alguma Coisa Acontece. Intérpretes: Garcia Junior, Isaac Schneider, Ivon Curi, Ju Casson e Miriam Peracchi. Walt Disney Records, 1991.

Bela. Intérprete: Ju Cassou. Walt Disney Records, 1991.

Canção Ancestral. Intérpretes: Any Gabrielly, Rejani Humphreys. Walt Disney Records, 2016.

Era uma vez no sonho. Intérpretes: Norma Maria e Osny Silva. Walt Disney Records, 1959.

Know Who You Are. Auli'i Cravalho, Vai Mahina, Olivia Foa'i, Opetaiia Foa'i, Matthew Ineleo. Walt Disney Records, 2016.

Seja Nossa Convidada. Intérprete: Ivon Curi. Walt Disney Records, 1991.

Para ir além. Intérpretes: Fernando Mendonça, Opetaiia Foa'i. Walt Disney Records, 2016.

10. Apêndices

APÊNDICE A - ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI

	<i>A bela adormecida</i>	<i>A bela e a fera</i>	<i>Moana: um mar de aventuras</i>
Personagem que trilha a jornada	Príncipe Phillip	Bela	Moana
Passos	---	---	---
O mundo comum	Vida no castelo	Vida na Aldeia	Vida na ilha
O chamado à aventura	Quando se apaixonou por Aurora na floresta	A busca pelo pai acidentado	Chamado pelo oceano
A recusa do chamado	(É um impedimento) Aurora se recusa a ficar com ele	Não recusa, vai em busca da missão	Dividida entre o oceano e a aldeia
Encontro com o mentor	Fadas madrinhas	Madame Samovar (O bule)	A Avó
A travessia do primeiro limiar	Sai do castelo em direção ao chalé	A troca de lugar com o pai no castelo	Indo para o mar - chegar em Maui
Provas, testes e aliados	Pego de surpresa pelos capangas de Malévola	Tentativas da Fera em "conquistá-la" e sua recusa.	Kakamora / Tamatoa

Aproximação da caverna secreta	Preso no calabouço	Música <i>Alguma coisa acontecer</i>	Primeira batalha é falha, ela quase desiste
A provação	Momento de fuga da prisão	Fuga do castelo, quando Bela está em perigo	Primeira batalha com Maui
A recompensa	Ajuda das fadas: escudo e espada	A mudança de comportamento da Fera e a boa relação entre eles	Retorno de Maui
O caminho de volta	Floresta de espinhos	Ataque de Gaston e moradores ao castelo da Fera	Trajectoria até Te Fiti novamente
A ressurreição	Batalha com malévola	Bela salva Fera e ele se transforma em príncipe.	Segunda batalha contra Teka
O retorno com o elixir	Acorda e se casa com Aurora.	A escuridão desaparece, Bela deixa a vida no interior e se muda para o castelo.	

11. Anexos

Figura 3 - Figurinos de Aurora



Fonte: Disney+

Figura 4 - Figurinos de Bela



Fontes: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/thumb/e/ef/Belle_by_Disney.png/200px-Belle_by_Disney.png e Disney+

Figura 5 - Outros figurinos de Bela



Fonte: Disney+

Figura 6 - Figurinos de Moana



Fontes: <http://www.usefulcraft.com/2019/12/02/moana-wallpaper/> e Disney+