

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
RÁDIO, TV E INTERNET

MELINA SIMÃO PENGO

CULTURA MIDIÁTICA E REPRESENTAÇÃO:
quebra de padrões da bruxa má no filme de animação A Pequena Sereia

Juiz de Fora

2024

Melina Simão Pengo

Cultura midiática e representação: quebra de padrões da bruxa má no filme de animação A Pequena Sereia

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Rádio, TV e Internet.

Orientadora: Fernanda Ribeiro de Salvo

Juiz de Fora

2024

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Pengo, Melina Simão Pengo.

Cultura e representação : Quebra de padrões da bruxa má no filme A Pequena Sereia / Melina Simão Pengo Pengo. -- 2024.
82 p. : il.

Orientadora: Fernanda Ribeiro de Salvo Salvo

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2024.

1. Cultura Midiática. 2. Representação. 3. Gordofobia. 4. A Pequena Sereia. I. Salvo, Fernanda Ribeiro de Salvo, orient. II. Título.

Melina Simão Pengo

Cultura e representação: quebra de padrões da bruxa má no filme de animação A Pequena Sereia

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Rádio, TV e Internet.

Aprovada no dia 3 de outubro de 2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Fernanda Ribeiro de Salvo - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^ª. Dr^ª. Kerley Winkes
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Jhonatan Alves Pereira Mata
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho a todas as meninas que cresceram com a Disney e nunca se sentiram representadas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de conclusão desta etapa aos meus pais, que sempre me incentivaram a fazer o que eu gosto e correr atrás dos meus sonhos. Agradeço os meus amigos que estiveram comigo desde o início, por me darem força para continuar e meu namorado Matheus por me lembrar todos os dias que eu sou inteligente e capaz. Agradeço também a todos os professores que trabalharam comigo nesses últimos 5 anos, que me ajudaram a confiar no meu potencial. Em especial, a minha orientadora Fernanda, que mesmo sem ter me dado aula, embarcou nessa jornada comigo e segurou minha mão em cada etapa do processo. E por último e não menos importante, a minha amiga Bianca, que me ajudou na correção ortográfica do texto.

RESUMO

Esse trabalho foi realizado com o objetivo de estudar a construção da vilã Úrsula, do filme *A Pequena Sereia* (1989). Para isso, foi preciso primeiro observar o padrão Disney de protagonistas e vilões e perceber de onde vem a imagem da bruxa conhecida atualmente. Depois, foi preciso entender como surgem as representações, e como o cinema e a grande mídia são usados para construir o imaginário popular. Em seguida, foi apontado o que é a obesidade e a gordofobia e qual é o lugar das pessoas gordas, principalmente mulheres, em diferentes áreas, como a moda, o cinema e as redes sociais. Além disso, foi compreendido o que é a linguagem do cinema, como ela funciona e o que seus elementos significam em uma narrativa. Por fim, foi feita uma análise dos momentos da Úrsula, no filme *A Pequena Sereia*, sob a ótica da linguagem cinematográfica e, pensando na conexão com os primeiros capítulos, foi concluído que, apesar de ser uma bruxa estereotipada, ela é uma mulher gorda que foge do padrão das representações midiáticas.

Palavras-chave: cultura midiática, representação, gordofobia, *A Pequena Sereia*.

ABSTRACT

This work was carried out with the aim of studying the construction of the villain Ursula, from the film *The Little Mermaid* (1989). To do this, it was first necessary to observe the Disney pattern of protagonists and villains and understand where the image of the witch known today comes from. Afterwards, it was necessary to understand how representations arise, and how cinema and the mass media are used to build the popular imagination. Next, it was highlighted what obesity and fatphobia are and the place of fat people, especially women, in different areas, such as fashion, cinema and social media. Furthermore, it was understood what the language of cinema is, how it works and what its elements mean in a narrative. Finally, an analysis was made of Ursula's moments in the film *The Little Mermaid*, from the perspective of cinematographic language and, thinking about the connection with the first chapters, it was concluded that, despite being a stereotypical witch, she is a fat woman that deviates from the standard of media representations.

Keywords: media culture, representation, fatphobia, *The Little Mermaid*.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	CAPÍTULO UM - DISNEY E REPRESENTAÇÕES: Criação e perpetuação de estereótipos.....	12
2.1	O papel do cinema na criação de identificações e formas de subjetividade.....	16
2.2	Construção imagética das bruxas ao longo dos séculos - a malignidade como composição discursiva e histórica.....	20
2.3	O lugar das representações midiáticas na criação de valores para a vida social.....	24
3	CAPÍTULO DOIS - MÍDIA E DISCURSO: Representações e a constituição do imaginário sobre pessoas gordas.....	30
3.1	A busca incessável por um padrão de beleza inalcançável e a gordofobia na indústria da moda.....	33
3.2	O discurso da indústria cinematográfica e o poder das representações gordofóbicas.....	37
4	CAPÍTULO TRÊS - METODOLOGIA: Da linguagem do cinema às três categorias de análise do filme A Pequena Sereia.....	43
4.1	Elementos cinematográficos.....	44
4.2	As técnicas do cinema na animação.....	49
5	CAPÍTULO QUATRO - Análise da vilã Úrsula no filme A Pequena Sereia.....	53
5.1	Introdução da personagem.....	53
5.2	Conflito com a protagonista.....	60
5.3	Reviravolta do conflito.....	69
6	CONCLUSÃO.....	74
	REFERÊNCIAS	76

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho, *Cultura midiática e representação: quebra de padrões da bruxa má no filme de animação A Pequena Sereia*, nasce de uma inquietação pessoal. Como uma mulher gorda, sempre senti a falta de representatividade, seja nas produções cinematográficas em que eu não me via na protagonista bem sucedida, ou na falta de abordagem sobre um assunto tão importante quanto a aceitação do próprio corpo para pessoas gordas. E mesmo que a obesidade seja considerada uma doença, nossa existência não deveria ser reduzida ao lugar de coadjuvante a ponto de não sabermos reconhecer nosso valor enquanto indivíduos. Por isso, logo na disciplina de pesquisa em comunicação, eu sabia que queria dar voz ao meu eu interior que sempre quis ser mais.

A escolha da Úrsula não aconteceu ao acaso. Minha primeira intenção era fazer uma crítica à Disney, por dar um corpo magro às protagonistas e deixar o corpo gordo à vilã, usando a personagem como exemplo. Acontece que logo durante as minhas primeiras pesquisas, eu revisei esse filme, que é o lar da minha princesa favorita e encontrei na Úrsula muito mais do que a bruxa má que ela foi criada para ser. Apesar de ser uma bruxa estereotípica, ela também é uma mulher gorda. E quando essas duas características se fundiram, eu vi nela a primeira mulher gorda do cinema representada como um ser sensual, que não esconde seu corpo atrás de roupas largas e se recusa a ficar na sombra da protagonista magra. E a minha intenção inicial de criticar a construção da vilã, deu lugar a uma admiração e uma vontade de mostrar esse outro lado da personagem.

Pensando nisso, este trabalho precisava ser construído de maneira que fosse possível abordar a questão da influência da mídia e da construção do estereótipo, da gordofobia e ainda trazer as técnicas da linguagem do cinema para mostrar como essa representação foi feita na prática, terminando com uma análise do filme acerca dos temas abordados.

O primeiro capítulo é o embasamento teórico da pesquisa e, nele, o leitor encontrará uma contextualização sobre a Disney e seu pioneirismo na indústria de animação e sobre as características comuns na construção das princesas, no contexto histórico dos lançamentos de seus filmes. Embasada por Tânia Zimmermann e Aline Machado (2021), mostro a evolução dessas protagonistas ao longo das décadas. Em seguida, há uma contextualização do filme e, me apoiando nas autoras e em Karina Barbosa (2020), aponto as diferenças das criações das princesas e dos vilões da Disney.

Ainda neste capítulo, me sustentando principalmente em Graeme Turner (1997), Daniele Savietto (2015) e Naomi Wolf (1990), vou falar da influência da mídia na sociedade e de como sua presença no cotidiano afeta o comportamento das pessoas, seja o cinema, a televisão ou as mídias escritas, como jornais e revistas.

Na sequência, é o momento de discutir a história das representações das bruxas. Os estereótipos atribuídos à personagem Úrsula não surgiram de uma hora para outra e é preciso entender de onde eles vieram e como eles começaram. Para isso, me baseio principalmente em Silvia Federici (2023), Sônia Veiga (2023), Lucas Miranda e Wandir Imbroisi (2020) para mostrar como a perseguição contra um grupo de pessoas se transformou em uma perseguição às mulheres, e como as histórias inventadas pela Igreja para embasar sua acusação culminaram nas representações de bruxas que conhecemos desde o século passado.

Para finalizar esta etapa, é preciso mostrar como a mídia faz uso desses estereótipos para manipular uma informação e continuar mantendo seus valores conservadores na população. Para isso, me apoio majoritariamente em Stuart Hall (2016) e sua pesquisa sobre representação. Hall explica como funciona a linguagem e retoma Foucault para falar sobre o discurso e como a mídia se apropria dele para usar as representações para estabelecer e manter sua soberania como disseminadora da moral.

O segundo capítulo vai trazer discussões sobre a obesidade e a gordofobia. Ele traz dados da Organização Mundial da Saúde e do Governo Federal brasileiro sobre as consequências físicas e psicológicas da doença. Embasada por autores como Mayara Pereira (2019), Isabela Melca (2014) e Lucas Modesto, que fazem parte da autoria de pesquisas relativas à gordofobia e saúde mental, questiono a definição de saúde e reforço a importância do cuidado com as pessoas gordas como indivíduos para além de seus corpos.

A segunda parte deste capítulo é dividida em dois para mostrar, com exemplos, o espaço designado a pessoas, principalmente mulheres gordas na mídia, tanto no cinema, quanto na indústria da moda. Para isso, Leticia Isaia (2015) e Naomi Wolf (1990) são as principais referências teóricas para mostrar como surgiu o padrão de beleza moderno e como ele foi veiculado pela mídia – revistas, filmes e desfiles de moda – e imposto na sociedade. Também foram usados exemplos de cada categoria para mostrar a evolução das representações do corpo gordo nos diferentes espaços com o passar dos anos.

O terceiro capítulo retoma o caráter metodológico para abordar a linguagem do cinema, que me auxilia a criar as categorias para a análise do filme em estudo. Os principais autores usados para respaldar meus argumentos foram Jean-Claude Bernardet (1980), Marcel Martin (2005) e Jean-Claude Carrière (1998). Os três vão explicar, de forma didática, o que é a linguagem cinematográfica e seus elementos, como os planos, enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, sonoplastia e uso da cor. Cada um deles tem sua função e cada uso tem um significado, ajudando a transmitir os sentimentos da história que está sendo contada.

Como o filme a ser analisado é um desenho animado, é preciso abordar as técnicas de animação e como é feito o uso dos elementos cinematográficos nessa área. Para isso, me baseio principalmente em uma pesquisa de Flávio de Oliveira, Iuri Cardoso e Rosa Berardo (2013), retomo Karina Barbosa (2020) e cito Eva Heller (2022) para mostrar, com exemplos, como cada componente foi empregado em alguns filmes.

Pensando quais desses elementos estão mais presentes e são mais utilizados para transmitir uma mensagem nos momentos de escape da vilã aos estereótipos da mulher gorda, as três categorias de análise são criadas, sendo elas: enquadramento, cor e deslocamento da personagem e iluminação. Assim, no próximo capítulo, vai ser observado o uso do enquadramento, da iluminação, e da cor e deslocamento da personagem.

O último capítulo é o momento de analisar o filme *A Pequena Sereia* (1989) de acordo com as categorias estabelecidas. Nele, acontece a retomada dos primeiros capítulos, principalmente do terceiro, para mostrar na prática, como todas essas convenções sociais influenciaram na construção da personagem Úrsula, estereotipada enquanto bruxa e inovadora enquanto mulher gorda.

2 CAPÍTULO UM - DISNEY E REPRESENTAÇÕES: Criação e perpetuação de estereótipos

A Walt Disney Company, conhecida popularmente como Disney, é uma empresa estadunidense fundada em 1923 pelos irmãos Walt Disney e Roy Oliver Disney para entrar no mercado de animações, que estava ganhando visibilidade na época. São 100 anos de história, completados em 2023.

O famoso rato Mickey, hoje símbolo da empresa, foi o objeto principal nas primeiras animações, que ainda eram feitas no papel. A empresa foi responsável por vários curtas-metragens em preto e branco antes de lançar o primeiro longa-metragem, *Branca de Neve e os Sete Anões* (David Hand, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Perce Pearce, William Cottrell, Larry Morey), em 1937, que também foi a primeira animação colorida da história, consolidando o pioneirismo da Disney na indústria de animação.

As primeiras animações eram feitas em papel e pintadas à mão, descendentes do zootropo, invenção do matemático inglês William Horner. Composto de um tambor circular com janelas recortadas, o zootropo permite que o espectador olhe por entre elas para uma sequência de desenhos em tiras e, ao ser girado, essas imagens parecem animadas.

Com essa técnica, as pinturas à mão, colocadas em sequência, também dariam a impressão de movimento que fazem os desenhos serem animados. Somado a isso, para dar mais naturalidade aos movimentos dos personagens, eles eram desenhados por cima de gravações reais de pessoas se movimentando. No site da empresa¹, em uma matéria chamada *As incríveis técnicas de animação dos filmes da Disney que fizeram história*, é citado o documentário *The Making of Cinderella*, em que os cineastas explicam que o filme foi gravado primeiro com pessoas reais e depois transferido para o papel, para a criação da animação.

E como tudo era feito à mão, inclusive os cenários, outra técnica bastante utilizada era a reciclagem de cenas de um filme para outro, adaptando-as para a identidade visual de cada animação. Um exemplo marcante é a famosa cena da valsa no final do filme *A Bela e a Fera* (Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991), que é a reciclagem da dança no final de *A Bela Adormecida* (Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Eric Larson, Les Clark, 1959). Essa técnica caiu em desuso com a popularização das fitas cassete, que permitiam que o público reassistisse os filmes

1

<https://www.disney.com.br/novidades/as-incriveis-tecnicas-de-animacao-dos-filmes-da-disney-que-fizera-m-historia>

quantas vezes quisesse, tornando perceptível o reuso de cenas e cenários de um filme para outro².

Como dito, o primeiro longa-metragem da Disney, que também foi a primeira animação colorida da história, foi o filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, lançado em 1937. Desde então, a empresa vem criando e adaptando histórias de contos de fadas, transformando-as no que conhecemos como filmes de princesas, categoria que lhe trouxe muita fama e reconhecimento.

Em seu artigo *Construção de princesas em filmes de animação da Disney* (2021), publicado na revista *Diversidade e Educação*, Tânia Zimmermann e Aline Machado pontuam que

[...] os filmes como cultura de massa, também são disseminadores de pontos de vista políticos, históricos, entre outros. Nenhum filme é neutro, mas sim produto do contexto em que foi editado e produzido (ZIMMERMANN, MACHADO, 2021, p. 664).

Sendo assim, *Branca de Neve e os Sete Anões* foi um retrato da cultura da época. A princesa Branca de Neve era “o ideal da mulher burguesa da década de 1930”. Ela era o que a sociedade esperava das mulheres na época: dona de casa, sem ambições profissionais e à espera do “príncipe encantado”, que chegaria para completar sua vida e lhe dar um casamento, para viverem “felizes para sempre”. (ZIMMERMANN, MACHADO, 2021, p. 670)

O mesmo ocorreu em *Cinderela* (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1950), em que a princesa de mesmo nome era feita de empregada pela madrasta, ensinada a ser uma exímia dona de casa e obediente. Até conhecer o príncipe, se apaixonar por um “amor à primeira vista”, casar e viver feliz longe do sofrimento. E de novo em *A Bela Adormecida*, em que a princesa Aurora é amaldiçoada por uma bruxa a viver em sono profundo até receber um beijo de amor verdadeiro, que é dado pelo príncipe que vai casar com ela e lhe proporcionar o “felizes para sempre”. (ZIMMERMANN, MACHADO, 2021, p. 672)

Como reflexo da luta feminista no século XX, quando as mulheres começaram a brigar por espaço no mercado de trabalho e direitos iguais, a Disney, interessada em se manter no mercado, começou a adaptar os roteiros e dar às princesas outras características além de donas de casa e personagens passivas de suas próprias histórias. E tudo começou com o objeto de estudo deste trabalho, que é o filme *A Pequena Sereia* (John Musker, Ron Clements), lançado

² <https://squared-potato.pt/disney-animacao/>

em 1989.

O filme, baseado no conto do dinamarquês Hans Christian Andersen³, conta a história da princesa Ariel, sereia e filha mais nova de Tritão, rei dos mares. Ela perdeu sua mãe pelas mãos dos humanos ainda muito nova, humanos esses que despertam sua curiosidade para com o mundo fora das águas. Seu pai, com medo de perder também a filha, proíbe Ariel de subir à superfície para espionar os humanos nos barcos.

Todavia, essa proibição não funciona. Ariel não só continua indo, como também guarda todo tipo de suvenires dos humanos que encontra perdidos no mar. Em uma dessas visitas, a princesa presencia um acidente em uma embarcação e acaba salvando a vida do príncipe Eric, o levando em segurança para a areia e cantando para ele.

Eric, então, fica obcecado pela mulher que o salvou, sem fazer ideia de quem ela seja, mas lembrando-se perfeitamente de sua voz. Enquanto isso, nos mares, Ariel também se apaixona por Eric e deseja que houvesse um jeito de se tornar humana e ir até ele.

É quando procura a bruxa Úrsula, exilada em sua caverna, para pedir que a transforme em humana. Úrsula, então, diz a Ariel que vai realizar seu desejo e, como pagamento, pede a sua voz. Ela diz que Ariel tem três dias para conseguir um beijo de amor de Eric e que, se ao pôr do sol do terceiro dia ela não tiver conseguido, vai ficar presa para sempre na caverna de Úrsula, junto com as outras almas de clientes devedores dela.

Ariel então começa sua jornada de tentar conquistar o príncipe em três dias, sem ele saber que ela é a mulher misteriosa que lhe salvou. Enquanto isso, Úrsula a observa em sua bola de cristal e tenta atrapalhar os planos de Ariel.

O filme fez tanto sucesso que rendeu à empresa uma bilheteria de 235 milhões de dólares⁴, e dois *Oscars*, de Melhor Trilha Sonora Original, escrita por Alan Menken, e Melhor Canção Original, com *Under the Sea*, que também ganhou um *Grammy*, na categoria Melhor Canção Composta para Filme⁵. Em 2023 ganhou sua versão live-action, sendo a quinta princesa a ganhar uma adaptação.

Ariel é a primeira princesa que não espera o príncipe chegar, sendo uma personagem ativa em sua própria história. Mesmo que ela já cultivasse um fascínio pelo mundo dos

³<https://gizmodo.uol.com.br/historia-original-de-a-pequena-sereia-nao-tem-felizes-para-sempre-saiba-mais/>

⁴ [https://dublagem.fandom.com/wiki/A_Pequena_Sereia_\(1989\)](https://dublagem.fandom.com/wiki/A_Pequena_Sereia_(1989))

⁵ <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-18115/>

humanos, sua motivação para finalmente ir atrás do que queria foi o príncipe, preservando traços das princesas do passado.

E como reflexo da época em que foi lançado, apesar de Ariel brigar com o pai e ir contra o que era esperado dela, ainda foi ensinada a ser o tipo de mulher que agradaria os homens.

[...] Ariel ainda traz como ideal uma mulher quieta, recatada e acrítica, reforçando a ideia de que a mulher deve silenciar seus desejos e vontades, assim como fazer o possível (ou impossível) para conseguir conquistar o amor de um homem (ZIMMERMANN, MACHADO, 2021, p. 673).

Sendo assim, mesmo que Ariel tenha sido a primeira princesa a quebrar a narrativa que vinha sendo contada, ela não foi totalmente revolucionária. O que aconteceu foi uma mudança parcial no cenário, abrindo caminho para as próximas princesas.

Na década seguinte, foram lançados *Aladdin* (Ron Clements, John Musker, 1992), *Pocahontas* (Eric Goldberg, Mike Gabriel, 1995) e *Mulan* (Tony Bancroft, Barry Cook, 1998). As princesas Jasmine, Pocahontas e Mulan foram as primeiras princesas com diversidade étnica, sendo, respectivamente, árabe, nativa americana e chinesa. Além disso, nunca tiveram como prioridade o casamento, inclusive rejeitando, em seus próprios filmes, a cultura do casamento arranjado. Mesmo que todas tenham se casado no final de suas histórias, elas foram as princesas que realmente mudaram a perspectiva feminina nas narrativas Disney.

E de lá para cá, isso foi cada vez mais implementado nos filmes. Tanto que as princesas que surgiram depois seguiram a mesma linha, tendo outras ambições que não o casamento e até terminando seus filmes solteiras e felizes.

Além das características comportamentais, as princesas também seguem um padrão de beleza. Mesmo com a diversidade étnica, que foi um grande passo de inclusão, ainda é possível perceber o rastro da ideia do que é feminino, como o fato de todas as princesas serem magras e a simbologia do cabelo:

[...] quanto mais rebelde a princesa, mais apresenta cabelos cacheados, volumosos e indomáveis (como é o caso de Valente e Moana, em contraposição com os cabelos lisos, sedosos e impecáveis da maioria das princesas). No caso de Mulan, a jovem demonstra um ato de coragem e ruptura ao cortar suas madeixas, ou seja, é uma ação simbólica de rompimento com as questões de sua feminilidade, excluindo-se do papel de ser feminina (ZIMMERMANN, MACHADO, 2021, p. 682).

E com os vilões não é diferente. Em sua monografia *Identidade Visual das Vilãs da*

Disney (2020), Karina Barbosa pontua que “o vilão apresenta-se como uma figura opressora, cuja ambição movida pelos próprios interesses reflete sempre o sacrifício alheio” (BARBOSA, 2020, p. 17). E que sua trajetória se inicia pelo desejo de ser ou possuir algo que o herói tem e/ou possui.

Além das características motivacionais, os vilões também possuem padrões de aparência que os diferenciam dos heróis. Enquanto as princesas apresentam um rosto mais redondo e jovial, com uma pele bonita, aparência natural e olhos grandes e abertos que transmitem inocência e confiança, os vilões possuem rostos mais ovais e angulares, com traços pontiagudos, sobrelanceadas arqueadas, maquiagem e expressões faciais exageradas e caricatas, e “imperfeições”, como tons de pele não humanos, rugas, pintas e cicatrizes. Além de uma diversidade maior de corpos, que vai desde musculoso, como o Gaston, de *A Bela e a Fera*, até o gordo, como a Úrsula, personagem central deste trabalho (BARBOSA, 2020).

2.1 O papel do cinema na construção de identificações e formas de subjetividade

Em seu livro *Cinema Como Prática Social*, Graeme Turner (1997) fala dos estudos psicanalistas sobre o cinema, baseados nas teorias freudianas. Ele aponta que o cinema passou a ser visto como uma extensão do ser humano, pois:

Apesar de seu caráter altamente tecnológico, o prazer que o cinema oferece é, portanto, quase primitivo. Parece haver aspectos do processo de identificação com o filme que emanam de nossos impulsos mais primários (TURNER, 1997, p. 116).

Em seguida, pontua que, apesar de o ponto de vista das câmeras poder retratar o de um personagem, o mais comum é que as câmeras coloquem o público em uma posição de observador da cena, e não de parte dela. E explica que os estudos dividiram a identificação do público em três classificações, paralelas às classificações de Freud sobre o olhar dos componentes da sexualidade humana. São elas:

prazer narcisista (ver a si próprio refletido na tela), voyeurista (apreciar o poder da imagem de outrem na tela) e fetichista (uma maneira de enxergar o poder das coisas materiais ou de pessoas a fim de lidar com o medo que se tem delas). São todas expressões da sexualidade humana, ou deslocamentos do desejo; pode-se dizer que todas oferecem os meios de identificação entre o filme e o público (TURNER, 1997, p. 116).

Ainda explicando sobre a psicanálise do cinema, Turner (1997) chega no ponto crucial da identificação: a fase do espelho, do teórico pós-freudiano Jacques Lacan. Ele explica que toda criança começa a se ver como um indivíduo separado da mãe quando se olha no espelho

pela primeira vez. É a partir desse momento que o ser humano começa a perceber e moldar a sua individualidade e personalidade. Ele afirma que:

[...] a ideia da fase do espelho pode parecer um pouco forçada, mas há muitos e fortes argumentos relacionando o prazer obtido do filme com aquele prazer primitivo sentido na fase do espelho (TURNER, 1997, p. 116).

Quem corrobora este argumento é Edgar Morin, em seu livro *O Cinema ou o Homem Imaginário. Ensaio de Antropologia Sociológica* (2014), quando fala sobre a projeção-identificação no cinema. Ele pontua:

Historicamente, é a magia o primeiro estágio, a visão cronologicamente primeira da criança ou da humanidade na sua infância, e, em certa medida, do cinema: tudo começa, sempre, pela alienação. A evolução — quer do indivíduo, quer da raça — tende a desmagificar o universo e a interiorizar a magia (MORIN, 2014, P. 108).

Ou seja, quando se é criança, não se entende a sociedade como ela é. Tudo é mágico. É a fase de aprendizado. E é vivendo e consumindo história e cultura que se aprende a discernir o certo e o errado, o papel do ser humano na sociedade, a diferenciar as emoções e sentimentos e muito mais.

É por isso que é quase instantâneo que uma pessoa, quando assiste a algum filme, busque se identificar com um personagem. E a Disney proporciona esse sentimento a milhares de meninas no mundo todo que querem ser como alguma princesa.

O site *Soap*, empresa de consultoria em comunicação de alta performance, publicou, em 2023, uma matéria chamada *Como a Disney usa o Storytelling em seus filmes e parques?*⁶. Nela, os redatores mostram como cada detalhe é calculado para encantar o público, desde suas obras, com narrativas envolventes, aos parques, que são considerados uma extensão dos filmes, proporcionando uma experiência de imersão nos seus universos favoritos.

Nos filmes, os produtores utilizam de narrativas bem estruturadas, com tramas envolventes e que usam de mecanismos que geram identificação do público e conexão emocional com a história. E isso conta com personagens marcantes — protagonistas e antagonistas — com motivações e jornadas que geram empatia e identificação do público; narrativa clássica com início, desenvolvimento e clímax, que exploram temas do cotidiano, como amor, amizade, autodescoberta e força interior, que impactam todas as pessoas,

⁶<https://blog.soap.com.br/como-a-disney-usa-o-storytelling/#:~:text=A%20narrativa,-A%20Disney%20%C3>

independente de cultura e idade; músicas que transmitem fortes emoções, alavancam a trama e mostram o desenvolvimento dos personagens em suas jornadas, gerando identificação dos espectadores com os sentimentos dos mesmos.

E com o pensamento de que é na infância que se começa a moldar a personalidade, é preciso falar da importância da representatividade de minorias em espaços de destaque, principalmente para os conteúdos voltados para o público infantil. Em uma entrevista ao *Jornal Estado de Minas*,⁷ a diretora da SPcine, Lyara Oliveira (2023), disse:

Realmente na minha época tinham pouquíssimos conteúdos onde aparecem crianças negras, poucos conteúdos também que tinham uma sensibilidade de lidar com essa questão racial. Eu realmente não sei como que eu sobrevivi e consegui criar uma autoimagem a partir de tudo aquilo que eu consumia.

E nessa mesma matéria, Beth Carmona, presidente do *Midiativa, Centro Brasileiro de Mídia para Crianças e Adolescentes*, explica que a diversidade nas telas para as crianças traz representatividade e ajuda na construção da autoimagem e autoestima.

Olhando para o histórico de filmes de princesas da Disney, é possível perceber o padrão pontuado por Karina Barbosa (2020):

Todas as princesas, em suas histórias, são consideradas belas, e o vilão ou a vilã é uma pessoa de aparência e/ou personalidade questionáveis, que, ou sentem inveja delas, ou querem estar com elas. E, com exceção das animações de princesas mais recentes, elas acabam em um casamento hétero que determina o seu “felizes para sempre”.

A partir desse padrão, ainda é possível perceber outro: as princesas são magras e são ou devem ser criaturas frágeis e delicadas, enquanto os vilões possuem características que deveriam torná-los repugnantes. Ou são de outra cor, como a Malévola, que é verde, ou possuem faces pontiagudas, como a madrasta da Cinderela e o Jafar, em *Aladdin*, ou têm corpos gordos, como a Rainha de Copas de *Alice no País das Maravilhas* (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, 1951) e a Úrsula, em *A Pequena Sereia*.

Como Lyara Oliveira disse em sua entrevista ao *Jornal Estado de Minas*, é difícil crescer construindo uma identidade e principalmente uma autoestima, quando todas as representações que se têm de protagonistas são pessoas dentro do padrão de beleza da sociedade: brancos e magros. E mesmo que a Disney tenha princesas de outras etnias, esse não é

⁷<https://www.em.com.br/app/noticia/diversidade/2023/02/06/noticia-diversidade,1451543/a-importancia-da-representatividade-no-audiovisual-infantil.shtml>.

o retrato da maioria e ainda não existe uma princesa gorda nas produções da empresa⁸.

Quando as grandes empresas só criam histórias em que os personagens dignos de encontrar amor e viverem seus finais felizes seguem um padrão que não representa grande parte da sociedade, elas estão dizendo para o público que quem não segue esse padrão não vai viver o seu tão vendido “conto de fadas”. Enquanto minorias forem representadas como personagens secundárias, antagonistas e/ou vilões, esse é o papel que uma criança “diferente” vai acreditar que está destinado à ela.

Em sua dissertação de mestrado, *Mulheres e Mídia Global: Uma análise internacional da perspectiva das mulheres sobre suas representações midiáticas* (2015), Daniele Savietto pontua que:

[...] os meios de comunicação refletem os valores e hierarquias construídos socialmente, e apesar de terem o poder de desmistificar preconceitos como ferramentas ativas na desconstrução do status quo, muitas vezes continuam corroborando ideias e valores que servem justamente para ratificá-lo (SAVIETTO, 2015, p. 45).

E é exatamente isso que acontece quando empresas como a Disney continuam perpetuando uma ideia do que é ser mocinho e do que é ser vilão.

Uma prova de que os grandes meios de comunicação atuam na linha de frente para defender seus interesses, custe o que custar, é o que Naomi Wolf apresenta em seu livro *O Mito da Beleza* (1990). Ela nos mostra o histórico da publicidade voltada para as mulheres no século XX.

A publicidade sempre foi voltada a artigos de casa, coisas de cozinha, limpeza e família. Porém, à medida que as mulheres foram ganhando autonomia e querendo mais do que o que lhes era vendido, a publicidade precisou mudar, de maneira que as mulheres continuassem sendo um público tão rentável quanto era antes. Muito disso se deu por conta da Segunda Guerra Mundial. Uma vez que as mulheres precisaram trabalhar fora para substituir os homens que foram para o combate, não quiseram mais voltar a ser donas de casa.

É quando a busca pelo “padrão de beleza” começa. Em seu livro, Wolf cita a obra *Love, Sex and War Changing Values 1939-1945*, de John Costello (1986), no qual que ele confirma que a imprensa ajudou na contratação de mulheres durante o período da guerra, ao mesmo tempo em que tentava preservar sua feminilidade. Em seguida, mostra o anúncio de um creme de limpeza que dizia: “Gostamos de sentir que parecemos femininas mesmo que estejamos

⁸ Vale ressaltar que a Fiona, princesa gorda do filme do Shrek, não é da Disney, mas da Dreamworks.

desempenhando uma tarefa talhada para um homem... por isso usamos flores e fitas no cabelo e tentamos manter o rosto o mais bonito possível”. (COSTELLO *apud* WOLF, 1990, p.82)

E foi essa beleza e feminilidade que a mesma imprensa que deu os primeiros empregos a essas mulheres usou para mantê-las fiéis e comprando seus produtos à medida em que a emancipação chegava. Na década de 50, a indústria não considerava saudável o perfil da “mulher profissional”, considerando-as “excessivamente críticas”. Por isso, tentou fazer a mulher querer ser dona de casa novamente, com estratégias psicológicas em anúncios, como: “Com a mistura x em casa, você será uma nova mulher” (WOLF, 1990, p. 84). Naomi Wolf fala em seu livro que isso foi uma tentativa de atribuir “valor terapêutico” no ato de assar bolos e pães. E em seguida completa: “Os anunciantes dos nossos dias estão vendendo alimentos dietéticos, cosméticos ‘específicos’ e cremes contra o envelhecimento em vez de produtos para o lar” (WOLF, 1990, p. 85), como nova estratégia para manter as mulheres consumindo, adaptando as estratégias para um novo perfil. Uma prova que essa afirmação de Wolf na década de 1990 ainda permanece atual é a febre do Ozempic em 2024⁹.

A busca pela beleza vende. As grandes empresas de “beleza” ganham muito dinheiro com mulheres insatisfeitas consigo mesmas, que buscam todos os dias como “ser mais bonita”. Wolf diz que as empresas procuraram uma nova ideologia para manter as mulheres consumindo, e que essa nova ideologia tinha que ser “uma neurose portátil que a mulher pudesse carregar consigo para dentro do escritório” (WOLF, 1990, p. 86). E assim “foi criada a encarnação moderna do mito da beleza, com sua indústria de emagrecimento de 33 bilhões de dólares e sua indústria do rejuvenescimento de 20 bilhões de dólares”. (WOLF, 1990, p. 86)

E é por isso que as grandes empresas do cinema, como a Disney, continuam vendendo histórias de amor com protagonistas magras. A indústria não quer que mulheres gordas acreditem que são bonitas e dignas de um final feliz. Afinal de contas, se essas mulheres forem felizes do jeito que são, não darão dinheiro às firmas que lucram com a sua auto insatisfação.

Pensando nisso, este trabalho tem como objetivo mostrar como a Disney, no final da década de 80, na intenção de vender mais uma vilã clichê, acabou por criar uma personagem gorda totalmente fora da curva. Úrsula, ao contrário da maioria das representações de mulheres gordas no cinema, se apresenta como um ser sensual, que abusa da linguagem corporal para alcançar seus objetivos.

⁹ <https://www.dw.com/pt-br/a-febre-do-ozempic-e-a-volta-do-corpo-super-magro/a-68725799>

O que só é possível por, além de ser uma mulher gorda, ser uma bruxa. Na próxima seção, vamos entender como a imagem atual da bruxa foi criada historicamente e como ela perdura até os dias atuais.

2.2 Construção imagética das bruxas ao longo dos séculos - a malignidade como construção discursiva e histórica

Silvia Federici pontua em seu livro *Calibã e a Bruxa: Mulheres, Corpo e Acumulação Primitiva* (2023), que, ainda no século IV, quando o cristianismo se tornou uma religião estatal, a Igreja reconheceu que o desejo sexual conferia certo poder às mulheres sobre os homens e começou a excluir as mulheres das práticas religiosas e fazer da sexualidade uma vergonha. Não somente isso, a instituição começou a impor, nas palavras da autora, um catecismo sexual, com panfletos indicando quais posições sexuais poderiam ser praticadas, os dias em que se podia ou não fazer sexo e com quem era permitido realizar a prática.

A autora conta que, no século XII, a Igreja começou a espiar os dormitórios dos fiéis e atacar ainda mais a sodomia, criticando, pela primeira vez, as práticas homossexuais e o sexo não reprodutivo. A partir disso, no século XIII, as comunidades hereges cresceram, e, mesmo que tivessem fé, pregavam contra os dogmas da igreja católica. Algumas comunidades, inclusive, pregavam que “Deus está em todos nós e que, portanto, é impossível pecar”, para rebater as tentativas de controle sexual vindas da Igreja (FEDERICI, 2023, p 90).

Com o crescimento dos movimentos hereges, a perseguição a esse grupo foi transicionando cada vez mais para uma perseguição às mulheres. Dentro do movimento, era permitido não só que homens e mulheres morassem na mesma casa sem serem casados, como irmãos, como existiam comunidades de mulheres que viviam juntas, se sustentando do seu próprio trabalho, sem depender que um homem provesse casa e conforto financeiro para elas.

Somado a isso, essas mulheres começaram a ter controle sobre sua reprodução e o Estado entendeu isso como uma ameaça à sociedade e à economia. Então os inquisidores, além de acusarem os hereges de sodomia, começaram a os acusar também de culto aos animais, orgias, voos noturnos e sacrifícios de crianças. De acordo com Federici:

Os inquisidores relatavam também a existência de uma seita de adoradores do diabo, conhecidos como luciferianos. Coincidindo com esse processo, que marcou a transição da perseguição à heresia para a caça às bruxas, a figura do herege se tornou, cada vez mais, a figura de uma mulher, de forma que, no início do século XV, a bruxa se transformou no principal alvo da perseguição

aos hereges (FEDERICI, 2023, p. 93 e 94).

Enquanto a Igreja criava essas acusações contra os hereges e contra as mulheres, histórias e contos iam surgindo a partir dessa narrativa, dando início às imagens caricatas e estereotipadas que conhecemos hoje sobre a figura da bruxa.

Em seu artigo *A Representação da Mulher Diabólica: da caça às bruxas às narrativas orais*, publicado na revista *Asas da Palavra* (2023), Sônia Veiga aponta que, nos contos tradicionais que nos são apresentados desde a infância, há dois extremos de representações femininas: “de um lado temos a mulher boazinha que se mantém na submissão e de outro lado a cruel, a invejosa, a bruxa” (VEIGA, 2023, p.112).

Logo no início, Veiga nos apresenta o conceito de mulheres-pássaro, presentes em contos tradicionais, possuindo referências mitológicas. Eram descritas como mulheres que são capazes de voar e serem livres, e que foram associadas à feitiçaria, maldade e mau presságio. Em seguida, ela lança o questionamento:

Mas será que essas mulheres seriam realmente cruéis, ou ficaram associadas a essa simbologia porque o olhar masculino não estava acostumado a ver mulheres alçarem voos? Será que quando os homens não conseguiram mais prender essas mulheres no chão, inventaram de rotulá-las como bruxas enganadoras e cruéis? Porque ao rotulá-las estão dizendo que só a loucura e o trato com o mal seriam capazes de invocar essa liberdade que a mulher almejava (VEIGA, 2023, p.113).

Durante todo o artigo, a autora, assim como Silvia Federici em seu livro, reforça que os homens travaram uma guerra contra as mulheres, principalmente aquelas que fugiam do que a sociedade esperava ser “coisa de mulher”. Dentre elas, estavam as já citadas hereges, que tinham controle sobre a própria vida sem depender dos homens, mulheres com conhecimentos da natureza, com conhecimentos medicinais (de cura), mulheres sábias e mulheres que não tinham um homem a quem recorrer. A maioria delas era pobre, solteira e/ou viúva.

Mas nem sempre foi assim para as curandeiras. Em uma matéria chamada *As Bruxas do Passado e do Presente* (2020), escrita para o site *Ciência Hoje*¹⁰, Lucas Miranda e Wandir Imbroisi apontam que, para a população camponesa europeia da Idade Média, as mulheres que posteriormente ficaram conhecidas como bruxas eram parte fundamental da comunidade.

Elas eram normalmente mais velhas, acumulavam muitos anos de experiência e dominavam os saberes necessários para lidar com a vida e a morte: a dose correta para curar uma doença, o procedimento preciso na hora do parto, as

¹⁰ <https://cienciahoje.org.br/artigo/as-bruxas-do-passado-e-do-presente/>

plantas capazes de promover abortos, as ervas que causavam alívio durante o falecimento (MIRANDA, IMBROISI, 2020, s/p).

De acordo com eles, essas mulheres eram consideradas sábias e participavam ativamente da comunidade. Algumas cobravam pequenos valores pelos serviços prestados, mas sempre faziam o que era necessário para ajudar. Miranda e Imbroisi (2020) também afirmam que foi a partir dessas mulheres que surgiu a imagem estereotipada da bruxa velha com um caldeirão, que era onde elas geralmente preparavam suas misturas medicinais.

Acontece que as mulheres sempre foram vistas como uma força da natureza. E citando o estudioso de mitologia e religião, Joseph Campbell, eles apontam que o que mudou foi que “esse poder feminino acabou despertando uma das maiores preocupações do ser masculino: como quebrá-lo, controlá-lo e usá-lo para seus próprios fins” (MIRANDA, IMBROISI, 2020, s/p).

Assim como Federici (2023) nos mostrou, com a investida da Igreja Católica contra os hereges e as práticas pagãs, essas mulheres, antes consideradas sábias e membros fundamentais da comunidade, começaram a ser perseguidas por bruxaria e envolvimento com Satã. Miranda e Imbroisi (2020) afirmam que essas perseguições foram endossadas por teorias criadas por padres em toda Europa. E que o guia inquisitorial mais famoso, que foi o livro *O martelo das feiticeiras (Malleus Maleficarum)*, escrito por James Sprenger e Heinrich Kramer e publicado em 1486, foi endossado pelo papa. Segundo os autores:

O livro defendia que a feitiçaria era resultado direto de um pacto com o demônio, era típica da mulher, de qualquer idade, pois ela seria “sexualmente insaciável” e, por isso, mais frágil diante do diabo. [...] A partir de então, a figura da “mulher sábia” passou a ser substituída pela de uma agente das forças das profundezas que se reúne com suas semelhantes para praticar magia negra e adorar o diabo (MIRANDA, IMBROISI, 2020, s/p).

Veiga (2023) cita, ainda, o livro de Federici (2019), “*Mulheres e a Caça às Bruxas*”, pontuando que:

[...] essas ideias criadas sobre como deveria ser o comportamento das mulheres, fortificadas pelo *Malleus Maleficarum*, também vieram junto com os europeus que aqui invadiram. Assim, muitas mulheres, principalmente indígenas e negras escravizadas, foram acusadas de bruxarias e mortas em todo o continente americano (VEIGA, 2023, p. 125).

A perseguição às mulheres durante todos esses séculos e as histórias que foram passadas de geração em geração sobre elas e sua relação com a bruxaria culminaram no que conhecemos ser a representação da figura bruxa nos dias de hoje. Antes de toda a explicação, Veiga, no começo do artigo, pontua:

Quando ouvimos a palavra bruxa, quais são as primeiras representações que comumente vêm à nossa mente? Podemos dizer que numa visão de senso comum, ouviríamos respostas como: Madrasta da Branca de Neve, Malévola, Bruxa Má do Oeste, Úrsula, Sabrina, Samantha ou ainda as representadas em filmes como *Convenção das Bruxas* e *Abracadabra*. Dentre essas representações, excetuando as duas de seriados, Sabrina e Samantha, são todas mulheres representadas no lugar da crueldade e algumas, da feiura (VEIGA, 2023, p. 115 e 116).

Retomando Miranda e Imbroisi (2020), eles nos apresentam a dualidade das representações das bruxas. Enquanto bruxas como a Bruxa Má do Oeste, de *O Mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939), a Úrsula, de *A Pequena Sereia*, e a Rainha Má, de *Branca de Neve e os Sete Anões*, são representadas com traços de “feiura”, como nariz grande, verruga, cor de pele não humana, excesso de peso etc., existe um outro lado da moeda. Bruxas como a Elvira, do filme *Elvira: a rainha das trevas*, são representadas como mulheres muito bonitas e hipersexuais, baseadas no argumento de que a “feiticeira induz o homem puro ao pecado da luxúria”(MIRANDA, IMBROISI, 2020, s/p).

E por mais que essa dualidade exista, o único argumento que permanece em ambos os casos é a perversidade, e o mais comum é que ela venha acompanhada de uma aparência exterior considerada feia, para escancarar essa maldade. Um exemplo de exceção dessas características citado pelos autores é o da Bruxa Boa de *O Mágico de Oz*. Se uma mulher se fantasiar dela, provavelmente vai ser confundida com uma princesa.

Na próxima seção, vamos trabalhar o conceito de representação introduzido por Hall (2016), para auxiliar na compreensão desses elementos dentro da cultura e o papel da mídia na perpetuação dessa imagem criada há séculos atrás.

2.3 O lugar das representações midiáticas na criação de valores para a vida social

Stuart Hall (2016) em seu livro *Cultura e Representação* afirma que a “representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura” e lança um questionamento: “Afinal, como o conceito de representação conecta sentido e linguagem à cultura?” (HALL, 2016, p.31).

Para isso, é necessário entender como funciona a linguagem e como os sentidos são construídos. Ele aponta que, para isso acontecer, é preciso estabelecer uma relação entre as coisas do mundo e a representação mental delas. Por exemplo, quando pensamos em algo, conseguimos visualizar a imagem do objeto e os conceitos associados a ele em nossa mente, o

que Hall chama de sistema conceitual.

De acordo com ele, uma cultura é formada por pessoas com o mesmo sistema conceitual, ou sistemas parecidos, para que o mundo seja interpretado de maneiras semelhantes entre elas. E é onde começa a representação. Hall afirma que:

A existência de linguagens comuns nos possibilita traduzir nossos pensamentos (conceitos) em palavras, sons ou imagens, e depois usá-los, enquanto linguagem, para expressar sentidos e comunicar pensamentos a outras pessoas (HALL, 2016, p.37).

E reitera que “a relação entre ‘coisas’, conceitos e signos se situa, assim, no cerne da produção de sentido na linguagem, fazendo do processo que liga esses três elementos o que chamamos de representação” (HALL, 2016, p.38).

Hall explica que, na abordagem semiótica, a linguagem foi levada em maior consideração, e a representação “foi entendida com base na forma como as palavras funcionam como signos”. Porém, a representação por meio da linguagem, em uma cultura, depende dos sistemas conceituais da mesma. Portanto, a representação começou a ser entendida como fonte para a produção do entendimento social, “um sistema mais aberto, conectado de maneira mais íntima às práticas sociais e às questões de poder” (HALL, 2016, p. 77).

Citando Foucault, Hall fala sobre o discurso, entendido como a maneira que um conhecimento (para além da produção de sentido) é passado. E o discurso abrange mais do que somente a linguagem. A preocupação de Foucault era “analisar como seres humanos se entendem em nossa cultura e como nosso conhecimento sobre o social, o indivíduo a ele incorporado e os sentidos compartilhados vem a ser produzidos em diferentes períodos” (FOUCAULT apud HALL, 2016, p. 78).

É onde vamos entender as questões de poder. Hall argumenta que, por mais que a linguagem fale sobre nós, é importante entender que em diferentes momentos históricos, algumas pessoas ou grupos possuem mais poder para falar sobre determinados assuntos. E que o discurso

[...] define e produz os objetos do nosso conhecimento, governa a forma com que o assunto pode ser significativamente falado e debatido, e também influencia como ideias são postas em prática e usadas para regular a conduta dos outros (HALL, 2016, p. 80).

E para entender como a representação do mundo cria ideias no imaginário da população e é responsável por difundir estereótipos, é necessário, primeiramente, entender como essas

relações de poder funcionam. Miranda e Imbroisi (2020) nos mostraram como o interesse masculino em conter a liberdade feminina na Idade Média transformou as curandeiras das comunidades em bruxas que foram queimadas na inquisição. O poder que os homens tinham era maior do que o das mulheres, causando seu interesse pessoal a difundir na população, por meio de narrativas e mensagens, a ideia deles e fixando-a na sociedade por mais de 300 anos.

Veiga (2023), embasada por Federici (2019), mostrou que esse ideal europeu foi difundido por colonizadores, na época da escravidão, causando a morte de muitas mulheres negras e indígenas na África, Ásia e Américas.

Hall (2016) usa um exemplo mais recente. Ele aponta que, por muitos séculos, as sociedades ocidentais, reproduzindo um ideal originariamente europeu, associaram a palavra “preto” a tudo que era ruim, proibido, perigoso e diabólico. E que, a partir da década de 1960, as coisas começaram a mudar nos Estados Unidos, quando surgiu o slogan *Black is Beautiful*¹¹, criado por Steve Biko, que propunha ressignificar a palavra “preto” para o oposto das suas associações anteriores. E isso mostra como a língua é mutável e como os significados podem flutuar ao longo do tempo.

Ele prossegue falando da importância da noção de diferença para a construção de sentido de tudo no mundo. Para isso, ele se utiliza de quatro abordagens com pontos de vista diversos sobre o assunto. As três primeiras são pertinentes neste trabalho, visto que a última possui um enfoque psicanalítico, que não se relaciona com o teor dessa parte do trabalho.

A primeira vem da linguística, das linhas teóricas associadas a Ferdinand Saussure. Ela defende que a diferença é importante para captar a diversidade das coisas em seus extremos. Como, por exemplo, a diversidade das cores preto/branco e o conceito de dia/noite. Só podemos compreender com mais acuidade o que é o dia, comparando-o com seu oposto, a noite. Os conceitos não existem em sentido absoluto. Eles fazem mais sentido na diferença entre um termo e outro.

A segunda também é originada na linguística, porém associada a Mikhail Bakhtin. Ela defende que precisamos da diferença para construir significado. Por exemplo, precisamos de pessoas com opiniões diferentes para que o diálogo entre elas dê significado às coisas do mundo, que o significado surge nessas trocas. Hall (2016) comenta a questão:

[...] não há como fixar o significado e, além disso, ele não pode ser governado completamente por um grupo. O significado de “britânico”, “russo” ou

¹¹ Preto é bonito.

“jamaicano” não pode ser inteiramente controlado pelos britânicos, russos ou jamaicanos, mas está sempre disponível e sendo negociado no diálogo entre estas culturas nacionais e seus “outros”. Assim, foi alegado que não podemos saber o que significava ser “britânico” no século XIX até sabermos o que os britânicos pensavam sobre a Jamaica, sua colônia caribenha, ou sobre a Irlanda e, de forma ainda mais irritante, o que os jamaicanos ou irlandeses pensavam deles... (HALL, 2016, p. 156).

A terceira é uma visão antropológica sobre o assunto, liderada por Mary Douglas, baseada nas teorias de Émile Durkheim e Claude Lévi-Strauss. Nela, se acredita que a diferença é fundamental para o significado cultural e que o que desestabiliza uma cultura é a “matéria fora do lugar” (HALL, 2016, p.157). Um exemplo usado por ela foi a terra, que no jardim é boa, mas dentro de um cômodo é “um sinal de poluição, de transgressão das fronteiras simbólicas, de tabus violados” (HALL, 2016, p.157). Para esta visão, a diferença leva ao fechamento de barreiras, para fortalecer a cultura e expulsar tudo que está de fora. Hall aponta que, “no entanto, paradoxalmente, também faz com que a ‘diferença’ seja poderosa, estranhamente atraente por ser proibida, por ser um tabu que ameaça a ordem cultural” (HALL, 2016, p.157).

Independente da visão sobre o assunto, todas essas formas de pensamento trazem profunda reflexão, mas também possuem um lado paradoxal, mostrando que a diferença pode ser ao mesmo tempo necessária e perigosa.

Para exemplificar como essa relação de poder e o exercício da diferença funcionam na difusão de ideias no imaginário da população, Hall (2016) mostra, com exemplos, como a mídia, dominada majoritariamente por homens brancos, pode trabalhar paradoxalmente uma informação de acordo com seus interesses, e reforçar ainda mais os estereótipos que vêm de séculos de preconceito contra uma minoria — no caso abordado pelo autor, as pessoas pretas. Ele nos mostra como tabloides britânicos trabalham a informação de maneira ambígua, trazendo fotografias de pessoas pretas em seus momentos de triunfo, porém usando de legendas tendenciosas para diminuir essas conquistas e devolver essas pessoas para um lugar estereotipado.

Três desses exemplos são de pessoas negras — um homem e duas mulheres — no atletismo, conquistando medalhas e seu espaço no mundo do esporte. O homem, Linford Christie, corredor olímpico, sofreu, em 1992, com sua foto nos tabloides britânicos da época que, apesar da sua vitória na corrida de 100 metros masculina, só sabiam falar do seu short de lycra e do tamanho e formato do que havia por baixo (HALL, 2016). Em uma entrevista ao *The*

Sunday Independent, em 1995, Christie disse:

Eu me senti humilhado. (...) Minha primeira reação foi perceber que isso era racismo. Aqui estamos nós, estereotipando um homem negro. Eu consigo aceitar uma boa piada. Só que ela apareceu um dia após eu ganhar o melhor prêmio que um atleta poderia ganhar. (...) Não quero passar minha vida sendo conhecido por aquilo que tenho dentro do meu short. Eu sou uma pessoa séria (HALL, 2016, p. 147).

Em entrevistas, Al Joyner, marido de Florence Griffith Joyner e irmão de Jackie Joyner-Kersey — mulheres e atletas citadas no exemplo de Hall —, disse que elas foram comparadas pelos tabloides ingleses à forma física de um homem e a um gorila, respectivamente.

Silvia Federici (2023) mostrou como a Igreja Católica, a fim de manter a sua dominância enquanto crença, perseguiu aqueles que não partilhavam da mesma fé e dos mesmos costumes, e como essa perseguição foi direcionada às mulheres para conter sua liberdade.

A grande mídia, como Hall mostra, usa dessas diferenças para perpetuar esses estereótipos que nasceram há tantos anos atrás. Como a mídia britânica, que se recusou a reconhecer o destaque dos atletas negros nas décadas de 1980 e 1990, os mantendo em uma posição sexualizada e considerada “selvagem”.

Quem detém os meios de comunicação não tem interesse em promover a igualdade. Naomi Wolf (1990) nos mostra isso ao apontar como a indústria se modificou ao longo dos anos para atender diferentes demandas. Ela pontua como as antigas publicidades de produtos para o lar foram convertidas em propagandas de alimentos dietéticos e produtos contra o envelhecimento. Padrões de beleza foram criados e somente um grupo seletivo que se encaixa neles recebe um destaque positivo. Aqueles que são diferentes (como a população preta, nos exemplos de Hall, e os hereges, como mostrou Federici) são estereotipados e essas ideias são passadas para o público. Roger Silverstone, em seu livro *Por que estudar a mídia?* (2002) aponta que a mídia, cada vez mais, tem se tornado parte fundamental do cotidiano. E em sua tentativa de entender o papel da mídia no exercício do poder, ele afirma:

Entender a mídia como processo também implica um reconhecimento de que ele é fundamentalmente político ou talvez, mais estritamente, politicamente econômico. Os significados oferecidos e produzidos pelas várias comunicações que inundam nossa vida cotidiana saíram de instituições cada vez mais globais em seu alcance e em suas sensibilidades e insensibilidades (SILVERSTONE, 2002, p. 17).

Esse argumento reforça aquilo que foi aprendido com Stuart Hall (2016) e Naomi Wolf (1990) de que a grande mídia é dominada por aqueles que possuem fortes interesses econômicos e grande influência sobre as narrativas e discursos que circulam na sociedade. Silverstone pontua que a mídia

[...] filtra e molda realidades cotidianas, por meio de suas representações singulares e múltiplas, fornecendo critérios, referências para a condução da vida diária, para a produção e a manutenção do senso comum. [...] A mídia depende do senso comum. Ela o reproduz, recorre a ele, mas também o explora e distorce. (SILVERSTONE, 2002, p. 20 e 21).

E é explorando e distorcendo o senso comum que a mídia estabelece sua dominação como uma das principais fontes nas sociedades contemporâneas de produção de conhecimento. E esse conhecimento é passado para o público de acordo com os interesses da própria mídia, a fim de manter seu status, poder e soberania.

3 CAPÍTULO DOIS - MÍDIA E DISCURSO: do debate à saúde à construção do imaginário sobre pessoas gordas na indústria da moda e do cinema

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), a obesidade é caracterizada pelo excesso de gordura corporal a nível de prejudicar a saúde¹². A obesidade também é considerada uma doença crônica, ou seja, não pode ser resolvida — mas também não causa risco de vida — em curto prazo de tempo.

Atualmente, é considerada uma das doenças crônicas mais comuns, afetando cerca de 650 milhões de pessoas ao redor do mundo. Segundo dados do Governo Federal em uma matéria intitulada *Sobrepeso e obesidade como problemas de saúde pública*¹³, em 2021, era de 22,4 o percentual da população adulta (maiores de 18 anos) obesa no Brasil.

Nessa mesma matéria, fica claro que a obesidade é uma doença multifatorial, podendo apresentar diferentes origens e provocar diversas consequências. Pessoas obesas têm mais chances de desenvolver outros problemas de saúde, como diabetes, hipertensão, doenças cardiovasculares e alguns tipos de câncer. Sem falar das implicações sociais, como a discriminação e o preconceito.

Em sua tese de pós-graduação em Psicologia, *GORDOFOBIA: Uma análise sobre a percepção de discriminação baseada no peso* (2019), Mayara Custódio Pereira classifica a gordofobia como “uma forma de discriminação estruturada e disseminada nos mais variados contextos socioculturais, consistindo na desvalorização, estigmatização e hostilização de pessoas gordas e seus corpos” (PEREIRA, 2019, p. 37). Ela segue apontando que a discriminação baseada no peso é socialmente aceita e reproduzida em todas as partes do mundo, e que pode ser observada em diferentes contextos, desde o ambiente escolar até ambientes de emprego e serviços de saúde (PEREIRA, 2019).

A autora observa que a pessoa obesa sofre com o preconceito desde a infância e que isso vai se intensificando conforme ela cresce, principalmente em ambiente escolar. Ela pontua que a escola é um lugar favorável para esse tipo de violência, o *bullying*, que consiste em agressões físicas e/ou verbais, em forma de apelidos pejorativos e outros meios para apontar o corpo do outro de forma negativa (PEREIRA, 2019).

¹²<https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/svsa/promocao-da-saude/fact-sheet-obesidade>

¹³<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-brasil/eu-quero-ter-peso-saudavel/noticias/2022/sobrepeso-e-obesidade-como-problemas-de-saude-publica>

Pereira observa que o *bullying* pode prejudicar a qualidade da aprendizagem dos jovens, atrapalhando a assiduidade dos alunos, que, muitas vezes, acabam, inclusive, mudando de escola. E que essa discriminação, somada ao estigma da obesidade, acarreta dolorosas consequências e traumas que acompanham o indivíduo para o resto da vida (PEREIRA, 2019).

Em um artigo publicado pela revista *Hupe, Obesidade e transtornos mentais: construindo um cuidado efetivo* (2014), Isabela Melca e Sandra Fortes explicam a relação entre a obesidade e transtornos mentais. As autoras apontam que:

a obesidade é vista pelo corpo como um processo inflamatório, uma vez que o ganho de peso ativa as vias inflamatórias e a inflamação ativa citocinas pró-inflamatórias que contribuem para o quadro depressivo (MELCA, FORTES, 2014, p. 19 e 20).

Elas também afirmam que:

a obesidade também predispõe à depressão e alguns de seus mecanismos são os efeitos negativos da autoimagem, os comentários pejorativos sobre o peso e as consequências somáticas desta doença. [...] Assim, a obesidade pode contribuir para insatisfação corporal e baixa autoestima, ambas consideradas fatores de risco para depressão (MELCA, FORTES, 2014, p. 20).

As autoras citam o estudo *Sobrepeso, obesidade e depressão: uma revisão sistemática e meta-análise de estudos longitudinais* (2010), de Luppino e colaboradores, que aponta que 55% das pessoas obesas possuem um risco maior de desenvolverem o quadro de depressão. E situações de estresse, como o sofrimento de discriminação em diferentes áreas da vida, só aumentam essa possibilidade.

Além dos quadros de ansiedade e depressão, um problema psicológico recorrente em pessoas gordas é o dos transtornos alimentares. De acordo com Melca e Fortes (2014), os mais comuns são a bulimia nervosa e o transtorno de compulsão alimentar, que comumente estão associados a quadros de ansiedade, depressão e abuso de substâncias.

A pressão social para ser magro é prejudicial ao ponto de deixar as pessoas doentes, e os profissionais de saúde, que deveriam ser um apoio para esses pacientes, muitas vezes são parte do problema. Em um artigo publicado na Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências - RIEC, *Gordofobia e suas reverberações na saúde mental e no autocuidado de pessoas gordas* (2023), Lucas Modesto, Tony Teles, Gabriela Ribeiro e Eric Alvarenga conduziram um estudo que deixa essa situação clara.

Os autores entrevistaram 14 convidados de diferentes idades, alguns sem problemas de saúde e outros com comorbidades como hipertensão, diabetes, ceratocone — que é uma doença

que afeta a visão —, asma e HIV. Os convidados então foram questionados sobre vários aspectos de sua vivência enquanto pessoa gorda e alguns deles relataram casos de gordofobia por parte de médicos e outros profissionais de saúde.

Os convidados afirmaram que existe uma presunção de que todos os problemas de saúde deles acontecem por serem gordos e que os profissionais de saúde não têm sensibilidade para lidar com o assunto, afirmando que o paciente precisa apenas emagrecer. Uma das participantes do estudo conta uma situação com um oftalmologista:

Papai me levou ao oftalmologista, ela é até falecida já, ela disse que eu não enxergava porque eu era gorda, porque “olha...” e pegou aqui na minha testa (mostra colocando a mão na testa) “...isso aqui, ó, isso aqui cai em cima da vista dela, em cima dos olhos dela e ela não consegue enxergar.” Eu tinha 10 anos. Aí, eu saí do oftalmologista com o óculos que ela... ela disse: eu vou passar um óculos para ela, por desengano de consciência, porque ela não enxerga mesmo porque ela é gorda. E o papai mandou fazer o óculos. Oito anos depois eu fui diagnosticada com ceratocone. Depois eu passei por outro médico, que me explicou com todos os detalhes o que é ceratocone, que não tem nada a ver com obesidade, né? [...] (2023, p.10)

Outra convidada afirma que as pessoas pressupõem que, por ela ser gorda, ela tem diabetes. Os autores notaram que, por conta desse comportamento, existe um afastamento de pessoas gordas de consultórios médicos e hospitais. Alguns convidados contam que, atualmente, só procuram ajuda médica em caso de extrema necessidade, por conta de experiências ruins. Eles relataram serem maltratados, com os médicos afirmando que eles estão assim porque querem e que uma dieta resolve o problema. Uma das mulheres contou que o médico chegou a falar que ela iria morrer se não emagrecesse.

Todos esses estudos e relatos levam a uma reflexão sobre o que é ser saudável. A saúde, assim como a obesidade, é multifatorial. Não ter saúde ou estar doente pode significar muitas coisas, ser saudável não é proveniente de uma única fonte.

E apesar de a obesidade ser considerada uma doença crônica, não é possível afirmar que todas as pessoas obesas são pessoas doentes. Como as pesquisas mostram, ser uma pessoa gorda já é difícil por si só, e a discriminação sofrida, principalmente em ambientes feitos para cuidar da saúde do ser humano, só contribuem para deixar as pessoas mais doentes, uma vez que tratar a mente também faz parte dos cuidados com a saúde do corpo.

Na próxima seção, vamos ver como surgiu historicamente o padrão de beleza vigente nos dias atuais e falar sobre a gordofobia na moda, voltado aos desfiles de marcas de grife. Também vamos observar como as redes sociais e a criação de uma comunidade on-line pode ser

benéfica para a criação de lugares de destaque para pessoas gordas e ajudar na melhora da autoestima dessas pessoas em relação ao próprio corpo.

3.1 A busca pelo padrão de beleza inalcançável e a gordofobia na indústria da moda

Em sua dissertação de mestrado, *A revolução fashion: os blogs como instrumentos de consolidação da identidade plus size* (2015), Leticia Isaia explica que o corpo se tornou um objetivo a ser alcançado, estando em maior evidência do que nunca. E que criou-se um terror ao corpo gordo, em que as pessoas têm um medo absurdo de engordar, porque a mídia vende o corpo magro como um solucionador de problemas e como sinônimo de beleza, felicidade e sucesso.

Ela aponta que, do ponto de vista da psicanálise, o padrão de beleza vigente é aquele praticamente inalcançável. É um corpo que demanda tempo e dinheiro, dificilmente conquistado por quem não consegue seguir uma dieta restrita e frequentar a academia (ISAIA, 2015).

E a autora pontua que, mesmo assim, ainda existe um investimento muito grande por parte de pessoas de classes sociais mais baixas em artifícios para alcançar o “corpo perfeito”. Tudo isso na esperança de abrir portas e se tornar bem-sucedido, como dita a mídia (ISAIA, 2015).

Isaia (2015) observa que a valorização da magreza só é possível com o rebaixamento do corpo gordo. Ela mostra como construiu-se, na sociedade, o estereótipo do gordo desleixado. Com a promoção do *fitness*, o corpo gordo passou a ser associado a tudo de ruim.

Para promover que o corpo magro é sinônimo de sucesso, é preciso que o corpo gordo seja associado ao fracasso. E assim foi feito. O corpo gordo foi considerado “falência moral”, e pessoas acima do peso foram rotuladas de “‘sem disciplina’ e incapazes de resistir ‘aos prazeres da vida como o comer e o beber’” (ISAIA, 2015, p.46).

A autora ressalta como as mulheres são mais afetadas pelos padrões de beleza, pois a maior parte dos anúncios e conteúdos voltados para o público feminino sempre apresentam mulheres esbeltas em posições de destaque e como objeto de desejo masculino. E um exemplo muito presente são os anúncios de perfume e de bebida alcoólica, em que as mulheres frequentemente aparecem seminuas e erotizadas (ISAIA, 2015).

E com a evolução da medicina, as intervenções cirúrgicas se tornam cada vez mais presentes no cotidiano feminino na busca pelo corpo perfeito. Citando Wolf, Isaia mostra como a

dieta virou parte da “essência da feminilidade contemporânea”, e como é possível observar um padrão de medicamentos consumidos pelas mulheres no processo (WOLF *apud* ISAIA, 2015).

Essa supervalorização do corpo magro começou, segundo Isaia, nos anos 1960, com a modelo Twiggy, que inaugurou a profissão de *top model*. Com uma aparência magra e andrógina, ela vinha na contramão do padrão de beleza estabelecido por Marilyn Monroe na década anterior, que possuía um corpo curvilíneo (ISAIA, 2015).

Desde então, o corpo passou a ser visto como um acessório, podendo ser modificado para integrar a moda. Passou a ser mais aceitável fazer dietas exóticas e procedimentos estéticos para caber em uma roupa, do que modificar uma roupa para caber em um corpo maior. “Desta forma, nota-se que o corpo trabalhado, sem marcas como rugas, estrias e celulites, sem gordura ou flacidez, é aquele que é considerado ‘decentemente vestido’, mesmo nu” (ISAIA, 2015, p. 53).

A *Victoria's Secret* foi uma das marcas a consolidar o culto à magreza. Em 1995, a marca lançou o *Victoria's Secret Fashion Show*, um desfile de lingerie que ficou famoso por sua característica de espetáculo, com peças luxuosas, joias e shows de artistas famosos. A marca promovia, com as *angels*¹⁴, um corpo extremamente magro, que era visto como um acessório, assim como as peças.

Porém, com o surgimento do termo *plus size* e com diferentes corpos ganhando mais visibilidade, um desfile somente com modelos magras começou a ser considerado ultrapassado. Em uma matéria da *BBC News Brasil*, *Victoria's Secret: 3 razões que levaram a grife a cancelar seu famoso desfile anual*¹⁵, de 2019, foi apontado que o pensamento positivado sobre o corpo afetou a popularidade dos desfiles de lingerie. E que, “de uma maneira ou de outra, modelos que parecem mais reais ganharam terreno”.

Dessa forma, a marca foi acusada de promover um padrão de beleza inatingível e de sexualizar as modelos. Com a falta de diversidade corporal, o desfile anual foi cancelado. E após o cancelamento, alguma ex-angels, como Bridget Malcolm e Dorothea Barth, denunciaram os padrões rigorosos da empresa em relação ao corpo das modelos¹⁶.

O que não surpreendeu muito. Marcas de luxo e de alta costura são conhecidas por não aderirem a uma diversidade corporal maior, deixando o uso das peças para um grupo ainda mais

¹⁴ Nome dado às modelos do desfile.

¹⁵ <https://www.bbc.com/portuguese/geral-50549343>

¹⁶ <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cq584dr0jlgo>

restrito. Isaia (2015) mostra isso ao apontar que as marcas querem que os consumidores continuem mantendo o “ideal estético associado à magreza” (ISAIA, 2015, p. 55).

Logo em seguida, ela apresenta uma polêmica sobre a marca *Abercrombie & Fitch*. Ela aponta que, em 2013, os meios de comunicação da marca informavam “que a marca se negava a produzir roupas de tamanhos grandes”, que “o presidente da grife só queria que os clientes fossem magros e lindos” e que “a marca buscava adolescentes ‘atraentes’ e ‘populares’” (ISAIA, 2015, p. 56).

Um exemplo atual que mostra esse problema por meio da ficção é o romance *Será que é o meu número?* (2022), da autora Julie Murphy, conhecida por *Dumpling* (2015), livro que ganhou adaptação pela *Netflix* em 2018. *Será que é o meu número?* é uma releitura contemporânea de *Cinderela* com uma protagonista gorda.

Nele, acompanhamos Cindy, uma jovem adulta gorda recém formada em moda, que é apaixonada por sapatos. Com a morte dos pais, ao sair da faculdade ela volta a morar com a madrastra, que é produtora de um reality show de relacionamentos. E com a desistência de uma outra participante, ela entra.

Sem intenção de conquistar quem quer que seja o solteiro da temporada, ela entra com o intuito de mostrar que entende de moda e divulgar seu trabalho como designer de calçados. O que ela menos espera é que o solteiro é o cara bonito que ela conheceu no avião e que, sem tempo de trocar nomes, apelidou de Príncipe Encantado. E como todo bom romance, eles ficam juntos no final.

O ponto é que o mocinho do livro é filho da dona de uma grife de luxo que está falindo. E como parte do programa, eles vão conhecer a sede da empresa e montam um desfile improvisado com as peças disponíveis, para a mãe dele. E como a Cindy é gorda e as roupas não cabem nela, ela toma a liberdade de fazer alterações nas peças para que ela possa participar do desfile, causando uma reflexão na dona da marca sobre roupas de luxo não serem acessíveis para pessoas gordas.

Como a matéria da *BBC News Brasil* mencionou, corpos mais reais têm ganhado terreno, e uma prova disso são os desfiles da *Savage x Fenty*, marca de roupas íntimas da cantora Rihanna. Segundo uma matéria do *FFW*¹⁷, após um desfile com homens gordos para a linha

¹⁷ <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/homens-plus-size-rihanna-e-a-diversidade-do-mundo-real/>

masculina, vários homens que se identificaram com os corpos modelados foram às redes sociais elogiar sua inclusão de diversidade nas passarelas.

Outro exemplo que ressalta a evolução da conquista por espaços de destaque pelas pessoas gordas aconteceu no Brasil. Em maio de 2024, a apresentadora Letticia Muniz (Imagem 1) foi a capa da revista *Boa Forma*, exibindo seu corpo em um traje de banho. No *Instagram*¹⁸ é possível perceber uma grande quantidade de comentários positivos sobre a matéria e sobre a apresentadora, que representa positivamente uma grande parcela de mulheres que se identificam com o corpo dela.



Um fator que contribuiu para essa abertura de espaço para os corpos gordos recentemente foi o surgimento das blogueiras nas redes sociais. Nos últimos anos, surgiram muitas pessoas na internet falando sobre corpo e aceitação, em um movimento que ficou conhecido como *body positive*¹⁹. Desde então, tornou-se mais comum vermos pessoas com diferentes corpos ganhando visibilidade e promovendo aceitação, como é o caso da jornalista Alexandra Gurgel, também conhecida como Alexandrismos.

¹⁸ https://www.instagram.com/p/C7h5ypOOyHC/?img_index=1

¹⁹ <https://blog.cartaodetodos.com.br/movimento-body-positive/>

Desde 2015, a influencer grava conteúdos para as redes sociais, incentivando as pessoas gordas, principalmente mulheres, a praticarem o amor próprio. Ela fala da importância da boa alimentação, do exercício físico e, acima de tudo, da aceitação do seu corpo, passando a mensagem que você não precisa se odiar só por ser gordo e que, mesmo que sua intenção seja emagrecer, você não precisa esperar ser magro para se amar.

Em uma entrevista ao site *ABM Saúde*²⁰, o cirurgião Sandro Fabrício Queiroz fala sobre o impacto das redes sociais no que diz respeito à pressão estética:

De uma maneira geral, tudo é amplificado no mundo virtual: as pressões pelo enquadramento aos padrões são maiores e problemas são aumentados ou simplesmente criados, mas por outro lado, o mundo virtual pode abrir as portas para a obtenção de soluções adequadas para os problemas que existem na vida real. As redes sociais permitem o contato com um grande número de pessoas com os mesmos problemas, contribuindo para uma maior aceitação, bem como para a solução necessária que, de outra forma, permaneceria como uma determinação do destino da qual não se pode escapar.

As redes sociais possuem um impacto muito grande na vida das pessoas hoje, se tornando a influência que a TV e o cinema já foram e ainda são. E assim como tudo que engloba a grande mídia, também tem os seus prós e contras. Mas é inegável a influência de movimentos como o *body positive* na promoção de uma aceitação maior da diversidade corporal entre as pessoas e na expansão do assunto a ponto de reflexão e mudanças no que diz respeito à abertura de espaço para pessoas gordas, principalmente mulheres, em lugares de destaque.

Tudo isso nos faz concluir, como ensinou Stuart Hall (2016), que a cultura é um terreno de disputas em torno de valores e crenças que ganham vida por meio das representações.

3.2 Indústria cinematográfica e o poder das representações gordofóbicas

Leticia Isaia (2015) fala sobre a história do padrão estético feminino e sobre como a moda foi usada para ditar os valores da beleza. Ela aponta que houve uma época em que corpos robustos eram associados à riqueza, ao poder aquisitivo e à fartura, enquanto o corpo magro era associado à subnutrição. Durante esse período, a moda destacava os seios e o estômago, valorizando os contornos arredondados, pois indicavam aptidão feminina para a maternidade (ISAIA, 2015).

²⁰<https://www.revistaabm.com.br/artigos/a-pressao-por-perfeicao-causada-pelas-redes-sociais-pode-afetar-a-qualidade-de-vida-das-pessoas#:~:text=As%20redes%20sociais%20permitem%20o,escapar%E2%80%99D%2C%20reflete%20o%20cirurgi%C3%A3o.>

A autora segue afirmando que, no século XIX, foi perpetuada a visão das mulheres como seres frágeis. A partir daí, o corpo magro foi associado à beleza, pois, para uma mulher ser considerada bonita, ela deveria parecer frágil, à espera de um homem que faria tudo por ela (ISAIA, 2015).

A moda então passou a acentuar essas características, e o espartilho foi considerado um item de vestimenta obrigatório, usado em diferentes versões ainda na infância, pois acreditava-se que os músculos das mulheres eram frágeis e precisavam de sustentação.

O que prejudicou a saúde das mulheres na época, conforme escreve a autora:

No final da adolescência, o corset era feito com osso de baleia ou aço, prejudicando a saúde de quem o usasse.[...] O uso dessa peça, aponta (Lurie, 2004), trazia outros prejuízos para as mulheres: desmaios, falta de apetite, doenças digestivas e cansaço. [...] somando de cinco a 15 quilos de roupa. A carga ainda atrapalhava a locomoção, logo, dizia-se que as mulheres “deslizavam” ao invés de andarem, e, em caso de emergência, o indicado para elas era desmaiar e confiar a proteção ao homem que estivesse mais próximo (ISAIA, 2015, p. 33 e 34).

A autora aponta que a moda definia bem os papéis de gênero na sociedade e que as vestimentas femininas atrapalhavam qualquer tipo de serviço, pois o indicado para uma mulher de classe alta era não exercer nenhum tipo de tarefa, dentro ou fora do ambiente doméstico. E após muitas tentativas falhas de se inserir as calças no vestuário feminino, as primeiras mudanças começaram a aparecer em 1880 (ISAIA, 2015).

As coisas mudaram ainda mais no século seguinte, com a inserção das mulheres nas atividades esportivas e no mercado de trabalho, fazendo com que os espartilhos ficassem mais flexíveis e as roupas mais leves. A Primeira Guerra Mundial fez com que as mulheres precisassem ocupar espaços antes masculinos, como ambientes industriais, e as roupas precisaram se adaptar às novas necessidades (ISAIA, 2015).

A estética da magreza se manteve, mas o padrão de beleza como o conhecemos foi consolidado nos anos 1980 do século XX, com a popularização do exercício físico e do *fitness*. A nova obsessão era não comer e fazer de tudo para acabar com a gordura e diminuir as medidas. E o ideal era ser belo e saudável, o que pode ser entendido como: jovem e magro (ISAIA, 2015).

Com a inserção das mulheres no mercado de trabalho, que já não mais desejavam ser donas de casa, a indústria precisou de outro foco para direcionar o consumo feminino. E o corpo perfeito virou o novo objeto de desejo. Em *O Mito da Beleza* (1990), Naomi Wolf mostra como a publicidade feminina começou a se modificar para atender à nova demanda, criando, com

anúncios de cosméticos e itens de beleza, uma insegurança nova para as mulheres, em relação à aparência física.

Essa busca pelo padrão de beleza era incentivada com modelos magras e esbeltas nas capas das revistas e com as atrizes de Hollywood nos filmes, que eram consideradas referências de beleza. Nos anos 50, um corpo curvilíneo como o da Marilyn Monroe era considerado o ideal. Nos anos 2000, o corpo magro da modelo Giselle Bündchen era o mais desejado.

Como foi visto no primeiro capítulo deste trabalho, Stuart Hall analisa como os tabloides britânicos utilizavam de discursos racistas nos anos 80 e 90 para consolidar estereótipos sobre pessoas negras no imaginário popular. E com o cinema não é diferente.

Em seu artigo *Corpos e suas representações nos espaços midiáticos: a gordofobia na indústria cinematográfica* (2022), Ana Laura Heleno e Carina Nascimento observam um padrão das representações de mulheres gordas no cinema. Enquanto as mulheres magras ganham papéis de destaque e protagonismo, às mulheres gordas são dados os papéis de alívio cômico, da figura maternal, da tímida que vive na sombra da melhor amiga, de qualquer papel que ajuda a protagonista magra a atingir seu objetivo. E nas poucas vezes em que a mulher gorda é protagonista, ou ela emagrece para conseguir a atenção desejada, ou o homem precisa ignorar que ela é gorda para amá-la (HELENO, NASCIMENTO, 2022).

As autoras então analisam alguns filmes que provam essa consolidação do estereótipo da mulher gorda. Dentre eles estão *O Amor é Cego* (Bobby e Peter Farrelly, 2001), *Dreamgirls* (Bill Condon, 2006), *Norbit* (Brian Robbins, 2007), *Jogada Certa* (Sanaa Hamri, 2010) e *Preciosa* (Lee Daniels, 2009).

Em *O Amor é Cego*, o protagonista Hal só se interessa por mulheres magras, que preenchem os requisitos do padrão de beleza, até ser hipnotizado por Tony Robbins para se interessar por mulheres “menos atraentes”. Ele então se apaixona por Rosemary, uma mulher gorda. Só que ele está tão apaixonado que, quando olha para ela, enxerga uma mulher magra. Nem quando ele gosta da mulher ele a vê gorda, pois ele a acha tão bonita que a enxerga magra, reforçando a ideia de que para ser bonita e desejada por um homem é preciso ter um corpo esbelto. E além da problemática da história, o filme nem sequer tem uma atriz gorda. Eles utilizaram do que é conhecido como *fat suit*, uma roupa de gordo para o ator magro vestir.

Em *Dreamgirls*, um grupo de cantoras foi chamado para ser vocal de um cantor de soul famoso. E o empresário quer transformá-las em Dreams. O problema é que, para moldar a

imagem do grupo de acordo com seus interesses, o empresário quer substituir Effie, vocalista principal, que é gorda, por Deena, uma garota magra. E por mais talentosa que seja, Effie é obrigada a enfrentar diferentes dietas para se encaixar no padrão de beleza.

E esses são apenas dois exemplos dos papéis que as mulheres gordas desempenham no cinema. Outro exemplo é o da atriz Rebel Wilson. A atriz, que era gorda, ficou conhecida por seus papéis cômicos, como quando ela interpretou a Amy Gorda, na série de filmes *A Escolha Perfeita* (Jason Moore, 2012). Nos três filmes, ela era a personagem escrachada, esquisita, sexual demais e causadora de vergonha alheia.

Durante a pandemia, a atriz emagreceu mais de 30 kg, e em 2022, durante a premiação de cinema Bafta²¹, ela aproveitou o espaço de abertura para falar sobre o emagrecimento e sobre a pressão de ser uma mulher gorda na indústria. Durante o discurso, a atriz falou:

Eu posso parecer um pouco diferente da última vez que vocês me viram aqui.[...]Todo mundo está me perguntando: “Por que você emagreceu?” e eu fico tipo: “Realmente foi para chamar atenção de Robert Pattinson”. Só brincando. Eu não perdi peso apenas para um cara, eu fiz isso para conseguir mais papéis de atuação. Estou tão animada que posso interpretar o interesse amoroso não engraçado em um filme de Adam Sandler²².

Em seu artigo *Alterações na identidade social do obeso: do estigma ao fat pride* (2014), publicado na revista *Demetra: alimentação, nutrição & saúde*, Alden Neves e André Luís Mendonça falam do movimento *fat pride*²³. Ele surgiu por volta dos anos 60, nos Estados Unidos, com o intuito de lutar contra a discriminação com pessoas gordas e trabalhar a aceitação (NEVES, MENDONÇA, 2014).

De lá para cá, o movimento cresceu e a luta por igualdade também. O movimento virou assunto na mídia e começou a ser mais discutido. Eles apontam que um exemplo dos resultados provenientes do *fat pride* é a presença de pessoas gordas em publicidade de moda íntima (NEVES, MENDONÇA, 2014).

Muitos segmentos da sociedade, como a *National Association to Aid Fat Americans*²⁴, lutam pela igualdade de direitos para as pessoas gordas em diferentes áreas, como, por exemplo,

²¹ British Academy Film Awards - Prêmio da Academia Britânica de Cinema.

²²<https://www.metropoles.com/colunas/claudia-meireles/rebel-wilson-faz-discurso-constrangedor-sobre-a-pressao-para-ser-magra>

²³ Orgulho gordo.

²⁴ Associação Nacional para Ajudar Americanos Gordos.

o apoio jurídico para as vítimas de discriminação. E são esses movimentos que exigem não só o respeito, mas a inclusão de pessoas gordas em diversos âmbitos, inclusive na mídia.

E um dos resultados dessa luta é atualmente já ser possível observar algumas mudanças nas produções cinematográficas. É importante ressaltar que ainda existem, sim, representações negativas e muito problemáticas, mas um novo caminho começou a ser trilhado, para uma realidade de representações boas e humanizadas de pessoas gordas.

O filme musical *Hairspray* (2007), adaptação cinematográfica do musical da Broadway de mesmo nome, é um ótimo exemplo. Nele acompanhamos a jornada de Tracy, uma adolescente gorda de 16 anos que sonha em dançar na TV. Assim como toda personagem gorda estereotipada, Tracy é apaixonada pelo menino popular da escola, o Link. O que a diferencia das outras é que Tracy é muito confiante. Quando surge a oportunidade de dançar no programa da TV local, ela não perde a chance e se destaca entre as outras, se tornando a estrela do programa e da cidade.

Além de Tracy, conhecemos a Maybelle, apresentadora do programa no “dia do negro” — fruto da segregação racial muito presente na década de 60, época em que o filme é ambientado. Maybelle é preta e gorda e canta sua própria música, intitulada *Big, Blonde and Beautiful*²⁵, que passa uma mensagem de aceitação e celebração da beleza gorda e preta. O filme aborda temas muito importantes de forma sensível e divertida e conta com um final feliz, em que uma menina negra ganha o concurso de melhor dançarina e a protagonista gorda, além de conseguir dançar em seu programa favorito, ainda fica com o menino popular no final, completamente apaixonado por ela.

Outro exemplo mais recente foi a série *Bridgerton* (2020), da *Netflix*. A série é uma adaptação da coleção de livros de mesmo nome da autora Julia Quinn. Com três temporadas, a série é ambientada no século XIX e conta a estória dos irmãos Bridgerton, pertencentes da alta sociedade.

Na temporada mais recente, lançada em maio de 2024, surgiu uma protagonista gorda. Penelope Featherington é amiga íntima de uma das irmãs Bridgerton, a Eloise. Desde a adolescência, é apaixonada por Colin, um dos irmãos, e nessa última temporada os dois finalmente ficaram juntos.

Desde o começo da série, o espectador conhece a situação da Penelope. Durante muitas temporadas de casamento da alta sociedade, a personagem é rejeitada por sua aparência e fica

²⁵ Grande, Loira e Linda.

sempre encostada na parede dos bailes que frequenta, posição que lhe rendeu o título de Lady Whistledown, colunista anônima que publica fofocas sobre os ricos.

Colin, assim como os outros irmãos Bridgerton, é uma das exceções que sempre tira Penelope para dançar, por cultivar uma amizade com a mesma. Nessa terceira temporada, Penelope decide que precisa arrumar um marido para sair da casa da mãe, que disse que ela vai ficar solteira para sempre e as duas vão morar juntas até a velhice, e Colin se prontifica a ajudá-la, dando lições para ela conquistar um homem.

O que acontece, então, é que Penelope de fato arranja um pretendente, e Colin percebe que tem sentimentos amorosos pela garota, que obviamente retribui. Os dois ficam juntos e, apesar dos conflitos (não relacionados ao corpo dela), enfrentam todas as dificuldades e têm o seu final feliz.

Com *Bridgerton*, a Netflix apresentou uma história de romance com uma protagonista gorda diferente das comumente mostradas na mídia, com uma personagem ousada e que luta pelos seus objetivos. Além disso, entregou a primeira cena de sexo explícita com uma mulher gorda, com cenas de nudez e apreciação da beleza do corpo da personagem. Nudez essa, que foi um pedido da própria atriz, Nicola Coughlan, que interpreta a personagem, em resposta aos comentários gordofóbicos que vinha sofrendo²⁶.

Ainda existe muita coisa a ser melhorada e muita evolução a ser conquistada. Mas são produções como essas que deixam a esperança de um futuro mais igual, com cada vez mais histórias de mulheres gordas em posições de destaque e mais discurso de aceitação, valorização e reconhecimento da beleza do corpo gordo.

²⁶<https://www.revistalofficiel.com.br/pop-culture/nicola-coughlan-fala-sobre-cenas-de-nudez-em-bridgerton>

4 CAPÍTULO TRÊS - METODOLOGIA: Da linguagem do cinema às três categorias de análise do filme *A Pequena Sereia*

Assim como a literatura, o cinema criou sua própria linguagem, sua própria maneira de contar histórias. E desde a sua criação, estabeleceu-se uma conexão com o público que permanece até os dias atuais. Segundo Jean-Claude Bernardet (1980), isso acontece porque o cinema trouxe a novidade da ilusão, comparando a sétima arte com um sonho:

Parece tão verdadeiro — embora a gente saiba que é de mentira — que dá para fazer de conta, enquanto dura o filme, que é de verdade. Um pouco como num sonho: o que a gente vê e faz num sonho não é real, mas isso só sabemos depois, quando acordamos. Enquanto dura o sonho, pensamos que é verdade. [...] O cinema dá a impressão que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros (BERNARDET, 1980, p. 125).

Porém, essa linguagem não nasceu junto com o cinema, não estava lá desde o início, foi se desenvolvendo junto com ele. Em *A Linguagem Secreta do Cinema*, Jean-Claude Carrière (1998) aponta que os primeiros filmes eram filmados com uma câmera estática, em um só quadro, em um estilo parecido com o que acontece no teatro, e ao saírem do campo de visão, é como se os atores tivessem ido para os bastidores. Foi somente com o surgimento da montagem que nasceu, de fato, uma linguagem nova e autêntica.

A partir daí, outras descobertas foram sendo feitas, como os diferentes posicionamentos de câmera, com uma gama de possibilidades de enquadramentos, ângulos e movimentações, cada uma carregando um significado e um sentido. Carrière (1998) se utiliza de um exemplo para explicar várias dessas maneiras de filmar: o de um marido que acabou de ser traído. Se ao ver a esposa com o amante, o diretor escolhe filmá-lo do ponto de vista da esposa, de baixo para cima, fica a impressão de que ele é ameaçador e poderoso. E se logo em seguida a esposa for filmada pelo ponto de vista do marido, de cima para baixo, ela parecerá amedrontada e vulnerável (CARRIÈRE, 1998).

No início, tudo isso era muito confuso para os espectadores. As pessoas não entendiam a relação entre a sequência de quadros e cenas e era necessária a presença de um explicador, que ficava, durante as exhibições, literalmente explicando para o público o que estava acontecendo no filme. Com a evolução e consolidação da linguagem cinematográfica, a interpretação dessas imagens justapostas passou a ser assimilada pelo público de forma automática, pois os espectadores foram se acostumando com as convenções e linguagem criadas pelo cinema (CARRIÈRE, 1998).

4.1 Elementos cinematográficos

Bernardet (1980) aponta que, em sua criação, o cinema era vendido como uma arte objetiva, neutra e na qual o homem não interfere. O que se provou falso com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica. Marcel Martin, em seu livro *A Linguagem Cinematográfica* (2005) afirma que:

Desde que o homem intervenha, põe-se, por pouco que seja, o problema que os cientistas denominam equação pessoal do observador, isto é, a visão particular de cada um, as deformações e as interpretações, mesmo inconscientes (MARTIN, 2005, p. 30).

A prova disso são as escolhas individuais feitas por cada diretor durante as filmagens das produções cinematográficas, para que a mensagem seja entregue. Os enquadramentos, os ângulos, os movimentos de câmera, a iluminação e até mesmo o som. Quando juntados pela montagem, cada elemento é importante e tem seu significado, passando um sentimento. Juntos, eles adquirem um significado ainda maior.

Jean-Claude Bernardet (1980) explica as fórmulas básicas na cinematografia, sendo a “‘tomada’ a imagem captada pela câmara entre duas interrupções” e o “‘plano’ uma imagem entre dois cortes”. E descreve os diferentes planos:

Plano Geral (PG) mostra um grande espaço no qual os personagens não podem ser identificados; o Plano Conjunto (PC) mostra um grupo de personagens, reconhecíveis, num ambiente; o Plano Médio (PM) enquadra os personagens em pé com uma pequena faixa de espaço acima da cabeça e embaixo dos pés; o Plano Americano (PA) corta os personagens na altura da cintura ou da coxa; o Primeiro Plano (PP) corta no busto; o Primeiríssimo Plano (PPP) mostra só o rosto; o Plano de Detalhe mostra uma parte do corpo que não a cara ou um objeto (BERNARDET, 1980, p. 139).

Martin (2005) mostra, com exemplos, os possíveis significados de cada enquadramento. O plano geral costuma ter uma função mais descritiva, de ambientação. Já os planos maiores (mais fechados), como o plano conjunto e o plano de detalhe, são mais associados a significados psicológicos. Como em *As Aventuras de Robinson Crusóé* (Luis Buñuel, 1954), em que o plano conjunto exprime a solidão do personagem, enquanto ele “grita de desespero perante o oceano” (MARTIN, 2005, p. 48).

Em contrapartida, segundo Martin (2009), podemos ler no grande plano “os dramas mais íntimos, e esta decifração das expressões mais secretas e mais fugazes é um dos fatores determinantes do fascínio que o cinema exerce sobre o público” (MARTIN, 2005, p. 49).

Além dessa aproximação com o espectador por meio do enquadramento, o cinema ganhou um novo ponto de vista chamado de câmera subjetiva. Enquanto os primeiros filmes tratavam a câmera como plateia, mostrando o ponto de vista do público, o cinema logo passou a tratar a câmera como parte da história, mostrando o ponto de vista dos próprios personagens para criação de efeito dramático (MARTIN, 2005).

A câmera subjetiva, combinada com diferentes enquadramentos, pode expressar diversos sentimentos.

No caso de um plano mostrando um objecto, ele exprime geralmente um ponto de vista de uma personagem, materializando o vigor com o qual um sentimento ou uma ideia se impõem ao seu espírito [...] o ponto de vista é do espectador através da interpretação da câmara (MARTIN, 2005, p. 50).

Os ângulos também são muito importantes na hora de passar uma mensagem. O ângulo *plongée*, também conhecido como plano picado ou câmera alta, é filmado de cima para baixo. Segundo Martin (2005), ele “tem tendência para tornar o indivíduo ainda mais pequeno, esmagando-o moralmente ao colocá-lo no nível do solo, fazendo dele um objecto levado por uma espécie de determinismo impossível de ultrapassar, um brinquedo do destino” (MARTIN, 2005, p. 51).

O ângulo contra *plongée*, também chamado de plano contrapicado ou câmera baixa, é o oposto do anterior, sendo filmado de baixo para cima. Martin (2005) diz que ele “dá em geral uma impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los, recortando-os no céu até os envolver numa auréola de neblina” (MARTIN, 2005, p. 51).

Outro ângulo mencionado pelo autor é o enquadramento inclinado. Nada convencional, ele pode ser usado para dar mais expressividade a uma cena, deixando-a mais interessante. Também pode ser usado com finalidade cômica ou mostrar uma imposição sofrida por um personagem (MARTIN, 2005).

Para exemplificar, o autor traz uma cena do filme *A Sombra de uma Dívida* (Alfred Hitchcock, 1943), no qual, combinado com o ponto de vista subjetivo, o enquadramento inclinado mostra o sentimento do personagem. Nesse caso, “no momento em que o assassino decide matar a sobrinha, um enquadramento inclinado exprime a confusão do homem, que tem de cometer mais um crime para fazer desaparecer uma testemunha incômoda” (MARTIN, 2005, p. 53).

Por fim, o autor apresenta o chamado enquadramento desordenado, em que a câmera é sacudida em todos os sentidos. Ele apresenta duas formas que essa angulação pode ser usada: com ponto de vista objetivo e subjetivo; e utiliza dois exemplos para isso. Do ponto de vista objetivo, um dos exemplos que ele usa é o filme *Harry in Mission* (Hal Roach, 1920), para mostrar a câmera sendo sacudida para simular um terremoto. E do ponto de vista subjetivo, ele se utiliza do filme *O Coração de Potemkin* (Serguei Eisenstein, 1925), para mostrar o ponto de vista dos personagens atingidos por um tiroteio (MARTIN, 2005).

Seguindo para os movimentos de câmera, Martin (2005) define sete possíveis funções para eles: acompanhamento de uma personagem ou de um objeto em movimento; criação da ilusão de movimento de um objeto estático; descrição de um espaço ou de uma ação possuindo um conteúdo material ou dramático único e equívoco; definição das relações espaciais entre dois elementos da ação; acentuar dramaticamente uma personagem ou um objeto; expressão subjetiva do ponto de vista de uma personagem em movimento; expressão da tensão mental de uma personagem (MARTIN, 2005, p. 55 e 56).

E esses movimentos são divididos em três: o *travelling*, a panorâmica e a trajetória. Sendo o *travelling* o deslocamento em que o ângulo entre o eixo e a trajetória de deslocamento permanece constante; a panorâmica, o deslocamento da câmera no próprio eixo, vertical ou horizontal, sem deslocamento do aparelho; e a trajetória, uma combinação dos dois anteriores (MARTIN, 2005).

Os deslocamentos de câmera podem ter muitos significados. Sozinho, o *travelling* para trás pode exprimir conclusão, afastamento no espaço, acompanhamento de personagem caminhando, desapego moral e até mesmo solidão e impotência. Junto com uma angulação diferente, pode ter ainda mais valor. Por exemplo, um *travelling* para trás combinado com uma câmera alta exprime o aniquilamento moral de uma personagem (MARTIN, 2005).

Já o *travelling* para frente pode indicar o ponto de vista de um animal, uma introdução a um ambiente, a descrição de um espaço, a evidência de um elemento dramático importante e tensão mental. No tratamento objetivo, adota o ponto de vista do espectador, e no tratamento subjetivo, o ponto de vista da personagem (MARTIN, 2005).

As panorâmicas são um pouco mais simples, usadas para exploração do espaço mostrado, podendo introduzir ou concluir o cenário ou representar o movimento do olhar de uma personagem ao redor de si. Elas podem ter um valor dramático, estabelecendo relação entre

personagem e espaço, ou um valor expressivo, sendo empregada de forma não realista para sugerir uma ideia, como a embriaguez de uma personagem (MARTIN, 2005).

A trajetória, que é a combinação dos dois movimentos anteriores, é realizada com uma grua, que é um braço mecânico para alcançar distâncias e alturas maiores. É geralmente empregada no início do filme, com finalidade descritiva de apresentação do ambiente (MARTIN, 2005).

A iluminação também é parte crucial na hora de transmitir uma intenção, um sentimento. Ela é responsável principalmente por criar a ambientação da atmosfera do filme, e pode ser usada de forma realista ou melodramática. Carrière (1998), naquele mesmo exemplo do marido que descobriu a traição, aponta que, por exemplo:

se o diretor decidir dispor as luzes de modo que o rosto do marido fique iluminado por baixo, fazendo os dentes brilharem, exagerando os ossos das maçãs do rosto e as rugas da testa (elemento importante de filmes de terror), o homem parecerá cruel e aterrador (CARRIÈRE, 1998, p. 17).

Segundo Martin (2005), na iluminação de cenas interiores é onde se tem mais liberdade criativa. Se o realismo não for obrigatório, a verossimilhança não se torna uma dificuldade. Citando Ernest Lindgren (1948), ele aponta que “a iluminação serve para definir e moldar os contornos e os planos dos objetos, e também para criar a impressão de profundidade espacial, assim como para criar uma atmosfera emocional e até certos efeitos dramáticos” (LINDGREN, *apud* MARTIN, 2005).

Outro elemento fundamental no cinema é a utilização das cores. Assim como a iluminação, as cores também podem ser usadas com verossimilhança ou de forma dramática. E ambas maneiras podem ser simbólicas, utilizando-se as cores para transmitir um sentimento ou uma ideia.

Em seu livro *A Psicologia das Cores* (2021), a socióloga Eva Heller aponta como o cérebro humano reage às diferentes cores e às sensações causadas por elas, e explica que isso acontece por padrões do inconsciente e interferências sociais e culturais. Ela ainda explica que as cores não estão atreladas somente a sentimentos negativos ou positivos e que podem apresentar diferentes significados, dependendo do contexto. O azul pode indicar tristeza e solidão e também serenidade, equilíbrio e calma.

No cinema, isso é aplicado por meio do cenário, dos figurinos e até mesmo da iluminação, que pode variar do quente ao frio. As cores podem ser usadas para mostrar o clima e

a temperatura, transmitir o estado de espírito de um personagem e apresentar um ambiente, o que pode dizer muito sobre a atmosfera e a estética daquela produção.

Na matéria *As Cores no Cinema: como elas influenciam a narrativa de um filme?*²⁷, para o site *Resumo Fotográfico*, o autor anônimo usa o filme *La La Land* (Damien Chazelle, 2018) como exemplo. Ele utiliza a foto abaixo (Imagem 2) para apontar que, nessa cena, as cores representam “as personalidades das personagens e a sua diversidade”.

Imagem 2 - Cena do filme *La La Land* com paleta das cores das personagens.



Fonte: site *Resumo Fotográfico*.

Trazendo para o tema deste trabalho, outro exemplo é a diferença das paletas de cores usadas na caracterização da Ariel, princesa protagonista do filme *A Pequena Sereia*, e da Úrsula, bruxa e vilã (Imagens 3 e 4).

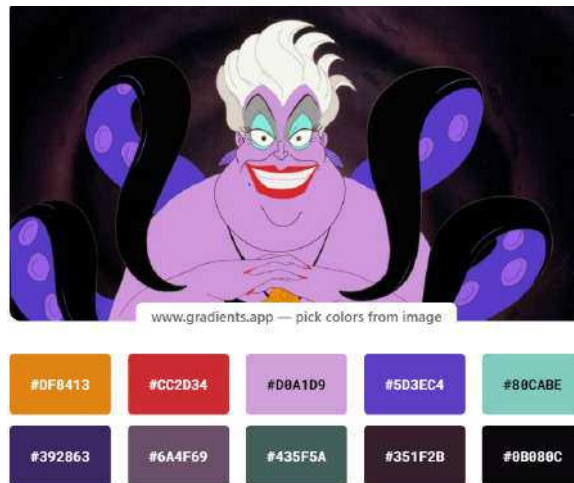
Imagem 3 - Princesa Ariel e paleta de cor.



Fonte: Elaborada pela autora.

²⁷ <https://www.resumofotografico.com/2021/07/as-cores-no-cinema.html>

Imagem 4 - Úrsula e paleta de cor.



Fonte: Elaborada pela autora.

Enquanto na paleta da princesa são usados tons mais claros e suaves, para representar a pureza da personagem, a cartela da vilã é composta de cores escuras e pesadas, representando sua maldade.

Por último, vamos abordar os efeitos sonoros, mais especificamente as trilhas sonoras e os ruídos. O som revolucionou ainda mais o cinema, trazendo o aspecto realista que ainda faltava. E o som pode ser empregado de várias maneiras: de forma realista, criando uma ambientação verossímil, ou não realista, podendo apresentar metáforas (MARTIN, 2005).

Sejam ou não ruídos naturais, o som pode ser utilizado para apresentar a realidade sonora do ambiente e para criar momentos dramáticos, o que é muito comum, por exemplo, em filmes de suspense e de terror (MARTIN, 2005).

A trilha musical também é muito importante, podendo desempenhar um papel rítmico, dramático e lírico. A música pode substituir um ruído real, sustentar ações dos personagens, colocar em evidência o estado psicológico de uma personagem, evocar uma presença ou obsessão, ou simplesmente acompanhar a ambientação (MARTIN, 2005).

4.2 As técnicas do cinema na animação

Em seu trabalho *A Câmera Animada*, para o *Anais do VI Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual* (2013), Flávio de Oliveira, Iuri Cardoso e Rosa Berardo afirmam que:

Nos primeiros filmes animados, e podemos citar até mesmo as primeiras experiências do cinema de animação, como *Fantasmagorie*, de Émile Cohl, de 1908, os personagens e objetos ganhavam vida em frente a um quadro fixo, algo

como uma caixa cênica enquadrada pela câmera (OLIVEIRA, CARDOSO, BERARDO, 2013, p. 750).

Porém, no início, todas as animações eram feitas em células de papel, posicionando os desenhos em frente à câmera. E assim como no cinema, o ponto de vista era aquele parecido com o do teatro (OLIVEIRA, CARDOSO, BERARDO, 2013).

Com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, a indústria da animação também foi criando novas técnicas para contar uma história. E, de acordo os autores:

Um dos primeiros exemplos de movimentação de câmera do cinema de animação, onde podemos afirmar que o movimento interfere na narrativa, foi no filme *Steamboat Willie* (1928), de Walt Disney. Durante o plano, o Mickey Mouse termina de tocar uma música utilizando como tamborim os dentes de uma vaca e se curva para agradecer ao público, logo em seguida ele olha assustado para o lado, fora do quadro, a câmera se movimenta numa panorâmica horizontal da esquerda para a direita e revela o Bafo (capitão do barco) olhando para o Mickey com reprovação no olhar (OLIVEIRA, CARDOSO, BERARDO, 2013, p. 752).

Segundo eles, os ângulos e movimentos de câmera eram simulados no próprio deslocamento do desenho. Os artistas imaginavam como seria esse deslocamento e desenhavam o final da cena, com novo cenário e personagens. Em caso de animações tridimensionais, seja em software ou com técnicas, como o *stop motion*, os cineastas usam o que eles chamam de câmera animada (OLIVEIRA, CARDOSO, BERARDO, 2013).

Em animações 2D, os diferentes ângulos e movimentos de câmera são feitos por meio de distorção no traçado do desenho de uma maneira fluida, simulando o movimento da câmera. Outra opção é a junção de técnicas de desenho com softwares de animação 3D, método usado, por exemplo, no filme *Atlantis: O Reino Perdido* (Kirk Wise, Gary Trousdale, 2001), da Disney (OLIVEIRA, CARDOSO, BERARDO, 2013).

Assim como os enquadramentos e posicionamento de câmera, todos os elementos cinematográficos possuem sua função na animação, mesmo com algumas diferenças. Na matéria *A arte da iluminação cinematográfica*²⁸ (2022), para o site *Hook Sounds*, o autor afirma que, assim como as representações, esses elementos tendem a ser trabalhados de forma mais exagerada nas animações do que nos filmes *live-action*.

No caso da iluminação, ela também é utilizada para criar uma atmosfera e ajudar a transmitir sensações. Mas na animação ela ainda possui a função fundamental de direcionar o

²⁸ <https://www.hooksounds.com/pt-br/blog/arte-da-iluminacao-cinematografica/>

olhar do espectador para os acontecimentos da cena. Segundo o autor da matéria, isso acontece porque as animações costumam ter menos detalhes de texturas e o foco costuma ser propositalmente direcionado à áreas mais iluminadas e com mais cores saturadas.

Juntamente com a iluminação, as cores são parte fundamental para a narrativa. Somados, os dois elementos são o conjunto ideal para uma boa ambientação. Em seu trabalho de conclusão de curso, *Identidade Visual das Vilãs da Disney* (2020), Karina Barbosa, se utilizando da teoria das cores, aponta que a cor preta, muito utilizada na caracterização das vilãs, também é usada nos cenários e ambientes relacionados a elas, trazendo uma atmosfera sombria, expressando o ódio e a maldade dessas personagens (BARBOSA, 2020).

A autora também aponta como o preto também representa a elegância e a sofisticação. E segue mostrando as outras cores comuns na identidade dos vilões: o roxo e o vermelho. O vermelho representa as fortes emoções, como o amor e a raiva, e o perigo. E o roxo é associado às personagens que estão relacionadas com a magia e o ocultismo, como a Úrsula (*A Pequena Sereia*), a Yzma (*A Nova Onda do Imperador*, Mark Dindal, 2000) e a Rainha Má (*Branca de Neve e os Sete Anões*). A cor roxa também é associada ao poder e à luxúria, características relacionadas às bruxas, que, como visto no primeiro capítulo deste trabalho, eram acusadas de rituais que envolviam atos sexuais com o demônio (BARBOSA, 2020).

E, por fim, assim como no cinema *live-action*, o som tem um papel fundamental na animação. Além de ajudar a criar a ambientação e servir como reforço para transmitir emoções, o som na animação também ajuda a estabelecer a identidade dos personagens. Na matéria *O trabalho sonoro nas animações*²⁹ (2020), para o site *Newronio*, o autor Rafael Garcia aponta que em filmes como *Toy Story* (John Lasseter, 1995), *O Rei Leão* (Rob Minkoff, Roger Allers, 1994) e *Dumbo* (Ben Sharpsteen, Samuel Armstrong, Wilfred Jackson, Bill Roberts, Norman Ferguson, Jack Kinney, John Elliotte, 1941), o som é utilizado para dar vida ao cenário e humanizar esses personagens inanimados e animais. E que, através do som, é possível identificar a personalidade de cada um, que tem “os momentos emocionais caracterizados por pequenos ruídos sonoros que completam o sentimento da cena e o cenário como um todo” (2020, s/p).

Um exemplo de identificação de personagem que o autor usa é o próprio filme *Toy Story*. Nele, cada brinquedo é caracterizado por sons que combinam com suas “profissões”, além de sons verossímeis aos materiais de cada um, como o raio laser de astronauta e o plástico da

²⁹ <https://newronio.espm.br/o-trabalho-sonoro-nas-animacoes/>

armadura do Buzz, e o som do laço de cowboy e o tecido da roupa do Woody, gerando uma aproximação com o público.

Apoiando-me na contribuição desses autores, me propus a criar três categorias para analisar a construção da personagem Úrsula no filme *A Pequena Sereia*, sob a ótica da linguagem e da teoria do cinema no próximo capítulo.

Com a hipótese de que a vilã, por mais que seja construída sob uma ótica estereotipada, é uma personagem gorda à frente do seu tempo (uma vez que ela se encaixa nos estereótipos das bruxas), se desconstruindo em diversos momentos dessa representação, vou analisá-la nas seguintes categorias: enquadramento, cor e deslocamento da personagem, e iluminação.

Essas três categorias são as que mais sustentam a personagem em seus momentos de escape dos estereótipos de uma mulher gorda no cinema, pois tornam perceptíveis sua vaidade, sensualidade e ousadia, características comumente associadas pela grande mídia às mulheres magras.

Além disso, vou dividir a análise em três momentos: apresentação da personagem (trecho do filme de 11 minutos e 14 segundos até 12 minutos), conflito com a protagonista Ariel (trecho de 39 minutos e 13 segundos até 44 minutos e 2 segundos) e derrota da vilã (trecho de 1 hora, 10 minutos e 24 segundos até 1 hora, 25 minutos e 41 segundos).

A escolha dos trechos foi pensada para encaixar nas partes centrais da história: introdução, desenvolvimento e conclusão. O primeiro trecho é a primeira vez que a vilã aparece no filme. O segundo é onde ela coloca seu plano de enganar a protagonista em prática e faz um acordo com a mesma. E o terceiro trecho engloba os momentos finais da personagem, um pouco antes de ela ser derrotada.

Esses três instantes são os que, combinados com as categorias de análise escolhidas, destacam a construção da personagem. Construção essa em que ela se mostra uma bruxa estereotípica, ao mesmo tempo que se mostra uma mulher gorda diferente.

Tudo isso porque, como visto nos capítulos anteriores, bruxas são representadas como seres ousados e sensuais, mas mulheres gordas não. E quando essas duas características se encontram e são sustentadas pela linguagem cinematográfica, temos uma personagem gorda e sensual criada na década de 1980, em que o *fitness* e valorização do corpo magro ganhavam cada vez mais espaço na mídia.

5 CAPÍTULO QUATRO - Análise da vilã Úrsula no filme *A Pequena Sereia*

Este capítulo é o momento de analisar o filme *A Pequena Sereia* (1989) de acordo com as categorias estabelecidas. Vamos retomar os primeiros capítulos, principalmente do terceiro, para mostrar na prática, como todas essas convenções sociais influenciaram na construção da personagem Úrsula, estereotipada enquanto bruxa e inovadora enquanto mulher gorda.

5.1 Introdução da personagem

O primeiro trecho a ser analisado é o da apresentação da personagem Úrsula, começando em 11min e 24s e terminando em 12min.

Desenho 1 - Trecho do filme *A Pequena Sereia* (de 11min e 24s a 12min).



Fonte: Disney.

No início deste trecho, a personagem é vista pela primeira vez nas sombras, em um espaço mais escuro de sua caverna. Ela é apresentada em um plano mais aberto para que o espectador consiga visualizar sua aparência. As cores utilizadas na caracterização da vilã são: roxo, preto e vermelho.

Todas as cores apresentam mais de um significado, dependendo do contexto. O que importa para essa análise é quais são esses significados e como eles fazem sentido para caracterizar a personagem.

Começando com o roxo. De acordo com o livro *A Psicologia das Cores* (2021), de Eva Heller, das cores, o roxo é muito ligado ao misticismo, ocultismo e à magia. E a Úrsula, além de bruxa, é um polvo, que, por mais que seja um animal que se camufla, é comumente representado

roxo em desenhos³⁰. Portanto, faz sentido que essa seja a cor de sua pele.

Além disso, o roxo é considerado a cor da vaidade e dos pecados relacionados à beleza, e também é a cor da sexualidade pecaminosa, características associadas às bruxas pela Igreja na época da inquisição, como foi visto no segundo tópico deste trabalho. E, por último, é considerada a cor dos originais e inconformistas, traços que podemos perceber na personagem ao longo da história, que não se conforma com sua situação atual e cria um plano — para ela infalível — para dominar os mares.

A segunda cor é o preto, que é muito presente em seu ambiente, mas também é a cor do seu vestido. O preto é a cor associada ao mau e perverso, por isso é tão presente na paleta dos vilões da Disney. E com a Úrsula não seria diferente. O preto representa a ilegalidade e a anarquia da personagem, que se volta contra o rei dos mares e tenta tomar seu lugar.

A cor preta também é considerada uma cor que disfarça, sendo muito usada por pessoas acima do peso, na intenção esconder uma barriga, por exemplo. O que a vilã não faz. Como visto no segundo capítulo, a mulher gorda no cinema não sexualiza o próprio corpo e, ao fazer isso, Úrsula apresenta a primeira quebra de expectativa dentro dessa representação. E, por último, pode representar a elegância, que fica evidente no corte do vestido da personagem, que é o clássico vestido preto, e na sua vaidade e na fluidez de seus movimentos.

Já o vermelho é a cor da raiva, da agressividade e da guerra. Que, combinada com o preto, representa o perigo. É a cor dos amores, bons e ruins. E também já foi relacionada à imoralidade e às meretrizes.

Por outro lado, é a cor do luxo, do controle e da justiça. E por ser encontrada nos lábios e nas unhas da personagem, demonstram sua vaidade e seu cuidado com a aparência, outra característica dificilmente encontrada em mulheres gordas no cinema.

Em seguida, vemos uma sequência em plano detalhe de sua mão pegando um camarão e comendo (Imagem 5).

³⁰ Não encontrei uma justificativa sobre o motivo de os polvos serem majoritariamente roxos nos desenhos.

Imagem 5 - Úrsula pegando os camarões.



Fonte: Disney.

Imagem 6 - Boca da Úrsula.



Fonte: Disney.

Nessa sequência, o enquadramento chama atenção para as mãos e para a boca da personagem (Imagem 6), ambas pintadas de vermelho. Segundo Martin (2005), os planos mais fechados têm função psicológica. É dessa forma que o espectador é atraído pela vaidade da bruxa, que se preocupa em estar bem apresentável, reforçando o que já pôde ser percebido na sua caracterização.

A iluminação, como o autor já havia pontuado, pode ser usada de forma dramática, o que, como visto no capítulo anterior, costuma ser feito em animações. Nessa cena, a iluminação serve para colocar em evidência as expressões faciais dos camarões, que estão com medo da bruxa.

Depois disso, é possível ver a vilã em um plano americano, mais aberto (Imagem 7).

Imagem 7 - Úrsula deitada de cabeça para baixo.



Fonte: Disney.

Nesse quadro, conseguimos ver também o colar dourado da personagem. O ouro é considerado a cor da sorte e da bem-aventurança, da beleza e do luxo, que são coisas que a vilã almeja para si. Ambição é outro traço de personalidade comumente encontrado na representação das bruxas que dificilmente é visto na de mulheres gordas.

Esse é um momento em que a bruxa faz um drama, reclamando da sua situação. O plano nos mostra bem o corpo da personagem, que é colocada em evidência pelo enquadramento e pela iluminação, que faz um foco de luz no centro da imagem, direcionando o olhar do espectador.

Além disso, seu tamanho é bem destacado, com sua barriga proeminente; acima, seios grandes no meio da tela e braços gordos cobrindo o rosto durante a lamentação. Úrsula não esconde seu corpo avantajado, independente da posição que se coloca. Pelo contrário, ela usa do corpo para se expressar de forma teatral e grandiosa, sempre chamando atenção para si.

Retomando o terceiro tópico desta pesquisa, é possível perceber um padrão de comportamento das mulheres gordas citadas nos exemplos ruins de representação: a auto retirada dos holofotes. Mesmo em exemplos mais recentes, como *Bridgerton* (2020) que trás uma personagem ousada, Penelope evita os holofotes e encontra sua força no esconderijo. O que Úrsula não faz no filme em análise. Apesar de viver em uma caverna escura, a vilã é muito expansiva e seus movimentos a transformam no centro das atenções.

Um pouco à frente, podemos vê-la por inteiro (Imagem 8).

Imagem 8 - Úrsula de costas de corpo inteiro.



Fonte: Disney.

Neste enquadramento, é possível vê-la de corpo inteiro, em um plano aberto. Martin (2005) observou que os planos abertos costumam possuir função descritiva e esse dado na cena é fundamental para evidenciar seu tamanho, e a movimentação da personagem permite que o espectador a veja por trás, com seu vestido de costas nuas acentuando sua elegância e sensualidade, assim como as dobras de seu corpo, que ganha ainda mais exposição.

Juntamente com o recorte justo do vestido, as costas nuas são outra característica de roupas vistas majoritariamente em mulheres magras no cinema (Imagem 9). Se deixar marcar a barriga é considerado escandaloso, mostrar um pedaço tão grande de pele quanto as costas é mais ainda. Outra prova disso são as outras vilãs da Disney que, mesmo magras, possuem figurinos fechados, de mangas longas e sem decote (Imagens 10, 11 e 12).

Imagem 9 - Jessica Rabbit.



Fonte: Pinterest.

Imagem 10 - Malévola.



Fonte: Lado Bacon.

Imagem 11- Rainha Má.



Fonte: Pinterest.

Imagem 12 - Madrasta da Cinderella.



Fonte: Facebook.

Ainda é possível ver melhor seu cabelo, que, assim como suas unhas e maquiagem, é bem arrumado e penteado para cima, mais um sinal da sua preocupação com a aparência. E como o tom de sua pele é mais claro que o ambiente, a vilã se destaca nos espaços escuros de sua caverna, com o foco da iluminação se voltando para ela.

O final desse trecho traz uma nova visualização: seu rosto de perto (Imagem 13).

Imagem 13 - Close da Úrsula sorrindo.



Fonte: Disney.

O enquadramento em primeiro plano mostra o combo de sua vaidade. É possível ver novamente a boca e as unhas vermelhas e seu cabelo arrumado, porém o plano ainda traz para o

foco sua maquiagem, inspirada na drag queen Divine³¹, que fez muito sucesso nos anos 70 e 80³². A iluminação direciona novamente o olhar do público para a personagem, que contrasta bastante com o ambiente. Além das roupas justas, a maquiagem forte também não costuma ser associada às mulheres gordas no cinema, que são comumente vistas com visuais mais simples e modestos, o exagero sendo reservado às mulheres magras.

5.2 Conflito com a protagonista

O segundo momento a ser analisado é o primeiro encontro da vilã com a protagonista, a princesa Ariel. O trecho vai de 39min e 13s até 44min e 2s.

Desenho 2 - Trecho do filme *A Pequena Sereia* (39min e 13s a 44min e 2s).



Fonte: Disney.

Este segundo trecho é o que mais explora as excentricidades da personagem enquanto pessoa gorda. Nele, podemos ver, pela interação da bruxa com a princesa, que seus movimentos fluidos e deslizantes e sua sensualidade fazem parte de sua personalidade como um todo, não se restringindo a ser uma característica que guarda para si.

Este é outro padrão de comportamento que pode ser reparado nas representações citadas no terceiro tópico do trabalho. Mulheres gordas, para além de não serem vistas pelos homens como possível interesse romântico e sexual, não exibem uma personalidade confiante que

³¹<https://gizmodo.uol.com.br/quem-foi-divine-drag-queen-que-inspirou-vila-ursula-de-a-pequena-sereia/#:~:text=A%C3%AD%20vai%20uma%20curiosidade%20aleat%C3%B3ria,dos%20anos%2070%20e%2080.>

³² Foto da drag Divine:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.suddenchic.com%2Fstyle-icon-divine%2F&psig=AOvVaw2OA3RuWpdJ5ke3vQJvuTKF&ust=1725951396488000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCMCNmImktYgDFQAAAAAdAAAAABAE>

explore essa sensualidade de maneira natural. Nem quando estão sozinhas, e ainda menos na presença de outras pessoas.

Quando isso acontece, é de uma maneira exagerada e caricata, como a Amy Gorda, personagem da atriz Rebel Wilson na trilogia de filmes *A Escolha Perfeita*. A personagem relaciona tudo a sexo, inclusive as coreografias das músicas que canta, transmitindo desconforto ao invés de sensualidade para o público.

Imagem 14 - Úrsula fazendo pose.



Fonte: Disney.

Com um plano geral, é possível ver (Imagem 14) que a personagem já aguarda a protagonista e termina sua fala com uma pose. As cores seguem a mesma paleta e a iluminação indica que Úrsula está parada na entrada da caverna, que se acende ao fundo do enquadramento.

Apesar de a iluminação da cena não direcionar intencionalmente o olhar do público para a vilã, ela ainda se destaca no fundo escuro. O enquadramento torna possível ver seu corpo todo e sua barriga é o que está mais próximo da “câmera”, ficando em evidência.

Outro momento de escape da personagem. Apesar de inúmeros filmes tratarem o corpo gordo como um problema e isso fazer parte da narrativa das personagens femininas, dificilmente suas barrigas são colocadas em evidência por um plano, ainda mais em uma roupa justa e com a mulher em questão estando a vontade dentro da história.

Logo após este momento, vem uma sequência da bruxa em sua penteadeira (Imagens 15, 16, 17, 18 e 19).

Imagem 15 - Úrsula sentada na penteadeira.



Fonte: Disney.

Imagem 16 - Úrsula colocando creme na mão.



Fonte: Disney.

Imagem 17 - Úrsula passando creme no cabelo.



Fonte: Disney.

Imagem 18 - Úrsula pegando o batom.



Fonte: Disney.

Imagem 19 - Úrsula passando o batom.



Fonte: Disney.

Na primeira imagem (Imagem 15), com outro plano geral, vemos não só a vilã, como uma outra parte de sua caverna, até então não mostrada. A escolha do enquadramento revela um outro lado da bruxa para além da escuridão do resto de sua casa.

Nesse quadro é possível ver um ambiente novo, iluminado e bem cuidado: o espaço que ela usa para se arrumar. A iluminação acompanha o significado do plano, colocando a personagem e o espaço em evidência. Espaço esse que, assim como seu colar, possui tons de dourado, mostrando sua elegância e gosto pelo luxo.

Nas outras imagens (Imagens 16 a 19), a bruxa de fato começa a se arrumar. Isso é mostrado para o público em planos médios curtos, um primeiro plano e um plano detalhe. Martin (2005) apontou que os planos mais fechados permitem que o espectador veja os pensamentos mais íntimos e as expressões mais secretas dos personagens. E a cena em questão faz um bom trabalho capturando-as.

Esses planos são usados para destacar as ações da personagem enquanto ela fala,

variando o espaço necessário para essas ações serem vistas. Os quadros em que ela está arrumando o cabelo (Imagens 16 e 17) precisam ser mais abertos pela dimensão dos movimentos da vilã. Já os quadros em que ela passa o batom (Imagens 18 e 19) podem ser mais fechados, pois o foco precisa ser somente no rosto dela.

A iluminação volta a se unir ao contraste das cores para destacar Úrsula no centro da tela, e a cor dourada é introduzida novamente, desta vez na embalagem de seu batom.

Como dito, mulheres gordas não são muito representadas como pessoas vaidosas. E um momento de Úrsula se arrumando mostra que ela, não só gosta de estar arrumada, como aprecia o processo, sem esconder a satisfação de cuidar da própria aparência. E a diferença nos planos nos permite ver sua expressão de satisfação, as “caras e bocas” que ela faz enquanto se arruma e delicadeza com que segura o batom, mostrando não só sua vaidade, mas seu cuidado e apreço pelos itens de beleza.

Na sequência desse trecho, o espectador é apresentado à música da vilã. Em sua música, a personagem canta para Ariel o que é necessário para ficar com o príncipe e como ela pode ajudar. Uma parte da letra diz para a princesa usar de sua beleza e da linguagem corporal. É nesse momento que a vilã mais abusa de sua sensualidade para comunicar uma mensagem.

Imagem 20 - Úrsula tocando o queixo de Ariel.



Fonte: Disney.

Nesse quadro (Imagem 20), o plano conjunto é usado para mostrar a proximidade das personagens e o desconforto que a Úrsula causa na Ariel, ganhando o atributo psicológico mencionado por Martin (2005). A iluminação indica que as duas estão em uma parte mais escura da caverna, aumentando ainda mais essa sensação de incômodo. E as cores mostram o contraste entre as duas personagens: a protagonista com cores mais claras e suaves e a vilã com cores mais

fortes e escuras.

Mesmo que a princesa esteja incomodada com sua proximidade, a bruxa não se abala e continua usando de toda sua linguagem corporal para tentar seduzi-la. Diferente do que se espera dela enquanto mulher gorda, Úrsula é uma ser que usa do toque físico para tentar transmitir tranquilidade enquanto tenta convencer Ariel a acreditar nela, abandonando a comum timidez vista no cinema e sem sentir vergonha de usar a proximidade como arma no seu jogo.

Imagem 21 - Úrsula de costas plano médio.



Fonte: Disney.

Imagem 22 - Úrsula e suas moreias.



Fonte: Disney.

Nessa sequência da bruxa com suas moreias (Imagens 21 e 22), é possível ver a fluidez de seus movimentos e a sensualidade de seus gestos, com os toques delicados nos animais e o olhar por cima do ombro. A iluminação continua mostrando que aquela é a parte mais escura da caverna e evidenciando a vilã no meio da tela.

A diferença entre os planos muda o direcionamento do olhar. Na primeira imagem (Imagem 21), o foco é levado para as costas nuas e traseiro avantajado da Úrsula, e na segunda

imagem (Imagem 22) o que fica em evidência é seu rosto ao acariciar seus animais, com suas expressões teatrais e olhar irônico.

Novamente, o enquadramento é usado para colocar em evidência seu corpo enorme ou sua maquiagem e expressões faciais exageradas. Ressaltando mais uma vez que a personagem quebra uma padrão cada vez que exhibe seu corpo de maneira confiante e não parece incomodada com a exposição.

Neste mesmo momento, ela também escapa do estereótipo com a ironia. Mulheres gordas são comumente representadas como pessoas tímidas, com medo de demonstrar sentimentos e emoções e vistas muitas vezes como figuras maternas, com feições suaves no rosto e olhar acolhedor. Um olhar ousado e sarcasmo não são muito associadas a essas personagens.

Imagem 23 - Close da Úrsula de olhos fechados.



Fonte: Disney.

Outra escolha que acentua a personalidade de Úrsula é este momento (Imagem 23). O enquadramento vai se fechando cada vez mais na personagem, que canta e dança balançando os ombros e os seios. O plano mais fechado é essencial para dar destaque aos atributos corporais da vilã, seja em sua maquiagem exagerada ou na grandiosidade de seu corpo.

Nessa cena, assim como na maioria das vezes em que ela aparece, ela se mostra extremamente confortável com a exposição de seu corpo e com o jogo de sedução que faz para atrair suas vítimas. O ângulo baixo – também chamado de contra *plongée* –, como Martin (2005) apontou, é usado para transmitir superioridade e ressaltar a grandeza de um personagem. E nesse momento, ele serve para dar ênfase ao significado do enquadramento.

Imagem 24 - Úrsula e Ariel plano aberto.



Fonte: Disney.

Este quadro (Imagem 24) mostra como a personagem não tem medo e ousa, se colocando acima da protagonista. Nesse momento ela vai descendo enquanto encara a princesa, abrindo seus tentáculos e se colocando maior que ela. O plano aberto mostrando a proximidade das duas e o desconforto proveniente dessa proximidade. A iluminação que vem por trás da vilã acentuando seu conforto e o medo de Ariel, que se encontra na parte mais escura da cena.

Úrsula mais uma vez foge do que é visto em mulheres gordas no cinema. Como mencionado, essas personagens costumam ser tímidas, de personalidade submissa, não se colocando em espaços de destaque e assumindo o controle. Ao fazer isso, ela mostra como a ousadia faz parte de quem ela é, independente da sua forma.

Imagem 25 - Úrsula de costas plano médio.



Fonte: Disney.

Imagem 26 - Úrsula olhando para trás.



Fonte: Disney.

O final deste trecho é marcado pelo momento em que ela canta sobre a importância da “linguagem do corpo”. Úrsula mostra na prática para Ariel como funciona essa linguagem na hora de conquistar o príncipe.

O enquadramento conta com um plano médio, focando nas costas da personagem, que logo vira para olhar por cima do ombro em um movimento sensual. Nesse plano ficam em evidência as dobrinhas do corpo da personagem, assim como seu traseiro avantajado (Imagem 25) e barriga proeminente quando ela se vira, além da expressão ousada em seu rosto (Imagem 26).

E mais uma vez a iluminação e o contraste de cores entre ambiente e personagem são unidos para destacar a vilã ao centro.

Ela continua se colocando em destaque, usando da linguagem corporal para atrair a atenção de Ariel para si. Novamente fugindo do padrão tímido e recatado atribuído às personagens gordas no cinema.

O último trecho selecionado para essa análise foi o início do conflito final, que termina com a derrota da bruxa. O trecho vai de 1h, 10 min e 24s até 1h, 25min e 41s.

5.3 Reviravolta do conflito

Desenho 3 - Trecho do filme *A Pequena Sereia* (1h, 10min e 24s a 1h, 25min e 41s)



Fonte: Disney.

O primeiro momento desse trecho é a transformação da Úrsula de volta à sua forma de polvo.

Imagem 27: Úrsula com raiva.



Fonte: Disney.

Este quadro (Imagem 27) é um contraste aos demais nessa análise. A escolha do enquadramento, com um plano aberto e um ângulo baixo, mostram a grandeza da ameaça que a personagem representa para quem está ali. Seu corpo entra em destaque não só pelos braços gordos e barriga proeminente, mas também pelos seus tentáculos, que ficam em evidência na parte baixa da tela, mais próximos da “câmera”.

A iluminação é feita com as cores do céu, que adquire uma cor mais avermelhada para transmitir a raiva da vilã, enquanto contrasta com a cor de seu corpo, deixando-a bem destacada no centro da imagem.

Esse momento serve como comparativo para o que foi visto até agora. Apesar de se colocar em evidência, aqui ela não apresenta a feminilidade que aparece nos momentos em que esbanja sensualidade. Mesmo que ainda não se encaixe nos padrões vistos anteriormente. Aqui ela evidencia toda sua personalidade malvada de bruxa, usando da grandeza de seu corpo para colocar medo, assim como suas expressões faciais não exibem mais a falsa simpatia do flerte.

Imagem 28 - Úrsula e Ariel plano médio.



Fonte: Disney.

Na sequência, ela captura a protagonista e, em sua saída, olha mais uma vez por cima do ombro (Imagem 28), dessa vez para dar um último recado ao príncipe Eric, interesse romântico da princesa. O plano médio do enquadramento mostra a proximidade das personagens e a desvantagem de Ariel em relação a Úrsula, que a segura nos braços com a força de seu grande corpo.

Outra coisa que esse enquadramento evidencia é a diferença na expressão facial de cada uma, adquirindo caráter psicológico. Enquanto Ariel se encontra em desespero, a ousada Úrsula apresenta um olhar de ironia, confiança e flerte, voltando às características dela de bruxa má que são incomuns em representações de mulheres gordas.

Imagem 29 - Úrsula e Tritão plano médio.



Fonte: Disney.

É então que aparece o rei Tritão, pai de Ariel. Os dois se encontram em um plano médio (Imagem 29), em que novamente a proximidade e sentimentos provenientes dela são colocados em evidência. O ambiente está escuro e a iluminação vem do tridente do rei.

Por ser a fonte de luz e o maior contraste com o cenário, Tritão está em destaque na tela em relação a Úrsula, mas ainda é possível enxergar a expressão de tranquilidade no rosto dela, enquanto ela gentilmente coloca a mão no tridente, com movimentos leves e um tom de flerte. A ousadia da vilã é aparente.

Mais uma vez, a vilã usa de seu charme e sensualidade para fins de persuasão. Diferente do que se esperaria da mulher gorda nesta situação, ela usa a linguagem corporal e a aproximação com o Tritão para tentar seduzi-lo a fazer as coisas do jeito dela.

Imagem 30 - Close Úrsula sorrindo com contrato.



Fonte: Disney.

Nesse momento (Imagem 30), ela tinha acabado de mostrar para o rei que tinha um contrato assinado por Ariel. O enquadramento com um primeiríssimo plano destaca a expressão facial da personagem, enfatizada ainda mais pela iluminação vinda do tridente, que lança uma sombra em volta da personagem e foca no centro de seu rosto. As cores da vilã são alteradas pela luz, dando à bruxa um ar ainda mais sombrio e evidenciando o dourado, que representa o poder e a realeza de Tritão.

Nesse momento, sua linguagem corporal não é a única característica que a faz fugir do padrão. O dourado do poder evidencia toda sua ganância e ambição, que foi apontado no começo desta análise como atributos reservados às mulheres magras.

Imagem 31 - Close Úrsula e Tritão.



Fonte: Disney.

Quando o rei percebe que o contrato é legítimo, seu choque é mostrado neste enquadramento mais fechado (Imagem 31), com uma leve angulação baixa, mostrando a superioridade de Úrsula em relação a ele. A cor dourada permanece presente, proveniente da luz do tridente, símbolo do poder de Tritão. A iluminação direciona o olhar para as expressões faciais do rei e principalmente da bruxa, que exhibe um semblante de ironia e domínio.

Outra vez, Úrsula se mostra uma personagem ousada e confiante, que não tem medo de se impor sobre os outros, e que usa da linguagem corporal não só para seduzir, mas para intimidar também. Outro aspecto raramente visto em mulheres gordas no cinema.

E o último quadro escolhido para a análise é do momento em que a vilã consegue o poder e a coroa, pouco antes de sua derrota.

Imagem 32 - Close Úrsula com tridente.



Fonte: Disney.

O enquadramento em plano médio curto com angulação baixa mostra o triunfo da personagem, que adquire um ar de superioridade vista de baixo (Imagem 32). A iluminação traz de volta o dourado do poder e da realeza, lançando uma sombra em volta da personagem e dando destaque ao seu rosto. A soma do plano mais fechado e da luz resulta em uma visão de Úrsula com um olhar de admiração que beira a paixão, para o tridente que agora é seu.

Com o contra *plongée* destacando também sua papada, Úrsula ainda se mostra confiante, sem se preocupar em como é vista pelos outros. Além disso, o dourado segue representando a ganância da personagem, que é, nesse momento, sua característica em maior evidência.

6 CONCLUSÃO

Este trabalho começou com uma observação sobre a caracterização da personagem Úrsula. Como, mesmo sendo designada a fazer o papel da vilã, ela ainda se destacava como uma mulher gorda que poderia ser considerada revolucionária para a época em que foi criada, na década de 1980.

E para confirmar essa hipótese foi necessário permear por diversos lugares, desde a contextualização do filme até a linguagem cinematográfica. Foi preciso, primeiro, perceber o padrão Disney de caracterização dos personagens e a evolução das histórias das princesas. Em seguida, foi entendido como o cinema e a grande mídia agem na criação e perpetuação de estereótipos e como a informação é trabalhada para manter a soberania dos meios de comunicação.

E pensando em representações, foi indispensável compreender como elas são criadas e como surgiram as que permeiam a personagem objeto deste estudo. Foi visto como nasceu a história da bruxa recontada até os dias atuais e como o padrão de beleza feminino foi sendo moldado ao longo da história e imposto sobre as mulheres com o auxílio da mídia.

Foi fundamental entender como os meios de comunicação são dominados por quem tem interesses de controle na sociedade e capital para financiá-los. E ver, com exemplos, o poder de mudança que possuem os movimentos sociais que lutam pelos direitos das minorias.

E, antes da análise, perceber como funcionam a linguagem cinematográfica e seus elementos foi essencial para relacioná-los com a criação da personagem e suas intenções. Como essa linguagem auxilia na transmissão da mensagem que está sendo contada.

Portanto, após analisar os momentos da vilã no filme *A Pequena Sereia*, foi concluído que, apesar de se encaixar nos estereótipos da bruxa observados Silvia Federici e outros autores, Úrsula foge, em diversos momentos, daquilo que é comum das representações de mulheres gordas no cinema.

Em uma época em que o fitness estava em alta e o corpo magro sendo supervalorizado, como a década de 1980, é de surpreender que uma empresa grande como a Disney tenha lançado uma personagem gorda que vinha na contramão das vilãs que criadas desde o início dos filmes de princesas. Com um corpo e roupas diferentes, e uma personalidade expansiva e ousada, Úrsula, apesar de vilã, não aceita ser coadjuvante da história de Ariel, fazendo planos para traçar o próprio destino, sem perder sua vaidade e sensualidade tão características.

Após o comparativo com os exemplos do segundo capítulo do que é comum quando pensamos em mulheres gordas no cinema e, com respaldo das técnicas cinematográficas, usadas para reforçar a mensagem transmitida, é possível perceber as características que a diferenciam das personagens estereotipadas, se destacando como uma mulher gorda sensual, ousada e confiante.

Para entender como a Úrsula foi criada e desenvolvida e o que ela comunica para o público, foi indispensável entender como a indústria que a produziu funciona e como a mídia, principalmente o cinema, é usada para construir o imaginário popular e disseminar uma ideia. Graeme Turner (1997) e, principalmente, Stuart Hall (2016) foram fundamentais ao explicar a relação da mídia com a sociedade e como surge o processo de identificação do público e a credibilidade dos veículos de comunicação com as pessoas. Além de nos mostrar como quem controla esses meios os usa para fixar um conceito e como os discursos possuem esse poder.

E perceber como as representações funcionam, faz com que olhemos para os produtos dessa indústria de uma maneira diferente. Ao nos juntar com Federici (2023) e Isaia (2015) para entender, historicamente, como surgiram os padrões de beleza atuais e a imagem que conhecemos da bruxa, é nítido ver o papel do discurso para a perpetuação de conceitos antigos, usados antigamente como armas de controle contra um grupo, nesse caso, as mulheres.

Combinando esse conhecimento de cultura e sociedade à linguagem cinematográfica, apresentada por Bernardet (1980), Carrière (1998) e Martin (2005), chegamos ao combo necessário para analisar o objeto de estudo, que é o filme *A Pequena Sereia* (1989). Compreender como as técnicas do cinema são usadas também como significadoras e construtoras de sentido, podemos captar os momentos em que elas se unem à narrativa para reforçar a mensagem transmitida.

Unindo os conceitos aprendidos ao longo deste trabalho, é possível não só perceber como a Úrsula é uma personagem gorda diferente das outras, mas ressaltar esses momentos também. Quando as características aprendidas de serem o estereótipo da bruxa encontram a representação de uma mulher gorda e são respaldadas pelo discurso midiático e pela linguagem do cinema, somos apresentados à uma vilã irreverente e original, que encontra no corpo gordo, a sensualidade, a vaidade e, principalmente, a ousadia, para ser quem é, sem esconder nenhum pedaço de si, e lutar por seus objetivos.

REFERÊNCIAS

Livros:

- CARRIÈRE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.
- COSTELLO, J. Love, Sex, and War. [s.l.] HarperCollins, 1985.
- FEDERICI, S. Mulheres e caça às bruxas. [s.l.] Boitempo Editorial, 2019.
- FEDERICI, S. Calibã e a bruxa. [s.l.] Editora Elefante, 2023.
- HALL, Stuart. Cultura e Representação. Rio de Janeiro. Apicuri, 2016.
- HEINRICH INSTITORIS et al. O martelo das feiticeiras = Malleus maleficarum. Rio De Janeiro: Editora Rosa Dos Tempos, 1991.
- HELLER, E. A Psicologia das cores. [s.l.] Editora Olhares, 2022.
- MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- MORIN, Edgar. O cinema ou o Homem Imaginário: ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É realizações, 2014.
- MURPHY, Julie. Dumplin. Rio de Janeiro. Editora Valentina, 2017.
- MURPHY, J. Será que é o meu número? - Uma história moderna da Cinderela. [s.l.] Universo dos Livros Editora, 2022.
- ROSSI, Clovis; KNAPP, Wolfgang, BERNARDET, Jean-Claude. O que é Jornalismo Editora Cinema. São Paulo. Círculo do Livro, 1980.
- SILVERSTONE, Roger. Por que estudar a mídia? [s.l.] São Paulo Edições Loyola, 2005.
- TURNER, G. Cinema como prática social. [s.l.] Summus Editorial, 1997.
- WOLF, Naomi. O mito da beleza como as imagens de como beleza são usadas contra as mulheres. [s.l.] Rio De Janeiro Rocco, 1990.

Artigos e Teses:

- BARBOSA, Karina. A Identidade Visual das Vilãs da Disney. Orientadora: Dra Nancy de Palma Moretti. 2020, 91 p. TCC (Graduação) - Curso de Tecnologia em Têxtil e Moda. Faculdade de Tecnologia de Americana - Ministro Ralph Biasi. Americana, SP. 2020. Disponível em: <file:///C:/Users/Melina/Documents/TCC/Disney%20+%20bruxas/Identidade%20Visual%20das%20vil%C3%AAs%20da%20disney.pdf>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.
- VEIGA, Sônia. A representação da mulher como diabólica: da caça às bruxas às narrativas orais. Asas da Palavra, v. 20, 2023. Disponível em:

file:///C:/Users/Melina/Documents/TCC/Disney%20+%20bruxas/Artigo%20sobre%20representa%C3%A7%C3%A3o%20das%20bruxas.pdf. Acesso em: 19 de set. de 2023.

ISAIA, Letícia Sarturi. A revolução fashion: os blogs como instrumentos de consolidação da identidade plus size. Orientadora: Dra. Carla Preciosa Braga Cerqueira, 2015, 153 p. Tese de Mestrado. Ciências Sociais, Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2015. Disponível em: file:///C:/Users/Melina/Documents/TCC/Gordofobia/A%20revolu%C3%A7%C3%A3o%20fashion.pdf. Acesso em: 06 de jun. de 2024.

LUPPINO, F.S.; de WIT, L.M.; BOUVY, P.F.; STIJEN, T.; CUJIPERS, P.; PENNINX, B.W.; ZITMAN, F.G.; Overweight, obesity, and depression: a systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. Arch Gen Psychiatry. National Library of Medicine, 2010.

MELCA, I. A.; FORTES, S. Obesidade e transtornos mentais: construindo um cuidado efetivo. Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto, v. 13, 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistahupe/article/view/9794/8764>. Acesso em: 15 de jul. de 2024.

MODESTO, Lucas; TELES, Tony; RIBEIRO, Gabriela; ALVARENGA, Eric. Gordofobia e suas reverberações na saúde mental e no autocuidado de pessoas gordas. Psicologia. Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências - RIEC. Centro Universitário Vale do Salgado - UniVS. Icó, CE, 2023.

NASCIMENTO, C.; LAURA, A. Corpos e suas representações nos espaços midiáticos: a gordofobia na indústria cinematográfica. Revista Multiplicidade, v. 11, 31 dez. 2022. Disponível em: file:///C:/Users/Melina/Documents/TCC/Gordofobia/CORPOS%20%20E%20SUAS%20REPRESENTA%C3%87%C3%95ES%20NOS%20ESPA%C3%87OS%20MIDI%C3%81TICOS.pdf. Acesso em: 06 de jun. de 2024.

NEVES, A. D. S.; MENDONÇA, A. L. D. O. Alterações na identidade social do obeso: do estigma ao fat pride. DEMETRA: Alimentação, Nutrição & Saúde, v. 9, 2014. Disponível em: file:///C:/Users/Melina/Documents/TCC/Gordofobia/Altera%C3%A7%C3%B5es%20na%20identidade%20social%20do%20obeso.pdf. Acesso em: 06 e jun. de 2024.

OLIVEIRA, Flávio Gomes de; CARDOSO, Iuri Araújo; BERARDO, Rosa Maria. A Câmera Animada. 10p. Artes Visuais. nais do VI Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. UFG, Goiânia, GO, 2013.

PEREIRA, Mayara Custódio. GORDOFOBIA: Uma análise sobre a percepção de discriminação baseada no peso. Orientadora: Dra. Luana Elayne Cunha de Souza. 2019. 187 p. Tese de Mestrado. Psicologia, Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE, 2019.

SAVIETTO, Daniele. Mulheres e Mídia Global: Uma análise internacional da perspectiva das mulheres sobre suas representações midiáticas. Orientadora: Dra. Maria João Silveirinha. 2015. 192p. Tese de Mestrado. Comunicação e Jornalismo, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal, 2015.

ZIMMERMANN, T. R.; MACHADO, A. A Construção de Princesas em Filmes de Animação da

Disney. *Diversidade e Educação*, v. 9, n. 1, p. 662–688, 30 jul. 2021.

Filmes e Séries:

A BELA Adormecida. Clyde Geronimi. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1959.

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

A ESCOLHA Perfeita. Jason Moore. Estados Unidos: Universal Pictures, 2012.

A NOVA Onda do Imperador. Mark Dindal. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2000.

A PEQUENA Sereia. Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1989.

ALADDIN. Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1992.

ALICE no País das Maravilhas. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1951.

ATLANTIS: o Reino Perdido. Gary Trousdale, Kirk Wise. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2001.

AS AVENTURAS de Robinson Crusoe. Luis Buñuel. Óscar Dancigers; Henry F. Ehrlich. Estados Unidos: Producciones Tepeyac, Oscar Dancigers Production, 1954.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. David Hand, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Perce Pearce, William Cottrell, Larry Morey. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937.
Disponível em: Disney Plus.

BRIDGERTON. Chris Van Dusen. Reino Unido: Shondaland; Netflix, 2020.

CINDERELLA. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney, 1950.

DREAMGIRLS. Bill Condon. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2006.

DUMBO. Ben Sharpsteen. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1941.

ELVIRA, a Rainha das Trevas. James Signorelli. Estados Unidos: MGM, 1988.

HAIRSPRAY. Adam Shankman. Estados Unidos: New Line Cinema, 2007.

HARRY in Mission. Estados Unidos: [s.n.], 1920.

JOGADA Certa. Fred Taylor. Estados Unidos: Dimension Films, 2008.

MULAN. Tony Bancroft, Barry Cook. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1998.

NORBIT. Brian Houston. Eddie Murphy, John Davis. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2007.

O AMOR é Cego. Peter e Bobby Farrelly. Bobby Farrelly; Peter Farrelly; Bradley Thomas; Charles B. Wessler. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2001.

O CORAÇÃO de Potequím. Sergei Eisenstein. Rússia: Mosfilm 1932.

O MÁGICO de Oz. Victor Fleming, George Cukor, Mervyn LeRoy. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

O REI Leão. Roger Allers, Rob Minkoff. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1994.

POCAHONTAS. Mike Gabriel, Eric Goldberg. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995.

PRECIOSA: Uma História de Esperança. Lee Daniels. Estados Unidos: Lionsgate, 2009.

TOY Story. John Lasseter. Estados Unidos: Disney/Pixar, 1995.

A BELA Adormecida. Clyde Geronimi. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1959.

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

A ESCOLHA Perfeita. Jason Moore. Estados Unidos: Universal Pictures, 2012.

A NOVA Onda do Imperador. Mark Dindal. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2000.

A PEQUENA Sereia. Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1989.

ALADDIN. Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1992.

ALICE no País das Maravilhas. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1951.

ATLANTIS: o Reino Perdido. Gary Trousdale, Kirk Wise. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2001.

AS AVENTURAS de Robinson Crusoe. Luis Buñuel. Óscar Dancigers; Henry F. Ehrlich. Estados Unidos: Producciones Tepeyac, Oscar Dancigers Production, 1954.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. David Hand, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Perce Pearce, William Cottrell, Larry Morey. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937.
Disponível em: Disney Plus.

BRIDGERTON. Chris Van Dusen. Reino Unido: Shondaland; Netflix, 2020.

CINDERELLA. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney, 1950.

DREAMGIRLS. Bill Condon. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2006.

DUMBO. Ben Sharpsteen. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1941.

ELVIRA, a Rainha das Trevas. James Signorelli. Estados Unidos: MGM, 1988.

HAIRSPRAY. Adam Shankman. Estados Unidos: New Line Cinema, 2007.

HARRY in Mission. Estados Unidos: [s.n.], 1920.

JOGADA Certa. Fred Taylor. Estados Unidos: Dimension Films, 2008.

MULAN. Tony Bancroft, Barry Cook. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1998.

NORBIT. Brian Houston. Eddie Murphy, John Davis. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2007.

O AMOR é Cego. Peter e Bobby Farrelly. Bobby Farrelly; Peter Farrelly; Bradley Thomas; Charles B. Wessler. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2001.

O CORAÇÃO de Potequím. Sergei Eisenstein. Rússia: Mosfilm 1932.

O MÁGICO de Oz. Victor Fleming, George Cukor, Mervyn LeRoy. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

O REI Leão. Roger Allers, Rob Minkoff. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1994.

POCAHONTAS. Mike Gabriel, Eric Goldberg. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995.

PRECIOSA: Uma História de Esperança. Lee Daniels. Estados Unidos: Lionsgate, 2009.

TOY Story. John Lasseter. Estados Unidos: Disney/Pixar, 1995.

Sites:

ABM SAÚDE. A pressão por perfeição causada pelas redes sociais pode afetar a qualidade de vida das pessoas. Abm Saúde, 2021. Disponível em: <https://www.revistaabm.com.br/artigos/a-pressao-por-perfeicao-causada-pelas-redes-sociais-pode-afetar-a-qualidade-de-vida-das-pessoas#:~:text=As%20redes%20sociais%20permitem%20o,escapar%E2%80%9D%2C%20reflete%20o%20cirurgi%C3%A3o>. Acesso em: 4 jul. 2024.

ADORO CINEMA. A Pequena Sereia. Adoro Cinema, s/a. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-18115/>. Acesso em: 08 out. 2024.

BBC BRASIL. Victoria's Secret: 3 razões que levaram a grife a cancelar seu famoso desfile anual. BBC Brasil, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-50549343>. Acesso em: 16 de jul. de 2024.

BRASIL. Ministério da Saúde. Fact sheet: obesidade. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/svsa/promocao-da-saude/fact-sheet-obesidade>. Acesso em: 11 set. 2024.

DISNEY. As incríveis técnicas de animação dos filmes da Disney que fizeram história. Disney. Disponível em:

<https://www.disney.com.br/novidades/as-incriveis-tecnicas-de-animacao-dos-filmes-da-disney-que-fizeram-historia>. Acesso em: 20 set. 2024.

DUBLAGEM WIKI. A Pequena Sereia (1989). Disponível em: [https://dublagem.fandom.com/wiki/A_Pequena_Sereia_\(1989\)](https://dublagem.fandom.com/wiki/A_Pequena_Sereia_(1989)). Acesso em: 19 set. 2024.

FERRARIS, Carolina. A importância da representatividade no audiovisual infantil. Jornal Estado de Minas, 2023. Disponível em: <https://www.em.com.br/app/noticia/diversidade/2023/02/06/noticia-diversidade,1451543/a-importancia-da-representatividade-no-audiovisual-infantil.shtml>. Acesso em: 20 set. 2024.

FFW. Homens plus size: Rihanna e a diversidade do mundo real. FFW, 2020. Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/homens-plus-size-rihanna-e-a-diversidade-do-mundo-real/>. Acesso em: 16 jul. 2024.

GARCIA, Rafael. O trabalho sonoro nas animações. Newronio, 2020. Disponível em: <https://newronio.espm.br/o-trabalho-sonoro-nas-animacoes/>. Acesso em: 30 ago. 2024.

HOOKSOUNDS. A arte da iluminação cinematográfica. HookSouns, 2022. Disponível em: <https://www.hooksounds.com/pt-br/blog/arte-da-iluminacao-cinematografica/>. Acesso em: 30 ago. 2024.

INSTAGRAM. [Capa da revista Boa Forma]. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C7h5ypOOyHC/?img_index=1. Acesso em: 16 jul. 2024.

KRENTCIL, Faran. Victoria's Secret: a polêmica marca de lingerie vai conseguir consertar sua imagem?. BBC News Brasil, 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cq584dr0jlgo>. Acesso em: 08 out. 2024.

LEMOS, Nina. A febre do ozempic e a volta do corpo super magro. DW - Made for Minds, 2024. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-febre-do-ozempic-e-a-volta-do-corpo-super-magro/a-68725799>. Acesso em: 08 out. 2024.

MIRANDA, Lucas; IMBROISI, Waldyr. As bruxas do passado e do presente. Ciência Hoje, 2020. Disponível em: <https://cienciahoje.org.br/artigo/as-bruxas-do-passado-e-do-presente/>. Acesso em: 20 set. 2024.

MOURA, Rayane. História original de “A Pequena Sereia” não tem “felizes para sempre”; saiba mais. Uol, 2023. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/historia-original-de-a-pequena-sereia-nao-tem-felizes-para-sempre-saiba-mais/>. Acesso em: 08 out. 2024.

RESUMO FOTOGRÁFICO. As cores no cinema. Resumo Fotográfico, 2021. Disponível em: <https://www.resumofotografico.com/2021/07/as-cores-no-cinema.html>. Acesso em: 30 ago. 2024.

SOAP. Como a Disney usa o storytelling. Soap. Disponível em: <https://blog.soap.com.br/como-a-disney-usa-o-storytelling/#:~:text=A%20narrativa,-A%20Disne>

y%20%C3. Acesso em: 20 set. 2024.

THEONILA, Victoria. Nicola Coughlan fala sobre cenas de nudez em Bridgerton. L'official, 2024. Disponível em: <https://www.revistalofficial.com.br/pop-culture/nicola-coughlan-fala-sobre-cenas-de-nudez-em-b-ridgerton>. Acesso em: 08 out. 2024.