

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – RELAÇÕES PÚBLICAS**

Sabrina Ferreira Gaspar da Silva

MONOGRAFIA

**PROTAGONISMO FEMININO: UM ESTUDO SOBRE A REPRESENTAÇÃO
FEMININA EM A BRANCA DE NEVE E A PRINCESA E O SAPO NAS
ANIMAÇÕES DA DISNEY**

**Santa Maria, RS
2018**

Sabrina Ferreira Gaspar da Silva

**PROTAGONISMO FEMININO: UM ESTUDO SOBRE A REPRESENTAÇÃO
FEMININA EM A BRANCA DE NEVE E A PRINCESA E O SAPO NAS
ANIMAÇÕES DA DISNEY**

Monografia apresentada à Comissão de Trabalho de Conclusão de Curso, do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria como requisito para obtenção do **Grau de Bacharel em Comunicação Social – Relações Públicas.**

Santa Maria, RS

2018

**Universidade Federal de Santa Maria Centro de Ciências Sociais e Humanas
Departamento de Ciências da Comunicação Curso de Comunicação Social –
Relações Públicas**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Monografia

**PROTAGONISMO FEMININO: UM ESTUDO SOBRE A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM
A BRANCA DE NEVE E A PRINCESA E O SAPO NAS ANIMAÇÕES DA DISNEY**

elaborada por Sabrina Ferreira Gaspar da Silva

**como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social – Relações Públicas**

COMISSÃO EXAMINADORA:

_____ **Dra. Elisangela Carlosso Machado
Mortari (Presidente/Co-Orientadora)**

_____ **Dra. Carlise Porto Schneider Rudnicki**

_____ **Dra. Taisa Dalla Valle**

Santa Maria, RS

2018

DEDICATÓRIA

Dedico principalmente aos meus pais Sergio e Mariza que me deram muito amor, carinho, incentivo e apoio durante esse período. Também dedico ao meu carioca preferido Bruno, que me acompanhou diariamente sendo compreensivo, motivador, companheiro e amoroso. Não menos importante, igualmente dedico aos demais membros da minha família e amigos, que torcem pelo meu sucesso.

AGRADECIMENTOS

Em 2015 ingressei na Universidade Federal de Santa Maria cursando Relações Públicas. Foram quatro anos de intenso aprendizado e determinação. Durante essa trajetória conheci notáveis profissionais os quais seguirei seus exemplos.

Em especial, gostaria de agradecer às professoras Cristina Marques Gomes e Elisangela Mortari, pelo incentivo e amizade desde o início do curso. Também agradeço por suas orientações, pois somente assim se tornou possível a finalização desta monografia.

Com a mesma importância, agradeço aos meus pais, familiares e amigos, pelo carinho e apoio durante essa fase desafiadora da minha vida. Não citarei o nome de todos, pois, felizmente, tenho a amizade de muitas pessoas boas e especiais para mim. Sintam-se incluídos, vocês são muito importantes para mim.

RESUMO

PROTAGONISMO FEMININO: UM ESTUDO SOBRE A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM A BRANCA DE NEVE E A PRINCESA E O SAPO NAS ANIMAÇÕES DA DISNEY

AUTORA: Sabrina Ferreira Gaspar da Silva

ORIENTADORA: Cristina Marques Gomes

A The Walt Disney Company encontra-se no setor de meios de comunicação em massa, afinal grande parte de seus produtos corresponde a produções audiovisuais. Nessa perspectiva, a presente monografia tem como intuito analisar a figura feminina na representação das protagonistas Disney. Assim foram analisadas duas animações “A Branca de Neve e os Sete Anões (1937)” e “A Princesa e o Sapo” (2009) que exemplificam notavelmente os reflexos comportamentais femininos de acordo com seus respectivos anos de lançamento. Nesta perspectiva, foram revisados alguns conceitos da área de Relações Públicas aplicadas ao contexto da Disney como organização perante aos seus públicos. Afinal as transformações no protagonismo feminino em algumas animações da Disney, demonstram as mudanças que a empresa realizou com a chegada das gerações mais novas que questionam papéis de gênero. Enfim, depois dessa trajetória de análise foi concluído que as protagonistas Branca de Neve e Tiana representam notoriamente as transformações que a Disney teve que fazer para seus novos públicos sendo eles crianças e adultos.

PALAVRAS-CHAVE:

Protagonismo feminino; Representação; Análise Semiológica; Animação; Disney

ABSTRACT

FEMININE PROTAGONISM: A STUDY ABOUT FEMININE REPRESENTATION IN SNOW WHITE AND THE PRINCESS AND THE FROG IN DISNEY ANIMATIONS

AUTHOR: Sabrina Ferreira Gaspar da Silva
ADVISOR: Cristina Marques Gomes

The Walt Disney Company is in the mass media sector, after all, most of its products correspond to audiovisual productions. In this perspective, the present monograph aims to analyze the female figure in the representation of Disney's female protagonists. Thus, two animations "Snow White and the Seven Dwarfs" (1937) and "The Princess and the Frog" (2009), which exemplify the female behavioral reflexes according to their respective release years, were analyzed. In this perspective, some concepts of the Public Relations area applied to the context of Disney as an organization in front of its public were reviewed. After all, the transformations in the female protagonism of Disney, demonstrate the changes that the company accomplished in some of animations with the arrival of the younger generations who question gender roles. Finally, after this trajectory of analysis it was concluded that the protagonists Snow White and Tiana represent notoriously the transformations that Disney had to do for its new audiences being children and adults.

KEY-WORDS:

Female protagonism; Representation; Semiological Analysis; Animation; Disney

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Início da animação Branca de Neve e os Sete Anões	47
Figura 2 - Branca de Neve limpa a casa dos anões	48
Figura 3 - As orações de Branca de Neve	49
Figura 4 - A delicadeza na representação de Branca de Neve	50
Figura 5 - Branca de Neve promete fazer tudo para os anões	52
Figura 6 - Cena selecionada - Branca de Neve figura materna	53
Figura 7 - A disparidade de Tiana e Charlotte	55
Figura 8 - Cena selecionada - Tiana discorda em beijar um sapo	55
Figura 9 - A educação de Tiana: o sonhar e o ser determinada	56
Figura 10 - Cenas selecionadas - Tiana e o príncipe dependente	57
Figura 11 - Cenas selecionadas - A influência positiva de Tiana	58
Figura 12 - Cena selecionada - A transformação ambígua dos personagens	59
Figura 13 - Cena selecionada - A influência e trabalho em equipe	59
Figura 14 - Cena selecionada - Tiana contraria a mãe	60
Figura 15 - Comparação entre cenas iniciais das animações	64
Figura 16 - O susto e a preocupação de Branca de Neve	64
Figura 17 - A despreocupação e o desinteresse de Tiana	65
Figura 18 - A bruxa maldosa, a vilã	66
Figura 19 - A bruxa bondosa, aliada da protagonista	66
Figura 20 - Branca de Neve vai embora com o príncipe	67

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Comparação entre contos de fadas popular e adaptações Disney	31
Tabela 2 - Protagonistas humanas das principais animações da Disney	40
Tabela 3 - Coadjuvantes humanas das principais animações Disney	40
Tabela 4 - Protagonistas Disney de 1937 a 2009	42
Tabela 5 - Comportamentos das princesas Disney de 1937 a 2009	44

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CINEMA, O NASCIMENTO DE UMA ARTE	13
2.1 AS ANIMAÇÕES NO CINEMA	18
3 ORGANIZAÇÃO E ENTRETENIMENTO, PILARES DA DISNEY	22
3.1 UM PANORAMA SOBRE A TRAJETÓRIA DA DISNEY	24
3.2 A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DISNEY	26
4 DOS CONTOS DE FADAS ÀS ANIMAÇÕES	30
4.1 REPRESENTAÇÕES FEMININAS NA DISNEY	37
5 METODOLOGIA	39
5.1 A HISTÓRIA DE BRANCA DE NEVE	47
5.1.1 Branca de Neve, a gentil sonhadora	50
5.2 A HISTÓRIA DE TIANA	54
5.2.1 Tiana, a determinada realista	59
5.3 ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE ANIMAÇÕES E PROTAGONISTAS	62
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
7 REFERÊNCIAS	70

1 INTRODUÇÃO

Difícilmente uma pessoa no mundo atual não conhece a Disney. A companhia multinacional foi fundada por Roy e Walter Disney em 1923 e seu sucesso e expansão perpetuam-se até a contemporaneidade. A The Walt Disney Company encontra-se pertencente aos meios de comunicação em massa e sediada na Califórnia nos Estados Unidos. Sua produção de animações de longa metragem foi o que impulsionou sua reputação e imagem aos seus públicos, embora a empresa possua parques de diversão.

Neste contexto, é importante destacar o poder de influência que a Disney tem quanto aos seus públicos no mundo atual. Na área de Relações Públicas, o estudo dessa multinacional é crucial para o entendimento de questões como públicos, identidade organizacional, diferencial competitivo, posicionamento de marca, reputação, imagem e representação. Nesse entendimento, a presente monografia tem como objetivo, ancorados nos enquadramentos teóricos em relações públicas, analisar o protagonismo feminino nas animações da Disney, relacionando os aspectos comportamentais e das histórias com a interação social que as mesmas propõem com seus públicos.

Em especial, observa-se que o protagonismo feminino encontra-se frequentemente em animações da Disney, o que possibilita apontar transformações com o passar das décadas. Estudar a representação feminina através do protagonismo é significativo porque embora tenham ocorrido mudanças de padrões na sociedade, ainda é possível detectar marcas presentes no mundo contemporâneo. As mesmas transformações, são realizadas de maneira gradual, portanto diferentes gerações não partilham obrigatoriamente das mesmas ideias. Sendo assim, como qualquer organização, a Disney adaptou suas produções ao detectar essas mudanças em seus públicos, em específico ao seu público feminino.

Tendo em vista os longos anos de existência da Disney, foram selecionados dois longas metragens de animação para análise. Desta maneira, A Branca de Neve e os Sete Anões (1937) e A Princesa e o Sapo (2009) foram escolhidas por salientarem notavelmente o contraste entre as antigas e atuais produções cinematográficas da Disney. Assim, se sobressaem as protagonistas Tiana e Branca de Neve, que pouco se assemelham, assim como as disparidades quanto a profundidade das animações com relação ao enredo.

Para que fosse possível a realização da presente monografia, foi necessária uma explanação acerca da história do cinema e das animações inseridas no mesmo. Realiza-se na sequência, uma exposição sobre a trajetória da Disney. Logo, também se ressaltou alguns conceitos fundamentais quanto as organizações e suas estratégias para com suas respectivas imagem, identidade e reputação.

Quanto às animações da Disney, foi essencial observar que algumas de suas produções de sucesso são adaptações de contos de fadas populares. Inclusive, muitos deles tornaram-se populares mundialmente por influência da organização. Sendo assim, verificou-se a origem dos contos de fada e suas significações nas épocas passadas e atuais. Em suma, realiza-se nessa etapa um paralelo entre os contos originais e adaptações a fim de que seja possível detectar os motivos que levaram a empresa a realizar as mesmas.

Após o estudo desses aspectos, será realizada uma análise comparativa entre as animações e suas protagonistas selecionadas, com o auxílio da semiótica e em especial da sociossemiótica. Através desses instrumentos de análise, será possível destacar as disparidades e semelhanças entre os filmes assim como os reflexos dos padrões comportamentais femininos em diferentes décadas da sociedade ocidental. Nessa perspectiva, visa-se investigar as transformações e determinar os motivos que as levaram a existir.

2 CINEMA, O NASCIMENTO DE UMA ARTE

Trazendo uma proposta diferente das anteriores formas de fazer arte, o cinema não surgiu repentinamente e também não teve um principal criador. Neste capítulo será apresentada a origem da arte cinematográfica e a demonstração dos maiores criadores das ferramentas necessárias ao desenvolvimento da nova arte. Portanto, conforme Costa (in Mascarello, 2006, p.18) é de suma importância, que se destaquem alguns pontos em relação às especificações do cinema em seu surgimento afinal,

não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento: o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, a invenção do celulóide (o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmeras e projetores) e a aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção. (COSTA in MASCARELLO, 2006, p.18).

Sendo assim, é importante ter ciência de como o cinema surgiu para que possamos analisar alguns de seus aspectos que lhe caracterizam desde seu surgimento até a atualidade. Deste modo, é importante ressaltar como surgiu a fotografia, afinal essa arte deu origem a movimentação de imagens logo ao cinema. De acordo com Mauad (1996, p.2), a fotografia surgiu na década de 1830 na união de trabalhos entre dois franceses: o inventor Joseph Nicéphore Niépce (1765 - 1833) e o pintor Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851).

Dessa maneira, a fotografia trouxe consigo, a crítica que a sua reprodução do real ofuscasse os feitos da pintura artística realista. Assim, conforme Mauad (1996, p.2), a técnica de fotografia tirou o foco de pinturas artísticas, visto a veracidade do seu potencial ao facilmente reproduzir a realidade. Ainda sim, é inquestionável que a fotografia trouxe notável expansão dos horizontes das artes visuais, o que contribuiu para diversas atividades humanas afinal,

Desde a sua descoberta até os dias de hoje a fotografia vem acompanhando o mundo contemporâneo, registrando sua história numa linguagem de imagens. Uma história múltipla, constituída por grandes e pequenos eventos, por personalidades mundiais e por gente anônima, por

lugares distantes e exóticos e pela intimidade doméstica, pelas sensibilidades coletivas e pelas ideologias oficiais. (MAUAD, 1996, p.2).

Desta maneira, revolucionando as artes visuais, de acordo com Oliveira (2006, p.1), a fotografia tornou-se uma ferramenta para artistas e desenhistas. No entanto, este feito só foi possível devido ao uso anterior de câmeras obscuras por astrônomos e físicos. Afinal, foram através dessas câmeras que se tornou possível o desenvolvimento da câmera fotográfica, que possuem as mesmas, entretanto otimizadas

Com o passar dos tempos, a câmera obscura foi sendo reduzida de tamanho, de modo que artistas e pesquisadores pudessem carregá-la com facilidade por onde andassem. Na virada do século XVII para o XVIII, as imagens feitas por meio de câmera obscura não resistiam à luz e ao tempo, desaparecendo logo após a revelação. Foram vários os pesquisadores que conseguiram gravar essas imagens, mas todos encontravam dificuldades em sua fixação. (OLIVEIRA, 2006, p.1 – 2).

Foi então que em 1816, conforme Oliveira (2006, p.1 - 2), Joseph Nicéphore Niépce estabelecia um rumo ao primeiro registro de imagens utilizando a câmera obscura. Deste modo, ele criou um processo envolvendo um material revestido de betume da Judéia e sais de prata com o intuito de gravar imagens, batizando-o de heliografia. Contudo, Niépce apenas deu continuidade ao seu projeto conhecendo Daguerre

que trabalhava em um projeto semelhante ao seu, e acabou por associar-se a ele. Daguerre, ao perceber as limitações do betume da Judéia e dos métodos utilizados por seu sócio, decide prosseguir sozinho nas pesquisas com a prata halógena. Suas experiências consistiam em expor, na câmera obscura, placas de cobre recobertas com prata polida e sensibilizadas com o vapor de iodo, formando uma capa de iodeto de prata sensível à luz. A pesquisa de Daguerre acabou sendo reconhecida pela Academia de Ciências de Paris, em 19 de agosto de 1839, sendo batizada como daguerreótipo, um método de gravar imagens por meio de câmera obscura. (OLIVEIRA, 2006, p.2).

A continuidade dos experimentos quanto arte da fotografia, derivou-se uma futura forma artística baseada em movimentação. Nesse cenário, de acordo com Sande (2011, p.4), Eadweard Muybridge, fotógrafo na década de 1860, tinha seus estudos voltados a movimentação de cavalos durante corridas, através de uma sequência de fotos. Possuindo uma vasta coleção e experimentação quanto a

captura de movimentos, o fotógrafo foi contratado pela Universidade da Pensilvânia, onde foi possível o desenvolvimento de suas pesquisas em relação a movimentação humana e animal. Com base nesses estudos, foi possível transformar a percepção quanto a movimentação, o que facilitou caminhos posteriores para o surgimento do cinema. Sendo assim, em 1889, conforme Sande (2011, p.4), Anibal W. Goodwin projetou a base para filmes em celulóide e George Eastman iniciou a fabricação do mesmo o que possibilitou a gravação de filmes em um único rolo graças a criação de Thomas Edison (1847 -1931) a primeira câmera cinematográfica.

Portanto, de acordo com Costa (2006, p.18), na obra organizada por Mascarello, foi entre 1893 a 1895 que realizaram-se as primeiras exibições de filmes através de um mecanismo de uso contínuo. Sendo que o ano de 1895 destacou-se pela demonstração pública e paga dos irmãos Louis e Auguste Lumière em Paris, que causou surpresa em seus espectadores. Contudo, é importante salientar, que os irmãos Lumière não foram os primeiros a realizar uma demonstração, pois sua fama construiu-se graças a sua habilidade como negociadores exemplares que vendiam filmes e câmeras mais práticas. Afinal, os irmãos possuíam um diferencial em seus produtos, que representavam de fato,

muito mais leve e funcional. Em 1894, os Lumière construíram o aparelho, que usava filme de 35mm. Um mecanismo de alimentação intermitente, baseado nas máquinas de costura, captava as imagens numa velocidade de 16 quadros por segundo - o que foi o padrão durante décadas - em vez dos 46 quadros por segundo usados por Edison. (COSTA; MASCARELLO, 2006, p.18).

Deste modo, os irmãos Lumière conseguiram demonstrar seu invento no Grand Café em Paris. Ainda de acordo com Costa (in Mascarello, 2006, p.18). Cafés eram lugares comuns na época, contudo promissores, pois era neles que se tornava possível realizar entretenimento e conhecimento de coisas novas de maneira simultânea. Porém mais do que isso, os cafés eram locais para apresentações de inovações, afinal de acordo com Costa (in Mascarello, 2006, p.18-19) neles eram apresentadas diversas formas de divertimento. No ano de 1895 nos Estados Unidos, por exemplo, os cafés eram conhecidos popularmente como *vaudevilles* e eram frequentados pela população de classe média. Nesses locais haviam atos com duração cerca de dez a vinte minutos, entre elas haviam atrações como

“performances de acrobacia, declamações de poesia, encenações dramáticas, exibição de animais amestrados e sessões de lanterna mágica” (Costa; Mascarello, 2006, p.19), o que atraía o público de maneira estável. No entanto, inicialmente o cinema não era tão relevante quanto as demais artes, não se imaginava que poderia tomar as proporções atuais, portanto,

Durante muito tempo, o cinema dos primeiros 20 anos foi considerado de pouco interesse para a história do cinema, como apenas um conjunto de desajeitadas tentativas de chegar a uma forma de narrativa intrínseca ao meio, que se estabeleceria depois. (COSTA; MASCARELLO, 2006, p.22).

Assim, é possível distinguir duas fases na história do cinema, de acordo com Costa (in Mascarello, 2006, p. 25 - 26), a primeira caracterizou-se por englobar atrações e corresponde ao período de 1894 até 1906-1907. Nesta fase não havia muitos esforços para narrativas, mas sim uma necessidade de demonstrar todas ações realizadas simultaneamente. Assim, conforme Costa (in Mascarello, 2006, p. 29), não existia preocupação dos primeiros cineastas quanto a construção de elementos que estruturassem uma narrativa conectando planos e sensação temporal. Logo,

a câmera ficava estática, de modo a mostrar o corpo inteiro de todo um conjunto de pessoas, realizando panorâmicas apenas para reenquadrar certas ações mais movimentadas. Quando dentro de estúdios, a câmera se localizava no que seria o lugar de um espectador de teatro, daí a crítica de muitos historiadores de que os primeiros filmes eram demasiadamente teatrais. Fora do controle das elites, o cinema desses anos desfila uma infinidade de estereótipos raciais, religiosos e de nacionalidade. Há gozações de caipiras, imigrantes, policiais, vendedores, trabalhadores manuais, mulheres feias, velhos. E muitos filmes eróticos, feitos principalmente pela Biograph para serem exibidos nos mutoscópios. Os cenários utilizados eram bastante simples e chapados, com painéis pintados e poucos objetos de cena. O deslocamento dos atores se dava pelas laterais, acentuando a sensação de platitude e de teatralidade. (COSTA in MASCARELLO, 2006, p. 29).

Após um período transitório, a segunda fase inicia-se em 1906 e estende-se até 1913-1915. Assim, se firma uma transição onde os filmes começam a ter uma sequência narrativa com conexões perceptíveis. É período também que a produção do cinema tornou-se industrial,

De 1907 a 1913, o cinema pouco a pouco organiza-se de forma industrial, estabelecendo uma especialização das várias etapas de produção e exibição dos filmes, e transforma-se na primeira mídia de massa da história. Os filmes passam a ser mais compridos, atingindo um tamanho médio de mil pés (um rolo) e duram cerca de 15 minutos. Usam mais planos e contam histórias mais complexas. Os cineastas experimentam várias técnicas narrativas. (COSTA in MASCARELLO, 2006, p. 37).

Desta maneira, as duas fases distinguem-se essencialmente pelo fator surpresa, onde não se observa somente a aparência do espetáculo e sim seu conteúdo atrelado à ambientação. Contudo, não se pode afirmar que apenas no segundo período o cinema tornou-se arte, pois do contrário o cinema não se distinguiria da literatura, portanto unindo o fator surpresa e o narrativo, surge uma nova arte,

...considerado a sétima arte da humanidade, se diferencia das outras formas de arte por ser a única, na qual distinguimos os seus precedentes, a sua inauguração e o próprio desenvolvimento que o constituiu como arte. Depois da primeira exibição em 1895, em Paris, com o cinematógrafo dos irmãos Lumière, o cinema começou a tomar os seus primeiros contornos. Contudo, estava muito longe de ser a arte com uma linguagem própria que conhecemos hoje. Nos seus primeiros anos, os filmes eram apenas a retratação de cenas prosaicas da vida, com sequências de tomadas estáticas que transmitiam apenas uma determinada profundidade. (RAMALHO, p. 36, 2014.)

Na perspectiva industrial, é importante destacar que na época anterior a Primeira Guerra Mundial, o cinema europeu evidenciava-se em suas produções. Porém, com as dificuldades durante a guerra, o cinema americano começou a realçar seu potencial, ultrapassando as produções europeias da época. Afinal, o cinema norte-americano possuía a capacidade de evoluir, o que o impedia era a fama do europeu. Sendo assim, o cinema na Europa

apresentava uma acentuada distinção entre as classes, demarcada também nas manifestações culturais sob rótulos de “alta” e a “baixa” cultura. De acordo com Gabler (1999), existiam outras diferenças entre as culturas européia e norte-americana além do fato da cultura européia contar com centenas de anos de existência, enquanto que a cultura norte-americana estava recém constituída no século XIX. (MACHADO, p.77, 2009.)

No entanto, esse conceito de “baixa” cultura, foi também o que colocou o cinema dos Estados Unidos em evidência. O público dos cinemas norte americanos englobava justamente as classes operárias, não priorizando as mais ricas.

2.1 AS ANIMAÇÕES NO CINEMA

É importante ressaltar que se trilhou um longo caminho antes que as animações se tornassem uma categoria do cinema. A prática da animação originou-se no cinema através de curtas, permitindo que futuramente fossem realizadas longas metragem. Desta maneira, as animações surgiram em 1906 quando o primeiro curta-metragem de animação recebeu um prêmio,

James Stuart Blackton com o curta-metragem *Humorous Phases of Funny Faces*, numa curta sequência animada, recebeu o crédito de ser o primeiro desenho animado da história. Depois desse primeiro filme animado, a animação foi ganhando seu espaço como gênero cinematográfico para alguns e técnica do cinema para outros. E outros grandes nomes se destacaram na arte da animação como: Émile Cohl, Winsor McCay, Pat Sullivan, Walt Disney, Max Fleisher, Dave Fleisher, Walter Lantz, William Hanna, Joe Barbera, Tex Avery, Chuck Jones, Norman McLaren e Hayao Miyazaki. (RAMALHO, 2014, p. 48).

Nessa perspectiva, as animações e sua presença nas telas não correspondiam ao espetáculo principal. Outro ponto a destacar, é o fato das primeiras longas metragens não possuírem áudio, sendo possível somente na década de 1920. Assim para que houvesse compreensão por parte do público quanto a diálogos, utilizavam-se cartelas tipográficas. De acordo com Sande (2011, p.8), os textos produzidos nas cartelas, serviam de apoio narrativo ao conteúdo do filme. Logo, existia atenção especial na seleção das fontes a serem exibidas em tela, deste modo, existia-se preferência por fontes finas aos filmes românticos enquanto em caixa alta para produções de terror.

Sendo assim, na década de 1900, anterior à aparição dos sons aos filmes (1920), iniciaram-se experimentos utilizando técnicas que foram além da gravação de atores, assim

Em 1902, o francês Georges Méliès utilizou-se da técnica de stop-motion para a produção do clássico *A viagem à Lua* (Figura 8). Essa técnica de animação permitiu ao autor uma série de efeitos inusitados que se somaram ao uso de imagens sobrepostas, de dupla exposição e outras soluções em favor de uma maior liberdade narrativa. Experimentações não lineares talvez sejam a principal característica das produções consideradas germinais para o campo do motion graphics e de onde surgiram os principais paradigmas de sua formação conceitual, como o curta de animação *Humorous Phases of Funny Faces* lançado em 1906, onde eram

apresentados diferentes personagens desenhados à giz sobre um quadro-negro. Na virada do século XX, a abstração passaria a estar no cerne das produções artísticas. Discursos exploravam o uso narrativo do subconsciente e do irracional como uma tentativa de repudiar as normas vigentes. (SANDE, 2011, p.5).

Desta maneira, animação ganhou destaque e passou a ser considerada um dos diversos gêneros do cinema. Sendo assim, é importante destacar as diferentes técnicas utilizadas no meio da animação para melhor estudo. Assim, as animações podem se classificar também, de acordo com Ramalho (p.49, 2014), em tradicional ou 2D (duas dimensões), computação gráfica ou 3D (três dimensões) e *stopmotion*.

A primeira, tradicional ou 2D, refere-se a construção quadro-a-quadro de movimentos realizados através de desenhos manuais, assim como coloridos individualmente. No entanto, vale lembrar que a técnica 2D eventualmente tem auxílio da tecnologia. Por outro lado, a técnica de 3D ou computação gráfica, tem-se o uso de programas e tecnologias para desenvolver os desenhos, tanto em sua arte conceitual, quanto sua projeção em tela. Portanto, a computação gráfica ou 3D, pode ser considerada uma evolução da 2D, visto que seu tempo de produção é melhor aproveitado. A técnica de *stopmotion* distingue-se notoriamente das demais, por envolver a confecção de personagens e cenários utilizando distintos objetos e fotografias dos mesmos dando origem a uma sequência.

É importante observar que os estilos de animação enriquecem a arte, porém é frequentemente tido como gênero afastado do cinema. Sendo assim, o gênero de animação levou um tempo para tornar-se foco em estudos acadêmicos,

Não apenas Furniss (2008), mas outros teóricos e estudiosos da área abordam que o cinema de animação sofre com um estado denegrido nos estudos acadêmicos e, em grande parte, devido à crença realizada de que a animação não é uma forma de arte "real", seja porque é muito popular e facilmente comercializada, ou muito intimamente, associada ao público juvenil. Preconceito generalizado que fazia (ou faz) a técnica de animação não ser levada a sério como material de estudo acadêmico. De qualquer maneira, esta impressão é deficiente porque há uma grande variedade de filmes animados que não são comerciais – ou orientados exclusivamente às crianças – e, em qualquer dos casos, estes também mereceriam estudo. (RAMALHO, p. 51, 2014)

Após analisar origem e técnicas, é notável que as animações desenvolveram-se de maneira evidente ao ingressar no cinema. Afinal, foi no ambiente cinematográfico que houve melhora nas técnicas e incentivo para produção de

longas metragens. Assim, de acordo com Ritter (2018, p.114), foi no ambiente cinematográfico que as animações tornaram-se um produto. Sendo o cinema o palco para que as animações adquirissem condições técnicas, mercadológicas e artísticas para representarem um novo entretenimento. Desta maneira, se pode datar o início das animações na época do Cinema Mudo onde,

explorou-se a imagem em movimento, essencialmente em preto e branco, sem som relativo as imagens, mas acompanhado com música executada ao vivo, simultaneamente a exibição do filme. Emile Cohl, em 1908, inspirado nos quadrinhos cômicos da imprensa gráfica, produz “Fantasmagorie”, a primeira animação feita com a técnica frame a frame – que permitiu movimentos fluidos. Essa novidade alcança o mercado internacional. Em 1914, Winsor McCay cria “Gertie, the Dinosaur”; o curta-metragem produzido com cerca de dez mil desenhos, inaugura o gênero de animação ainda sem som e sem cores. (RITTER, 2018, p. 117)

Em 1919, “*Felix, the cat*” torna-se popular com histórias fantasiosas e uma personalidade marcante ao público. Na década de 1920, tornou-se possível a adição de cores em desenhos animados e em 1928 Walt Disney destacou-se por integrar som em suas obras (Fossatti, 2009 in Ritter, 2018). A partir dos trabalhos de Walt Disney, pode-se afirmar que a concordância com a realidade que as animações passaram a retratar destacou-se transformando definitivamente a animação em um gênero do cinema. Nessa perspectiva, se observa o grau de importância que Walt Disney teve ao indiretamente colocar animações em destaque no cinema. Afinal,

Aproveitando da linguagem cinematográfica, Disney buscava maior verossimilhança (aparência de verdade, semelhança com a verdade, plausibilidade), imprimindo o hiperrealismo às suas produções. Esse esforço é tido como um aprimoramento da animação, conferindo-lhe noções de proporção, tempo e perspectiva. Os estúdios Disney mantinham-se em constante aprimoramento técnico, pesquisavam e integravam novas tecnologias às suas produções, buscando manter sempre um alto nível na qualidade final. Estabeleceu-se, assim, um paradigma na arte e técnicas de animar, associando realidade e fantasia (Bergan, 2009b; Bortoletto, 2008; Fossatti, 2009; Salgado, 2005). (RITTER, 2018, p.118).

Deste modo, são por essas razões que a Disney encontra-se como destaque até os dias atuais. Afinal, a qualidade de seus produtos tornou-se referência como destaque na área do cinema de animação. Walter Elias Disney, o criador da Disney, faleceu em 15 de novembro de 1966, no entanto a essência da empresa não se perdeu, ainda que tenha se adaptado às novas realidades da sociedade atual.

Todavia, vale lembrar que a transformação, não é tão nítida no dia-a-dia dos parques temáticos da Disney, pois eles funcionam como um “museu” ou “túnel do tempo” que resgata o que se tem de mais clássico na empresa. Afinal,

Walter Elias Disney (1901 - 1966) foi o idealizador desta “terra encantada”, onde as aventuras dos filmes e os personagens são vividos em um parque de diversões, que se tornou o símbolo de uma grande corporação que vende entretenimento para praticamente todo o mundo. O slogan “eu acredito em fadas”, alusivo ao filme Peter Pan, promete a realização de sonhos na possibilidade de encontrar os personagens da Disney, inclusive a Cinderela, sua carruagem e seu castelo. Isto é, a Disney faz parecer que existem aqueles personagens de contos de fadas e desenhos animados. O sonho realizado prometido é o sonho de consumo acompanhado da promessa de gozo e satisfação “mágica”. (CECHIN, 2014, p.133).

Além do mais é importante destacar que, conforme Pinto (2009, p.3), o cinema de animação já está inserido no meio cinematográfico, portanto animações merecem um olhar especial quanto sua presença. Principalmente, em relação às produções da Disney é possível detectar reflexos históricos, capitalistas, culturais e sociais ao longo das narrativas. Isso significa que de certa maneira as animações produzidas têm a capacidade de refletir e reforçar a postura de seus públicos. Dessa maneira,

Uma vez que vivenciamos a sociedade de espetáculo (HARVEY-1993) e que a força da imagem no cotidiano do jovem em processo de escolarização (SETTON-2004) é fato, cabe-nos oportunizar aos jovens (e crianças) através, também, do cinema de animação, reflexões sobre a necessária e possível reconstrução de suas vidas e da realidade em que estão inseridos, além de estimulá-los para o uso da informação (escolar ou não) como ferramentas fundamentais na construção de seus conhecimentos e nas suas formações como cidadãos e agentes históricos (ou de suas histórias individuais). (PINTO, 2009, p.6).

Logo, da mesma maneira que a mídia tem poder de influenciar, o cinema como parte dela, também tem a mesma capacidade. Assim, eventualmente são reproduzidos padrões da sociedade para que haja aceitação do público. Nessa ótica, pode-se observar que com o intuito de preservar ou alcançar diversos públicos, caso os padrões sociais se modifiquem, a indústria cinematográfica se adapta.

3 ORGANIZAÇÃO E ENTRETENIMENTO, PILARES DA DISNEY

As organizações tendem a confrontar-se desde sempre. Pois o mercado gera disputa e somente as empresas mais capazes de demonstrar seu diferencial competitivo, em relação a seus produtos e serviços, conseguem não ir a falência. A própria The Walt Disney Company, passou por esse aprendizado antes mesmo de sua criação. Para se entender essa afirmação, é necessário demonstrar a trajetória que seu criador Walter Elias Disney testemunhou. Assim, neste capítulo será verificada a importância da formação da identidade para a empresa. Nesta perspectiva é crucial compreender os conceitos de imagem, identidade e reputação presente em empresas num âmbito geral.

A identidade de uma organização representa a forma como a própria organização pretende agir e se caracterizar. Para isto, é importante que a empresa desenvolva sua missão, visão e valores, pois será através deles que será possível a construção da identidade organizacional. Deste modo, podemos dizer resumidamente que a identidade de uma empresa representa a personalidade e postura que a empresa decide adotar em suas ações e produtos. O que corresponde ao seu diferencial de marca, assim é

importante observar que essa diferença pode se dar de várias formas: no projeto do produto, na imagem da marca, na aplicação da tecnologia, nos serviços de pós-venda e atendimento, no sistema de distribuição e assim por diante. Com isso a empresa cria condições para cobrar preços acima da média de seus concorrentes, obtendo, assim, maior competitividade no mercado, ou mantém o mesmo preço médio de seus concorrentes, porém entregando maior valor ao mercado. Isso depende das condições competitivas do mercado em que a empresa está inserida. (BERTONCELLO; JÚNIOR, 2007, p.74).

Por outro lado, a imagem de uma organização pode ou não coincidir com sua identidade, pois diferentemente da identidade, a imagem de uma empresa é construída por seus públicos. A imagem por si só representa a interpretação de um conjunto de experiências que o público teve ao ter o contato com a organização, uma identidade refletida em uma imagem é o ideal para uma organização. Em suma, de acordo com Bertoncello e Júnior (2007, p. 75), a identidade

está relacionada com a maneira como uma empresa visa identificar e posicionar a si mesma ou a seus produtos. Imagem é a maneira como o público vê a empresa ou seus produtos. Uma imagem efetiva precisa exercer três funções. Em primeiro lugar, ela precisa estabelecer a personalidade do produto e a proposta de valor. Em segundo, ela deve transmitir essa personalidade de maneira distinta, para que não seja confundida com a dos concorrentes. Em terceiro, ela tem de comunicar um poder emocional que vai além de uma simples imagem mental. (BERTONCELLO; JÚNIOR, 2007, p. 75).

Vale também destacar um terceiro conceito, a reputação. A reputação é uma consequência de uma imagem, bem construída ou não. Portanto, a reputação manifesta-se como um conceito mutável, contudo quando bem fixado pode se tornar duradouro. Em suma, considera-se que

a imagem é um conceito de recepção. Os seus estudos têm incidido sobre a maneira como determinados públicos imaginam um produto, uma marca, um homem político, uma empresa, um país. Procura-se, acima de tudo, perceber como se pode traduzir a “imagem pretendida” (aquela que interessa ao emissor) em “imagem percebida” (aquela que foi construída pelo receptor). Esta tradução faz-se por processos comunicativos, intencionais ou acidentais, que conduzirão a um dado estímulo perceptual. A imagem é sempre o resultado de um processo construtivista, que tem origem na fonte, sendo transferida pela comunicação, e resultando numa percepção pessoal do destinatário. (RUÃO; FARHANGMER, M., 2000, p.4).

Nessa perspectiva, podemos analisar a construção da identidade, imagem e reputação da The Walt Disney Studios. A The Walt Disney Studios corresponde a uma das áreas da Disney e também foi a área que originou a empresa. Desde sua criação os estúdios da Disney são responsáveis por produzir adaptações de contos populares, além de animações de curta e longa metragem. Além do mais, a multinacional materializa todo seu universo em parques temáticos que proporcionam experiências únicas para seus públicos há décadas.

Os fogos de artifício, as fantasias bem elaboradas, as paradas luminosas e os shows de luzes fazem parte da construção do imaginário Disney, caracterizando sua marca. Ao se falar da marca, ela não é vista apenas como registro de patente ou como a impressão de um produto elaborado com qualidade técnica por determinada corporação, mas como uma “entidade” disseminadora de crenças e valores através dos seus produtos e serviços. O final feliz é vendido através de imagens e narrativas que remetem ao que é bom, agradável, positivo e luminoso e, também, à vitória do herói. (CECHIN, 2014, p. 133).

Porém, é importante ressaltar o ambiente online, onde a empresa comporta-se de maneira comedida quanto ao teor clássico. Afinal, tendo em vista o público que visita o *website*, é propenso a fazer críticas e nem sempre ter interesse ao conteúdo clássico. De fato, diversos públicos podem visitar os parques temáticos, no entanto, não haverá uma sensação de estranheza por se tratar de um ambiente temático, onde fãs nostálgicos procuram emoção.

3.1 UM PANORAMA SOBRE A TRAJETÓRIA DA DISNEY

Em sua origem o produto principal da Disney eram animações e filmes. No entanto, atualmente, conforme Beijo et al (2015, p.2) a organização Disney encontra-se com diversificados segmentos de mercado. Apesar disso, é perceptível a preocupação quanto a manter os elementos característicos de sua origem, ainda que adaptados. Dessa maneira, é notável que os demais produtos da Disney são majoritariamente baseados em suas animações, que permanecem como seu principal produto. Consequentemente, a

missão da empresa, presente no site oficial da mesma, é “ser uma das principais produtoras e fornecedoras de entretenimento e informação do mundo. Utilizando nosso portfólio de marcas para diferenciar os nossos conteúdos, serviços e produtos de consumo, buscamos desenvolver a mais criativa, inovadora e rentável experiências de entretenimento e produtos relacionados do mundo” (em tradução livre) e, de uma forma mais fantasiosa, “Fazer as pessoas felizes!”. A Visão da marca é “Criar um mundo onde todos possam se sentir crianças”. Já os valores presentes no site são: “Criatividade, sonhos e imaginação; atenção fanática à consistência e aos detalhes; preservação e controle da magia Disney”. (BEIJO, et al 2015, p.2).

Tendo ciência da missão visão e valores da Disney, é igualmente importante ter noção da trajetória dos eventos que originaram e desenvolveram a multinacional. Sendo assim, conforme a interpretação do documentário “Walt Disney” (2016, BBC), a The Walt Disney Company, conhecida popularmente por Disney, teve como seu fundador, Walter Elias Disney, que desde tenra idade tinha afinidade por ilustrações e personagens. Sendo assim, na juventude, Walter E. Disney matriculou-se numa escola de artes em Kansas City, (Missouri - EUA) e posteriormente trabalhou como

publicitário em algumas agências, além de entrar para uma companhia cinematográfica.

Deste modo, em meados de 1920, Walter E. Disney, fundou a empresa Laugh-O-Gram Inc., em Kansas City, com o auxílio de seu irmão Roy Disney. A empresa produzia curtas de animação de maneira experimental, afinal os funcionários iniciais eram aprendizes de animação e cinema assim como o próprio Walter E. Disney.

Em 1922, Walt Disney divulga *Chapeuzinho Vermelho*, um desenho preto e branco com aproximadamente 6 minutos de duração. A produção faz parte de uma série de desenhos inspirados em contos de fadas lançada pelo estúdio Laugh-O-Gram, então dirigido pelo próprio Disney. (SILVA, 2014, p.49).

No entanto, após um tempo a Laugh-O-Gram Inc. faliu e os irmãos Walter e Roy Disney tiveram que se reestruturar. Observando uma oportunidade, enviaram uma demonstração de seus trabalhos futuros a uma distribuidora de filmes chamada Margaret Winkler, em Nova York. Apesar das adversidades, conforme Frutuoso (p. 48 - 49, 2016), Walt Disney foi o primeiro animador a ir para Hollywood, ainda que apoiado financeiramente por seu irmão Roy Disney.

Assim, Walt Disney criou seu primeiro personagem de sucesso em 1927 *Oswald the lucky rabbit*, infelizmente Walt os direitos do personagem estavam com a distribuidora. Todavia, na década de 1930, Walt Disney criou um novo personagem, o qual a fama perdurou-se até a atualidade: Mickey Mouse. Surgiu então a Walt Disney Studios, criada por Walter Elias Disney, que tinha uma proposta inovadora, dublar os personagens. Assim,

Com a série do Mickey, Walt se tornou pioneiro em sincronizar som e música e o terceiro episódio do Mickey, *Steamboard Willie* foi um sucesso instantâneo. Na mesmo ano de 1928 nasceram os principais personagens que contracenariam com Mickey: Minnie, Pato Donald, Pateta e Pluto. (FRUTUOSO, 2016, p. 49).

O sucesso de Mickey Mouse foi tão grande que o personagem tornou-se uma celebridade de Hollywood, recebendo cartas de fãs de diversos países. Seguindo essa trajetória, Walter E. Disney decidiu realizar uma ação ainda mais inovadora,

porém proporcionalmente arriscada. Walt Disney desafiou-se a criar uma longa metragem de animação, a primeira do mundo.

Sendo assim, The Walt Disney Studios criou a primeira animação de longa metragem da história do cinema, coincidentemente um dos objetos de análise desta monografia: “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937). A obra diferenciou-se não só pela incerteza de seu sucesso, mas por envolver toda a equipe de animação que foi submetida a aulas de teatro e observação - inclusive de animais e atores, para que fosse possível transparecer toda a carga emocional que o filme almejava através de cada quadro de imagem.

Vale lembrar, que as animações produzidas atualmente não seguem a mesma construção de personagens das primeiras obras, porém, os valores da empresa estão intrínsecos em seus produtos até hoje. Isto é, de fato ocorreu uma transformação, contudo houve uma atenção especial ao preservar os valores da empresa para que a mesma não perdesse sua identidade.

Portanto, o que se pode destacar após observar a origem da Disney, é o diferencial competitivo que eles demonstraram em contraste aos demais estúdios de animação da época. Os estúdios priorizavam a qualidade e inovação em suas produções, para isso a Disney foi a primeira empresa de animação a executar animações mais realistas, fluidas e pela primeira vez dubladas. Essas inovações, tornaram-se um diferencial da marca, o que chamou atenção do público impulsionando a fama da organização. Atualmente, vários estúdios de animação já atingiram os níveis técnicos de produção da Disney, porém, a empresa já consolidou-se como um forte concorrente.

3.2 A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DISNEY

Após conhecermos a origem da The Walt Disney Company, é importante termos ciência de suas fases são elas: Era de Ouro (1937 - 1942); Era da Guerra (1943 - 1949); Era de Prata (1950 - 1967); Era de Bronze (1970 - 1988); Renascença (1989 - 1999); Pós-renascença (2000 - 2008); Era da Renovação (2009 - atualidade); Era dos filmes “carne e osso” (2010 - atualidade).

Na famosa Era de Ouro da Disney, foram lançados os longas metragens de animação: “A Branca de Neve e os Sete Anões” (1937), “Pinocchio” (1940); “Fantasia” (1941); “Dumbo” (1941) e “Bambi” (1942). Após a Era de Ouro, a Disney (Walt Disney Studios) reduziu os investimentos financeiros nas animações. Afinal, foi nesse período que se iniciou a Segunda Guerra Mundial, onde calculou-se redução de público. Iniciou-se a Era da Guerra onde estreiam os filmes: “Alô Amigos” (1943); “Você Já Foi à Bahia?” (1945); “Música, Maestro” (1946); “Como é Bom Se Divertir” (1947); “Tempo de Melodia” (1948) e “As Aventuras de Ichabos e Sr. Sapo” (1949). Outra curiosidade sobre esse período é que a animação “Você Já Foi à Bahia?” de 1945, apresentou o Brasil de uma maneira bastante alegre ao público internacional, pois Walter E. Disney havia visitado o Brasil neste período. Em 1950, iniciou-se a chamada Era de Prata, onde filmes como “Cinderela” (1950), “Alice no País das Maravilhas” (1951), “Peter Pan” (1953), “A Dama e o Vagabundo” (1955), “A Bela Adormecida” (1959), “101 Dálmatas” (1961), “A Espada Era Lei” (1963) e “Mogli – O Menino Lobo” (1967) foram lançados. A Era de Bronze foi marcada por animações de vários contos da The Walt Disney Studios como “Aristogatas” (1970), “Robin Hood” (1973), “As Aventuras do Ursinho Pooh” (1977), “Bernardo e Bianca” (1977), “O Cão e a Raposa” (1981), “O Caldeirão Mágico” (1985), “As Peripécias do Ratinho Detetive” (1986) e “Oliver e Sua Turma” (1988), porém não houve muito sucesso em comparação às eras de Ouro e Prata.

Contudo na Era da Renascença as animações “A Pequena Sereia” (1989), “Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus” (1990), “A Bela e a Fera” (1991), “Aladdin” (1992), “O Rei Leão” (1994), “Pocahontas” (1995), “O Corcunda de Notre Dame” (1996), “Hércules” (1997), “Mulan” (1998) e “Tarzan” (1999) fizeram os estúdios enriquecerem novamente, pois houve a retomada às releituras de contos populares que a Disney era famosa por adaptar. Na Era da Pós-Renascença, a Disney passou a animar seus desenhos com mais auxílio digital, lançando: “Fantasia 2000” (2000), “Dinossauro” (2000), “A Nova Onda do Imperador” (2000), “Atlantis: O Reino Perdido” (2001), “Lilo & Stitch” (2002), “Planeta do Tesouro” (2002), “Irmão Urso” (2003), “Nem Que a Vaca Tussa” (2004), “O Galinho Chicken Little” (2005), “A Família do Futuro” (2007) e “Bolt – Supercão” (2008).

Atualmente, a Disney encontra-se na Era do Retorno que iniciou-se em 2009 com “A Princesa e o Sapo” (2009), “Enrolados” (2010), “O Ursinho Pooh” (2011), “Detona Ralph” (2012), “Frozen: Uma Aventura Congelante” (2013), “Operação Big Hero” (2014), “Zootopia” (2016), “Moana” (2016) e “Viva: a Vida é uma festa” (2017). O período atual é marcado por a empresa realizar a compra dos estúdios Pixar além dos estúdios Lucasfilm, Fox e Marvel que no geral, com exceção da Pixar, são voltados a filmes interpretados por atores e presença de computação gráfica. Deste modo, a Era da Renovação ocorre simultaneamente a *era carne e osso*, ou seja a fase em que a Disney expande seus horizontes conquistando uma nova categoria cinematográfica.

Nesta perspectiva, criaram-se algumas extensões dos produtos, principalmente quanto às animações, que fazem Disney mundialmente conhecida. Além de reforçar a imagem da marca, um exemplo de extensões são constatados na criação dos parques temáticos, a linha de princesas Disney, o *site* e os canais televisivos.

Assim, a organização possui no Brasil, três principais canais de televisão sendo eles: Disney Channel, Disney Junior e Disney XD. O canal Disney Junior é destinado ao público extremamente jovem, como bebês e crianças pequenas, seu slogan é “A festa é aqui”. Por outro lado, o canal Disney Channel propõe uma programação destinada ao público infantil um pouco mais crescido e destaca-se por possuir um bloco diário dedicado a transmitir filmes de animação da Disney e Disney Pixar, chamado “O Maravilhoso Mundo de Disney”. Quando ao canal Disney XD, enfatiza o público pré-adolescente e adolescente com a programação bastante focada em séries não animadas, ou seja, com a presença de atores, o slogan é “O futuro é agora!”.

Nessa perspectiva, é importante também destacar a linha “Disney Princesas”. Afinal, é através dela que as protagonistas de animações da empresa, saem das telas interagindo com os públicos. Para isso, existe a linha de brinquedos, material escolar, roupas, acessórios e até mesmo *shows* de coroação no parque da Disney. Assim, a

marca Disney Princess foi criada no ano 2000 quando Andy Mooney, ex-produtor da marca Nike de produtos esportivos, recém-contratado pela

Disney, foi assistir a um espetáculo de patinação de gelo, Disney On Ice, e se deparou com uma multidão de meninas fantasiadas com roupas com acessórios das princesas. Essas fantasias não eram oficiais da marca, pois ainda não se fabricavam com roupas e acessórios das princesas. Ao perceber o fascínio dessas meninas pelas princesas, o produtor teve a ideia de fundar a franquia, que tem sido “a mais bem-sucedida franquia de brinquedos da Disney” (DISNEY CONSUME PRODUCTS, 2007). (CECHIN, 2014, p.133-134).

Conforme Cechin (2014, p.134) e Wohlwend (2008), a franquia *Disney Princess*, convida as meninas a vivenciarem o “dia-a-dia” de suas personagens preferidas. A linha inclui acessórios, roupas, produtos de higiene, material escolar, brinquedos, CDs musicais, entre diversos produtos. Portanto, a linha possibilita que seu público se sinta ainda mais representado quando dada a possibilidade de participação através do uso dos produtos. Existe assim um convite também quanto a partilhar da identidade da organização, isto é, ver o “mundo dos sonhos se tornar realidade” é envolver-se com diretamente com a identidade da Disney. Porém destaca-se também que

as princesas da Disney apresentam um ideal de beleza, comportamento e amor romântico próprios da nobreza aristocrática, que ainda prevalecem no imaginário popular no século XXI. Baseadas nos contos de Perrault (1628 - 1703), dos irmãos Jacob (1785 - 1863) e Wilhelm Grimm (1786 - 1859) e de Andersen (1805 - 1875), suas histórias se tornaram filmes de animação em versões mais “açucaradas” pelos estúdios Disney. Com os lançamentos dos filmes, as princesas foram transformadas em bonecas e estampam inúmeros produtos voltados para as crianças, desde jogos e brinquedos, roupas e materiais escolares. (CECHIN, 2014, p.132).

Logo, a identidade da Disney continua a se fortalecer desde sua criação. O sonho de seu criador, Walter Elias Disney, propaga-se até atualidade ainda que ele tenha falecido em 1966. Contudo, é importante salientar que a organização apenas conquistou seu destaque dentre as demais, pois além de verificar-se potencial de mercado, a empresa trabalhou e evidenciou sua identidade constantemente. Desta forma, a identidade consolidou-se ao ponto de beirar a imutabilidade da sua reputação, o que lhe garante maior possibilidade de sucesso em seus futuros produtos.

4 DOS CONTOS DE FADAS ÀS ANIMAÇÕES

Aprofundando as reflexões desta monografia, também é importante o esclarecimento quanto aos contos de fadas e sua origem. Para melhor compreender as animações da Disney e os motivos que a levaram a realizar adaptações. Assim, apesar de não ser possível apontar a exatidão da origem dessas histórias, é correto afirmar que contos de fadas não foram criados para o público infantil e sim adaptados através dos tempos. Logo, ao contrário do que muitos pensam, contos de fadas eram histórias com teor adulto. Geralmente, as histórias envolviam temas pesados que resultavam em reflexões sem eufemismos sobre a realidade daquele tempo.

Desta maneira, de acordo com Pimenta (2009, p. 16 - 17), são três os principais autores que adaptaram os contos populares clássicos, Charles Perrault, os irmãos Grimm (Jakor e Wihelm Grimm) e Hans Christian Andersen. Perrault era francês e ficou conhecido por publicar em 1697 o livro “Contos da Mamãe Gansall”. Os Irmãos Grimm adaptaram em seu livro “Contos de fadas para crianças e adultos”, entre 1812 e 1822, diversas histórias populares alemãs. Andersen popularizou-se como “o pai da literatura infantil” entre os anos de 1835 e 1872 através da sua obra “Contos” publicada na Dinamarca. Portanto,

Os contos de fadas originais surgiram a partir de mitos e tradições orais, alguns datados do século II d.C.. Suas narrativas, que sempre trazem um ensinamento, são atemporais e se passam em lugares inexistentes ou muito distantes – como uma floresta encantada, o fundo do mar, um país longínquo, sem identificação de um período ou situação histórica e social específica. (PIMENTA, 2009, p.16).

Nessa perspectiva, é notável que as adaptações dos contos populares realizada pelos Irmãos Grimm tornaram-se as mais conhecidas na atualidade e eventualmente conquistaram perceptível destaque. Deste modo, é crucial salientar que, conforme Volobuef (2009, p.1), ainda que os Irmãos Grimm não tenham sido os primeiros a reunir contos de fada em um único livro, eles foram responsáveis por publicar os contos em um conceito diferente do que se vinha sendo apresentado anteriormente, ou seja,

as anotações dos Grimm alcançaram tamanha extensão que, em 1822, elas passaram a ocupar um volume inteiro, publicado à parte da antologia dos contos propriamente ditos. As informações ali apresentadas debruçam-se sobre os contos, mas também tratam de: lendas e mitos que compartilham elementos com os contos de fadas; citações ou referências aos contos presentes em romances, antigas crônicas e outros textos. (VOLOBUEF, 2009, p. 4)

Portanto, antes que façamos uma análise entre os contos adaptados pela Disney “A Branca de Neve e os Sete Anões” (1937) e “A Princesa e o Sapo” (2009), é necessária a apresentação dos mesmos contos em sua origem. Assim, se torna mais clara a visualização das mudanças que a Disney realizou ao adaptar suas animações. Afinal, observar esse aspecto é o primeiro passo para se ter noção das transformações que a empresa necessitou realizar para adequar os contos de acordo com a imagem que gostaria de transparecer aos seus públicos.

Visto que estes contos estão na categoria de contos populares, eles possuem diversas versões. Deste modo para a presente monografia serão utilizadas como referência as adaptações realizadas pelos Irmãos Grimm, a apresentação dos contos selecionados atende a ordem cronológica de lançamentos das adaptações da Disney como demonstra a Tabela 1.

Tabela 1 - Comparação entre contos de fadas popular e adaptações Disney

Conto de fada clássico	Adaptação da Disney
<p data-bbox="459 1384 705 1473">Branca de Neve Irmãos Grimm (data indeterminada)</p> 	<p data-bbox="874 1384 1295 1451">A Branca de Neve e os Sete Anões (1937)</p> 

<p>Ilustração de Alexander Zick (data indeterminada)</p>	<p>Capa do DVD da The Walt Disney Company</p>
<p>O sapo príncipe (data indeterminada)</p>  <p>Ilustração de Paul Friedrich Meyerheim (1889)</p>	<p>A Princesa e o Sapo (2009)</p>  <p>Poster do filme da The Walt Disney Company</p>

Fonte: Autora.

Na história de Branca de Neve narrada e adaptada pelos Irmãos Grimm (Bettelheim, 2018, p. 282 - 297), uma rainha costurava próxima a uma janela de ébano com neve, quando furou o dedo e três gotas de sangue caíram sobre a mesma. Foi então que a rainha desejou ter uma filha branca como a neve, rosada como o sangue e de cabelos negros como o ébano, o pedido da rainha foi realizado, contudo a rainha morreu. Não demorou muito para o rei casar novamente, dando a Branca de Neve uma madrasta.

Assim, a nova rainha passa a ter ciúmes da beleza de Branca de Neve e quando ela atinge sete anos de idade, a Rainha ordena que seu caçador real mate Branca de Neve. Ele a deixa fugir, assim a menina passa a viver com os anões, após encontrar a cabana dos mesmos. Porém, durante esse tempo enquanto Branca de Neve dedica-se a cuidar das tarefas domésticas, a rainha aparece disfarçada diversas vezes tentando se livrar de Branca de Neve. Anos se passam e finalmente a madrasta consegue fazer com que a jovem coma uma maçã envenenada. Felizmente, Branca de Neve é salva pelo príncipe e vai embora com

ele. No final da história a rainha má calça sapatos de ferro, sobe na brasa e dança até morrer durante o casamento de Branca de Neve.

No outro conto adaptado pelos Irmãos Grimm (2016, p. 125), A Princesa e o Sapo, inicia-se falando sobre a beleza da filha mais nova do rei. Em um dia comum a jovem brinca no pátio e deixa sua bola de ouro cair numa profunda fonte de água, Um sapo apareceu e prometeu achar a bola da princesa em troca de sua amizade. A princesa em desespero aceitou, mas assim que o sapo retornou à superfície ela saiu correndo dali com sua bola de ouro.

Durante o jantar real, todos escutaram algo batendo na porta, era o sapo procurando receber o prometido. Porém a princesa não queria ser sua amiga, muito menos dividir a comida e quarto com o sapo, mas como o rei havia pedido para que ela cumprisse a promessa, ela se esforçou. Em seguida, momentos antes dos dois irem dormir, o sapo pediu para dividir a cama com ela, o que ocasionou um ataque de raiva da princesa, que o jogou longe. Magicamente, após esse acontecimento, o sapo falante transformou-se em um príncipe que no futuro casa-se com a princesa.

Tendo conhecimento da adaptação dos contos clássicos dos Irmãos Grimm, é possível narrar as adaptações da Disney criando um paralelo simultâneo entre as versões mais antigas. Sendo assim, também é possível constatar diante do crescimento da The Walt Disney Studios como empresa, notável transformação em obras adaptadas desde sua primeira longa metragem. Em especial, na construção e desenvolvimento das personalidades das protagonistas nas animações. Contudo, é importante salientar que

as produções da companhia são adaptações dos contos, e não transcrições. Desde o primeiro longa metragem, diversas histórias originais foram modificadas pela empresa para adequar a linguagem literária à cinematográfica, mas, principalmente, para que os filmes obedecessem a códigos morais de cada época em que foram produzidos e lançados, carregando consigo o —padrão Disney—. As versões Disney dos contos de fadas enfatizam as virtudes das personagens e excluem das cenas elementos e passagens cruéis das narrativas originais, assim como ignoram o apelo sexual e político contido em muitas delas. No lugar dos finais tristes dos contos ou dos finais trágicos dos romances, a Disney oferece o clássico —viveram felizes para sempre...!, para atender aos anseios do público e cumprir o objetivo de entretenimento e diversão. (PIMENTA, 2009, p.19)

Sendo assim, verificam-se as mudanças do protagonismo feminino através da observação e análise de dois contos clássicos adaptados pela The Walt Disney

Studios, são eles “Branca de Neve e os Sete Anões (1937) e “A Princesa e o Sapo” (2009). Desta maneira, é importante salientar que a escolha das duas animações foi realizada devido a ambas demonstrarem grande relevância na trajetória da Disney considerando as mudanças do protagonismo feminino. Observa-se assim uma mudança no padrão das animações, não só da Disney, mas a história do cinema de animação foi

...marcada por importantes evoluções, não somente em termos tecnológicos. Antigamente seu público alvo era infantil, hoje em dia observamos uma extensão da visibilidade também para o público adulto. Antigamente, o formato dos longa-metragens era uma história de romance musicada. Nos dias de hoje, observamos uma espécie de aventura misturada com comédia. (CARVALHO, 2014, p.18).

Nesse contexto, ressalta-se o entendimento da representação feminina e como ela alterou-se com o passar das décadas e séculos. Assim, de acordo com Jordão (p. 46, 2015), constata-se que inicialmente a representação feminina era equiparada e por vezes superior à masculina. No início dos tempos, o culto a natureza era comum e também era usual que os direitos de ambos gêneros fossem semelhantes, pois, a mulher possuía o papel organizar a estrutura da sociedade assim como o homem.

A figura feminina também era, inclusive, considerada pelos pagãos como divina, pois seu corpo é capaz de gerar um novo ser dentro de si. Contudo, com o surgimento de algumas religiões monoteístas na era medieval, as mulheres passaram a ter outra forma de representação a qual evidenciava a autoridade masculina, o que

De acordo Amorin (2012) a mulher não tinha muitas opções: ou se casava ou ia para os conventos (para aquelas nascidas em famílias ricas). A educação dada para elas era referente a ser uma boa esposa, com casamento arranjado pelos pais da moça, quando ainda criança. Simone De Beauvoir (1970, p.13) endossa a discussão ao afirmar que: “Isso é que caracteriza fundamentalmente a mulher: ela é o Outro dentro de uma totalidade cujos dois termos são necessários um ao outro”. (JORDÃO, 2015, p.47).

Dessa maneira, torna-se também compreensível o porquê dos contos de fada serem repletos de mulheres consideradas bruxas que enfeitiçam donzelas as quais, no clímax, são salvas por um homem. Nesta perspectiva, observam-se evidências

do patriarcado que conserva sutilmente até os tempos atuais. Portanto, após esse entendimento salienta-se que o comportamento feminino, embora tenha sido representado em livros, não provém dos contos e sim os contos que lhe reproduzem. Sendo assim, nas animações selecionadas é importante destacar as principais características de suas respectivas protagonistas: Branca de Neve (1937) e Tiana (2009), ambas viveram em épocas distintas (de acordo com as adaptações da Disney).

Assim, apesar dos contos de fadas “originais” se passarem na época medieval de acordo com os contos dos Irmãos Grimm, a Disney em sua adaptação deixou claro que A Princesa e o Sapo (2009), encontra-se anos a frente dos anos de A Branca de Neve e os Setes Anões (1937). Ou seja, enquanto a ambientação de A Princesa e o Sapo passa-se em 1920, a de Branca de Neve, situa-se em alguma década da era medieval. Logo os comportamentos das protagonistas refletem, de certo modo, a realidade da época, ainda que de forma sutil.

Deste modo, nas adaptações da Disney, têm-se Branca de Neve (1937) e Tiana (2009). Branca de Neve é herdeira do trono, possui sangue real, no entanto sua madrasta a transformou em serviçal do castelo, após a morte de seu pai. Sendo assim, observa-se que a antagonista e vilã da história, era uma mulher invejosa. Diariamente a madrasta deparava-se com a frustração não ser a mais bela do reino, de acordo com seu espelho mágico Branca de Neve a supera. No entanto, a protagonista, Branca de Neve, não partilhava da mesma obsessão. Ao decorrer da história, Branca de Neve demonstra-se delicada e reproduz alguns padrões da década de 1930, os quais preservaram ligeiramente aspectos da era medieval.

Após algum tempo, quando seus amigos anões saem para trabalhar, ela é envenenada pela vilã. No fim, após entrar em sono profundo, a protagonista é salva pelo beijo do príncipe e casa-se com o mesmo, deixando clara sua dependência da ação de terceiros, assim

A primeira princesa da Disney nasceu num período que antecedeu a Segunda Guerra Mundial, o que evidencia sua representatividade como a mulher ideal para a sociedade patriarcal da época. Além dos atributos físicos e morais, a princesa demonstra prazer pelos afazeres domésticos e por cuidar dos sete anões, como forma de gratidão por terem permitido que ela se escondesse em sua casa, no meio da floresta, já que sua madrasta a procurava para matá-la. Assim, Branca de Neve representa a mulher idealizada nos anos 30: dona de casa, mãe, sem qualquer desejo e/ou

perspectiva de ingressar no mercado de trabalho. O alvo, neste período, era a busca por um homem que representasse o papel pré-definido à época de provedor do lar e protetor da família, um príncipe encantado que a leve para viver num castelo, onde, certamente, continuará a desempenhar as funções domésticas. (AGUIAR; BARROS, 2015, p.6).

Contudo, após algumas décadas o padrão de comportamento das protagonistas Disney alterou-se, delineando-se uma transição na personagem Bela (A Bela e a Fera, Disney, 1991) e Mulan (Mulan, Disney, 1998) onde o casamento e o padrão de comportamento feminino começaram a ser questionados.

Em “A Princesa e o Sapo” (2009), existe uma grande alteração de conteúdo, onde a história sofre uma reviravolta quando a protagonista também é transformada em sapo ao beijar sapo príncipe, diferentemente do conto dos Irmãos Grimm onde o sapo torna-se um príncipe imediatamente. Deste modo, Tiana, com as novas adversidades, reage firmemente e inclusive dá lições ao príncipe, surgindo então uma amizade e futuramente florescendo amor. Vale lembrar que a protagonista, é a responsável por salvar o príncipe no final da animação. Deste modo, pode-se observar que

O interessante do filme é que talvez seja a maior mudança demonstrada pela Disney na criação desta princesa é o fato dela ser uma mulher independente, que está em busca da sua realização profissional. Uma princesa diferente, que está mais alinhada ao perfil das meninas desta nova geração. (SANTOS, 2013, p.13).

Assim a consequência de todos esses aspectos, manifesta-se através da representação e o poder do protagonismo em paralelo ao protagonismo feminino da Disney. Portanto,

A criação dessas personagens está ligada a uma representação do ideal de feminilidade da cultura contemporânea: brancas, ocidentais, heterossexuais, ostentando os ideias de nobreza e burguesia. Por estarem presentes na cultura lúdica infantil, é preciso que se problematize a pedagogia cultural das princesas, que apresentam modos de subjetivação das crianças, ensinando-as sobre o “mundo encantado da Disney”. (CECHIN, 2014, p.132).

Ou seja, de maneira geral, animações são apresentadas ao público infantil o qual encontra-se em fase do desenvolvimento acentuado da personalidade. Atualmente, não é mais necessário que os contos amedrontem seus

telespectadores, para que se desperte o interesse do público. Sendo assim é necessário representar de modo que contribua para a autoestima do telespectador.

4.1 REPRESENTAÇÕES FEMININAS NA DISNEY

Como abordado anteriormente, a empresa foi responsável por realizar adaptação dos contos em suas animações. Nessa perspectiva, também observou-se que contos de fadas não tinham como público as crianças, e também que em sua origem os contos possuíam a função de passar ensinamentos morais e lições para adultos. Neste entendimento, observa-se que lições podem também ser aplicadas ao público infantil, ainda que necessite de eufemismo durante a narrativa. Pois, o novo público também possui a capacidade de analisar os eventos dos contos, dessa maneira,

... os contos de fadas despertam o imaginário de crianças e adultos, mas, além disto, apresentam uma vinculação com o mundo real que pode ser facilmente percebida se for analisado o contexto em que se inserem. Desta forma, dada a transcendência temporal dos contos de fadas, é possível serem assistidos após décadas do seu lançamento e ainda apresentarem um vínculo com a realidade. (AGUIA; BARROS, 2015, p.3).

Nessa ótica, crianças e adultos podem relacionar acontecimentos das animações, que são adaptações dos contos de fada clássicos, com eventos do cotidiano. Os padrões comportamentais e conseqüentemente de gênero podem ter alterado-se durante as décadas, contudo existem semelhanças e reflexos com os antigos padrões. Logo, existe vínculo com a realidade na qual o público atual está inserido, abrindo margem para a reflexão. Deste modo, a Disney como grande empresa de referencial de qualidade duradouro tem se remodelado inclusive na forma de representação de suas novas adaptações. Portanto, visto que grande parte do percentual do público em potencial da Disney é feminino, verifica-se a transformação da maneira de representar protagonistas. Assim torna-se importante o

estudo sobre a representação feminina nos longas-metragens de animação de contos de fadas da Disney reside na análise da sociedade antiga e atual, na perspectiva da fantasia dos contos de fadas e suas alterações. Com esse estudo, é mais fácil pontuar a forma como a sociedade enxerga o

papel da mulher, tendo em vista que esse tipo de obra é amplamente difundido. (CARVALHO, 2014, p.12).

Deste modo, observando as mudanças que a Disney aplicou nos contos clássicos, é possível delimitar mudanças de representação feminina ao longo das décadas (1937 - 2009), logo uma transformação do protagonismo. Contudo, também é notório que como grande empresa mundialmente conhecida, a Disney adquiriu capacidade de influência quanto aos seus públicos, ainda que de maneira sutil. Desta maneira, apenas com a criação e desenvolvimento de uma personagem feminina, pode-se criar um padrão novo a ser seguido caso o mesmo acabe por ser aceito pela sociedade. Afinal, esse fenômeno tem acontecido com frequência se considerar discursos de minorias que têm adquirido espaço nas mídias da atualidade.

Portanto, a empresa observa as novas tendências da sociedade e por possuir capacidade de influenciar ela tem a opção de trazer discursos atuais ou antigos nas vozes de suas protagonistas. Evidentemente, essa capacidade que a Disney possui

...tem uma grande influência na sociedade, principalmente no público infantil. As ideologias mostradas nos filmes levam o telespectador, inconscientemente, a aceitar aquele discurso como verdade absoluta. Os contos de fadas que trazem as princesas como personagem principal trazem o discurso da princesa, que influencia no imaginário que se tem da mulher. O discurso textualizado nos filmes, então, irá reforçar o discurso que a sociedade impõe à mulher, mesmo que em filmes de épocas passadas, uma vez que estes são reproduzidos até os dias de hoje e a memória discursiva irá recuperar o discurso materializado nos filmes antigos. Por isso, é tão significativo o modo como as princesas são textualizadas nos filmes da Disney, pela sua alta predominância na sociedade. (SANTOS, 2016, p. 368 – 369).

No entanto, de acordo com Santos (2016, p.369), é relevante lembrar que a Disney não é responsável por impor ideologias na sociedade. Contudo, é interessante ressaltar que existe notável influência por parte de seus filmes lançados, visto que o público infantil é seu principal objetivo. Dessa maneira, torna-se evidente a importância na criação de uma personagem feminina em destaque, pois a mesma tem o poder de influenciar seus públicos, principalmente, ao público infantil. Deste modo, é concebível que se faça um paralelo com os meios de comunicação, pois, de acordo com Carvalho (2014, p. 12-13), é possível comparar a

influência na opinião que os meios de comunicação têm, assim como as animações, possui a capacidade de transmitir valores aos espectadores. Assim,

No caso de transmissão de significados através de imagens, as representações midiáticas são ainda mais eficientemente propagadas. O discurso audiovisual chama a atenção por oferecer, a quase todos os sentidos humanos, uma fórmula pronta de som, sensações e imagem. Diante deste pacote, a propagação de significados fechados em si é bastante eficaz. Quando se escuta uma história, por exemplo, pode-se imaginar e dar contornos específicos a cada imagem, embora seja descrita pelo autor. Não é o que acontece quando se assiste a um filme, que, por sua vez, impõe a trama e a imagem sem possibilidade de criação por parte do espectador. (SANTOS, 2009, p.11).

Sendo assim, o discurso audiovisual é capaz de atribuir ao seu espectador toda a construção de um cenário em conjunto às suas representações da realidade. Ou seja, o audiovisual, no caso da Disney as animações (tanto curtas quanto longas metragens), são capazes de influenciar o público e seguir padrões da sociedade atual, no entanto não impõe padrões.

5 METODOLOGIA

Antes que houvesse a escolha das animações, foi realizada uma pré-seleção em março de 2018, entre personagens femininas famosas em animações. Verificou-se então que a empresa Disney possuía maior popularidade, assim suas longas metragens de animação destacam-se da mesma maneira que suas protagonistas.

Nessa perspectiva, a pré-seleção foi iniciada observando o número de representações femininas nas animações da Disney. Assim, foi realizada uma listagem onde foram apontadas animações possuíam protagonistas ou personagens secundárias, sendo elas mulheres ou meninas. Desta forma, surgiram duas tabelas que possibilitaram uma reflexão quanto a escolha final, a primeira corresponde às protagonistas e a segunda as coadjuvantes (Tabela 2 e Tabela 3).

Tabela 2 - Protagonistas humanas das principais animações da Disney

Era da Disney	Ano e nome das animações	Nome da protagonista
Ouro	1937 - A Branca de Neve	Branca de Neve (1937)
Prata	1950 - Cinderela 1959 - A Bela adormecida	Cinderela (1950) Aurora(1959)
Renascença	1989 - A Pequena Sereia 1991 - A Bela e a Fera 1995 - Pocahontas 1998 - Mulan	Ariel (1989) Bela (1991) Pocahontas (1995) Mulan (1998)
Pós-Renascença	2002 - Lilo & Stitch	Lilo (2002)
Era da Renovação/ Retorno	2009 - A Princesa e o Sapo 2010 - Enrolados 2013 - Frozen: Uma Aventura Congelante 2016 - Moana	Tiana (2009) Rapunzel (2010) Elsa e Anna (2013) Moana (2016)

Fonte: Autora.

Tabela 3 - Coadjuvantes humanas das principais animações Disney

Era da Disney	Ano e nome das animações	Nome da coadjuvante
Prata	1953 - Peter Pan 1985 - O Caldeirão Mágico	Wendy (1953) Princesa Eilonwy (1985)
Renascença	1992 - Aladdin 1996 - O Corcunda de Notre Dame 1997 - Hércules 1999 - Tarzan	Princesa Jasmine (1992) Esmeralda (1996) Mégara (1997) Jane (1999)
Pós-Renascença	2001 - Atlantis: O Reino Perdido 2002 - Lilo & Stitch	Princesa Kida (2001) Lilo (2002)
Era da Renovação/ Retorno	2012 - Detona Ralph 2014 - Operação Big Hero	Vanellope(2012) Honey Lemon e Gogo Tomago (2014)

Fonte: Autora.

Deste modo, após realizar um panorama geral da situação das personagens femininas em papel de destaque, verificou-se que muitas pertenciam a linha “Disney







Princesas”. Assim, também se observou que a linha não abrange todas as personagens femininas humanas no patamar de princesa. Por exemplo, a personagem princesa Kida de “Atlantis: o Reino Perdido” (2001), não consta na lista da “Disney Princesas”. Questionou-se então se seria o protagonismo que definiria seu “título” de princesas na linha, no entanto, Jasmine não é protagonista do filme “Aladdin” (1992) e está presente na linha de produtos. Dessa forma, aponta-se que o título de princesa para a linha Disney Princesas, depende de sua popularidade entre os fãs. Afinal, a animação “Atlantis: o Reino Perdido” (2001) não é muito popular quanto “Aladdin” (1992).

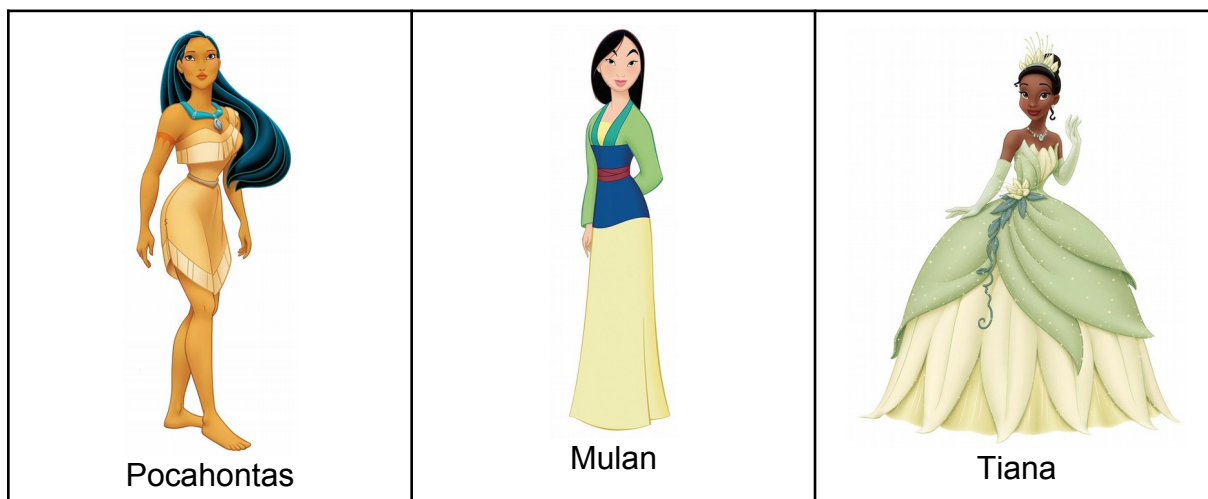
Contudo, decidiu-se optar por apenas considerar as animações que utilizaram a técnica de 2D (duas dimensões) em sua produção. Logo, a escolha das animações em 2D, coincidentemente, englobou diversas princesas selecionadas pela Disney para compor a linha “Disney Princesas”. Nessa perspectiva, é importante ressaltar que a linha de produtos das princesas, comporta-se como uma fonte secundária de marketing, logo

Não é apenas através dos filmes que a Disney promove a imagem das princesas na sociedade, mas também através de um grande investimento em brinquedos e outros produtos com os personagens de desenhos e filmes. A franquia “Princesas Disney”, que foi lançada no ano de 2000, mostra o quanto a Disney investe na imagem das suas personagens principais para torná-las cada vez mais populares entre as meninas. Essa franquia oferece produtos que contenham as imagens de todas as princesas, sejam roupas, acessórios, móveis, materiais escolares ou produtos de beleza. O discurso produzido a partir das imagens é o de mostrar o quanto as princesas são lindas, levando o público feminino infantil a querer ser uma princesa também, além de ter e usar os produtos que são das princesas. (SANTOS, 2016, p. 369).

Nessa ótica, percebe-se que de maneira inconsciente ou consciente, a multinacional tem preocupação em representar diferentes características físicas em suas personagens. Logo, entende-se que quanto mais diversidade nas personagens da linha, mais o público se sente representado e conseqüentemente ocorre aumento no consumo. Deste modo, o fato da seleção das duas protagonistas coincidir em parcialmente com a linha de produtos, constata a relevância que as personagens têm tanto para empresa quanto para seus públicos. Assim, consta abaixo a tabela com as princesas de animações 2D da Disney no período de 1937 até 2009:

Tabela 4 - Protagonistas Disney de 1937 a 2009

Era de Ouro	Era de Prata	Era da Renascença
Branca de Neve e os Sete Anões (1937)	Cinderela (1950)	A pequena Sereia (1989)
 Branca de Neve	 Cinderela	 Ariel
Era de Prata	Era Renascença	Era Renascença
Bela Adormecida (1959)	A Bela e a Fera (1991)	Aladdin (1992)
 Aurora	 Bela	 Jasmine
Era da Renascença	Era da Renascença	Era da Renovação/Retorno
Pocahontas (1995)	Mulan (1998)	A Princesa e o Sapo (2009)



Fonte: Autora.

Em seguida, observou-se através do enredo o grau de protagonismo das personagens e mudanças realizadas em seus comportamentos com o passar dos anos. Tendo em vista a inviabilidade que seria descrever todas as histórias animações destacadas, foram selecionadas a primeira animação de longa metragem em 2D “A Branca de Neve” (1937) e a última “A Princesa e o Sapo” (2009) com protagonistas femininas. A escolha delas são o ponto de início e término da análise, deste modo, é importante observar o destaque de cada animação para entender melhor como se modificou a maneira de representação e protagonismo apresentados pela Disney. Com certeza, são evidentes as mudanças realizadas nas animações da Disney desde a década de 1937 até os anos 2000, portanto,

Isso ocorre porque hoje em dia o discurso sobre a mulher já está sendo atravessado por outras formações discursivas que vão contra o tradicional. Esse discurso vem mudando aos poucos, com a ideia de que as mulheres já devem estudar, trabalhar, serem independentes, fortes e ter uma condição de existência igualitária em relação ao homem. Desse modo, nem todas as meninas se sentem identificadas com uma personagem frágil e indefesa e, por isso, seja em livros, filmes ou outro suporte, é necessário que as personagens acompanhem essa mudança do discurso social sobre a mulher para que conquistem o público. (SANTOS, 2016, p. 374).

As classificações de comportamento gerais destacados após observar a amostra são: Dependente, Rebelde e Autossuficiente. A primeira refere-se às protagonistas que tinham dependência de terceiros para sair de uma situação

perigosa e/ou fatal, a qual normalmente acontece no clímax de suas longas metragens. Já a classificação “Rebelde” indica que a protagonista pensa de uma maneira que não condiz com o tempo ou lugar que vive, mas que não necessariamente foi salva por alguém ou realizou um ato heróico. Ou seja, nessa perspectiva, pode-se considerar essa fase como um estado de transição. Por outro lado, as protagonistas que carregam consigo o título de comportamento “Autossuficiente” são mais ativas em seus atos e são mais propensas a realizar seu próprio salvamento ou até mesmo de terceiros. Abaixo é demonstrado na tabela o comportamento das protagonistas presentes no período selecionado:

Tabela 5 - Comportamentos das princesas Disney de 1937 a 2009

Nome da Princesa	Comportamento	Ato heróico
Branca de Neve	Dependente	não
Cinderela	Dependente	não
Ariel	Rebelde	sim
Aurora	Dependente	não
Bela	Rebelde	Sim
Jasmine	Rebelde	Não
Pocahontas	Rebelde	Sim
Mulan	Autossuficiente	Sim
Tiana	Autossuficiente	Sim

Fonte: Autora.

Após essa seleção e análise em março de 2018, foi necessário escolher um padrão metodológico para estudar as duas longas escolhidas. Afinal, quando se segue padrões metodológicos, de acordo com Lasbeck (in Duarte e Barros, p. 195, 2017) podemos ter uma demonstração da verdade lógica ou traçar um percurso de investigação. Portanto a parte da metodologia a ser utilizada na presente monografia

é a semiótica, por empenhar-se com o estudo do signo, o qual corresponde a uma parcela de realidade de acordo com Charles Pierce.

Assim, a semiótica também engloba conceitos de narratividade, discurso e intertextualidade que podem ser aplicados em diversas ciências como métodos de pesquisa. É importante ressaltar que, ainda conforme Lasbeck (in Duarte e Barros, p. 196, 2017), a semiótica disponibiliza a possibilidade de ampliar conclusões, não apontando para uma única conclusão, ou seja, ela abre margem para futuros estudos sobre o mesmo assunto por diferentes perspectivas. Para a construção da análise semiótica serão utilizadas imagens de cenas das animações selecionadas para que seja possível realizar uma análise de maneira específica. Assim o método semiótico,

...procura hoje determinar o que o texto diz, como o diz e para que o faz. Em outras palavras, analisa os textos da história, da literatura, os discursos políticos e religiosos, os filmes e as operetas, os quadrinhos e as conversas de todos os dias, para construir-lhes os sentidos pelo exame acurado de seus procedimentos e recuperar, no jogo da intertextualidade, a trama ou o enredo da sociedade e da história. (BARROS, 2005, p.78).

Nessa perspectiva, a semiótica de acordo com Barros (2005, p.13) é existente a partir da compreensão e necessidade de interpretar e esclarecer sentidos. Deste modo, a semiótica é essencial quanto a sua capacidade de buscar a significação de falas, textos e até mesmo gestos, logo, traduz conteúdos implícitos em signos linguísticos. Por conseguinte, o estudo dos conteúdos das produções selecionadas “A Branca de Neve” (1937) e “A Princesa e o Sapo” (2009) é realizado de acordo a análise de signos visuais, textual, o qual engloba as falas das personagens, e o comportamental. Assim será possível aplicar os três níveis do percurso gerativo de sentido, o qual, conforme Barros (2005), consiste em três etapas as quais orientam-se da simplicidade e abstrato ao complexo e concreto.

Portanto, a primeira fase nomeia-se nível fundamental onde a significação existe como uma oposição mínima semântica, diferentemente do segundo nível que corresponde a estrutura narrativa. Na etapa final, é onde as estruturas discursivas são assumidas pelos sujeitos da declaração.

Contudo para melhor aprofundar o estudo proposto será apresentada a sociossemiótica, onde é possível analisar de maneira abrangente os comportamentos das protagonistas femininas das animações selecionadas. Afinal, conforme Landowski (2014, p. 352 - 353) a sociossemiótica tem uma abordagem diferente considerando a interação como o mesmo lugar do surgimento de sentido. Assim, de acordo com Landowski (2014, p. 345) a semiótica efetua reflexos da sociedade, assumindo papéis quanto às questões políticas e sociais, observando aspectos nos discursos da mídia e comportamentos sociais. Nessa ótica, ainda conforme Landowski (2014, p.11), fazendo um paralelo entre entretenimento e sociedade, observa-se que os discursos de práticas da política e direito deram origem a análise crítica das mídias. Através da análise desses aspectos guiou-se um estudo sobre uma problemática que abrange o conjunto de práticas da cotidianidade, assim se verifica a interação entre objetos e utilizadores.

Desta maneira, verifica-se que a sociossemiótica interliga elementos de signo e discurso com as práticas cotidianas da sociedade. Nesse sentido, ainda que Branca de Neve vivencie outra época, é possível destacar os padrões do cotidiano da época em que se passou a longa metragem. Sobre essa a perspectiva da sociossemiótica, é concebível analisar a Disney no contexto de empresa adaptando-se aos seus públicos. Visto que a sociossemiótica reflete o cotidiano, logo, ela transcreve padrões da sociedade em análise, assim, no âmbito de organizações, o fenômeno da sociossemiótica é visivelmente constatado.

5.1 A HISTÓRIA DE BRANCA DE NEVE

O conto “A Branca de Neve” foi, inicialmente, foi adaptado pelos irmãos Grimm, conforme Pimenta (2009, p. 16 - 17), entre 1812 e 1822. No entanto, a Disney realizou uma releitura do conto popular transformando-o em a primeira animação com cores, som e longa metragem da história do cinema em 21 de dezembro no ano de 1937. Atualmente a animação faz parte dos clássicos da empresa além de sua protagonista ser uma das princesas da linha “Disney Princesas”.

Para facilitar a análise é necessário que seja narrado os principais acontecimentos que ocorrem na animação. Assim, a história inicia-se com uma menção aos livros com a imagem de um livro narrando a rainha má conversando com o espelho mágico. A imagem do livro é uma cena referência direta aos contos populares, ou seja, a Disney fez demonstrar ao público da época que a animação era uma adaptação do conto popular como demonstra a Figura 1 abaixo.



Figura 1 - Início da animação A Branca de Neve e os Sete Anões (1937)

Em seguida apresenta-se Branca de Neve como a mais bela do reino, a qual a Rainha Má, sua madrasta, inveja sua beleza. Assim vale lembrar que,

Neste contexto, o conceito de feminilidade estaria atrelado à vontade insuperável de atingir um ideal impossível de beleza, impondo à mulher um pesado ônus de buscar o inatingível, causando uma obsessão pelos padrões de beleza considerados socialmente aceitos em um determinado período (AGUIAR; BARROS, 2015, p.4).

Branca de Neve é a herdeira ao trono do reino em que vive, suas características fundamentais são a gentileza, ser sonhadora, inocente e indefesa. Após ser vista sendo cortejada pelo Príncipe Encantado, a Rainha Má ordena que o caçador mate a donzela. O caçador falha em realizar sua tarefa, pede que Branca de Neve fuja e ele leva um coração de animal a Rainha Má para encobrir sua farsa.

Em sua fuga desesperada pela floresta ela desmaiar de medo e quando acordar encontra animais dóceis que começam a segui-la. Andando pela floresta Branca de Neve encontra uma pequena casa e resolve observar de perto,

verificando que a casa encontra-se vazia, ela entra e chega a conclusão que a casa é habitada, mas apenas está suja. Assim ela complementa seu raciocínio de que se ela limpasse a casa, poderia ali ficar e começa a cantar uma música limpando a casa com ajuda dos animais como ilustra a Figura 2,



Figura 2 - Branca de Neve limpa a casa dos anões.

Depois disso, o cenário muda, mostrando os anões minerando e voltando para a casa após um longo dia de trabalho. Ao chegar em casa eles percebem que tudo está limpo e que Branca de Neve está lá. A princípio eles ficam receosos afinal eles acreditam que a Rainha Má descobrirá e virá castigar a todos, afinal sabem que ela é a princesa. Após suplicar para ficar, Branca de Neve promete fazer as tarefas domésticas como lavar, costurar e cozinhar o que convenceu definitivamente os anões. Branca de Neve age de maneira materna com os anões ensinando-lhes a lavar as mãos antes das refeições e trata-os com gentileza.

Antes de dormir ela reza pedindo a benção dos anões e que seu sonho se realize. A cena (Figura 3) é interessante, pois demonstra que a Disney teve uma atenção especial ao demonstrar religiosidade para seus espectadores, assim demonstra-se mais um reflexo da época tanto na história como no mundo real.



Figura 3 - As orações de Branca de Neve

No dia seguinte a Rainha Má descobre onde Branca de Neve está escondida, realiza um feitiço e transforma-se numa velha vendedora de maçã. Consumida pela inveja, a Rainha Má amaldiçoa uma maçã, a maldição só poderia ser quebrada com um beijo de amor verdadeiro, no entanto, isso não a preocupa, pois ela acredita que os anões irão enterrar a donzela viva.

Assim, os anões saem para minerar e a alertam para ter cuidado com a Rainha Má, Branca de Neve ingenuamente é enganada pelo truque da Rainha disfarçada. Após conversar com a suposta vendedora de maçãs, Branca de Neve prova a maçã que a velha diz ser especial e cai no chão desfalecida. Os anões são alertados pelos animais amigos de Branca de Neve e retornam a casa preocupados e enfrentam a Rainha Má que morre tentando matar os anões.

Aliviados, porém entristecidos, os anões choram pela Branca de Neve e fazem um esquife de vidro e ouro. Passando-se algum tempo o Príncipe Encantado encontra o esquife e beija Branca de Neve desfazendo a maldição da maçã. Todos comemoram ao Branca de Neve acordar, ela se despede dos anões e vai embora com o Príncipe Encantado para viverem felizes para sempre.

5.1.1 Branca de Neve, a gentil sonhadora

Dando início as princesas da Disney, é evidente que a principal característica de Branca de Neve é a gentileza e bondade. Afinal como protagonista esses atributos ampliam a carisma da personagem com o espectador até mesmo possibilitando sua empatia pela mesma. Assim, através de *screencaps* e falas da personagem, é possível destacar essas características. Desta maneira, inicialmente observa-se a delicadeza da jovem em uma das primeiras cenas da longa metragem, na Figura 4,



Figura 4 - A delicadeza na representação de Branca de Neve

Pelo que se entende na história da animação, Branca de Neve não tem noção alguma que sua madrasta, a Rainha Má, lhe inveja. Portanto a ingenuidade da donzela é facilmente evidenciada. No entanto, apesar de sua ingenuidade, Branca de Neve sente por alguma razão, inconsciente ou então não retratado no longa, que as coisas deveriam ser diferentes. Por isso a jovem sonha constantemente com o dia que será feliz, como mostra o trecho da música “Sonhando Assim”, em que ela canta antes da primeira aparição do Príncipe Encantado:

“Um dia (Um dia)
Eu serei feliz
Sonhando (sonhado)
Assim (assim)

Aquele (aquele)
 Com quem eu sonhei
 Eu quero (eu quero)
 Pra mim (pra mim)”

Ou seja, Branca de Neve é protagonista da sua história, contudo ela não demonstra ações de autossuficiência, afinal seu sonho é ir viver com o Príncipe idealizado dos sonhos. A jovem não possui outra ambição se não o casamento, o que era bastante comum para a época em que o longa foi lançado, assim

Ao longo do filme, assim como no conto dos Grimm, percebemos que Branca de Neve é uma heroína passiva e que suas ações e seu destino acabam sendo determinados por outros personagens. Entretanto, diferentemente do conto, um aspecto que norteia a vida e as escolhas de Branca de Neve fílmica, é a expectativa de ser amada. (SILVA, 2014, p.73).

Outro ponto a se ressaltar é o momento em que a protagonista convence os anões a deixá-la a ficar na casa. A donzela se oferece para realizar as tarefas domésticas em troca de um lugar para dormir, os anões ficam felizes e até mesmo esquecem do medo da Rainha Má aparecer, como segue a conversa entre Branca de Neve, Mestre, Zangado e o restante dos anões, abaixo:

Zangado (Z): “Cale essa boca! E mande-a embora!”

Branca de Neve (BN): “Não me mande embora, se não ela vai me matar...”

Indeterminado (I): “Matar?!”

I: “Ela quem?”

Z: “Sim... Quem?”

BN: “Minha madrasta, a Rainha!”

Todos (T): “A Rainha!”

I: “É perversa”

I: “É perigosa”

Z: “Ela é uma feiticeira, eu estou avisando. Se a rainha descobrir ela virá voando para cá e se vingará de todos nós!”

BN: “Ela não sabe onde estou.”

Z: “Não sabe, ahn? Ela sabe de tudo, ela faz bruxarias! Pode até se tornar invisível! Ela pode estar aqui agora!”

BN: “Ela nunca me encontrará aqui! Se me deixarem ficar, eu tomo conta de tudo, eu lavo, varro, costuro, cozinho...”

T: “Cozinha?!”

M: “E sabe fazer maçã direita? Maçã torta?”

I: “Torta de maçã!”

M: “Ah é, torta de maçã!”

BN: "Sei fazer boas tortas e bons pudins!"
T: "Bons pudins? Viva! Então fica!"

Deste modo, observando aspectos da época na representação, pode-se apontar inclusive nesse diálogo o teor do que se considera machismo nos dias atuais. Afinal os anões ignoram toda situação de perigo em que todos se encontravam em troca de trabalhos domésticos, apesar de tal atitude representar também alívio cômico (Figura 5).



Figura 5 - Branca de Neve promete fazer tudo para os anões.

A naturalidade de Branca de Neve quanto a assumir tais responsabilidades, também é apenas um reflexo da mentalidade da época, tanto no conto quanto na sociedade de 1937, data de lançamento do clássico. Afinal, o papel feminino era representado pela protagonista

... Branca de Neve representa a mulher idealizada nos anos 30: dona de casa, mãe, sem qualquer desejo e/ou perspectiva de ingressar no mercado de trabalho. O alvo, neste período, era a busca por um homem que representasse o papel pré definido à época de provedor do lar e protetor da família, um príncipe encantado que a leve para viver num castelo, onde, certamente, continuará a desempenhar as funções domésticas. (AGUIAR; BARROS, 2015, p.6).

Assim, os poucos momentos que Branca de Neve toma controle da situação, é de maneira maternal. Como quando mandar os animais a limpar a casa de maneira correta, como uma mãe diria aos filhos, assim como quando pede que os

anões lavem as mãos antes de jantar e manda-os ir dormir quando fica tarde, na cena abaixo (Figura 6).



Figura 6 - Cena selecionada - Branca de Neve figura materna.

Em suma Branca de Neve é de maneira geral dependente de terceiros. Assim, ela apenas demonstra comportamento dominante para reflexos comportamentais determinados como padrão feminino de sua época. Afinal, antigamente o papel feminino em um lar, era mantê-lo em ordem e educar as crianças.

5.2 A HISTÓRIA DE TIANA

Lançado em 11 de dezembro de 2009, A Princesa e o Sapo tem como protagonista Tiana, uma jovem de origem humilde que sonha em abrir o próprio restaurante. Como já dito anteriormente, essa animação foi a última a ser produzida em técnica 2D, quando se trata de protagonista mulher. A protagonista também é a primeira princesa negra das animações da Disney, ela não foi a primeira personagem principal a se destacar por questões de representação. Temos como exemplo também as animações de Pocahontas (1995) e Mulan (1998), que são respectivamente de origens indígena norte-americana e chinesa. Contudo, Tiana representa

na formação da imagem do “ser princesa” o fato de Tiana ser negra, amplia as possibilidades e cria um contratipo, um estereótipo positivo a respeito da mulher negra. Agora, as meninas negras também podem ser princesas, pois possuem uma imagem com a qual se identificam e são representadas. (SANTOS, 2013, p.13).

Analisando as demais princesas da Disney, torna-se evidente que A Princesa e o Sapo, apesar de retratar os meados de 1920, tem a proposta de exibir uma representação contemporânea do papel da mulher. Assim o longa também apresenta, ao traçar um paralelo com os dias atuais, as mudanças sociais que ocorreram com o comportamento feminino de maneira condizente à atualidade,

O interessante do filme é que talvez seja a maior mudança demonstrada pela Disney na criação desta princesa é o fato dela ser uma mulher independente, que está em busca da sua realização profissional. Uma princesa diferente, que está mais alinhada ao perfil das meninas desta nova geração. (SANTOS, 2013, p.13).

A história se passa em Nova Orleans, iniciando-se na infância de Tiana. Enquanto costura um vestido para Charlotte (amiga de infância de Tiana), a mãe de Tiana narra o conto clássico da Princesa e o Sapo para as meninas. Charlotte fica maravilhada com a ideia de beijar um sapo e ele se tornar um príncipe, porém Tiana tem repulsa em imaginar-se beijando a criatura, sua expressão é percebida na Figura 7.



Figura 7 - A disparidade de Tiana e Charlotte.

Nessa cena pode-se verificar a disparidade entre Charlotte e Tiana em relação ao pensamento da época, Charlotte ilustra a mulher apenas almejando o

casamento, sem outro sonho senão esse, um comportamento normal de gerações passadas. No entanto, Tiana representa a nova geração de meninas onde não passariam por uma situação ruim para só conseguir um companheiro. A atitude comportamental de ambas personagens está expressa no diálogo e na cena selecionada da Figura 8.



Figura 8 - Cena selecionada - Tiana discorda em beijar um sapo.

Tiana: “Não beijo, não beijo, não beijo!”

Charlotte: “Eu beijaria! É claro que eu beijaria um sapo! Eu beijaria cem sapos, se pudesse me casar com um príncipe e me tornar uma princesa...”

Tiana e seu pai tem uma boa relação, juntos os dois dividem o sonho de abrir um restaurante, pois acreditam que a comida alegra e une as pessoas. Seus pais são humildes e amáveis, lhe ensinam que se pode sonhar, mas também que é necessário trabalho duro para conseguir o que se quer. Nesse momento, é possível verificar a própria empresa alterando seu discurso de animações passadas, onde se destacava o sonhar e desejar. O trabalho duro é colocado em pauta nessa longa metragem como se pode observar no diálogo da cena da Figura 9.

Tiana (T): “Papai, olha!”

James (J): “Aonde você vai?”

T: “O livro de histórias da Charlotte, dizia que se a gente fizer um pedido a estrela mais brilhante, esse pedido é realizado!”

Eudora (E): “Então faça um pedido a estrela querida...”

J: “É. Deseje e sonhe com muita fé no coração. Mas lembre Tiana que aquela estrelinha é só responsável pela metade. O resto você faz com muito trabalho e então aí sim, aí você vai poder fazer tudo que você imaginar. Me prometa só uma coisa? Que você nunca, nunca vai esquecer o que realmente é importante. Tá bom?”

E: “Até amanhã, minha menina linda!”

J: “Durma com os anjinhos!”



Figura 9 - A educação de Tiana: o sonhar e o ser determinada.

O tempo passa e a idade adulta de Tiana chega, e o pai de Tiana falece. O filme não diz ao certo como, porém deixa uma indicação, no lado da foto dele com a farda militar encontra-se uma medalha de honra ao mérito. Em um dia comum de trabalho, Tiana recebe a notícia que haverá uma festa fantasia na casa de sua amiga Charlotte, onde ela hospedará um príncipe que está vindo à cidade. Sua amiga a convida para servir aperitivos na festa, ela aceita e consegue o dinheiro que faltava para comprar o local do seu futuro restaurante.

Na festa, porém, ela descobre que os vendedores do imóvel encontraram uma proposta maior, a qual Tiana não pode ofertar. Entristecida ela tenta dialogar, mas acaba caindo e sujando sua fantasia. Charlotte lhe ajuda a se limpar e empresta uma roupa de princesa, ela retorna a festa e Tiana fica triste na sacada do quarto, ela olha para as estrelas e como último recurso ela deseja conseguir o restaurante. Nesse instante aparece um sapo falante que lhe diz ser o príncipe, ele promete ajudá-la com o dinheiro para o restaurante se ela o beijar para torná-lo humano novamente. Receosa ela aceita, no entanto, ela acaba virando um sapo também.

Assim iniciam-se diversas aventuras entre eles ao entrar em um pântano em busca de uma curandeira mágica. Durante esse período, Tiana conhece melhor os hábitos do príncipe Naveen: um homem narcisista e mimado. Ele depende do dinheiro de seus pais, o rei e a rainha, assim seus pais querem que Naveen procure alguém para se casar para que aprenda a ser alguém responsável. O príncipe se

demonstra relutante, inclusive enquanto está amaldiçoado como sapo. Diferentemente de diversas animações anteriores, Tiana não tem sorte de ter o príncipe ao seu lado, ele muito menos a salva. Logo, ocorre exatamente o oposto, onde Tiana o protege e procura uma maneira de salva-los, ainda que insatisfeita com o comportamento do príncipe, ela assume a posição de liderança como nas cenas selecionadas na Figura 10.



Figura 10 - Cenas selecionadas - Tiana e o príncipe dependente.

Com o passar do tempo e muitas lições de moral ela consegue fazer com que o príncipe repense suas atitudes e reflita mais sobre sua contribuição ao mundo e as pessoas. Assim, Tiana e o príncipe tornam-se amigos e não demora muito para que Naveen se apaixone pela moça. Porém, Tiana encontra-se focada no seu objetivo inicial, construir seu próprio restaurante e não consegue perceber isso de imediato. No entanto, ela encontra-se realizada em ajudá-lo a também ser responsável e autossuficiente. Por outro lado, o príncipe começa a tentar conquistá-la, novamente demonstrando o oposto de animações anteriores como *A Pequena Sereia* (1989) e *A Bela e a Fera* (1991) onde as protagonistas tentam conquistar o príncipe durante grande parte da animação.



Figura 11 - Cenas selecionadas - A influência positiva de Tiana.

Quando ela corresponde tal sentimento, já é tarde demais pois o vilão captura Naveen. Assim, o clímax do filme ocorre no carnaval da cidade onde Dr. Facilier, o vilão da história, tenta persuadir Tiana dando-lhe o restaurante, mas para isso ela teria que abandonar Naveen. Ela entende que seu pai nunca conseguiu o que queria, mas ele tinha o que precisava: uma família feliz. Assim Tiana vê que seu sonho não seria o mesmo sem Naveen, afinal os dois construíram laços. Tiana derrota Dr. Facilier, mas não a mais tempo de retornar a forma humana, pois o príncipe não havia beijado Charlotte que estava como princesa do carnaval.

Assim, Tiana e Naveen aceitam sua forma de sapo e casam-se no pântano. Como o Naveen mesmo em forma de sapo é um príncipe, casando-se com Tiana a transforma em princesa e a maldição é quebrada. Deste modo, de maneira sutil demonstra-se que a humildade dos personagens em aceitar sua nova vida, foi recompensada em trazê-los aos seus corpos humanos como demonstra a Figura 12.

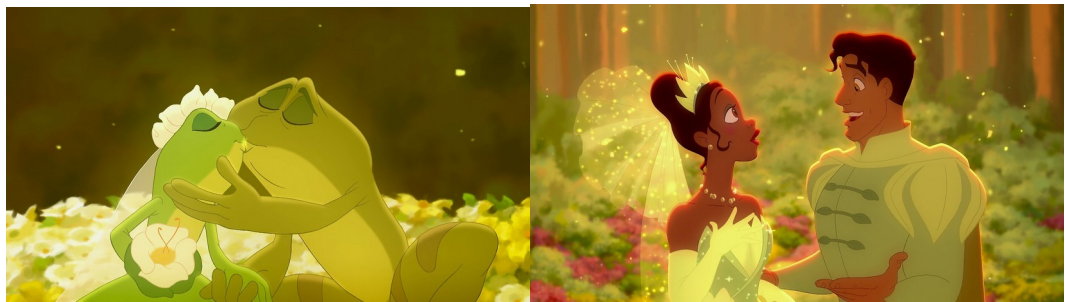


Figura 12 - Cena selecionada - A transformação ambígua dos personagens.

Eles retornam a Nova Orleans, lá é realizada uma cerimônia de casamento real. Porém, o final surpreende porque mesmo como princesa, ela retorna ao seu sonho do restaurante. Agora junto a Naveen os dois reformam o local comprado e mesmo como donos trabalham lá como pode-se observar na cena da Figura 13.



Figura 13 - Cena selecionada - A influência de Tiana, torna-se trabalho em equipe.

Assim, se finaliza uma etapa da vida de Tiana, mas também se inicia outra. O que fica de lição para o público é se esforce para realizar seus sonhos, porém valorize o que se tem. Desta maneira, a animação destaca que sem a família e amigos, sonhos não estarão completos. Afinal, após realizar um sonho é importante que se tenha alguém com quem celebrar a conquista.

5.2.1 Tiana, a determinada realista

Tiana antes de princesa ela é uma mulher extremamente determinada a alcançar seus objetivos. Inclusive, diferentemente de animações como Cinderela (1950), A Bela Adormecida (1959) e A Pequena Sereia (1989), a protagonista não tem sangue real e vem de uma família humilde. Sendo assim, do começo ao final do filme ela tem como principal objetivo adquirir sua independência financeira. Enquanto os amigos e sua mãe dizem para ela descansar um pouco ela se recusa enquanto não atingir seu objetivo. Diferentemente das protagonistas princesas anteriores, Tiana não sonha em encontrar o amor da sua vida e viver com ele, e se sonha coloca isso em segundo plano. Na letra da música que ela canta ao ir com a mãe no local do futuro restaurante, tal segundo plano é visível, principalmente no breve diálogo na introdução de sua canção e na cena da figura 14.

Tiana (T): “Isso ainda vai ter que esperar...”

Eudora (E): “Quanto tempo vai esperar?”

T: “Estou sem tempo pra distrações, preciso trabalhar”

E: “Eu quero netinhos para cuidar...”



Figura 14 - Cena selecionada - Tiana contraria a mãe.

No restante da canção também é possível destacar alguns pontos, como a não aceitação da conformação que paira sobre a cidade. Tiana também reconhece que não é perfeita e sabe que muita gente fala de seu comportamento, porém ela não dá importância pois seu objetivo é o mais relevante para si. A jovem também reconhece que trabalhou bastante e se esforçou seguindo os ensinamentos do pai, por essa razão ela se mantém positiva e firme.

[Tiana]

“Esta cidade na verdade
Faz a gente se acomodar
Eu sei muito bem pra onde estou indo
E sinto que qualquer dia vou chegar

Estou quase lá, quase lá
Dizem por aí que sou doida
Mas deixo pra lá
Lutas e problemas
Tive já
Mas agora não vou desistir
Porque eu estou quase lá

O meu pai me disse um dia
Tudo pode acontecer
Ver o sonho realizado
Só depende de você
Trabalhei bastante até aqui
Agora as coisas vão fluir
Só preciso insistir
Mais um pouco e conseguir

Estou quase lá, estou quase lá
Muita gente vindo de todo lugar
Estou quase lá, estou quase lá

Tantas lutas e problemas
Na vida tive já

Mas eu subi a montanha
Atravessei o rio
Estou chegando lá
Estou quase lá, estou quase lá”

Assim que transformada em sapo, Tiana torna-se visivelmente impaciente, afinal tal acontecimento a distanciou mais ainda de seu objetivo. Outro ponto a se destacar é sua frustração quanto diversas atitudes preguiçosas do príncipe, portanto ela rapidamente se vê na obrigação de discipliná-lo. Isso é perceptível inclusive no trecho da música “Quando formos humanos” do longa.

[Naveen]

“Quando eu for humano
E eu sei que serei
Vou me esbaldar como sempre fiz
É garantido pelo rei.”

Tiana: “Você vai casar!”

Naveen: “Ah, pois é! Eu vou deixar uma porção de meninas bem tristes.”

[Tiana]

“Responsabilidade e modéstia são essenciais
O que eu tenho veio do meu suor
É desse jeito que a gente faz.
E quando eu for humana é assim que eu vou agir
Se você faz sempre o seu melhor
Traz o que é bom ao seu redor!

Vai colher o que plantar!
Meu pai foi quem me disse, vou sempre lembrar.
E vale para todos!”

Assim, conforme se pode observar, Tiana acredita que o esforço e determinação também são válidos para todos. Inclusive para aqueles que já possuem sangue real.

5.3 ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE ANIMAÇÕES E PROTAGONISTAS

Para realizar uma análise comparativa entre as duas animações selecionadas, aplica-se a semiótica em especial a sociossemiótica de acordo com

Eric Landowski (2014). Desta maneira será possível traçar o cotidiano refletido no comportamento das protagonistas das longas, afinal os aspectos sociais apresentados nos discursos são reflexos das relações sociais.

Neste contexto, é crucial apontar que como grande empresa, a Disney tem poder de influenciar seus públicos. Afinal como os estúdios da multinacional inserem-se no cinema, estão diretamente ligados aos meios de comunicação em massa. No entanto, é igualmente relevante apontar que a Disney possui também uma grande responsabilidade como influenciadora para que não acabe afetando sua imagem para seus públicos. Em relação aos públicos, destaca-se também a importância de reconhecimento de públicos que a empresa deve ter, é preciso que se definam os públicos e considere os em potencial, afinal

o público não é mais que uma coleção de sujeitos, uma adição de vontades singulares, que nada vem totalizar e que, por conseguinte, enquanto coletividade, só pode se definir como não-sujeito. No entanto, nada impede que essa massa relativamente amorfa adquira ela própria forma articulada, baseada no reconhecimento de um mínimo de "idéias", "gostos" ou "interesses" comuns aos elementos que a compõem. (LANDOWSKI, 1992, p. 112)

Nessa perspectiva, encontra-se também a publicidade inclusa nas animações que são os produtos da empresa. Logo, se trata de uma publicidade subjetiva nas falas e ações das protagonistas, onde se partilham identidade e reconhecimento do público. Contudo, de acordo com Landowski (1992, p. 113), por outro lado é importante compreender que parte do próprio público encontra-se relativamente incerto quanto sua própria identidade, o que dificulta o processo de identificação da demanda. Portanto, a Disney foi gradativamente transformando-se ao longo das décadas acompanhando o ritmo de seus públicos, que, inclusive, prolongou-se por gerações.

Salienta-se também que para melhor desenvolvimento da análise comparativa, será necessário o estudo das duas animação analisando os reflexos da sociedade e maneira de representar as personagens presentes em cada uma. Em suma, verificam-se inicialmente os dois objetos como um todo (as animações) contrapondo-as ressaltando as características individuais de cada. Assim, tornando-se praticável destacar transformações no protagonismo e nas histórias adaptadas

como um todo. Deste modo, será necessário construir uma análise geral da transformação do protagonismo feminino, para que se possa realizar uma análise das interações através da sociosemiótica,

é precisamente a noção de interação que lhes serve de articulação. Ao mesmo tempo que essa noção permite fundar uma teoria sociosemiótica sobre o plano mais geral, ela também garante, sobre o plano analítico, a unidade do campo sociosemiótico, ou, ao menos, a possibilidade de projetar sobre ele um olhar constante e coerente a despeito da diversidade dos objetos empíricos tomados em consideração. Em uma palavra, pensar sociosemioticamente a questão geral do sentido, ou analisar sociosemioticamente objetos de ordens diversas, é, em todos os casos, colocar a noção de interação no coração da problemática da significação. (LANDOWSKI, 2014, p. 11).

Iniciando a análise comparativa em relação ao conteúdo das animações selecionadas, observa-se inicialmente que a homenagem aos contos clássicos é referenciada em ambas as animações. Ou seja, a Disney preservou esse aspecto possivelmente por corresponder à parte de sua reputação quanto adaptações de contos clássicos, como demonstra na Figura 15,

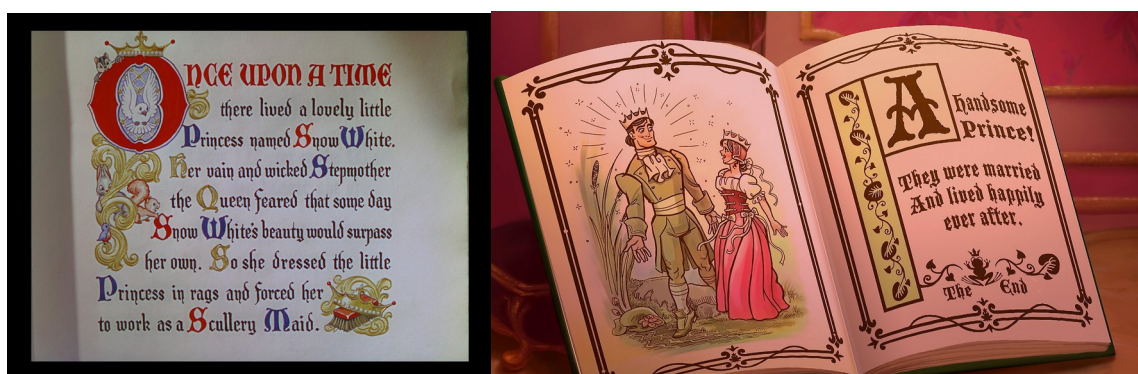


Figura 15 - Comparação entre cenas iniciais das duas animações selecionadas.

Ambas protagonistas encontram o príncipe em determinado momento de suas animações. Contudo, o comportamento é nitidamente diferenciado, assim que surpreendida pelo príncipe, Branca de Neve corre desesperada para dentro do castelo e preocupa-se com suas vestimentas. Apenas aparece na janela quando o príncipe insiste em cortejá-la. Seu desespero é demonstrado na Figura 16 onde ilustra-se a cena selecionada.



Figura 16 - O susto e a preocupação de Branca de Neve.

No caso de Tiana, ela está ocupada trabalhando quando ocorre seu primeiro contato com o príncipe. A reação dela é apenas o observar rapidamente com um olhar desinteressado e sai do local deixando o príncipe festeiro sem entender. Assim, nessa cena, percebe-se uma grande mudança de representação da Disney quanto ao comportamento das protagonistas, enquanto na época do lançamento de a Branca de Neve e os Sete Anões (1937), o galantear era valorizado, no lançamento de A Princesa e o Sapo (2009) o famoso paquerar não é sempre bem recebido pelas mulheres como na cena da Figura 17.



Figura 17 - A despreocupação e o desinteresse de Tiana.

Outro ponto a destacar é mudança de gênero dos vilões, enquanto em Branca de Neve temos a própria madrasta da protagonista, em A Princesa e o Sapo temos um habitante da cidade o Dr. Facilier. Ambos utilizam maldições para interferir na vida das protagonistas. No entanto, Branca de Neve é o alvo da maldição, já Tiana entrou em contato de maneira ocasional, quando ela conhece o príncipe que está transformado em sapo. A inveja da rainha representa a busca incessante por um padrão de beleza a ser seguido. Nesta perspectiva a constante competição entre as mulheres quanto a padrões de beleza ainda existe nos tempos atuais, porém esse fenômeno é questionado e está sendo colocado em segundo plano na sociedade atual. Tiana reflete essa característica ao não priorizar casamento, logo a protagonista não busca a padrões de beleza inalcançáveis.

Ainda quanto a presença de magia em ambas histórias, pode-se observar a mudança quanto o uso de magia por personagens mulheres. Enquanto a madrasta de Branca de Neve é vista como uma bruxa no sentido negativo (Figura 18), afinal a mesma cria uma maçã envenenada para a protagonista.



Figura 18 - A bruxa maldosa, a vilã.

Por outro lado, em *Princesa e o Sapo* temos a personagem Mama Odie, que também pode ser considerada uma bruxa, porém com uma conotação positiva (Figura 19). Mama Odie é considerada a Rainha do Pântano, ainda que poderosa, ela é extremamente bondosa e bem humorada. Mama Odie é cega, porém ela enxerga o interior das pessoas e animais, ou seja, uma metáfora para a valorização da beleza interior.



Figura 19 - A bruxa bondosa, aliada da protagonista.

Diferentemente de animações anteriores da Disney como *Cinderela* (1950) e *A Bela Adormecida* (1959), ela não soluciona o problema da protagonista, apenas indica o caminho para a correção do mesmo. A solução ocorre no futuro sendo realizada de maneira eventual. Ou seja, a protagonista não depende de maneira

direta da interferência de Mama Odie, que pode ser considerada “fada madrinha” da protagonista.

Em relação aos desfechos, enquanto Branca de Neve é totalmente incapacitada de lutar contra a vilã, Tiana enfrenta o vilão e o derrota. Nas últimas cenas das animações destaca-se que Branca de Neve e o príncipe apenas vão para seu castelo sem esforço algum, enquanto Tiana trabalha junto ao príncipe e consegue abrir o restaurante. Ainda que o objetivo das duas protagonistas tenha sido alcançado, pode-se atentar ao fato que Tiana aprendeu e ensinou mais que Branca de Neve durante sua jornada.

Desta maneira, mesmo que Branca de Neve tenha interferido na vida dos anões, foi de maneira momentânea. Afinal Branca de Neve se despede deles ao ser salva pelo príncipe e vai embora para seu novo castelo. Tiana, por outro lado, faz com que Naveen reflita suas ações e modifique seus comportamentos de maneira permanente, casam-se e trabalham juntos. Outro ponto a destacar é que Tiana não abandona os amigos para ficar com o príncipe, já Branca de Neve o faz como ilustra a Figura 20.



Figura 20 - Branca de Neve vai embora com o príncipe.

Enfim, após observar os pontos principais da história de ambas as animações, é possível verificar que houve transformações no protagonismo de maneira significativa. As únicas semelhanças que as protagonistas Branca de Neve e Tiana têm, é a bondade no coração e ter um sonho. Deste modo, verifica-se também uma maior profundidade na construção da protagonista e história da animação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente monografia, constata a importância das transformações na representação feminina principalmente para os públicos da atualidade. Pois é nessa perspectiva que se verifica as adequações que a Disney realizou com o passar dos anos para acompanhar seus novos públicos. Assim, verificou-se também que os novos públicos não se limitam apenas crianças e sim aos responsáveis que lhes possibilitam acesso às animações.

Nesta ótica, conclui-se que a The Walt Disney Studios, como organização multinacional necessitou adaptar os produtos aos seus públicos. Afinal, após quase um século de existência, foi crucial compreender as novas gerações para que se fosse possível continuar prosperando. Vale lembrar que, se destacou o diferencial competitivo na criação da empresa, através da animação fluída sincronizada com dublagem. Dessa maneira, seu diferencial de inovações garantiu o impulsionamento da empresa em seus anos iniciais.

Visto tamanha capacidade de influência que a empresa possui por encontrar-se no setor dos meios de comunicação de massa, verificou-se a notável importância do protagonismo feminino em suas animações. Assim, utilizando os embasamentos teóricos da semiótica, em especial sociosemiótica, foi possível destacar reflexos comportamentais femininos nas animações selecionadas. Deste modo, se constatou a existência de transformações na maneira que a Disney apresenta suas personagens protagonistas. No entanto, é importante ressaltar que as transformações no protagonismo feminino da Disney, são também parte da estratégia organizacional para a adesão de novos públicos. Afinal, atualmente questões de gênero na sociedade são amplamente discutidas. Portanto, o ato da Disney abordar as discussões através de suas protagonistas, faz com que o público sintam-se valorizado e representado.

Através da seleção das protagonistas a serem comparadas na metodologia, foi possível destacar que as transformações comportamentais ocorreram de maneira gradual, categorizando os comportamentos gerais como “dependente”, “rebelde” e “autossuficiente”. Essa progressão verificada indicou a mudança de pensamento e

comportamentos dentre as diferentes gerações que compõem o público da Disney. Assim, foi possível através da análise comparativa entre *A Princesa e o Sapo* (2009) e *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), evidenciar a transformação comportamental nas protagonistas da empresa, bem como o aprofundamento dos enredos.

As limitações do estudo corresponderam ao grande número de protagonistas da Disney. Afinal a Disney possui quase um século de existência e sua quantidade de personagens principais femininas, impossibilitou uma análise aprofundada se realizada de maneira individual. Logo, foi necessária a seleção de apenas duas protagonistas que representassem a transformação, assim destacaram-se Branca de Neve e Tiana.

Em relação às mudanças que a Disney realizou ao adaptar contos clássicos, ressalta-se que alterações nos contos foram necessárias. Afinal, como observado anteriormente, os contos originais não tinham como público crianças. Ainda que os Irmãos Grimm, Perrault e Andersen tivessem adaptado os contos, a empresa sentiu a necessidade de realizar eufemismos, além de inserir sua identidade e valores de maneira sutil. Porém, a representação feminina através das protagonistas, alterou-se com o passar das décadas indo além das mudanças iniciais quanto aos contos clássicos. Afinal, os novos públicos reivindicam reflexos sobre questões de gênero confrontando padrões comportamentais antigos.

Por fim, ao realizar a análise comparativa, foi possível verificar as numerosas disparidades e as mínimas semelhanças entre as protagonistas dos filmes. Dessa maneira, verificou-se que as personagens possuem pouco em comum quanto aos seus respectivos traços de personalidade e comportamentais. Visualizou-se assim, uma nova maneira da Disney representar suas protagonistas, de donzelas em perigo dependentes a heroínas autossuficientes.

7 REFERÊNCIAS

AGUIAR, Eveline Lima de Castro; BARROS, Marina Kataoka. **A Representação Feminina nos Contos de Fadas das Animações de Walt Disney: a Ressignificação do Papel Social da Mulher**. UEC - CE, 2015.

Disponível em:

<<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-1959-1.pdf>>.

Acesso em 31/05/2018

BARROS, D. L. P. de. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 1997.

Disponível em:

<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1812965/mod_resource/content/1/BARROS-Diana-Luz-Pessoa-de.-Teoria-Semiotica-do-Texto.pdf>.

BARROS-Diana-Luz-Pessoa-de.-Teoria-Semiotica-do-Texto.pdf>.

Acesso em: 07/10/2018

BEIJO, G. S. et all. **Uma Aventura da Disney na Sociedade Contemporânea: os valores de marca da empresa e seu reflexo no filme “Frozen – Uma Aventura Congelante”**. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Poços de Caldas – MG. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Rio de Janeiro - RJ – 4 a 7/9/2015.

Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3621-1.pdf>>.

Acesso em: 01/11/2018

BERTONCELLO, Silvio Luiz Tadeu; JÚNIOR, João Chang. **A importância da Responsabilidade Social Corporativa como fator de diferenciação**. FACOM - nº 17, 2007

Disponível em:

<http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_17/silvio.pdf>.

Acesso em: 01/06/2018.

CARVALHO, Ana Elisa Alves de, **Personagens Femininas em animações dos estúdios Disney: Transformações de perfis em mulheres complexas**.

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

Disponível em:

<<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/103387>>.

Acesso em: 01/06/2018.

CECHIN, Michelle Brugnara Cruz. **O que se aprende com as princesas da Disney?**. Revista Zero-a-seis, v. 1, n. 29 p.131-147, 2014.

Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/zerosais/article/view/1980-4512.2014n29p131/26131>>

Acesso em: 10/10/2018.

CURY, Felipe Gubert. **O método Disney: As estratégias de serviços utilizadas para construir a experiência do cliente**. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/39473/R%20-%20E%20-%20FELIPE%20GUBERT%20CURY.pdf?sequence=1>>.
Acesso em: 06/08/2018.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação e as princesas: Uma análise das categorias de gênero**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS. Intercom, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Blumenau, 2009.

Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0120-1.pdf>>. Acesso em 06/08/2018.

FRUTUOSO, Rafaela de Almeida de. **Protagonismo feminino em questão: Análise das personagens femininas nas recentes produções em animação do universo Princesas Disney**. Faculdade de Comunicação de Juiz de Fora, 2015.

Disponível em:
<<http://www.ufjf.br/facom/files/2016/06/Protagonismo-feminino-em-questao.pdf>>.
Acesso em 19/10/2018.

LANDOWSKI, E. **Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 10-20, jun. 2014.

Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n27/02.pdf>>.
Acesso em: 08/11/2018.

MACHADO Mariângela. **A formação do espectador de cinema e a indústria cinematográfica norte-americana**. Porto Alegre, n. 77, Famecos/PUCRS 2009.

Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/6475/4705>>.
Acesso em: 16/07/2018

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

Disponível em: <<https://ayrtonbecalle.files.wordpress.com/2015/07/mascarello-f-org-historia-do-cinema-mundial.pdf>>.
Acesso em: 16/07/2018

MAUAD, Ana Maria. **Através da imagem: fotografia e história interfaces**. Tempo, Rio de Janeiro, vol. 1, n.º 2, 1996, p. 73-98.

Disponível em: <http://www.historia.uff.br/tempo/artigos_dossie/artg2-4.pdf>.
Acesso em: 02/10/2018

OLIVEIRA, Erivam Moraes de. **Da fotografia analógica à ascensão da fotografia digital**. Biblioteca virtual on-line de ciências da comunicação, 2006.

Disponível em: <http://www.gruponitro.com.br/atendimento-a-profissionais/%23/pdfs/artigos/fotografia_clinica/historia_da_fotografia.pdf>.
Acesso em 02/10/2018

PIMENTA, Kareen Arnhold. **Estereótipo de princesas: a representação feminina nos desenhos animados clássicos da Disney**. UFRJ, 2009.

Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/2133/1/KPimenta.pdf>>

Acesso em: 22/10/2018

PINTO, Cláudio Vieira. **Cinema de animação - Um breve olhar entre o lazer e a diversão: formação para que?**. Unifia, Educação Foco, 2009

Disponível em:

<http://unifia.edu.br/revista_eletronica/revistas/educacao_foco/artigos/ano2009/cinemadeanimacao.pdf> Acesso em: 07/11/2018

RAMALHO, Felipe de Castro. **Cinema de animação: filmes e metáforas para crianças e adultos**. Universidade Federal de Minas Gerais, 2014.

Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/EBAC-9Q3MG5/filmes_e__met_foras_para_crian_as_e_adultos.pdf?sequence=1>

Acesso em: 21/08/2018

RITER, Ettore. **Indústria Cultural e Filme de Animação: Perspectivas da Formação Cultural no Mundo Contemporâneo**. Universidade Federal de Goiás, 2018. Disponível em:

<<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/8379/5/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Ettore%20Riter%20-%202018.pdf>> Acesso em 08/11/2018.

RUÃO, Teresa; FARHANGMER, Mino. **A imagem de marca: análise das funções de representação e apelo no marketing das marcas. Um estudo de caso**. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, 2000. Disponível em:

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/1985/3/truao_Farhangmer_CM ark_2000.pdf>.

Acesso em: 06/10/2018.

SANTOS, Roberta Ferreira dos. **A Princesa Negra que Causou Polêmica**.

Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP, 2013. Disponível em:

<<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0653-1.pdf>>. Acesso em: 06/10/2018.

SANDE, Axel. **O design gráfico e a sugestão de movimento**. Disponível em:

<<http://www.bocc.ubi.pt/~boccmirror/pag/sande-axel-o-design-grafico-e-a-sugestao-de-movimento.pdf>>.

Acesso em: 02/10/2018

SANTOS, Maria Eduarda Motta dos. **Era uma vez a análise do discurso sobre as princesas dos contos de fada em animações da Walt Disney**. Cadernos do IL, Porto Alegre, n.º 52, dezembro de 2016. p. 361-380.

Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/cadernosdoil/article/view/67170>>.

Acesso em: 08/08/2018

SILVA, Débora Cibele de Benedetto e. **Literatura, parques e produtos: Branca de Neve e suas traduções intersemióticas**. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2189>>. Acesso em: 08/08/2018

SILVA, Luiza Helena. **Por uma semiótica do vivido: entrevista com o sociosemiótico Eric Landowski**. Cadernos de Semiótica Aplicada, v.12, n.1, 2014, p. 345-361
Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/viewFile/7129/5107>>. Acesso em: 08/11/2018

VOLOBUEF, Karin. **Os Irmãos Grimm e a coleta de contos populares de língua portuguesa**. Universidade Estadual Paulista (UNESP), 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/228810727_Os_Irmaos_Grimm_ea_coleta_de_contos_populares_de_lingua_portuguesa>. Acesso em: 26/07/2018>

Audiovisuais

CANAL NOSTALGIA. **11 coisas que você não sabia sobre o WALT DISNEY**
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ecy6jOEx2Ko>>. Acesso em: 01/06/2018

PROJETO CORNETA. **Como a Disney Surgiu? - A Emocionante história da maior empresa de animações do mundo**.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ggJ6G0IOz1M>>. Acesso em: 01/06/2018

BBC. **Walt Disney (Documentário): Parte Um**.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OqjZ0QGO6tQ&feature=youtu.be>> Acesso em: 01/06/2018

BBC. **Walt Disney Episode 1 of 2 BBC Documentary 2016**
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vts2AWclUHM&>>. Acesso em: 01/06/2018

BBC. **Walt Disney Episode 2 of 2 BBC Documentary 2016**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z_ntX80_gD4>. Acesso em: 01/06/2018

HISTORY CHANNEL. **Maravilhas Modernas: O Mundo de Walt Disney [Completo Dublado]**.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=u5eHX80e9wA>>. Acesso em: 01/06/2018

NETFLIX. **Walt Antes do Mickey**. 2015
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3JrXK29E-0w>>. Acesso em: 01/06/2018

Contos (Os irmãos Grimm)

A Branca de Neve
A Princesa e o Sapo

Filmografia (Disney)

Branca de Neve e os Sete Anões (1937)
A Princesa e o Sapo (2009)

Livros

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. - 35º ed. - Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2018, 478 pp.

LANDOWSKI, E. **A sociedade refletida: ensaios de semiótica**. São Paulo: EDUC/ Pontes, 1992

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. **Essencial clássicos infantis**. Os Melhores Contos dos Irmãos Grimm Vol.1 – 2 - 3/ Jacob Grimm, Wilhelm Grim; Tradução Thiago Sagardoy. Editora HB, 2016

Sites

MEGA CURIOSO. Confira a evolução da Disney através das 8 fases de sua história. Disponível em: <<https://www.megacurioso.com.br/cinema/100663-confira-a-evolucao-da-disney-atraves-das-8-fases-de-sua-historia.htm>> Acesso em: 12/06/2018.

WIKIPÉDIA. Lista de animações da Disney. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_filmes_animados_da_Disney> Acesso em: 12/06/2018.

CAÇÃO, Sofia. **Os 13 filmes que a Disney vai refazer em carne e osso**. Disponível em: <<https://observador.pt/2016/10/13/os-13-filmes-que-a-disney-vai-refazer-em-carne-e-osso/>> Acesso em: 12/06/2018.

Imagens da animação “A Branca de Neve e os Sete Anões” da Disney, 1937
<<https://animationscreencaps.com/snow-white-and-the-seven-dwarfs-1937>>

Imagens da animação “A Princesa e o Sapo” da Disney, 2009
<<https://animationscreencaps.com/the-princess-and-the-frog-2009>>