

## OS FILMES INFANTIS COMO ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES DE GÊNERO: UM ESTUDO A PARTIR DA ANÁLISE DAS PRINCESAS DA DISNEY

Hortência Fabeni dos Santos <sup>1</sup>

Mateus Henriques Buffone <sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

**Resumo:** O estudo apresenta-  
do neste artigo, que se baseia  
em pesquisas culturais, teve  
como objetivo analisar produ-  
ções cinematográficas, da cha-  
mada Indústria Cultural, como  
uma importante instância edu-  
cativa da sociedade contem-  
porânea, pois estas constroem  
valores e expectativas sociais  
para os indivíduos. Caracteri-  
zados como produtores e re-  
produtores de identidades e  
práticas, os filmes, propostos  
por este estudo, são voltados  
para o público infantil e repre-  
sentam um importante meca-  
nismo de influência, direta e  
indireta, na vida das crianças,  
para a produção e construção  
de identidades culturais e, de  
modo específico, de identi-  
dades de gênero. O presente  
estudo buscou problematizar  
como filmes da conhecida in-  
dústria de animação dos Estú-  
dios Walt Disney, como “Bran-  
ca de Neve e os sete anões”  
(1937), “Cinderela” (1950) e “A  
pequena sereia” (1989), cola-  
boram para a reprodução de  
estereótipos de gênero, e de  
expectativas sociais em rela-  
ção ao feminino. Desta forma,  
pretendeu-se analisar, com-  
parativamente, as produções  
tradicionais com a animação  
“Valente” (2012), que se carac-  
teriza como uma ruptura na re-  
presentação da mulher nos fil-  
mes infantis, o que contribuiu  
para a produção de identida-  
des e relações de gênero que  
colocam a mulher como prota-  
gonista de sua própria história.

As famosas princesas da Disney, que se configuram como um dos pro-  
dutos cinematográficos mais influentes da Indústria Cultural no mundo, são  
o foco deste estudo que buscou analisar sua influência, direta e indireta, na  
vida das crianças, de modo a construir suas identidades de gênero. De modo  
específico, buscou-se identificar o que seria “o marco” de ruptura entre as  
animações, tidas como reprodutores de conceitos tradicionais e de estereó-  
tipos, e as que apresentam uma desconstrução dessa identidade clássica, em  
direção a conceitos modernos.

Com base nas mídias cinematográficas, como agentes de construção so-  
ciocultural, foram comparados filmes como Branca de Neve e os sete anões,  
Cinderela e A pequena sereia, assim como, a animação Valente, citada, ante-  
riormente, como desconstrutora de posturas patriarcais.

Nesse sentido, a importância deste estudo deve-se às mudanças ocorri-  
das na sociedade pós-moderna, que, conforme Harvey (apud HALL, 2006),  
apresenta, entre suas características, a fragmentação das identidades, uma  
nova postura diante das mesmas e, em especial, um novo discurso sobre o  
feminino. Nesse contexto, buscou-se abordar como essa mídia influenciará,  
positiva ou negativamente, a subjetividade de indivíduos em formação, pois a  
construção da identidade ocorre de modo processual e contínuo.

Com base nesses aspectos, o ponto de partida da análise desenvolvida  
foi a realização de um paralelo entre as princesas, Branca de Neve (Branca  
de Neve e os sete anões, 1937), Cinderela (1950) e Ariel (A Pequena Sereia,  
1989) e a princesa Merida (Valente, 2012), objeto principal deste estudo e  
que se tornou parte do rol seletivo de princesas Disney em 11 de maio de  
2013, no Walt Disney resort temático da Flórida, nos Estados Unidos, esta-  
belecendo-se como 11ª Princesa Disney, embora seja a primeira princesa da  
Pixar.

É importante ressaltar que a construção identitária é influenciada por  
inúmeros fatores, entre eles, instituições como a família, a igreja e a escola,  
entretanto, neste estudo, ressalta-se a mídia cinematográfica, que também  
apresenta posturas indicadas ao sexo feminino, que são expostas de forma  
explícita ou implícita.

Foram considerados os elementos visuais, sonoros e de interpretação

<sup>1</sup> Graduada em Artes Visuais com Habilitação em Multimídia pela Universidade Norte do Paraná; Pós-graduada em Arte na Educação pela Universidade do Oeste Paulista. Email: hortencia\_fabeni@hotmail.com

<sup>2</sup> Orientador. Mestre em História pela Universidade Federal do Paraná; Graduado em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro

dos personagens em questão, sem esquecer, é claro, do seu contexto histórico. Analisou-se, principalmente, roteiros comuns, trilhas sonoras insinuativas, posturas das personagens, entre outros elementos, não como simples admirador dessa arte, mas como observador crítico das múltiplas interpretações que a obra, em si, pode manifestar. Assim, buscou-se evidenciar como essa mídia se apropria de conceitos pré-existentes na sociedade para reforçá-los e colocá-los como único modelo a ser seguido.

Após relacionar as posturas comuns entre as personagens tradicionais, elencou-se os elementos que trazem a diferenciação de postura na animação Valente, cujo personagem vivencia uma maturação que ocorre ao longo do filme, o que representa uma nova postura do feminino que emerge no processo histórico social.

Este estudo tem como base a análise de significados presentes nos filmes infantis, de modo a identificar como os mesmos comunicam, ao observador, valores identitários que estão em contínua transformação, em decorrência de mudanças históricas e culturais na sociedade. Com base nos aspectos analisados, procurou-se evidenciar como são apreendidos, pela sociedade, esses conceitos culturais, que são reproduzidos em massa por diversas mídias, e, principalmente, como eles se apropriam de uma hora de ócio para principiar nos sujeitos aspectos pedagogizantes.

## A CONSTITUIÇÃO DA INDÚSTRIA DA ANIMAÇÃO

A animação constituiu-se como a capacidade de dar vida a objetos inanimados e, assim, criar e recriar seres independentes dos conceitos reais da lógica e da física, abrindo um leque para o “mundo feérico, de fantasia e magia, um universo que convivia insistentemente à poesia” (FOSSATTI, 2009, p.2). A animação surge, quando imagens estáticas, denominadas como quadros ou fotogramas, são reproduzidas sequencialmente, em uma velocidade de, aproximadamente, 30 destes por segundo, dando a sensação de movimento aos nossos olhos.

A arte da animação, porém, diferentemente do cinema vivo, encontrou obstáculos para sua sustentação no mercado. Os pioneiros desta arte buscaram desenvolver seus conhecimentos e aprimoramentos “para produzir animação de maneira rápida e barata, a fim de atender prazos e orçamentos curtos, surgem os estúdios de animação, apoiados em no-

vas técnicas e organização empresarial”. (JÚNIOR, 2005, p. 61). Assim, o processo de industrialização das animações deu-se no início do século XX, quando se estabelecia a cultura de massa na sociedade. Com o desenvolvimento da ciência e das técnicas de filmagens, John Randolph Bray foi um dos agentes que possibilitaram o processo de produção em massa das animações, ao adotar a teoria científica de Frederick W. Taylor em seu novo estúdio. Além disso, a descoberta e a patente do acetato, pelo norte americano Earl Hurd, e, posteriormente, a invenção da rotopiscopia, pelos irmãos Fleischer, acabaram por estabelecer, de maneira concreta, a nova indústria cultural da animação, como forma de entretenimento rentável, o que contribuiu para o fortalecimento da indústria cinematográfica americana, determinando assim “a sua hegemonia na produção áudio visual em todo o Ocidente” (JÚNIOR, 2005, p.61).

Com o advento da modernização da televisão, que constituiu um importante meio de comunicação, as animações foram inseridas neste novo cenário, com desenhos a serem exibidos de modo a preencher o horário televisivo de programação, apresentando baixa qualidade estética e técnica simples, em busca de barateamento dos custos. Tal cenário viabilizou a popularização das animações, que além de serem produzidas, especialmente, para o público infanto-juvenil, foram utilizadas, também, como forma para a produção de propaganda de patrocinadores.

Um importante nome da animação, que vislumbrou o futuro de sucesso desta mídia, estabeleceu-se com Walt Disney, que se consolidou como uma grande indústria cultural e se tornou uma referência mundial de animação e entretenimento, propagando um novo estilo de criação. A Disney reuniu as mais avançadas técnicas da computação gráfica com uma distinta perfeição naturalística. Além disso, o estúdio foi precursor no uso da técnica do som em conjunto com o cinema, na incorporação de traços superiores de efeitos gráficos e na inserção de cores em suas animações características, tais como Mickey. E com os traços da personalidade empreendedora de Walter Elias Disney, pioneiro e idealizador da indústria de animação, e sua visão artística extremamente crítica e apurada tornaram-no referência mundial nesse segmento. Conforme Júnior:

Olhando para trás, é impressionante que esse avanço formidável propiciado pelo estúdio Disney se tenha verificado no período de apenas uma década (1928 a 1937). Se estendermos mais quatro anos, o que nos levaria ao começo dos anos de 1940, com-

pletaremos aquela que é considerada a fase de ouro da animação, sob a regência de Walt Disney (JÚNIOR, 2005, p.97)

Diante desse novo cenário, os estúdios começam a retratar, como componente da cultura, as diversas histórias da sociedade. Nascia, assim, a Indústria Cultural Cinematográfica, que, segundo Adorno e Horkheimer *apud* Maranhão (2010), visa à massificação da cultura, via meios tecnológicos, como uma forma de dominação sofisticada. Desse modo, o cinema, ao ser objeto de estudo de historiadores, cientistas sociais e psicólogos, confirma sua contribuição para a formação de mentalidades, pois os filmes abordam o contexto social e temas relacionados ao indivíduo, à sociedade, à mulher, ao cotidiano, entre outros.

No vasto campo do entretenimento, este estudo elegeu, como objeto específico, as histórias dos contos de fada, tão antigas quanto o cinema, mas que se apresentam com as novas roupagens realizadas pelo estúdio *Walt Disney* e adaptadas à indústria cinematográfica. A respeito dos contos de fadas, Jung (*apud* GIGLIO, 1991, p.15) afirma que “*através deles toma-se consciência e vivenciam-se arquétipos do inconsciente coletivo.*” A carga de fantasia que os contos de fada carregam são determinantes para estimular nos espectadores modos de condutas e pensamentos por meio de simbolismos, que serão facilmente absorvidos, pois, tanto para a criança como para o adolescente, a animação (os contos de fada) é algo tangível porque trata da realidade de suas vidas e do ser humano com seus conflitos pessoais. De certa forma, é a realidade retratada, porém, de acordo com a Indústria Cultural a que se encontra atrelada, a animação apresenta-se, substancialmente, diminuída, pois é uma narrativa facilmente decodificada e postuladora de condutas, já que não cede espaço para diálogos e elucubrações:

O conto de fadas, por outro lado, em grande parte resulta do conteúdo comum consciente e inconsciente tendo sido moldado pela mente consciente, não de uma pessoa em especial, mas do consenso de várias a respeito do que consideram problemas humanos universais, e o que aceitam como soluções desejáveis. (BETTELHEIM, 1980, p.46).

Nesse contexto, configura-se como campo de análise a busca pelas representações simbólicas nas animações e suas contribuições para a formação de um desenvolvimento intelectual e de personalidade, pois os conteúdos cinematográficos influenciam as crianças por constituírem ritos de iniciação no âm-

bito da feminilidade e da sexualidade. Como parte constituinte da Indústria Cultural, os filmes, por serem produto da sociedade de consumo, estão diretamente vinculados a ações persuasivas, pois são obras que retratam o modo de vida dos indivíduos em sociedade, consequentemente, revelam algo sobre seus comportamentos, modos de se relacionarem e viverem socialmente. Nesse sentido, para Barbosa e Campbell:

Na sociedade contemporânea, consumo é ao mesmo tempo um processo social que diz respeito a múltiplas formas de provisão de bens e serviços e diferentes formas de acesso a esses mesmos bens e serviços; um mecanismo social percebido pelas ciências sociais como produtor de sentido e identidades, independentemente da aquisição de um bem; uma estratégia utilizada no cotidiano pelos mais diferentes grupos sociais para definir diversas situações em termos de direitos, estilo de vida e identidades; e uma categoria central na definição da sociedade contemporânea (BARBOSA, CAMPBELL, 2006, p.26).

Na sociedade capitalista, as animações comerciais oferecem ao consumidor uma forma de entretenimento vazio, objetivada, sem lugar para o elemento artístico contemplativo da dúvida, da subjetividade, bem como, do processo reflexivo de amadurecimento da análise da obra, o que o sujeita a uma falsa mimese. Estes produtos atrofiam a imaginação, devido à instantaneidade e por se tratarem de adaptações, o que os leva a perder muito de seu valor artístico:

A maioria das crianças agora conhece os contos de fadas só em versões amesquinhas e simplificadas, que amortecem os significados e roubam-nas de todo o significado mais profundo – versões como as dos filmes e espetáculos de TV, onde os contos de fadas são transformados em diversão vazia (BETTELHEIM, 1980, p.32).

A característica fundamental dessas mercadorias culturais é a padronização, o que gera consumidores também padronizados, cujo ponto comum é o fato de desenvolver nos indivíduos a igualdade de sentimentos, pensamentos e ações. Segundo Weber (1998, p.146 *apud* MARANHÃO, 2010, p.5):

A indústria cultural anula o potencial crítico da cultura ao realizar ilusoriamente aquele ideal de liberdade e felicidade por meio de sua mercantilização. A cultura, reduzida a simples valor de troca, deixa de prestar-se à reflexão crítica sobre as condições de existência em que vivem os homens para servir aos propósitos de perpetuação do *status quo* por meio da acomodação e do conformismo.



Por meio desta pseudo-individualização, são construídas as identidades contemporâneas, e neste aspecto totalitário veremos como consequência, a construção de sistemas identitários fragilizadas à mercê destas estruturas ideológicas.

## A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA E OS FUNDAMENTOS MASSIFICADOS DOS CONTOS DE FADA

Ao se analisar as animações como conteúdo didático que desencadeia um processo de construção do indivíduo, é possível dizer que estas são capazes de transmitir signos, representações e normas, inseridos em suas histórias, que contribuem para a formação de identidades.

Para Hall (2006), a velha identidade, antes estável e imutável, foi substituída pelas identidades fragmentadas e em constante mudança, o que foi propiciado pela globalização e seus direcionamentos, que afetam os indivíduos. Dessa forma, um filme padronizado, elaborado por uma Indústria Cultural, feito para multidões, fará a “‘internalização’ do exterior no sujeito e a ‘externalização’ do interior” (HALL, 2006, p.31). A partir da ideia de que o sujeito, na contemporaneidade, encontra-se em uma busca constante de sua definição enquanto indivíduo e sociedade, tal perspectiva é encarada pelo autor como “um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social” (HALL, 2006, p.7).

Desse modo, é perceptível que a criança de hoje enfrenta, na constituição de sua identidade e personalidade, crises existenciais nunca antes vividas. Em outros momentos históricos, como na época do Iluminismo, por exemplo, os indivíduos tinham, em si, a definição de uma identidade delimitada, estável e unificada. Para Enest Laclau (*apud* Hall, 2006), na contemporaneidade, as identidades revelam o conceito de ‘deslocamento’. “Uma estrutura deslocada é aquela cujo centro é deslocado, não sendo substituído por outro, mas por ‘uma pluralidade de centros de poder’” (HALL, 2005, p.16).

Dessa forma, a sociedade como um todo não apresenta um *modus operandi* comum, que possa ser delimitado e organizado em uma única forma de se constituir, pois sofre influência da multiplicidade abrangente das esferas sociais. Assim, evidencia-se que a sociedade, hoje, não é como muitos sociólo-

gos haviam descrito, ou seja, “um todo unificado e bem delimitado”, mas “descentrada” (HALL, 2005, p.17), pois há uma ampliação do grau de diferenciação, inerente ao cenário global, e, consequentemente, do número de identidades e articulações disponíveis entre si.

Assim, embora seja evidente que a identidade e a subjetividade são aspectos inerentes ao âmbito individual, estas não devem ser consideradas isoladamente, pois, como o homem é um ser social, sofre influências da sociedade e da cultura. Nesse sentido, segundo Silva (S/D, p.6), “O principal meio que condiciona essa nova identidade do homem pós-moderno, na nossa avaliação, é a indústria cultural que, por meio da disseminação de símbolos [...] os massifica” ampliando sua aceitação diante do grande público. Ao refletir sobre essa nova forma, facilmente influenciável, de o indivíduo se constituir, Hall afirma:

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas — desalojadas — de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de “supermercado cultural” (HALL, 2006, p.75).

Como consequência, é evidente que a mídia cinematográfica, além de ser uma forma de entretenimento, é, antes de tudo, uma grande indústria, e, como tal, tem papel constituinte nesse contexto de crise e formação de identidades. Nesse contexto, buscou-se identificar como as identidades de gênero são construídas a partir das padronizações exequíveis dessa sociedade de consumo, disponíveis nas animações de contos de fada, elaboradas pelo franqueamento de princesas Disney (“*Disney Princess*”), criado em 2000 por Andrew Mooney.

Ao se considerar o que significam e os componentes dos contos de fada, deve-se ter em mente que estes se originam de histórias míticas perpetuadas pela tradição oral e marcadas por acontecimentos miraculosos, porém, retratadas como parte de um cotidiano e que se mostra de forma extremamente otimista. Um ponto-chave para os contos de fadas é o papel do narrador, que descreve os fatos

com forte carga emocional e, por meio da imaginação, constrói um cenário propício à magia de tais histórias. Bettelheim (1980) afirma que, segundo paralelos antropológicos, os contos de fadas derivam do simbolismo dos ritos de iniciação, assim, são transmissores de significados profundos.

A mundialização dos contos de fadas ocorreu quando Perrault e os conhecidos Irmãos Grimm readaptaram tais histórias orais por meio da escrita, dando-lhes roupagens mais aceitáveis socialmente e com desfechos que embutiam um conteúdo moral, além, é claro, da questão lúdica. Essas mudanças agradaram e formaram um novo alvo de atenção, o público infantil, a principal instância que deve ser pedagogizada segundo as condutas morais aceitáveis.

Através dos séculos (quando não dos milênios) durante os quais os contos de fadas, sendo recontados, foram-se tornando cada vez mais refinados, e passaram a transmitir ao mesmo tempo significados manifestos e encobertos – passaram a falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ingênua da criança tanto quanto a do adulto sofisticado. (BETTELHEIM, 1980, p.14)

Com o grande sucesso alcançado, tais narrativas passaram a acompanhar a evolução da sociedade e das mídias, assim, transformaram, junto com seu enredo, as técnicas e os materiais empregados, até serem, mais uma vez, adaptadas, agora, para a indústria cinematográfica. Toda adaptação, entretanto, sofre reduções e subjugações, desse modo, esses “novos” contos simplificaram os sentimentos e os conflitos humanos, tornaram os roteiros maniqueístas e compensaram as deficiências narrativas com um grande espetáculo de sons e imagens. Os personagens tornaram-se genéricos e os enredos semelhantes, houve, assim, uma padronização das narrativas e restrição do número de personagens. Há, desse modo, figuras centrais, como a madrasta, que representa, em forma física, o sentimento de rejeição, o príncipe encantado, que traz consigo o amor verdadeiro, e também animais, representantes fiéis da amizade. Além disso, há uma padronização física, pois as princesas são sempre loiras ou de pele branca, cabelos lisos e sedosos, magras e frágeis, com seus príncipes esbeltos, e a figura do mal é materializada em bruxas velhas e com verrugas, sendo, assim, consideradas feias.

Com a transposição dessas narrativas para o cinema, o foco não está mais nas histórias, como conteúdo cultural das sociedades e suas tradições,

mas no empreendedorismo e nos ganhos financeiros, resultantes da garantia de consumo pelo público a que se destina. Dessa forma, as releituras são infinitamente comercializadas e substancialmente desvalorizadas, pois, a partir das histórias, são desenvolvidos inúmeros produtos, como: roupas inspiradas nos personagens, livros ilustrados, jogos na internet, peças teatrais, acessórios escolares, entre tantos outros materiais que buscam atrair cada vez mais consumidores e não apreciadores.

Como consequência dessa reprodução massificada, constrói-se, em torno desses produtos, uma tentativa de aproximação e semelhança entre os indivíduos e os personagens representados por essas histórias. As princesas Disney e suas releituras construíram estereótipos da feminilidade e do que constitui ser mulher em relação a padrões físicos e morais reducionistas e inalcançáveis, que, disseminados ao longo dos anos, constituíram-se como referenciais que são valorizadas por mães e filhas que sonham, ou um dia sonharam, se tornarem princesas reais.

Neste estudo, a análise dessas animações evidenciaram posturas dominantes em nossa sociedade, que corroboram uma visão machista, em que as mulheres são subjugadas, reprimidas e condicionadas à vida domiciliar, como o foram por tanto tempo ao longo da história, e demonstram a opressão a que o sexo feminino foi submetido pelas diversas instâncias sociais, entretanto, inversamente, “ações isoladas ou coletivas, dirigidas contra a opressão das mulheres podem ser observadas em muitos e diversos momentos da História e, mais recentemente, algumas publicações, filmes etc.”, (LOURO, 1997, p.14), como é o caso, aqui mencionado, da animação Valente.

Ao se considerar as múltiplas definições do que é ser mulher e do que constitui o ser feminino ao longo da história, identificou-se que, inúmeras vezes, são consideradas apenas as condições biológicas do ser, o que serve de embasamento para “aqueles/as que justificam as desigualdades sociais entre homens e mulheres, remetendo-as, geralmente, às características biológicas” (LOURO, 1997, p.20). Porém, deve-se levar em conta o conceito de gênero no seu mais profundo significado, ou seja, a “construção social e histórica produzida sobre as características biológicas” (LOURO, 1997, p.22).

Ao se atentar para estudos como os de Judith Butler (2003), que tratam da performatividade do gênero, constata-se que ninguém pertence a um de-

terminado gênero, mas que se é mantido em posicionamentos masculinos e femininos, “supondo por um momento a estabilidade do sexo binário, não decorre daí que a construção de ‘homens aplique-se exclusivamente a corpos masculinos, ou que o termo ‘mulheres’ interprete somente corpos femininos” (BUTLER, 2003, p.24). A autora defende que o conceito de gênero é culturalmente formado, mas também adverte que é do ser humano que advém a escolha segundo as determinações desses gêneros.

Dessa maneira, considera-se “gênero como constituinte da identidade do sujeito” (LOURO, 1997, p.24), que já foi discutida como instável e em constante mudança, pois “práticas e instituições ‘fabricam’ os sujeitos” (LOURO, 1997, p.25) e constroem sobre eles papéis de identidade de gênero e identidade sexual, que, segundo Foucault (1988), são construções vindas da disseminação do discurso do sexo e da sexualidade eclodido do século XVIII. Esses discursos pregam o controle do indivíduo e de sua sexualidade por meio do “policiamento” das concepções normativas de sexo, ou seja, a “necessidade de regular o sexo por meio de discursos úteis e públicos” (FOUCAULT, 1988, p.31). Tais concepções fundamentam a forma conhecida de dicotomia entre o ser masculino e o ser feminino, bem como, as relações heterossexuais monogâmicas como únicas, negando todas as outras formas e os sujeitos que não se enquadram na mesma, com discriminação:

Toda essa atenção loquaz com que nos alvoroçamos em torno da sexualidade, há dois ou três séculos, não estaria ordenada em função de uma preocupação elementar: assegurar o povoamento, reproduzir a força de trabalho, reproduzir a forma das relações sociais; em suma, proporcionar uma sexualidade economicamente útil e politicamente conservadora? (FOUCAULT, 1988, p.44).

Essa afirmação de Foucault revela que, por meio de condicionamentos, homens e mulheres são submetidos a mecanismos de controle que a sociedade estabelece como padrões, ou seja, gestos, falas e posturas que são apropriados a cada gênero. Na análise aqui proposta, estes fatos são evidenciados na delicadeza com que as princesas *Disney* são retratadas: seus corpos magros e frágeis, a beleza, a doçura, o promissor casamento heterossexual, entre outras qualidades que se tornaram o referencial de muitas garotas e acabam por ser o ápice do que estas entendem por ser mulher e por feminilidade.

O reforço da mídia, bem como, de outras instituições, reafirmam, paulatinamente, a categórica distinção entre os sujeitos, através de diversos

mecanismos infiltrados de forma simbólica, ao reproduzirem imagens, desigualmente representadas, que colocam a figura feminina em desvantagem nos papéis estabelecidos. Ao tratar da perspectiva simbólica, Bourdieu, com base em seu conceito de *habitus*, afirma que:

O efeito da dominação simbólica (seja ela de etnia, de gênero, de cultura, de língua etc) se exerce não na lógica pura das consciências cognoscentes, mas através dos esquemas de percepção, de avaliação e de ação que são constitutivos dos *habitus* e que fundamentam, aquém das decisões de consciência e dos controles da vontade, uma relação de conhecimento profundamente obscura a ela mesma. Assim, a lógica paradoxal da dominação masculina e da submissão feminina, que se pode dizer ser, ao mesmo tempo e sem contradição, espontânea e extorquida, só pode ser compreendida se nos mantermos atentos aos efeitos duradouros que a ordem social exerce sobre as mulheres (e os homens), ou seja, às disposições espontaneamente harmonizadas com esta ordem que as impõe (BOURDIEU, 2003, p.50).

Tais considerações admitem que essa instituição, a indústria cinematográfica de animação, adota, determinadamente, uma posição de gênero, de classe, de orientação sexual, de etnia, entre outras, que busca seguir. Tal fato, imposto sobre o indivíduo, é considerado por Bourdieu (2003, p.46) como violência simbólica, pois há um “produto de trabalho incessante (e, como tal, histórico) de reprodução”, que faz com que tais categorias e ensinamentos, aplicados à sociedade, sejam vistos como naturais, comuns.

A invisibilidade à qual as mulheres foram relegadas durante anos, que compreende a falta de representatividade nas ciências, nas artes, em cargos de poder e na mídia, atualmente, cede espaço a um campo de estudos voltado para as questões femininas e de identidade da mulher na contemporaneidade. Tal cenário busca romper com ensinamentos tidos como verdades absolutas, que embutem estereótipos de dona do lar, de esposa, mãe, frágil, emocional, delicada, bela, jovem, entre tantos outros atributos.

Merida, a personagem aqui analisada, é a prova dessa mudança, pois não é frágil, delicada, indefesa, e seus modos, gestos e falas são espontâneos, embora seu corpo esteja condicionado às exigências sociais. Os vestidos rodados de princesa também são usados por Merida, porém, são transformados conforme sua necessidade, assim, a personagem consegue ser bela e guerreira a seu próprio modo, seus cabelos revoltos e sua fala decisiva evidenciam



a busca por um destino em que possa fazer escolhas e não ser condicionada por imposições externas. Essa é a característica de individuação da personagem, que vem ao encontro das mudanças ocorridas na sociedade atual.

Dessa forma, como um novo modelo de representação da figura feminina vem se estabelecendo na sociedade, tendo em vista que esta construção é totalmente mutável e dinâmica, a indústria cinematográfica tem buscado subverter as desigualdades das posições subordinadas que as mulheres vêm exercendo na sociedade ao longo da história. De modo a romper com características, fundamentalmente, associadas ao feminino, a animação “Valente” se utiliza de técnicas e estratégias de enredo e desenvolvimento da figura personagem para explorar as múltiplas possibilidades de construção da identidade feminina.

## PRINCESAS DA DISNEY: DAS SOMBRAS DA SUBMISSÃO AO ESTRELA DO AUTOGOVERNO

Valente, primeiro filme de animação do estúdio Pixar, que se tornou integrante do grupo Walt Disney Company, a partir de 2016, constitui a primeira animação feita, exclusivamente, pela Pixar a ser protagonizada pelo gênero feminino. Outro fato curioso é que a direção e a criação do filme são de responsabilidade de Brenda Chapman, a primeira mulher a exercer tal função nos estúdios.

O filme inicia-se com Merida, ainda criança, e sua mãe brincando juntas; seu pai entra em cena e presenteia a filha com um arco, objeto incomum para uma princesa. Sua mãe, que tem estabelecido, em si, conceitos tradicionais das posturas femininas, adverte sobre tal presente, afirmando que Merida “é uma dama” e não deveria possuir objeto tão masculino, voltado para atividades físicas inapropriadas para as mulheres.

Um começo incomum para uma animação de princesas, ao compararmos Merida tanto com Branca de Neve quanto com Cinderela, princesas tradicionais da Disney, que têm, como atividade primordial em suas vidas, apenas os afazeres domésticos e

a incansável busca por um casamento próspero:

Celebrando o poder do sentimento sobre a mulher, definindo-a pelo amor, os modernos legitimaram seu confinamento na esfera privada: a ideologia do amor contribuiu para reproduzir a representação social da mulher naturalmente dependente do homem, incapaz de chegar a plena soberania de si. (LIPOVETSKY, 2000, p.24).

Essas características evidenciam o contraste da sociedade que fervilhava em pleno século XIX, que estabelecia os papéis tradicionais de gênero<sup>3</sup>, segundo os quais, as tarefas domésticas eram voltadas às mulheres, e os homens ficavam com o trabalho duro fora de casa, que era considerado um trabalho mais profissional. Dessa forma, “A relação homem-mulher caracteriza a oposição entre privado e público. Essa posição [...] subordina uma identificação muito geral das mulheres com a vida privada e dos homens com a vida pública” (FERREIRA; NASCIMENTO, 2002, p.102). Em “Branca de Neve e os sete anões”, isso é demonstrado quando os anões se espantam com o serviço doméstico,

o que corrobora a ideia de que o masculino não estava ligado ao ambiente familiar, ou quando “Cinderela” tem, como única forma de contato social fora de casa, o baile da corte. Já a protagonista, aqui analisada, subverte tais papéis de mulher e da relação com o mundo privado, ao apresentar personalidade diferente e um espírito aventureiro, o que é constatado, até mesmo, em sua descrição no site Disney, que assim a apresenta: “Merida é uma Princesa de nascença e uma aventureira de espírito. Ela passa seus dias praticando arco e flecha, cavalcando seu cavalo Angus, e explorando o mundo a sua volta. Ela ama sua família, mas quer controlar seu próprio destino” (disponível em <<http://princesas.disney.pt/merida>>, acesso em 16 de junho de 2016).

Ao se estabelecer um paralelo entre as animações analisadas, é perceptível a carga simbólica que esses filmes carregam, pois apresentam elementos mágicos, bruxas e animais que são componentes determinantes da trama. Em Valente, o encontro de Merida com a magia acontece logo nas primeiras cenas, quando ela vai buscar a flecha de seu arco na floresta e lá encontra uma luz azul mágica que segue

3 É importante considerar que embora, nesse período, predominasse a representação feminina de maneira passiva e associada ao ambiente doméstico, já existia desde o século XVIII a organização de lutas feministas, que tomaram corpo a partir do século XIX, e que se organizavam na busca por reivindicar direitos e uma posição de destaque para as mulheres. Desse modo, podemos caracterizar o movimento feminista como sendo associado à formação da sociedade moderna e que desde seus primórdios contribui, através de diferentes práticas e orientações teóricas, para uma profunda reflexão sobre as contradições de nossa sociedade. Para ter maiores informações sobre o processo de construção da luta feminista, recomendasse a leitura do artigo de Oliveira e Cassab (2014).

sem temor algum.

Conforme análise desenvolvida, em “Cinderela”, por exemplo, esse momento mágico pode ser comparado com ao da aparição de sua fada madrinha. O beijo mágico de Branca de Neve e a transformação de Ariel em humana são símbolos determinantes, pois são momentos que “dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação, e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter” (BETTELHEIM, 1980, p.32).

Em *Valente*, Merida, já com 15 anos de idade, apresenta sua família, seu pai e seus irmãos. Neste momento, a personagem tem consciência de sua condição na sociedade e sente, sobre si, a cobrança indireta que é exercida sobre as mulheres, o que pode ser comprovado em sua fala: “*eles podem fazer qualquer coisa* (referindo-se a seus irmãos), *eu nunca posso fazer nada*”; e quando se queixa, ironicamente, de sua triste realidade: “*Eu sou a princesa, eu sou o exemplo, eu tenho deveres, responsabilidades, expectativas, minha vida inteira foi planejada, me preparando para o dia em que me tornarei... Bom... A minha mãe!*” (5min e 35seg).

Neste exato momento, surge, na trama, um entrave, dessemelhante em Branca de Neve, Cinderela e Ariel: na primeira animação há uma relação problemática entre duas mulheres, uma representada como linda e jovem e outra, como uma mulher mais velha, ciumenta e malvada; em Cinderela, configura-se uma rivalidade fraternal, na qual, uma figura feminina é humilhada e menosprezada diante de outras; e, por fim, Ariel que luta com uma bruxa má, sua rival na competição por um amor. Estas animações são, fortemente, postuladas pela rivalidade do mundo feminino.

*Valente*, diferentemente, apresenta algo relacionado a conflitos de gerações, pois a mãe de Merida, Elinor, carrega, em seu interior, uma imagem pré-concebida do que é ser mulher, assim, acredita que sua filha deve se adequar a ela. A mãe, dessa forma, tenta construir sobre Merida a representação da mulher ideal, ao passo que, em cada atitude de Merida, Elinor tenta impor as maneiras adequadas de um bom comportamento: “*Uma princesa deve mostrar conhecimento sobre seu reino... Uma princesa não ri assim, não enche muito a boca, deve cedo levantar, deve ter compaixão, é paciente, cautelosa, asseada e acima de tudo uma princesa busca a... Bom... A perfeição!*”. (6min 15seg).

Tal fala enuncia, mais uma vez, a geração em

que Elinor encontra-se determinada, pois seu modo de pensar e agir assemelha-se ao de 79 anos atrás, que foi evidenciado em Branca de Neve, mas também nas visões categóricas dos anões, e que denuncia a representação das concepções de décadas de machismo e patriarcalismos embutidos na sociedade. Em “*Branca de Neve e os sete anões*”, por exemplo, quando descobrem que o monstro que invadiu a pequena casa se trata de uma mulher, os sete anões dialogam entre si e suas falas são taxativas, pois exprimem muitas imposições em relação à figura feminina e estas carregam representações de suas crenças e vivências pessoais.

Ao se atentar, por exemplo, a fala do anão Mestre é de surpresa, porém, imparcial, o que denota seu nível de conhecimento maior do que o dos demais: “*Ora é uma moça!*”; Atim afirma que “*Ela é um bocado bonita...*”; Dengoso exprime que “*Ela é belíssima, parece até um anjo.*”, fazendo, dessa forma, referência à sua personalidade teatral, desse modo, atribui à personagem uma representação com características de sedução equivalentes às de sua personalidade. Por último, a afirmação, “*Ela é mulher e as mulheres são falsas cheias de sortilégios!*” (35min 20seg), de Zangado, exprime bem os valores preconceituosos e machistas de toda a sociedade e a objetificação da figura feminina. Não seria diferente, se levarmos em conta que o anão Zangado apresenta uma personalidade paranoide, que se sente ameaçada por perigos que são desconhecidos e, no caso, seriam as mulheres (SILVA, SILVA, 1999). Dessa forma, Branca de neve está sendo avaliada de acordo com os padrões estéticos desses personagens e submetida a designações adjetivas por eles estabelecidas, na função de purificá-la, tal como a mulher deveria ser representada (FERREIRA; NASCIMENTO, 2002).

Dessa forma, a personagem de *Valente* luta contra essas imposições e determinações, pois afirma que tem um dia que ela “*não precisa ser uma princesa, nada de lições, nem expectativas, um dia onde qualquer coisa pode acontecer, um dia em que posso mudar o meu destino*” (6min 55seg). Ela demonstra, nesse momento, uma semelhança com personagens que indicam um novo modo de representar o feminino e seus anseios. Merida busca sua liberdade e autonomia, e tal configuração foi prenunciada em 1989, em “*A pequena sereia*”, quando Ariel discute com seu pai sobre suas vontades e desejos de explorar o mar e conhecer o mundo dos humanos. Essa animação já anunciava a temática do conflito de



gerações como questão relevante, contudo, a personagem Ariel continua submissa a uma figura masculina, como seu pai ou quando se transforma em humana e anseia por um amor romântico.

Essas estruturas demonstram uma diferenciação na apresentação feminina em relação aos filmes, se levarmos em conta os aspectos históricos da época, enunciados por Gonçalves (2006), que ressalta tal ressignificação como resultado da nova postura do feminismo que floresceu nos anos de 1960, momento em que se vivenciou uma fase mais estável de luta de classes e por igualdade de gênero, herança do pensamento marxista que afluía na sociedade. Na década de 70, também houve uma grande proliferação de estudos sociais sobre as mulheres e sobre a questão do trabalho fabril, como forma de arrecadação de capital para a sociedade de consumo que se estabelecia. Atrelado a isto, desenvolveu-se uma luta cotidiana de resistência das mulheres, a qual assumiu proporções políticas e foi salientada, de forma indireta, nos trabalhos de E. P. Thompson:

Ainda que o historiador inglês não estabeleça as mulheres como objeto de suas análises, ao dedicar em sua obra, atenção às manifestações cotidianas de resistência dos segmentos populares, acaba por salientar a participação das mulheres no espaço público, quando as identifica como liderança nos motins de século XVIII, em especial aqueles conhecidos como food riots (revolta de fome), retirando-as do confinamento do espaço doméstico a que pareciam condenadas por mais de um século de tradição historiográfica (GONÇALVES, 2006, p.60)

Dessa forma, mesmo não sendo maioria na história e na política, as mulheres começavam a ter uma base de poder dentro das comunidades e da história em que estavam inseridas. Como forma concreta de mudança nos rumos das animações, em “*Valente*”, apresenta-se um momento no qual a personagem tem possibilidade de ser quem ela realmente é. Longe das regras seus pais, ela escala montanhas, brinca com seu arco e flecha e explora a natureza, em atividades que antes eram representadas como “tipicamente masculinas”. Toda esta cena é acompanhada da trilha sonora, que, mais uma vez, evidencia a inovação das animações das princesas. A música de “*Valente*” insinua um tom de liberdade e coragem, o que torna a cena extremamente incentivadora:

Ventos frios me chamando; Vejo o céu azul brilhar; As montanhas sussurrando; Que pra luz vão me levar; Vou correr; Vou voar; E o céu eu vou tocar; Vou voar; E o céu eu vou tocar; Onde os bosques têm segredos; E as montanhas imensidão; Águas guardam os reflexos; Dos tempos que

se vão; Vou gostar de cada história; Meu sonho guardarei; Como o mar e a tempestade; Valente sempre serei (MANDEL; ANDREWS, 2012, 7min 20seg).

Quando se analisa as trilhas de outras personagens, como a de Ariel, de “*A Pequena Sereia*”, pode-se perceber que a música revela uma mensagem importante, pois, embora exista uma postura aventureira e exploradora em Ariel, tal conduta não é incentivada. Tal fato fica claro em uma cena peculiar, ou seja, quando Sebastião, já submetido à posição de protetor de Ariel, tenta convencê-la de que não deve querer explorar além do que já conhece e a incentiva a manter uma postura passiva, de contentamento diante das vicissitudes, colocando obstáculos àqueles e, em especial, a Ariel, que se atreve a transgredir as regras. “Você tem aqui no fundo, conforto até demais É tão belo o nosso mundo! O que é que você quer mais?” (29min 08seg).

Na sequência, vale ressaltar a cena, em *Valente*, do jantar em família, quando Merida chega atrasada à mesa, devido às aventuras vivenciadas durante a tarde de fuga. Merida senta-se e coloca sobre a mesa seu arco e flecha, e sua mãe, mais uma vez, a adverte de que a mesa não é lugar para armas e que uma princesa nem deveria ter armas. A visão machista e arquétipos de comportamento são evidenciados também em *Cinderela*, quando a madrasta fala às filhas que se encontram discutindo: “Meninas, acima de tudo, bons modos” (28min 37seg) Tais cenas demonstram, de forma expressiva, a submissão das mulheres às mais diversas posições sociais e lugares. Nesse sentido, Silva (S/D, p.3) assinala que as “mulheres optam pela passividade, pois quem pouco faz, erra menos, e elas podem ser consideradas vitoriosas no meio social onde ser certinha é defendido como postura perfeita para a mulher.” Entretanto, mais uma vez, como quebra dessa postura de machismo, em “*Valente*”, a surpresa se faz na fala de Fergus, pai de Merida, que responde: “Princesa ou não, aprender a lutar é essencial” (10min 19seg).

Nesse momento, entra, na sala de jantar, a criada Maudi, que entrega a Elinor três envelopes selados. Ao ler o conteúdo das cartas, Elinor e Fergus, neste momento, a sós com Merida, explicam-lhe que os clãs vizinhos aceitaram o pedido de noivado com ela e que, em cada clã, um representante lutaria, nos jogos, por sua mão em casamento.

Mais uma vez, evidenciam-se, nos contos de fada das animações, a semelhança no sentido de imposição do casamento às mulheres, que se encon-

tram predestinadas a um casamento próspero e são, coercitivamente, instruídas por seus pais a seguirem um padrão de felicidade e realização, na “convicção burguesa de que, conquistando um casamento, filhos e segurança de um lar, uma mulher não teria nada mais a querer.” (FERREIRA; NASCIMENTO, 2002, p.15). Assim, a única projeção de futuro para as mulheres seria por meio da ascensão social pelo casamento. Um referencial disto está em “Cinderela”, que vive esperançosamente:

A espera do príncipe que cobrira seus pés e a espera pelo homem que através do ato sexual a transformará em princesa de verdade, concretizando sua fantasia. Esse é o modelo arcaico e modelador da moça: expectativa de um casamento feliz. (SILVA, S/D, p.3).

Merida, espantada, recusa-se a casar, assim, ela e sua mãe discutem. Elinor adverte que uma princesa não deve levantar a voz e que ela se preparou a vida toda para isso. Revoltada com seu destino, ela sai da mesa e afirma: “*Não foi para isto que você me preparou por toda a vida, não vou aceitar isso, não pode me obrigar!*” (12min 37seg).

Como em outras animações, fica evidente o tradicionalismo embutido na sociedade, além disso, essa cena de “*Valente*” é muito parecida com uma de a “*A pequena sereia*”, quando Tritão, pai de Ariel, realiza um concerto com as filhas para a apresentação de Ariel à sociedade. Tal costume evidencia o conservadorismo patriarcal da sociedade marinha, pois os nobres apresentam à elite, em um baile, as filhas, que estão prestes a se tornarem “mulheres”, como promissoras esposas e mães. Esse costume aparece também em “*Cinderela*”, quando as donzelas devem comparecer a um baile real em busca de um casamento com o príncipe.

Merida, triste por seu destino, encontra-se no quarto e, diferente de outras princesas, não está chorando por sua infelicidade, mas agredindo a madeira da cama com sua espada. Sua mãe vai até o quarto e, para tentar conformá-la de seu destino, conta-lhe a lenda dos quatro irmãos que tiveram o reino arruinado pelo egoísmo do primogênito. Além disso, avisa Merida de que lendas são lições que carregam a verdade, dessa forma, tenta coagir a filha a aceitar o casamento arranjado. Entretanto, Merida não quer se casar, quer sua liberdade e afirma que não está pronta.

Chega o dia das competições e os clãs aportam de navio, simultaneamente, na animação. Elinor pre-

para Merida para se apresentar a todos: amarra sua cintura, coloca seus cabelos cobertos por uma peça de tecido e, sobre ele, uma tiara e um brasão. Além disso, adverte-a de que deve sorrir sempre. Merida sente-se desconfortável com as vestes femininas cheias de privações. Esta cena evidencia os preparativos aos quais as mulheres estão submetidas há séculos, que as incentiva a desenvolver uma vaidade precoce. Quem não se encantaria com o momento em que Cinderela deixa de ser uma pobre criada e se torna linda e confiante por meio de vestimentas e objetos de luxo, como um sapato de cristal?!

Se considerarmos a imagem da fada madrinha vemos como é possível que um desejo (ir ao baile) pode atuar no interior a ponto de transformar elementos cotidianos em alavancas para outras vivências na menina que ouve e reproduz essa história. O desejo de ir ao baile nada mais é, que o desejo de relacionar-se com o social, para isso ela fantasia transformando abóboras e ratos em ricos ornamentos, é a fase em que a menina veste um personagem para ser aceita no grupo. No conto, Cinderela/Borracheira tem prazo determinado para viver esta fantasia assim como esse personagem que a menina cria tem prazo e tempo certo para existir (SILVA, S/D, p.3).

O incentivo à vaidade está presente também em “*Branca de Neve e os sete anões*”, pois, em uma das cenas da animação, há a famosa consulta ao espelho mágico, quando a madrastra demonstra rivalidade de poder não ser tão bela quanto Branca de Neve. Além disso, em “*A pequena Sereia*”, quando Ariel tenta encontrar alternativas para conseguir seu objetivo de estar perto do mundo humano e, conseqüentemente, de seu amado príncipe, vai até a bruxa dos mares, Úrsula, que desenvolve uma poção que a torna humana por três dias, porém, como pagamento, ela teve que entregar sua voz, assim, não pode falar e nem cantar. Surpresa, ela manifesta que, sem voz, não sabe como fará para conquistar o príncipe, mas a bruxa responde que sua aparência é mais importante, seu belo rosto e a também o poder de sua linguagem corporal. Dessa forma, são ressaltados os valores estéticos e sexuais das mulheres como suficientes para que estas possam conquistar qualquer pessoa, em detrimento das virtudes morais, pois:

O homem abomina tagarelas, garota caladinha ele adora, se a mulher ficar falando o dia inteiro e fofocando, o homem se zanga diz adeus e vai embora. Não vá querer jogar conversa fora, que os homens fazem tudo para evitar. Sabe quem é

mais querida?! É a garota retraída... E só as bem quietinhas vão casar (MENKEN; ASHMAN, 1989, 43min 07seg).

Estas histórias refletem uma cobrança da sociedade, ou seja, que a mulher deve buscar ser bela e divina, pois “nos séculos XV e XVI instalou-se um processo excepcional de dignificação da aparência feminina, de celebração de sua supremacia estética, do qual somos os herdeiros diretos” (LIPOVETSKY, 2000, p.144). Tais características são recorrentes em nossa sociedade e o culto à beleza, imposto, principalmente, às mulheres, está atrelado, na sociedade pós-moderna, a um valor puramente estético e sexual.

É importante ressaltar também outro aspecto que se faz presente em *Valente*: quando os jovens primogênitos dos clãs, que serão os competidores dos jogos, se apresentam, e Elinor anuncia a todos que “*apenas o primogênito de cada um dos grandes líderes pode ser apresentado como campeão. E, assim, competir pela mão da princesa de Dunbroch. Para conquistar essa bela donzela eles devem provar o seu valor através de sua força e habilidade nos jogos. É de costume que o desafio seja determinado pela própria princesa*” (22min 48seg). Nessa hora, Merida encontra esperança de mudar seu destino e escolhe como desafio da competição a atividade do arco e flecha.

Em um campo, os desafios começam e o primeiro primogênito, de aparência robusta, acerta somente a extremidade do alvo; o segundo, de cabelos longos e extremamente convencido, acerta próximo ao alvo, e o terceiro, baixinho e menos inteligente, por um ato de sorte, acerta o alvo em cheio. Nesta hora, antes que seja anunciado o noivado, Merida, encapuzada, atravessa o campo, finca seu estandarte na terra e, em uma fala corajosa, comunica a todos: “*Eu sou Merida, primogênita descendente do clã Dunbroch, e pela minha própria mão eu vou lutar*” (26min 05seg). Rasga as roupas de princesa para ter comodidade ao invés de beleza e, rapidamente, acerta todos os alvos no centro, ganhando a competição.

Sua mãe, após presenciar o que seria, para ela, uma vergonhosa cena, carrega a filha para o quarto, onde começam a discutir. Em um dramático episódio, elas brigam e, com a espada na mão, Merida afirma que nunca será igual sua mãe, alegando preferir morrer a viver como ela. Nesse momento, rasga uma tapeçaria que Elinor construía há dias. Elinor, inconformada com os modos de sua filha, responde, gritando: “*Você é uma princesa e espero que haja*

*como tal*” (28min 18seg), em seguida, apanha o arco de Merida e joga-o em uma fogueira.

Semelhante é a famosa cena de *Cinderela*, em que o rei ordena que encontrem a moça cujo pé sirva no sapatinho, pois é essa quem o príncipe procura. A notícia espalha-se por toda a cidade e a madrasta tenta convencer as filhas a experimentarem o sapato perdido, avisando-as para que não deixem escapar a grande oportunidade: “*Minhas filhas lembrem-se bem, não terão outra chance. Não falhem!*”, (64min 45seg). As duas filhas provam o sapato e tentam, insistentemente, fazê-lo servir em seus pés. Um fato curioso encontra-se nesta cena:

Na maioria das versões de *Borracheira* ocorre um incidente estranho: as irmãs mutilam os pés para que eles caibam no sapatinho. Embora Perrault exclua este fato, de acordo com Cox, ele aparece em todas as ‘*Borracheiras*’, com exceção das que derivam de Perrault e pouquíssimas outras. Podemos encarar este incidente como expressão simbólica de alguns aspectos do complexo de castração feminino (BETTELHEIM, 1980, p. 307).

Outra semelhança ocorre em uma cena dramática de “*A pequena sereia*”, quando Tritão, com uma visão castradora, chama a atenção de Ariel aos perigos de ser vista por humanos, além de dizer que não gostaria que sua filha mais jovem fosse fisgada por um deles. Tritão briga com Ariel por sua negligência em relação aos estudos do coral, realizados pelo caranguejo Sebastião, e a proíbe de ir à superfície. Ela tenta impor sua voz e alega ter maturidade suficiente para realizar suas próprias ações e escolhas, apresentando um comportamento de rebeldia, semelhante ao de Merida. Tritão, porém, como forma de restringir as escolhas e dominar as atitudes de Ariel, impõe-lhe a posição passiva de filha de uma família tradicional, pois, em seu discurso opressor e negligente, adverte: “*Não use esse tom de voz comigo, mocinha! Enquanto viver nos meus mares obedecerá minhas ordens*” (12min 57seg). Além disso, como forma de colocar Ariel sob seu severo controle, Tritão ordena que Sebastião vigie todos os seus passos.

Nesses trechos, observa-se que a cobrança que a sociedade instaura sobre as mulheres tem origem no seio familiar e é gerada pelas pessoas mais influentes na vida das mesmas, suas mães e seus pais. É nesse contexto que se inserem as crises das adolescentes Ariel e Merida, com suas vontades de independência, em um momento de passagem para a vida adulta. Tal fato reflete a busca das princesas por sua identidade, que desejam construir longe de seus pais, suas regras e imposições. Nesse sentido:



Muitas adolescentes, nesse momento de passagem, perdem a voz, permanecem subjugadas a uma posição de não autorização interna, numa posição de a-sujeitadas a um outro que decifre seu enigma. Ou de outro modo, devido às dificuldades relacionais internas e externas permanecem numa posição de submissão (ENGLEITNER, 2007, p.208).

Merida foge pela floresta em prantos, em alta velocidade, com seu cavalo Angus, que, de repente, pára e Merida é lançada, bruscamente, no chão. Ao observar a seu redor, ela percebe que se encontra em um local de ritual sagrado, com pedras irregulares fincadas no chão, formando um círculo. De repente, avista, na mata fechada, uma luz mágica azul, a qual começa seguir sem temor. Mais uma vez, a personalidade de Merida se sobrepõe à de outras princesas, pois ela é corajosa e destemida.

Ao se encontrar em uma mesma situação, perdida em uma floresta obscura, com grandes perigos, animais e árvores assustadoras, Branca de Neve foge amedrontada. Num delírio de pânico, cai no chão em prantos. Sozinha, busca a companhia dos animais, e encontra neles figuras companheiras de sua triste jornada. Já Ariel, personagem da animação “A pequena sereia”, demonstra uma personalidade própria, diferente das irmãs e princesas como Branca de Neve e Cinderela, mais associadas a figuras passivas. Ariel, uma adolescente de 16 anos, encontra-se com Linguado, seu amigo peixe, explorando o fundo do mar e navios naufragados. Tal cena evidencia sua curiosidade e amor pelo mundo dos humanos, ela é corajosa e explora as profundezas do mar sem temer seus perigos, fugindo de tubarões e indo até os lugares mais remotos e escuros do oceano.

Todas essas cenas evidenciam as aventuras das personagens, que estão sempre na companhia de animais, tal característica é típica dos contos de fada, pois como:

[...] a criança é egocêntrica, espera que o animal fale sobre coisa que são realmente significativas para ela, como fazem os animais nos contos de fadas, e de maneira como a própria criança fala com seus pertence ou animais de brinquedo (BETTELHEIM, 1980, p.60).

Outro ponto a ser analisado, nessas animações, é a mudança que estes animais-companheiros sofrem ao longo dos anos, até chegar em *Valente*. De animais frágeis, como passarinhos, em Branca de Neve, ratinhos, em Cinderela, um pequeno peixe e um caranguejo, em Ariel, evoluem até a personificação de um grande cavalo, com Merida. Esse fato representa a evolução interior da força dessas mu-

lheres, bem como, sua forma, agora destemida, de enfrentar o mundo.

Em sua aventura pela floresta, Merida encontra uma velha casa e lá uma vendedora de objetos artesanais, na verdade, uma bruxa, que, muito irritada, tenta expulsá-la de sua loja. Ela, rapidamente, tem a ideia de comprar todos os objetos da loja em troca de um feitiço que mude sua mãe e seu destino.

Essa cena evidencia que Merida tenta, de todas as formas, não ser vítima de uma realidade que não quer para si, assim, ao invés de adotar uma postura passiva, conformada com as imposições de sua família, luta da maneira que lhe é possível. Merida prova ser uma princesa diferente, ao passo que Branca de Neve é passiva em todos os acontecimentos do filme: é vítima de sua madrasta, refém de um caçador, submissa aos sete anões e somente se liberta da morte pela atitude heroica de um príncipe.

Cinderela, por sua vez, após ser humilhada por sua madrasta e pelas irmãs, que a impedem de ir ao baile, corre para o jardim para chorar. Nesta cena, a semelhança de postura entre ela e Branca de Neve retrata uma posição que demonstra a submissão diante das vicissitudes enfrentadas. Cinderela, porém, resguarda, em si, uma atitude diferenciada, de um poder oculto prestes a nascer. “A Gata Borralheira representa, não só por esses conflitos, mas também pela forma que lida com eles, a menina descobrindo-se, a mulher despertando de sua passividade, embora, parte dela sustente um padrão, onde o feminino deve se manter passivo” (SILVA, S/D, p.2). Ariel, que já projeta as características de Merida, desobedece ao pai, conhece seu futuro príncipe e também vai atrás de uma bruxa, que possa resolver sua impossibilidade de se tornar humana.

Ao chegar em casa, Merida oferece à sua mãe um doce enfeitado que a bruxa havia preparado. Como forma de fazer as pazes, Elinor prova o doce e, para a infelicidade de Merida, ele demora para fazer efeito, mas, por fim, acaba por transformar sua mãe em uma terrível urso. Conforme as advertências da bruxa, ao segundo nascer do sol, a transformação se tornaria permanente, a não ser que se consiga decifrar as palavras proferidas pela bruxa em forma de enigma: “*Sina alterada, olhe sua alma, remende a união por orgulho separada*”. (49min 55seg).

Longe do castelo, para proteger Elinor de todos, Merida demonstra, mais uma vez, ter atitude diferente diante das adversidades. Ela usa suas habilidades para ajudar sua mãe a encontrar um café da manhã, a ensina a caçar peixes no rio, encontrar

água limpa, e assim se divertem na natureza. Neste momento, Merida comprova suas habilidades, não para o artesanato como sua mãe, ou para a limpeza doméstica, como Branca de Neve e Cinderela, mas para atividades físicas, sendo melhor até que os homens que se apresentam na animação.

Ao acharem novamente a luz mágica, Elinor e Merida se encaminham para um abandonado reino distante, de quatro irmãos que eram uma lenda por todo o povoado, e que Elinor havia mencionado a Merida. Lá descobrem que tal feitiço já havia acontecido com o primogênito desses irmãos, que teve um final triste ao se tornar urso para sempre. Merida descobre, então, o que ela e sua mãe devem fazer para evitar que Elinor se torne uma ursa de forma permanente.

A preocupação em servir e proteger seus familiares evidencia-se em diferentes momentos do filme, mas, principalmente, quando Merida, para salvar sua mãe, se mostra valente e destrói portas, quebra janelas, foge de seu pai e dos demais clãs e reconstrói a tapeçaria, símbolo da desunião entre mãe e filha. Já na floresta, onde todos se encontravam para matar Elinor, ao pensar tratar-se do terrível Mordu, o primogênito dos quatro irmãos da lenda, Merida trava uma luta de espada com seu pai, na tentativa de proteger sua mãe da morte. Cinderela, possuidora de uma personalidade bondosa, também se desdobra para servir as irmãs e a madrasta, que retribuem tratando-a como serviçal. O cenário de intriga entre as irmãs inclusive retrata uma crença vigente em nossa sociedade: “O que existe é uma competição constante, claro que isso é um exagero, mas não se pode fechar os olhos para a tendência de competição existente nos relacionamentos entre as mulheres” (SILVA, S/D, p.1). Assim, Bettelheim assinala que:

Em nível consciente, a maldade da madrasta e das irmãs adotivas é suficiente como explicação para o que sucede com Borralheira. A trama moderna centraliza-se na rivalidade fraterna; a madrasta degrada Borralheira pela simples razão de que deseja promover suas próprias filhas; e a maldade das irmãs deve-se aos ciúmes que sentem de Borralheira (BETTELHEIM, 1980 p. 290)

Merida, com suas atitudes, busca se reconciliar com a mãe, enquanto, em outras animações, o que triunfa é o ódio e a rivalidade entre familiares. Ao nascer do sol, Merida consegue encobrir sua mãe com a tapeçaria remendada, no entanto, não há efeito e Elinor transforma-se em uma ursa por completo, seus olhos já não carregam humanidade e senti-

mentos e Merida debruça-se sobre ela em prantos. Com sentimento de culpa, ela pede perdão à mãe: “*Sempre esteve ao meu lado, você nunca desistiu de mim, eu quero você de volta*”, (1h 21min 09seg), em uma demonstração pura de amor. Quando o sol incide por completo sobre a tapeçaria, Elinor se torna humana novamente e Merida está em seus braços. Emocionadas, mãe e filha se olham e percebem que já não são mais as mesmas. Neste momento, Merida afirma: “*Você mudou*” (1h 22min 23seg), e Elinor responde, simbolicamente: “*Ah querida, acho que nós duas mudamos*” (1h 22min 25seg).

Nessas histórias, aparecem diversas situações postuladas às princesas dos contos de fada e às mudanças que elas sofrem durante as tramas. Branca de Neve, na cena final, baseada na ideologia do amor, só encontra solução para todos os seus problemas na dependência da figura masculina do príncipe. Incapaz de alcançar a plena identidade e empoderamento de si, é o ícone da princesa passiva e submissa. Em Cinderela, a animação encerra-se com a última prova da inveja e da rivalidade entre mulheres: quando a madrasta apoia sua bengala em frente aos pés do laçao que traz a almofada com o sapatinho de cristal, o mesmo cai e o sapato se estilhaça no chão em mil pedaços. Cinderela, porém, mostra que traz consigo o outro sapato integrante do par, casa-se com o príncipe e triunfa sobre a inveja das irmãs e a maldade da madrasta. E Ariel, por fim, ainda assombrada pelo fato de que “nas sociedades modernas o amor se impôs como um polo constitutivo da identidade feminina” (LIPOVETSKY, 2000, p.23), torna-se humana e se casa com seu amado príncipe, deixando todos para trás, em prol de um casamento.

A cena final de *Valente* ressalta a importância das figuras femininas que amadureceram com a trama e revelam novos modos de pensar e novas atitudes e emoções. Pelo fato de não se tratar mais de uma princesa dócil e de uma mãe invejosa e malvada, essas personagens representam as pazes com o feminino e seu modo de ser retratado na contemporaneidade. Encerra-se a animação e nada de namorados, nem casamentos, mas evidencia-se: o elo entre mãe e filha, o modo como as mulheres enfrentam as imposições a que são destinadas, a união entre mulheres e, principalmente, que o tema da história tem como foco somente Merida. Sem subterfúgios para ser respeitada, sem recompensas amorosas, sem apelos à beleza estereotipada, uma jovem, uma mulher, uma princesa que é dona de sua própria história.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebeu-se, ao se analisar os filmes, aqui discutidos, as mudanças ocorridas nas imagens de construção de gênero, propostas pela mídia cinematográfica, e a utilização do imaginário cultural dos contos de fada, para uma aposta de sucesso de cinema pela grande Indústria Cultural a que todos, hoje, são submetidos.

Compreende-se que a carga simbólica que essas animações embutem tem papel constituinte na vida de muitas crianças, pois as mensagens que carregam se sobressaem, em muitos aspectos, ao seu caráter de entretenimento. Responsabilizar tais animações, por construírem identidades de gênero massificadas, com representações femininas fúteis, que buscam apenas o amor e a vaidade, é um fato que deve ser admitido, pois, como grande Indústria, os estúdios *Walt Disney* visam ao lucro e à satisfação, mesmo que superficial, de seu público, além disso, devido ao grande alcance mundial, essas produções acabam por construir a mentalidade de gerações bem estruturada, levando em conta, é claro, aspectos de toda a bagagem histórica da sociedade patriarcalista.

No compasso das mudanças sociais que eclodem na contemporaneidade, a animação *Valente* é uma breve demonstração da proposta diferenciada em retratar como o gênero feminino tem construído seu espaço, o que se reflete no pensamento de jovens que têm lutado contra imposições sociais de casamento e de postura.

Merida e sua mãe, Elinor, vão contra os estereótipos de rivalidade feminina, de inveja e de idealização romântica do amor heterossexual das antigas animações *Disney*, dessa forma, contribuem para os debates e estudos feministas e de gênero. Essas personagens são apenas um exemplo da nova representação feminina que está sendo difundida em filmes, novelas, propagandas, entre outros meios, pois são o reflexo da mulher independente, que estuda, trabalha, está em cargos de poder e, assim, constitui a sociedade contemporânea. Merida “não é apenas mais uma personagem fictícia, mas o símbolo das novas mulheres que se rebelam contra as amarras da tradição” (TOMITA, 2012, p.63), e, neste contexto, é um novo referencial para as novas crianças que contribuirão para uma sociedade sem limitações ou imposições de gênero.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **Cultura Consumo e Identidade**. Rio de Janeiro- RJ, Editora FGV, 2006.

BETTELHEIM, Bruno. 1903 – **A psicanálise dos contos de fada** / Bruno Bettelheim. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil: 2003.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira 2003.

ENGLEITNER, Marília Nascimento. **De menina à mulher: metamorfoses do feminino**. Curso de Pós-Graduação em Psicoterapias no Contemporâneo: Instituto de Psicanálise e Transdisciplinaridade, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <<http://www.revistacontemporanea.org.br/site/wp-content/artigos/artigo176.pdf>>. Acesso em: 15 de junho de 2016.

FERREIRA, Sílvia Lúcia; NASCIMENTO, Enilda Rosendo. (Org.). **Imagens da mulher na contemporaneidade**. Salvador: NEIM / UFBA, 2002.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações**. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACAO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>>. Acesso em: 03 de fevereiro de 2016.

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.

GIGLIO, Zula Garcia (org). **Contos Maravilhosos: Expressão do Desenvolvimento Humano**. Campinas: NEP/UNICAMP, 1991.

GONÇALVES, Andréa Lisly. **História & gênero**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. DP&A Editora, Rio de Janeiro, 2006.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Pau-



lo: Senac, 2005.

LIPOVETSKY, Gilles, 1944 – **A terceira mulher: permanência e revolução do feminino** / Gilles Lipovetsky; – São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva estruturalista**. Petrópolis (RJ): Vozes, 1997.

OLIVEIRA, Laís Paula Rodrigues de; CASSAB, Latif Antônio. **O movimento feminista: algumas considerações bibliográficas**. In: Simpósio de Gênero e Políticas Públicas, 3, 2014, Londrina – Pr. Anais do III Simpósio Gênero e Políticas Públicas. UEL-PR. Disponível em meio digital: [http://www.uel.br/eventos/gpp/pages/arquivos/GT10\\_La%C3%ADs%20Paula%20Rodrigues%20de%20Oliveira%20e%20Latif%20Cassab.pdf](http://www.uel.br/eventos/gpp/pages/arquivos/GT10_La%C3%ADs%20Paula%20Rodrigues%20de%20Oliveira%20e%20Latif%20Cassab.pdf). Acesso em 26 de abril de 2017.

SILVA, Lucila Costa, **Branca de Neve e Borracheira a competição e o despertar do feminino**. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/viicnlf/anais/caderno09-06.html>>. Acesso em: 20 de abril de 2016.

**SILVA, Sérgio Salustiano da**. Identidades culturais na pós-modernidade. Um estudo da cultura de massa através do grupo Casaca. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-sergio-salustiano-identidades-culturais.html>>. Acesso em: 05 de maio de 2016.

SILVA, Waldine Viana da; SILVA, Antonio Carlos Vieira da. Um olhar diferente sobre a Branca de Neve e os sete anões – Um recurso didático sobre o funcionamento mental. R. Bras. *Enferm.* Brasília, v. 52, n. 2, p. 265-270, abr./jun. 1999. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/reben/v52n2/v52n2a13.pdf>>. Acesso em: 05 de maio de 2016.

TOMITA, Luiza. **Valente: Rompendo Tradições**. Mandrágora, v.18. n. 18, 2012, p. 53-64.

## DOCUMENTOS ELETRÔNICOS

DISNEY. Merida. <<http://princesas.disney.pt/merida>> Acesso em 16 de junho de 2016.

## MÚSICAS

MENKEN, Alan; ASHMAN, Howard. *Aqui No Mar*. Intérprete: André Filho. Dublagem BR. A Pequena Sereia, 1989.

MENKEN, Alan; ASHMAN, Howard. *Pobres Corações Infelizes*. Intérprete: Zezé Motta Dublagem BR. A Pequena Sereia, 1989.

MANDEL, Alex; ANDREWS, Mark. *O Céu Eu Vou Tocar*. Intérprete: Manu Gavassi. Dublagem BR. Valente, 2012

## FILMES

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

A Pequena Sereia (The Little Mermaid). Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: John Musker e Howard Ashman. Walt Disney Pictures, 1989. 82 min, cor.

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

Valente (Brave). Direção: Mark Andrews e Brenda Chapman. Produção: Katherine Sarafian. Pixar Animation Studios, 2012. 93 min, cor.

