

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

LUCIANA LOPES DO AMARAL MONTEIRO

Protagonismo Feminino em Animações:

Análise da evolução estética e representatividade das personagens.

Juiz de Fora

2023

Luciana Lopes Do Amaral Monteiro

Protagonismo Feminino em Animações: Análise da evolução estética e representatividade das personagens.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado de Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof.^a Dra. Leticia Perani Soares

Juiz de Fora
2023

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

Monteiro, Luciana Lopes do Amaral .
Protagonismo Feminino em Animações : Análise da evolução estética e representatividade das personagens. / Luciana Lopes do Amaral Monteiro. -- 2023.
57 f. : il.

Orientadora: Letícia Perani Soares
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2023.

1. Character Design. 2. Personagens femininas. 3. Mulheres na Animação. 4. Animação. 5. Princesas Disney. I. Soares, Letícia Perani , orient. II. Título.

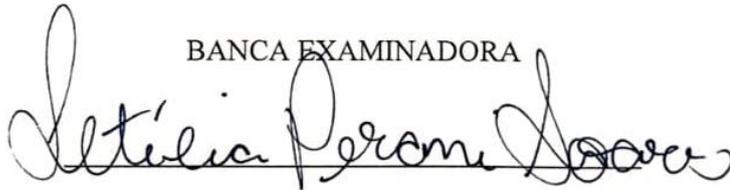
Luciana Lopes Do Amaral Monteiro

Protagonismo Feminino em Animações: Análise da evolução estética e representatividade das personagens.

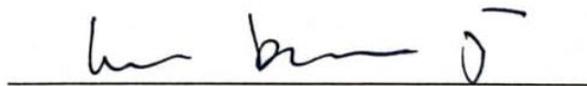
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Aprovada em 15 de dezembro de 2023

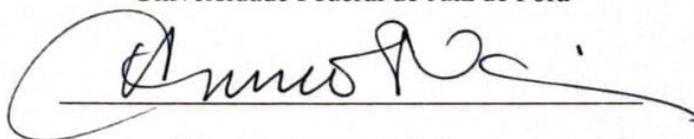
BANCA EXAMINADORA



Dra. Leticia Perani Soares - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora



Dr. Luis Antônio Dourado Junior
Universidade Federal de Juiz de Fora



Dra. Annelise Nani da Fonseca
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho as mulheres responsáveis
pela animação ser a mídia que é hoje...

AGRADECIMENTOS

Agradeço a conclusão dessa etapa à minha orientadora Prof. Dra. Letícia Perani Soares, que sempre esteve presente durante meu percurso acadêmico, aconselhando, e que encarou o desafio de uma pesquisa que, quando começamos, não havia muito material sobre.

Aos membros da Comissão examinadora, Luís Antônio Dourado Junior e Annelise Nani da Fonseca, pela minuciosa análise desta monografia. Um agradecimento especial à professora Renata Cristina de Oliveira Maia Zago, juntamente com os demais membros da banca examinadora por terem contribuído de maneira significativa em algumas decisões importantes em minha trajetória acadêmica e profissional, e por todo incentivo durante todos esses anos.

Agradeço especialmente a minha mãe, por estar ao meu lado em minhas decisões e por apoiar de forma incondicional os meus sonhos, sem ela essa graduação não seria possível.

Agradeço meu namorado, Sérgio, por todo carinho, apoio e cuidado durante essa graduação e por acreditar e torcer pela realização dos meus sonhos.

Aos meus amigos que estiveram ao meu lado ao longo de toda a essa jornada, não seria possível chegar até aqui sem o carinho e apoio deles.

Também agradeço aos muitos artistas que me inspiraram a seguir por essa área, o trabalho deles sempre foi e sempre vai ser uma referência no meu caminhar artístico, pessoal e profissional.

“Muitos dos meus filmes tem mulheres fortes como protagonistas—valentes, garotas autossuficientes que não pensam duas vezes sobre lutar por aquilo que elas acreditam com todo o coração. Elas iram precisar de um amigo, ou alguém que as apoiem, mas nunca um salvador. Qualquer mulher é completamente capaz de ser um herói tanto quanto qualquer homem.”
(MIYAZAKI, Hayao, 2013)

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa de cunho qualitativo busca analisar a evolução do *Character design* das personagens femininas dentro das produções animadas (2D e 3D) produzidos pelo *Walt Disney Animation Studios*. Buscando investigar, dentro desse recorte de produções animadas, as mudanças estéticas e os papéis que ocupam dentro das narrativas, é também de interesse dessa pesquisa, lançar um olhar crítico sobre as equipes dessas produções, investigando qual o impacto delas dentro das construções narrativas e no visual das personagens.

Palavras-chave: Character Design. Personagens femininas. Mulheres na animação. Animação. Princesas Disney.

ABSTRACT

This qualitative research pursues to analyze the evolution of female Character design within animated productions (2D and 3D) produced by Walt Disney Animation Studios. Seeking to investigate, within these cutouts of animated productions, the aesthetic changes, and the roles they occupy in the narratives, it is also of interest to this research, to cast a critical eye on the teams of these productions, investigating their impact in the narrative constructions and on the appearance of the characters.

Keywords: Character Design. Female characters. Women in animation. Animation. Disney Princess.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Animadores da Disney estudando o movimento de um cervo, dentro do estúdio. Entre eles, Retta Scott, primeira mulher a ocupar a posição de animadora (1942).....	16
Figura 2 - Cena de Steamboat Willie.	18
Figura 3 - The appeared of a beautiful fairy. Ilustração feita por Virginia Frances Sterret, para o livro: New fairy Tales for Small Children (1920).	21
Figura 4 - Concept Art feita para o Filme Cinderela, por Bianca Majolie.	23
Figura 5 - Princesa Jasmine, em uma cena do Filme Aladdin.....	25
Figura 6 - Princesas Disney e Vanellope. Cena do filme Wi-fi Ralph: Quebrando a Internet.	26
Figura 7 - Concept art de uma centauro para “Pastoral Symphony” de Fantasia, por Sylvia Holland (Walt Disney, 1940).....	30
Figura 8 - Concept art em Pastel, Nutcracker Suite sequence do filme Fantasia, por Sylvia Moberly-Holland.	31
Figura 9 - Concept art em Pastel, mais estudos de cor para Nutcracker Suite sequence do filme Fantasia, por Sylvia Moberly-Holland.	32
Figura 10 - Imagem comparativa, a esquerda Concept art de Sylvia Holland. A direita, cenas animadas de Pastoral Symphony.	33
Figura 11 - Esboços para o filme Bambi (1942), por Retta Scott.	35
Figura 12 Concept art para o filme Cinderela (1950), por Mary Blair.....	36
Figura 13 - Linha do tempo de alguns filmes e personagens femininas do Walt Disney Studios	44
Figura 14 - Prancha Branca de Neve.....	46
Figura 15 - Prancha Cinderela.....	47
Figura 16 - Prancha Belle.....	49
Figura 17 - Prancha Mulan.....	50
Figura 18 - Prancha Raya	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 OBJETIVOS.....	14
2.1 Objetivo Geral	14
2.2 Objetivos específicos.....	14
3 METODOLOGIA.....	15
4 CAPÍTULO I: MULHERES E O CINEMA DE ANIMAÇÃO	16
4.1 ESTÚDIOS DISNEY: UMA BREVE HISTÓRIA	17
4.2 CONTOS DE FADA	20
4.3 WALT DISNEY ESTÚDIOS E OS CONTOS DE FADAS.....	23
4.4 PRINCESAS TAMBÉM USAM ESPADAS: UMA CONVERSA SOBRE ESTEREÓTIPOS	24
4.4.1 ESTEREÓTIPOS FEMININOS E SUAS CONSEQUÊNCIAS.....	24
4.5 ERA UMA VEZ, MULHERES NA INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO	27
5 CAPÍTULO II: ANALISANDO PERSONAGENS FEMININAS	41
5.1 BRANCA DE NEVE	45
5.2 CINDERELA	47
5.3 BELLE.....	48
5.4 MULAN	50
5.5 RAYA.....	51
6 CONCLUSÃO.....	54
REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

A grande maioria das megaproduções audiovisuais, especialmente as mais populares, possuem pouca representatividade feminina se comparada à masculina. Frequentemente concebidas como “donzelas em perigo” ou “*femme fatale*”¹, personagens femininas são frequentemente colocadas como interesse amoroso do protagonista. Quando são colocadas como personagens fortes, como no caso de super-heroínas, tem uma aparência sexualizada e apelativa, numa tentativa de amenizar seus traços fortes de aparência e personalidade, tidos como masculinos (PENNELL & MORAWITZ, 2015).

Dentro do mundo das produções de longas animados, especialmente as produções do *Wall Disney Animation Studios*, frequentemente nos deparamos com mulheres dentro do elenco principal da história, mas precisou se percorrer um longo caminho e muitas décadas de produções até essas personagens ganharem o devido cuidado em suas construções e tomarem as rédeas de suas próprias aventuras, não sendo construídas apenas como donzelas ou suporte para o personagem masculino.

Desde sua fundação em 1923, contos de fadas com personagens femininas em papéis de “donzelas em perigo” ou “*femme fatale*” foram frequentes nas produções do *Walt Disney’s studio*. Um exemplo seria *A Branca de Neve e os sete anões (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)*. Apesar da recorrente temática, o estúdio trouxe ao longo das décadas personagens femininas fortes “reais” (*violent women*), principalmente nas últimas duas décadas, em filmes como *Mulan (1998)*, *Lilo and Stitch (2002)*, *Frozen (2013)* *Maleficent (2014)* (TÓTH, 2017).

Tal mudança na personalidade e atitudes dessas personagens inicia-se em 1992. Cabe ressaltar que *Mulan* compõe um conjunto de personagens que representa a transição das princesas Disney, de passivas e contemplativas, como, por exemplo, *Branca de Neve* e *Cinderela*, a eleitoras do próprio destino. (MARTINS, MAZZEI & MACHADO, 2021).

Este trabalho busca entender e identificar quais foram os fatores e as mudanças ocorridas na representação feminina dentro das animações, analisando do “*Character design*”² até a narrativa por trás de tais personagens, comparando produções clássicas e mais atuais. Esta pesquisa é estruturada sobre pesquisa bibliográfica explicativa e análise dessas produções audiovisuais.

¹ Do francês, Mulher fatal. Uma mulher fatal é um arquétipo feminino ou personagem modelo usado muito na literatura e cinema do gênero policial e no drama europeu.

² Do Inglês, Design de personagem.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo geral analisar a evolução de personagens femininas dentro das narrativas, assim como sua evolução estética, ao longo dos anos, dentro de produções das áreas de animação (2D e 3D) do Wall Disney Animation Studios. Nossa hipótese busca investigar, dentro desse recorte de produções animadas, se essa mudança se deve a uma busca por uma representatividade de forma igualitária, não estereotipada, de personagens femininas e qual o impacto no conteúdo das animações; e se essa mudança se deve a um aumento e uma maior participação das mulheres como desenvolvedoras dentro dessas produções.

2.2 Objetivos específicos

São objetivos específicos deste trabalho:

- Fazer um levantamento, das eras de Ouro, Prata e Experimental dos estúdios Disney, das animações que tenham como protagonistas personagens femininas ou personagens femininas dentro do elenco principal;
- Analisar a mudança e a evolução da postura das personagens femininas dentro das histórias;
- Escolher algumas animações, antigas e recentes, e fazer um comparativo estético entre as personagens;
- Investigar se o aumento do número de personagens femininas e sua mudança estética tem a ver com uma maior participação de mulheres dentro dessas produções.

3 METODOLOGIA

A estrutura metodológica utilizada para o desenvolvimento deste trabalho será de caráter qualitativo, apesar de apresentar análise de dados numéricos para a formulação de hipóteses. O objetivo desta pesquisa é a análise e a criação de hipóteses sobre as condições e características socioculturais que levaram à construção de questões e valores estéticos, possibilitando assim a reflexão sobre o assunto tratado.

O método utilizado nesta pesquisa será de caráter indutivo, pois parte de fatos observados com grande repercussão no meio social, buscando assim entender as causas e suas consequências. A pesquisa é de natureza básica, com o intuito de gerar conhecimento útil sem aplicação prática prevista. Envolve questões de interesse social.

Para o desenvolvimento deste trabalho será utilizado o nível de pesquisa de cunho explicativo, pois o intuito é identificar os fatores responsáveis ou/e que contribuem para o acontecimento do fenômeno estudado, assim também como busca identificar possíveis consequências. Visto isso, o trabalho de pesquisa será dividido em quatro etapas, sendo estas:

Etapa 1- Fontes

Consistirá em uma vasta pesquisa bibliográfica para garantir a fundamentação necessária à formulação de hipóteses para tentar identificar as causas do tema abordado. A pesquisa será elaborada a partir de livros, artigos e periódicos publicados, conteúdo visual, assim como material encontrado na internet, como reportagens.

Etapa 2 – Coleta de dados

Os dados serão coletados através da pesquisa exploratória com base em materiais já publicados sobre o tema, mas também serão coletadas informações dentro dos objetos audiovisuais que são o alvo da pesquisa.

Etapa 3 – análise e interpretação dos dados recolhidos

Posteriormente a coleta de dados, será feita uma análise crítica a respeito dos dados levantados, com o objetivo de organizar as informações e realocá-las dentro dos objetivos específicos levantados neste trabalho.

Etapa 4 – Resultado e discussão

Por fim, após serem analisados e interpretados, os dados serão confrontados visando o levantamento de hipóteses e suas soluções diante do tema investigado nesse trabalho.

4 CAPÍTULO I: MULHERES E O CINEMA DE ANIMAÇÃO

O cinema de animação tem seu início em meados do século XX. O estúdio Disney, criado em 1923, e que atualmente é uma das maiores potenciais, se não a maior dentro do cinema de animação, sempre contou com mulheres dentro de suas produções, mas que foram invisibilizadas pelos colegas homens, como conta Nathalia Holt em seu livro “The Queens of Animation” (2019).

Segundo Holt, centenas de mulheres trabalhavam no estúdio Disney nas décadas de 1930-40, quase a totalidade no departamento de “*ink and paint*”³. Eram proibidas de participarem em outros departamentos; seus nomes sempre eram omitidos nos jornais quando havia alguma reportagem sobre o setor, e nunca recebiam créditos pelas produções, seus nomes sempre eram eliminados.

Figura 1- Animadores da Disney estudando o movimento de um cervo, dentro do estúdio. Entre eles, Retta Scott, primeira mulher a ocupar a posição de animadora (1942).



Fonte: QUARTZ (s.d.)

Assim como aconteceu na indústria cinematográfica, desenhos animados e games são também responsáveis por reforçar estereótipos de gêneros e sexismo. Principalmente com

³ Departamento dos estúdios Disney responsável por limpar as linhas dos frames animados das produções, transferi-las para acetatos e colori-los para a composição final.

relação a personagens femininas, sejam elas protagonistas ou personagens secundárias (frequentemente o interesse amoroso ou a mãe do protagonista). Normalmente, essas personagens são colocadas como frágeis e fracas e, na maioria dos casos, hipersexualizadas em sua aparência. (PENNELL & MORAWITZ, 2015).

Em seu artigo, que analisa como as princesas Disney afetam a percepção de gênero dentro da infância, principalmente entre meninas com idade entre três a cinco anos, publicado em 2017, Golden e Jacoby contam que ao analisarem o conteúdo de 16 dentre os longas animados mais populares dos estúdios Disney, produzidos entre 1937 a 1995, as personagens femininas, incluindo cinco das princesas oficiais, eram mais propensas a fazerem tarefas domésticas que seus homólogos masculinos; enquanto os homens eram seis vezes mais propensos a serem retratados em posições de autoridade em relação às mulheres.

Contudo, nas mais recentes produções, é possível identificar mais personagens femininas como protagonistas ou como personagens secundárias fortes e independentes dos protagonistas homens (extremamente profundas e complexas), além de uma mudança no próprio design físico das personagens. Podemos identificar essas mudanças nas personagens de animações mais recentes tanto dos estúdios Disney, como de outros grandes estúdios, como por exemplo: Fiona (*Shrek*, 2001), *Tigress* (trilogia de *Kung fu Panda*, 2008-2015) Astrid (trilogia de *How to train your dragon* 2010-2019), Merida (*Brave*, 2012), Korra (*The legend of Korra* 2012-2014), Elsa e Anna (*Frozen*, 2013), Moana (*Moana*, 2016), Hilda (*Hilda*, 2018-2022) Mei (*Turning Red*, 2022) entre tantas outras, mas longe de ser o número ideal.

Por esses motivos se faz necessária a pesquisa e investigação sobre o tema, já que se trata de produtos presentes no dia a dia e que influenciam significativamente o comportamento de seus consumidores, sendo usados inclusive como justificativa para comportamentos negativos em algumas situações (KONDRAT, 2015). É importante saber também se essa mudança se trata de algo consciente das empresas, no sentido de responsabilidade, levando em conta um aumento do número de mulheres trabalhando diretamente nessas produções.

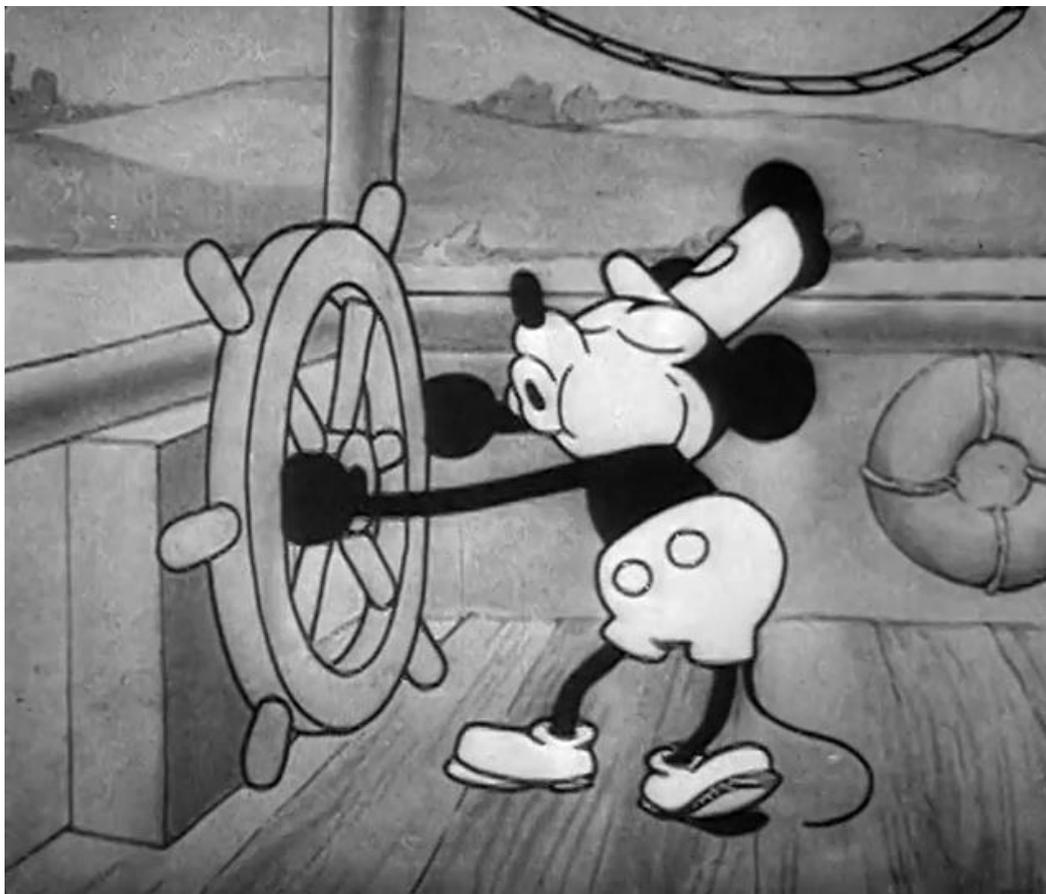
4.1 ESTÚDIOS DISNEY: UMA BREVE HISTÓRIA

O cinema de animação tem seu início em meados do século XX, sendo pioneiro no ocidente, o estúdio Disney, criado em 1923, pelos irmãos Walt Disney e Roy Oliver Disney. Em 1928 o personagem do estúdio, Mickey Mouse, estreou como o grande sucesso num curta

animado de oito minutos chamado “*Steamboat Willie*”, o primeiro curta animado a sincronizar movimento e som (HOLT, 2015).

Como muito bem lembra Taynara Santos, em seu artigo “As 9 Eras da Disney Animation Studios: A Evolução das Animações Disney ao Longo dos Anos” para o site “Garotas Geek” (2023), tanto a mídia quanto estudiosos do cinema, costumam dividir e organizar a produção dos estúdios Disney através de “fases”, onde os filmes apresentam detalhes em comum ou se relacionam com um contexto mundial ao seu redor. São elas as:

Figura 2 - Cena de *Steamboat Willie*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios. (1923)

- “**Era Pré-Dourada (1928-1937)**” é quando se tem a criação do personagem Mickey Mouse e a estreia do curta animado *Steamboat Willie*, filme de sucesso imediato e o primeiro a sincronizar som e movimento, estabelecendo Mickey como o mascote do estúdio

- **“Era de Ouro (1937-1942)”** é marcada pelo lançamento do primeiro longa-metragem animado do estúdio, *Branca de Neve e os Sete Anões*, sucesso comercial imediato. O que marca a era de ouro, não é o sucesso comercial de seus filmes, mas as tendências e características que eles criaram em termos de produção.
- **“O Período de Guerra (1943-1949)”** ou “Era Pacote”, com a entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial, o estúdio enfrentou problemas orçamentais e conseqüentemente uma equipe menor de animadores. Algumas produções ficaram em segundo plano e a prioridade passou a ser a produção de filmes com compilados de curtas animados, o que ficou conhecido como “Filme pacote”.
- **“Era de Prata e a Morte de Walt Disney (1950-1967)”**, marcada pelo retorno de muitas das tendências estabelecidas pela Era de Ouro do estúdio, contudo o que diferenciava os filmes dessa época era o uso de fundos mais ornamentados e cores mais suaves.
- **“Era sombria e a Queda da Disney ou Era de Bronze (1970-1988)”**, momento em que o estúdio se esforça para seguir sem a presença do Walt Disney como guia. É um momento de tentativa e erro, onde o estúdio aposta em histórias mais sombrias e seculares, fugindo então dos tradicionais tropos de produção que o próprio estúdio tinha estabelecido.
- **“O Renascimento da Disney e o Nascimento dos Millennials (1989-1999)”**, é um momento marcado pelo retorno à narrativa musical de contos de fadas presentes nas eras de Ouro e Prata, ao mesmo tempo que expandia muitos dos temas e técnicas introduzidos durante a Era de Bronze.
- **“Era Pós-Renascentista ou de Experimentação (2000-2009)”** um momento único, é uma época em que a Disney experimentou novos métodos de contar histórias, exploram novos elementos de narrativa comercializados para crianças e temas mais maduros para os que cresceram durante o “Renascimento da Disney”. É diferente das eras anteriores, pois eram marcadas por terem um tema comum sobre elas.
- **“2010-presente: Marvel, Guerra nas Estrelas e o Segundo Renascimento da Disney”**, novamente, temos o retorno das histórias de contos de fadas, vistas nas eras anteriores, nas novas produções do Estúdio. Durante esse período, a Disney

compra os direitos da Marvel e da Lucasfilm, marcando uma mudança de interesse para outro tipo de público, não o cativo cultivado durante as décadas anteriores. É um momento marcado pela produção de animações utilizando técnicas 3D.

4.2 CONTOS DE FADA

“Durante as eras, Contos de fadas passaram por transformações progressivas, saindo de uma narrativa oral popular para um conto literário, gradualmente migrando para a literatura infantil, desde a França do século XVII.” (BARSOTTI 2015)

Segundo Barsotti, especialmente a partir do século XIX, pré-adolescentes e os adolescentes passam a receber mais atenção, pois passam a serem vistos como receptáculos da “moral e bons costumes”, nesse contexto, contos de fadas passaram a sofrer mudanças com o intuito de ensinar valores morais.

A autora afirma que não há mais espaço, dentro dos contos de fadas produzidos expressamente “para crianças”, para autênticos problemas existenciais vividos em todas as idades, apenas narrativas adocicadas e privadas de tudo considerado cruel.

Os irmãos Grimm foram os responsáveis por coletar e transcrever as histórias transmitidas oralmente, particularmente os contos de fadas. Barsotti aponta que é importante ter em mente que os irmãos Grimm não transcreveram as histórias de maneira literal, dando a elas seu próprio tom e estilo narrativo, alterando as histórias para que se tornassem a leitura ideal.

De acordo com CARTER (1999) e ZIPES (2012) (apud Barsotti 2015) “todas as mulheres que contavam ou transcreviam histórias permaneceram frequentemente nas sombras, logo os contos de fadas que chegaram até nós são aqueles transmitidos pelos grandes escritores e colecionadores, por exemplo os irmãos Grimm”. Para enfatizar seu ponto, Barsotti faz uso das palavras da pesquisadora Angela Carter, que trata desse item em seu trabalho *Le fiabe delle donne*:

[...] poucas protagonistas femininas dos contos de fadas ocupam a cena se comparado com os personagens masculinos, e isso frequentemente é devido as questões de classe e gênero relacionadas ao colecionador e as suas expectativas, inconvenientes ou desejo em agradar. Os narradores tendem a descrever mulheres a partir de seu ponto de vista, de acordo com o a visão masculina do papel da mulher na sociedade, e mesmo quando os narradores são mulheres, elas nem sempre se colocam no lugar de heroínas e algumas

vezes são perfeitamente capazes de contar histórias dominadas por pequenas atitudes de sororidade. (CARTER, 1991 apud BARSOTTI, 2015, p.72 e 73)⁴

“Linda menina inocente” é um arquétipo de personagem amplamente recorrente nos contos de fadas, como bem lembra Barsotti. As mãos de narradores, escritores e colecionadores homens, tendem a descrever as protagonistas como indefesas, donzelas passivas, consideradas boas somente se obedientes e diligentes, representadas na imagem estereotipada de uma jovem heroína.

Figura 3 - The appeared of a beautiful fairy. Ilustração feita por Virginia Frances Sterret, para o livro: *New fairy Tales for Small Children* (1920).



Fonte: STERRET apud artsycraftsy. (1920)

⁴ Tradução nossa. Texto original: [...] fewer female protagonists of fairy tales occupy the scene than male ones, and this is generally due to class and gender issues related to the collector and therefore to expectations, inconveniences, or desire to please. The narrators tend to describe women from his own point of view, according to the male vision of the women's role in society; however, Carter adds, even when women are the storytellers, they do not always assign to themselves the role of the heroine and they sometimes prove quite capable of telling stories dominated by little sisterly attitudes, the society they live in is often patriarchal and it is difficult to subvert its order, even if in a story

A autora também menciona que certamente existem milhares de histórias que mulheres transmitiam umas para as outras, algumas que só foram coletadas e transcritas somente no final do século XIX, onde as heroínas eram valentes, confiáveis, corajosas e não apenas servas de qualquer um.

Barsotti conta que, de fato há muitas histórias do século XIX reunidas e contadas por mulheres e por autoras cujos trabalhos foram amplamente negligenciados. Histórias que não tinham uso direto na clássica coletânea de contos fadas de Perrault ou dos irmãos Grimm.

Susanna deixa claro que mesmo que esses colecionadores/ escritores lidassem com assuntos como abuso, incesto, assassinato e perseguição das inocentes heroínas, eles o faziam para portá-las como completamente puras, domando-as, sem dizer o quão astutas e determinadas essas heroínas eram na realidade.

O conto de fadas tem um “transgênero” conato(inato) que determina a migração de seus temas e ícones não apenas entre períodos históricos, mas também entre gêneros e técnicas narrativas. Os contos de fadas permanecem como uma estrutura textual, como narração da história, como síntese e metáfora da necessidade por sonhos, utopia, e ainda sim mudança, quando entra em contato com sociedades e culturas. (BARSOTTI, 2015 p. 76)⁵

Na grandiosa máquina de comunicação representada pelo Cinema, o conto de fadas ainda encontra seu espaço narrativo. Barsotti ainda nos lembra que a indústria cinematográfica fez e ainda faz grande uso do conto de fadas para além das explícitas transposições em desenhos animados, da Disney em diante, ou em filmes infanto-juvenis. Seus traços são encontrados em diversas produções para além dessa faixa etária.

Em seu *Spezzare l'incantesimo* (2004), Jack Zepes afirma que em nossa sociedade atual, principalmente na transição para a infância, os contos de fadas e os contos populares tornaram-se cada vez mais um produto comercial, tendo sua chegada ao ocidente sendo fortemente influenciada pela Disney Corporation e por empresas similares, chegando ao ponto em que as pessoas tendem a ter noções pré-concebidas sobre o que é ou deveria ser um conto de fadas.

⁵ Tradução nossa. Texto Original: The fairy tale has its own connate “transgender” which determines the migration of its themes and icons not only among historical periods, but also among genres and narrative techniques. The fairy tale remains as text structure, as narration of the mankind history, as synthesis and metaphor of the need for dreams, utopia, and yet it changes when it comes into contact with societies and cultures.

4.3 WALT DISNEY ESTÚDIOS E OS CONTOS DE FADAS

Hoje em dia é quase impossível desvincular a imagem dos estúdios Disney dos contos de fadas, devido às icônicas produções do estúdio. Ao lembrarmos de qualquer uma dessas histórias, as primeiras referências imagéticas que vem à mente, provavelmente serão de algum filme do estúdio, seja pela personagem, o figurino ou as músicas.

Para dar contexto a essa relação, temos algumas pistas e informações que sugerem os motivos de Walt Disney ter focado em produções baseadas em contos de Fada.

Em *“The Queens of Animation”* (2019), Holt conta que nos primeiros anos do estúdio, a equipe de história e animadores estavam focados nos contos de Fadas Europeus. Uma das hipóteses seria por questões de roteiro. Eram histórias populares, conhecidas pelo público e não havia necessidade de criar algo novo do zero. Podemos perceber isso através do trabalho de Bianca Majolie, uma das pouquíssimas mulheres no departamento de História do estúdio.

Figura 4 - Concept Art feita para o Filme Cinderela, por Bianca Majolie.



Fonte: MAJOLIE apud galsguide (s.d.)

Holt conta que ela muitas vezes ficava responsável por pesquisar esses contos e traduzi-los em forma de imagem, dar o “tom” que as produções deveriam seguir. Majolie, inclusive, foi responsável por ler o original de Pinóquio, em italiano, sua língua materna, e adaptá-lo para a versão da história que conhecemos hoje através do filme do estúdio.

Uma outra questão para a escolha dos contos de fadas, seriam os direitos autorais. Aparentemente, era muito mais fácil conseguir uma licença para se adaptar um conto de fadas, como é possível perceber em alguns trechos do livro de Holt, visto que o próprio Walt teve problemas e mais dificuldades para conseguir os direitos de adaptação de Bambi, livro que foi publicado em 1923, pelo autor austríaco Felix Salten, por exemplo.

4.4 PRINCESAS TAMBÉM USAM ESPADAS: UMA CONVERSA SOBRE ESTEREÓTIPOS

Estereótipos e papéis de gênero são definidos como coleções de atributos específicos de um gênero ou normas tradicionais que diferenciam padrões comportamentais masculinos e femininos (MAYES & VALENTINE, 1979, apud GOLDEN & JACOBY, 2017)

Esses estereótipos sempre estiveram presentes dentro de animações, principalmente as adaptações de contos de fadas. O narrador tende a descrever as mulheres do seu próprio ponto de vista, de acordo com o olhar masculino sobre o papel da mulher na sociedade, e mesmo quando elas são as narradoras, elas quase nunca se colocam como heroínas. (BARSOTTI, 2015).

Thompson e Zerbinos (1995) (apud ENGLAND, DESCARTES & COLLIER-MEEK, 2011) analisaram 175 episódios de 41 desenhos animados diferentes, disponíveis nos canais de TV estadunidenses e descobriram que, esses programas têm mensagens estereotipadas de gênero. O estudo ainda relata que, embora personagens masculinos e femininos fossem retratados dentro papéis de gênero, desenhos animados produzidos depois de 1980 mostraram menos estereótipos de comportamento de gênero que as produções de antes de 1980.

4.4.1 ESTEREÓTIPOS FEMININOS E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Personagens femininas e os papéis que desempenham são geralmente focados em seu *Sex Appeal*⁶, normalmente são o interesse amoroso do mocinho e são uma espécie de atrativo,

⁶ do inglês, *Sex Appeal* significa “poder pessoal de sedução; encanto sensual”

sendo colocada como vítimas, sendo resgatadas pelo herói (PENNELL & MORAWITZ, 2015). Ainda segundo os autores, ocorre a sexualização pela aparência das personagens, seja pela roupa ou porte físico. Geralmente, a sexualização é definida pelo grau de exposição do corpo feminino e como é “idealizado” com grandes seios e cintura fina (BEHM-MORAWITZ & MASTRO, 2009).

Para as super-heroínas, embora ofereçam a imagem física de uma mulher muito mais capaz em comparação com a mulher vítima, elas são também apresentadas hipersexualizadas de forma a balancear suas capacidades físicas que são tidas como traços masculinos (PENNELL & MORAWITZ, 2015, p. 214).⁷

Estudos prévios indicavam que a exposição à imagem sexualizada de mulheres em filmes, poderiam resultar em crenças menos igualitárias no papel do gênero nas mulheres do mundo real, baixa autoestima e produzir altos graus de auto objetificação (Pennell & Morawitz, 2015).

Figura 5 - Princesa Jasmine, em uma cena do Filme Aladdin.



Fonte: Walt Disney Animation Studios apud PINTEREST. (s.d)

⁷Tradução nossa. Texto original: For the superheroine, although they offer a much more physically capable picture of a woman in comparison to the female victim, they are also presented as hypersexualized in order to balance their masculine traits of physical capabilities.

Os meios de comunicação em massa expõem consistentemente as meninas a uma imagem limitada e estática da infância feminina, uma questão que é particularmente aparente ao observar a mídia *Disney Princess*⁸. Elas se tornaram mais que personagens de filmes animados, se tornaram ícones culturais e símbolos de uma infância feminina idealizada. (GOLDEN & JACOBY, 2017)

Durante seu artigo, Golden e Jacoby ainda falam sobre uma análise linguística feita sobre as onze princesas oficiais Disney, onde a pesquisa descobriu que personagens femininas falam, normalmente, 20% menos palavras que personagens masculinos e que havia aproximadamente nove personagens femininas com papéis de fala a menos que os masculinos por filme. Isso mostra que apesar do advento de mais heroínas com uma visão progressista dentro dos filmes Disney nos anos recentes, os personagens e as vozes masculinas ainda dominam.

Para jovens meninas, as princesas Disney são mais que um personagem de filme, são uma amiga, um modelo, mas espelhar se nelas é preocupante se considerarmos a imagem estereotipada das princesas. (GOLDEN & JACOBY, 2017)

Figura 6 - Princesas Disney e Vanellope. Cena do filme *Wi-fi Ralph: Quebrando a Internet*.



Fonte: MEDIUM (2019)

Golden e Jacoby deixam claro que não há nenhum estudo provando diretamente que brincar de “princesa” enfraquece a autoestima das meninas ou suas aspirações futuras,

⁸ Princesas Disney

contudo, as autoras afirmam que as evidências fazem sugerir que a exposição a estereótipos de gênero, como os apresentados nas produções das princesas Disney, de fato tem um efeito negativo na saúde mental de meninas e jovens mulheres.

As autoras ainda trazem um estudo, de 2011 da jornalista Peggy Orenstein, que descobriu que garotas que aceitam características tipificadas por gênero e que acreditam que mulheres devem evitar papéis de liderança e constantemente serem gentis e afetuosas, eram mais propensas a ficarem deprimidas. Golden e Jacoby ainda trazem dados da *Girls inc.*⁹ (2006) que acompanhou 1059 meninas entre 3º ao 12º ano escolar dos EUA¹⁰, e descobriram que, mesmo no século XXI, meninas ainda aceitam e internalizam ideias e conceitos tradicionais do que é ser mulher.

As pesquisadoras também trazem dados sobre os efeitos e as consequências significativas para meninas, devido à exposição aos padrões de beleza apresentados pelas princesas Disney e outras mulheres na mídia. Elas trazem uma pesquisa sobre a sexualização de meninas (2007) organizada pela APA¹¹, concluindo que meninas e jovens mulheres que foram muito expostas aos conteúdos de mídia “*mainstream*”¹², tomam a aparência e a atratividade física como valores centrais do “ser” mulher; o estudo ainda vincula a exposição de meninas e mulheres a representações limitadas e rasas da beleza feminina, com sintomas e comportamentos de distúrbios alimentares.

4.5 ERA UMA VEZ, MULHERES NA INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO

Em seu artigo sobre “Autorretratos animados”, a autora María Lorenzo Hernández (2010), faz uma analogia interessante para se entender a dificuldade em encontrar mulheres em cargos de liderança dentro das produções da área de animação. Ela traz uma reflexão da escritora Virginia Woolf (1929), sobre a escassez de escritoras ao longo da história e os motivos foram:

[...]A falta de duas condições essenciais para que a literatura feita por mulheres ocorra: Independência econômica e um lugar para escrever. Se transferirmos essas limitações para o campo da animação, onde meios tecnológicos e econômicos são mais difíceis de obter, fica claro o porquê não há nenhum filme animado autobiográfico feito por mulheres até o ano de 1970. Nós também devemos considerar que, diferente de escrever, produção

⁹ Girls Inc. É uma organização sem fins lucrativos dos Estados Unidos que incentiva as meninas a serem "Fortes, Inteligentes e Ousadas" por meio de serviço direto e defesa.

¹⁰ No Brasil, para níveis de comparação, seria o equivalente ao 3º ano do Fundamental I ao último ano do Ensino Médio.

¹¹ *American Psychological Association*(APA). Tradução: Associação Americana de Psicologia. É uma organização que representa a psicologia nos Estados Unidos da América e no Canadá.

¹² “Mídia convencional”, “Grande mídia”, “mídia de massa”

de filmes animados frequentemente requer trabalho de equipe. Embora mulheres fossem recrutadas na indústria de animação, desde que isso requer uma divisão de trabalho, por décadas, mulheres diretoras - bem como as mulheres que produziam seus próprios filmes- foram uma notável exceção. (HERNÁNDEZ, 2010, p 75)¹³

Como deixa claro Nathalia Holt, em seu livro “The Queens of Animation” (2019), mulheres sempre estiveram presentes na indústria de animação. Um bom exemplo é Charlotte “Lotte” Reiniger, uma cineasta alemã, amplamente conhecida por desenvolver a primeira câmera multiplano, para seu próprio filme animado, produzido em 1926, “As Aventuras do Príncipe Achmed”. Tecnologia que foi introduzida no estúdio Disney e fundamental para a produção do primeiro longa animado “Branca de Neve” (1937), filme que levantaria o estúdio. Tal máquina possibilitou a movimentação dos cenários e planos, de forma independente dos personagens, possibilitando composições mais complexas.

Segundo Holt, centenas de mulheres trabalhavam no estúdio Disney nas décadas de 1930-40, quase a totalidade no departamento de “*ink and paint*”. Porém, eram proibidas de participarem em outros departamentos; seus nomes sempre eram omitidos nos jornais quando havia alguma reportagem sobre o setor, e nunca recebiam créditos pelas produções, seus nomes sempre eram eliminados.

A maioria das mulheres contratadas pelo estúdio tinham em torno de vinte anos, solteiras e sem comprometimentos. Elas entravam num programa de treinamento e apenas uma fração delas seguiria para o departamento de “*Ink and Paint*” (HOLT, 2019).

E mesmo com todas as limitações impostas, mulheres como Bianca Majolie (1935), Grace Huntington (1936) e Dorothy Ann Blank (1936), com trabalhos artísticos de altíssima qualidade, abriram caminho e um espaço para as mulheres dentro do departamento de história da Disney. Bianca Majolie e Sylvia Holland foram as primeiras mulheres em posição de artistas de *storyboard*¹⁴, posição antes exclusiva dos homens do departamento de história.

¹³ Tradução nossa. Texto original: the lack of two essential conditions for women’s writing to take place: economic independence and a place to write. If we transfer these limitations to the field of animation, where technological and economic means are more difficult to obtain, it becomes clear why there were no autobiographical animated films made by women until the 1970s. We must also consider that, unlike writing, animated filmmaking usually requires teamwork. Although women were recruited in the animation industry since it required division of labor, for decades, women directors – as well as women making their solo films – were a noteworthy exception.

¹⁴ storyboard é uma série de ilustrações ou imagens arranjadas, com uma sequência cronológica, feitas a partir do roteiro, com o objetivo de pré-visualizar um quadrinho, jogo, animação, publicidade ou alguma outra forma de mídia audiovisual. fonte: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-um-storyboard/>

“A parte mais crítica, Holt acredita, é olhar para o forte efeito em ter mulheres trabalhando no departamento de história. As mulheres desempenharam um papel fundamental na criação do filme de 1940, “Fantasia”, por exemplo” (REESE, 2019).

Bianca e Sylvia trabalharam diretamente no desenvolvimento de “*The nutcracker Suite*” musical, de vinte e três minutos, que iria compor, junto com outros musicais, o filme Fantasia. Bianca ouvia o musical e o traduzia na forma de imagens, *concept art* e personagens, dando o tom e a base do que seria Fantasia, onde finalmente, ela poderia utilizar suas ideias, antes descartadas, durante anos, pelos colegas homens; Sylvia foi a diretora de história da sequência “*Waltz of The Flowers*”, ela era a líder criativa da história, responsável por desenvolver o roteiro e as ações mais importantes. Com tudo teve problemas com os homens que compunham sua equipe:

A maioria dos artistas homens do estúdio se recusava a desenhar fadas. Poucos tentaram, mas as “fadas” esboçadas trouxeram um dilúvio de provocações e assédio que, um por um, todos eles desistiram. Bianca revirava os olhos para o ego frágil dos homens, e Sylvia estava frustrada pela mente pequena que fez seus colegas abandonarem o que ela acreditava ser um empreitada artística ousada. Entretanto, devido ao nervosismo dos homens, as fadas do show começaram a incorporar o melhor do talento feminino do estúdio. (HOLT, 2019, p71)¹⁵

Mesmo trabalhando com a questão da nudez, a equipe de Sylvia em “*The Nutcracker Suite*”, uma equipe majoritariamente composta por mulheres, criou fadas coloridas, esguias como libélulas, que mesmo nuas, refletiam vulnerabilidade, pureza, e uma inocência infantil (HOLT, 2019).

¹⁵ Tradução nossa. Texto original: Most of the studio’s male artists refused to draw fairies. A few men tried, but their pixie sketches brought such a deluge of teasing and harassment that, one by one, they all gave up. Bianca rolled her eyes at their thin skins, and Sylvia was frustrated by the small-mindedness that made her colleagues abandon what she considered a bold artistic endeavor. Yet because of the men’s skittishness, the fairies of the concert feature began to embody the best of the female talent at the studio.

“Direção de história, pesquisa de história, escrever roteiro, direção de arte e tempo de cena, não havia nada que Sylvia não fosse capaz de fazer”. (Holt, 2019, p108)¹⁶

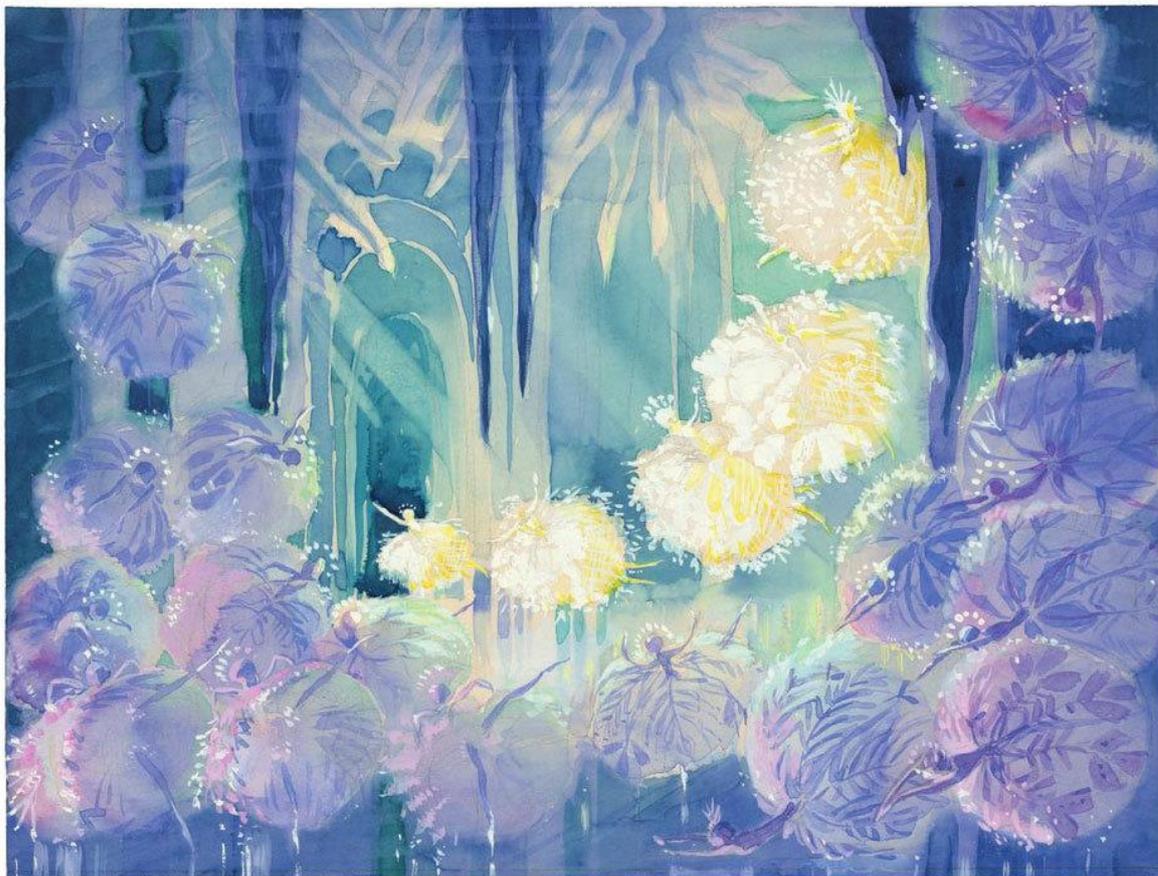
Figura 7 - Concept art de uma centauro para “Pastoral Symphony” de Fantasia, por Sylvia Holland (Walt Disney, 1940)



Fonte: COMICS.HA (2009)

¹⁶ Tradução nossa, Texto original: Story direction, story research, script writing, art direction, and scene timing—it seemed there was nothing Sylvia couldn't do.

Figura 8 - Concept art em Pastel, Nutcracker Suite sequence do filme Fantasia, por Sylvia Moberly-Holland.



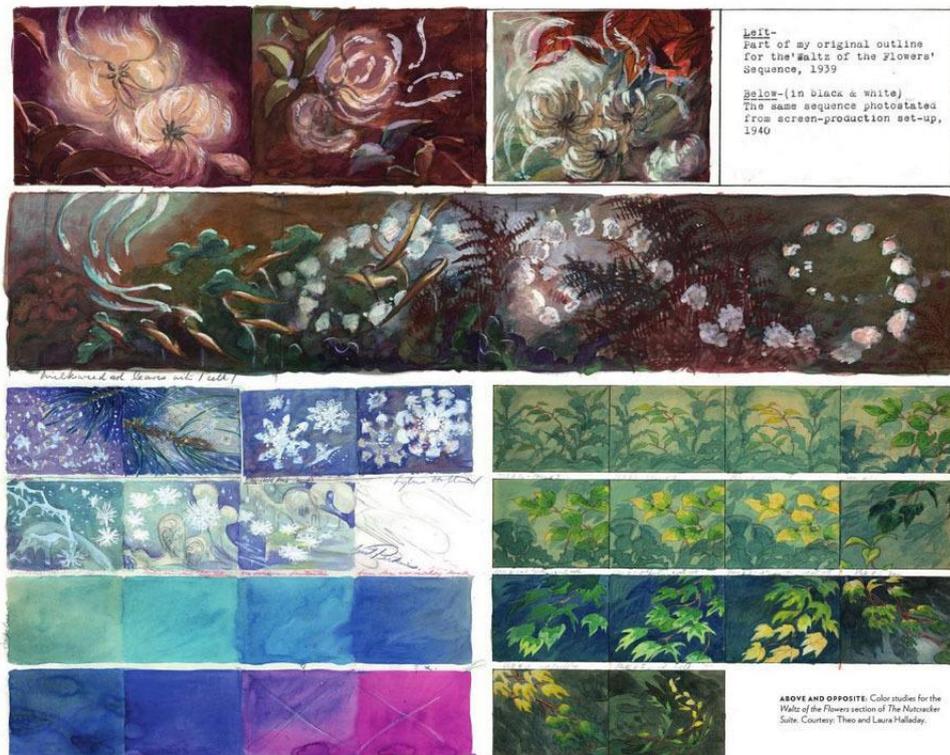
Fonte: HOLLAND apud Jade-green-butterfly.tumblr (2018.)

Em contrapartida, um dos outros seis times do departamento de história, responsável por adaptar a “Pastoral Symphony” de Beethoven, composto principalmente pelos homens que se recusaram desenhar fadas sobre a direção de Sylvia, partiram de uma abordagem completamente diferente para representar o corpo feminino. Eles criaram os Centauros, e suas parceiras, que a equipe apelidou de “centaurettes”. (HOLT, 2019)

Nathalia Holt ainda conta que, o design das “centaurettes” tinha as mesmas feições de “garotas *pin-up*”¹⁷, as personagens aguardavam envaidecidas a chegadas dos homens, uma produção que era uma mistura estranha de comédia com piadinhas de flerte, com um estilo de animação de personagem que oferecia entretenimento, porém pouca inovação artística.

¹⁷ *Pin-up* é uma designação em inglês que se refere a uma modelo voluptuosa, cujas imagens sensuais produzidas em grande escala exercem um forte atrativo na cultura pop. Também se designa *Pin-up* o material gráfico sensual, destinado à exibição informal, que constituem-se num tipo leve de erotismo, geralmente era uma ilustração a aquarela baseada em uma fotografia.

Figura 9 - Concept art em Pastel, mais estudos de cor para Nutcracker Suite sequence do filme Fantasia, por Sylvia Moberly-Holland.



Fonte: HOLLAND apud Jade-green-butterfly.tumblr (s.d.)

Sylvia, mesmo ocupada, tentou melhorar a “*Pastoral Symphony*”, apresentando esboços de centauros fêmeas, que possuíam corpos femininos fortes, com braços musculosos que envolviam suas crianças, personagens jovens e velhas convivendo, com suas cores de pele refletindo o arco-íris, sem preconceito racial. Com tudo, como é possível ver pelo filme, não foram aceitos e pouco se poderia fazer para salvar este pedaço da produção. (HOLT, 2019)

Nathalia conta que a equipe de “*Pastoral Symphony*” criou a personagem *Sunflower*, uma “centaurette” negra, que segundo as palavras da própria Holt, “não é uma personagem por si só, mas sim uma amálgama de estereótipos destinadas a provocar riso.” *Sunflower* é apresentada ainda em um papel de servidão, como é possível ver descrito nesse trecho livro:

Um grupo de cupidos com bochechas rosadas e ao menos uma “centaurette” Afro-americana chamada “*Sunflower*”, esperavam elas para ajudar com os preparativos. *Sunflower*, a primeira personagem afro-americana a aparecer em uma produção dos estúdios Disney, possuía metade do tamanho das demais que compunham a manada, sendo metade burro ao em vez de metade cavalo, e seu papel era servir – ela colocava flores e trançava a crina das “centaurettes” brancas e ainda polia seus cascos. (HOLT, 2019, p77)¹⁸

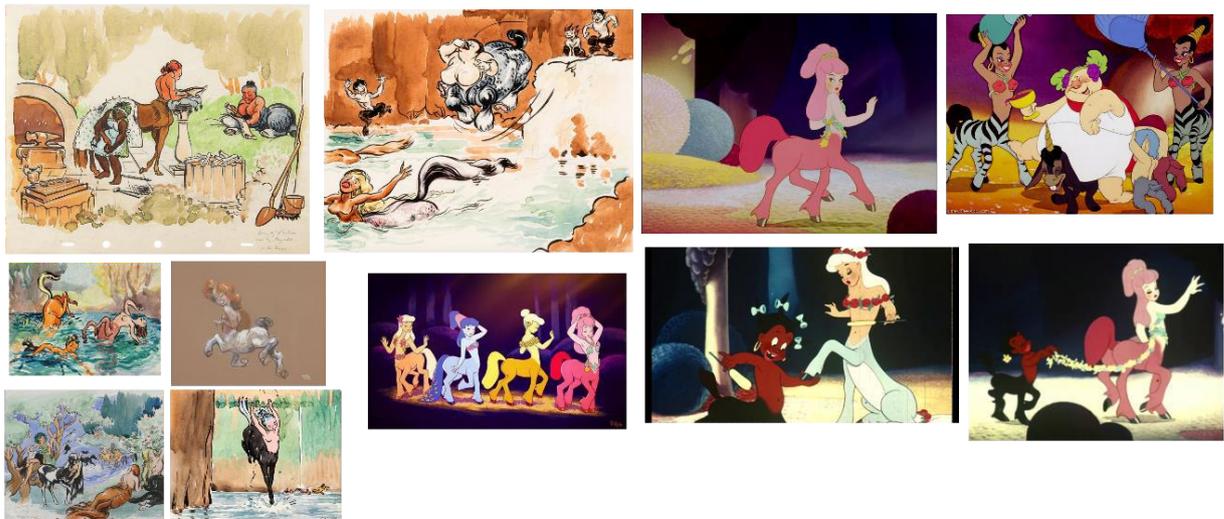
¹⁸ Tradução nossa. Texto original: A gathering of rosy-cheeked cupids and at least one African American centaurette, named Sunflower, wait on them to help in their preparations. Sunflower, the first African American

“Os críticos de Cinema da época, descreviam a animação de *The Pastoral Symphony* como “a única parte insatisfatória do filme”; historiadores chamaram os centauros de “o ponto fraco de Fantasia”, e muitos animadores censuraram sequência” (Holt,2019, p78)

Para além do departamento de história, Fantasia também foi onde as mulheres inovaram com a criação de efeitos visuais audaciosos. Entretanto, se não fosse por Sylvia esbravejar seu descontentamento com os créditos do filme, seu nome e o de outras mulheres nunca passariam na tela.

Sylvia ainda tinha problemas com um colega diretor, que tinha o hábito irritante de roubar suas ideias e repassá-las para Walt, como se fossem dele. Não havia muito o que Sylvia poderia fazer, além de assistir o colega receber os créditos e elogios por seu trabalho. (HOLT, 2019)

Figura 10 - Imagem comparativa, a esquerda Concept art de Sylvia Holland. A direita, cenas animadas de Pastoral Symphony.



Fonte: Elaborada pelo autor, cenas do filme Fantasia. (1940)

Com a exigência e a qualidade dos filmes aumentando, o cuidado com os efeitos especiais passou a ser uma preocupação geral de vários departamentos do estúdio Disney. No departamento, quase exclusivamente feminino de “*Ink and Paint*”, mulheres estavam desenvolvendo novas técnicas e ferramentas, experimentando materiais, reaproveitando outros, com o objetivo de atingir uma variedade de efeitos e acabamentos. (HOLT,2019).

Uma das artistas conseguiu até mesmo registrar patente, como conta Holt:

character to appear in a Walt Disney Studios feature, stands half as tall as the rest of the herd, being half donkey instead of half horse, and her role is servile—she braids flowers into the manes of the white centaurettes and polishes their hooves.

No departamento exclusivamente feminino, as mulheres estavam desenvolvendo o “the blend” (do inglês: a mistura). Uma mulher do departamento, chamada Mary Louise Weiser tinha originalmente criado a técnica usando um lápis de invenção própria que ela apelidou de “*grease pencil*” (do inglês: Lápis de cera). Os lápis padrão só conseguiam arranhar levemente a superfície brilhante e não porosa das células de acetato. O lápis de Weiser tinha um exterior ceroso que as mulheres poderiam esfregar nas bordas das cores para suavizar as linhas e criando sombra e profundidade; por exemplo, ele poderia tingir as bochechas de um personagem de forma mais difusa, um rubor mais natural. Weiser registrou a patente do “*grease pencil*” em 1939, e eventualmente, sua utilidade iria muito além do estúdio. (HOLT,2019, p52)¹⁹

Ainda falando sobre a busca de melhorias nos efeitos especiais na animação, Walt fundou um novo departamento, o departamento “*AirBrush*²⁰”, cujo objetivo era produzir efeitos visuais mais realistas, principalmente nos cenários das cenas. A liderança do novo departamento foi dada à Barbara Wirth Baldwin, contratada especialmente para o cargo. Ela moldou o grupo, aumentando-o para vinte e cinco homens e mulheres. Contudo, havia reclamações entre os artistas homens sobre ter uma mulher como líder de departamento (HOLT,2019).

A autora ainda fala que apesar da falta de reconhecimento formal pelas suas contribuições, o departamento de “Ink and Paint” proporcionava um ambiente de inegável camaradagem entre seus membros, o que gerava um contraste em relação às outras mulheres do estúdio, ocasionalmente melancólicas com suas experiências mais isoladas, particularmente Bianca, que sofria com seus esforços frustrados no departamento de história.

Gyo Fujikawa, uma mulher nissei, era uma ilustradora que trabalhava no departamento de promoção do estúdio Disney. Gyo projetava produtos baseados nas produções que estavam por vir, como por exemplo, jogo de porcelanas, copos de vidro e livros ilustrados por ela. Foi ela que criou o material de auxílio que seria utilizado nos teatros durante a exibição de Fantasia. (HOLT, 2019)

Retta Scott (1938) foi outra mulher que foi contratada para integrar o departamento de história, especialmente pela sua destreza em desenhar animais, trabalhando diretamente no desenvolvimento do longa animado *Bambi*, os esboços dos cães de caça desenhados por Retta

¹⁹Tradução nossa. Texto original: In the all-female Ink and Paint department, the women were developing “the blend.” A woman in the department named Mary Louise Weiser had originated the technique using a pencil of her own invention that she nicknamed a “grease pencil.” Standard pencils could only feebly scratch the glossy, nonporous surface of the cels. Weiser’s pencil had a waxy exterior that the women could rub across the borders of their colors to soften their lines and create shading and depth; for example, it could tint the cheeks of a character with a diffuse, natural blush. Weiser filed a patent for the grease pencil in 1939, and eventually, its utility would reach far beyond the studio.

²⁰ Aerógrafo, ferramenta que usa um jato pressurizado que age como uma bomba, retirando a tinta de seu reservatório em uma nuvem de pequenas gotas para criar uma névoa de tinta.

eram incríveis e aterrorizantes. Quando a equipe de animadores viu esses desenhos, automaticamente assumiram que se tratava do trabalho de um homem. (HOLT, 2019)

A autora ainda conta que, o expressivo trabalho de Retta no departamento de História, deixou Walt Disney tão impactado, que ele colocou Retta como animadora. Retta Scott, seria, em 1940, a primeira mulher animadora a compor o grupo de elite do estúdio. Evento que foi tratado com deboche pelos colegas homens. Contudo, Retta não recebeu nenhum assistente, não tinha mesa própria. Ela fazia todo o trabalho de animação e limpeza das linhas, antes de encaminhar os desenhos para o departamento de “*Ink and paint*”. Retta Scott desenhou, sozinha, mais de cinquenta e seis mil cachorros (56.000), para a produção de *Bambi*.

Havia outras cinco mulheres trabalhando na animação, ocupando posição de *inbetweener*, que são os responsáveis por desenhar o movimento entre os desenhos principais, e assistentes de animação. Dentre elas, podemos destacar Millie Fulvia di Rossi, “Millie”, que foi responsável por criar “*Chernabog*”, o monstro da sequência *Night on Bald Mountain*, do Filme Fantasia.

“Millie e Retta, as mulheres do departamento de animação, estavam criando os monstros mais amedrontadores do estúdio. E mais estavam por vir.” (HOLT, 2019 p100)²¹

Figura 11 - Esboços para o filme *Bambi* (1942), por Retta Scott.



Fonte: COMICS.HA (2015)

²¹ Tradução nossa. Texto original: Millie and Retta, the women of the animation department, were creating the studio's most terrifying monsters. And more were coming.

Mary Blair foi outra que foi contratada para o departamento de história do estúdio Disney em 1940, indicada pelo marido, Lee Blair. Ela chegou a trabalhar como artista, por três anos no *Harman-Ising Studio*, contudo devido ao constante assédio que sofria do colega Joe Barbera (posteriormente, fundador do *Hanna-Barbera Productions*), pediu demissão do trabalho. (Holt, 2019)

Mary, como conta Holt, trabalhou no desenvolvimento de vários projetos. Ela teve especial cuidado nas cenas mais emotivas do filme *Dumbo*. A cena que acompanha a música “*baby mine*”, onde a Mãe do personagem Dumbo, o nina em sua tromba, mesmo presa, foi feita entre lágrimas, já que a própria Mary, tinha seu desejo de ser mãe frustrado, devido a vários abortos, dos quais se desconheciam os motivos.

Figura 12 Concept art para o filme Cinderela (1950), por Mary Blair.



Fonte: BLOGGING DISNEY (2011)

Blair, foi também a única mulher a compor o grupo de artistas selecionados para viajar junto com Walt Disney (além da esposa de Walt, Liliam), em sua viagem pela América do Sul, patrocinada pelo Governo dos Estados Unidos. É durante essa viagem que o trabalho de Mary Blair amadurece, antes muito similar ao do seu marido, agora com força e características próprias. Dos curtas produzidos a partir dessa viagem, *Saludos Amigos* (1942), apenas um se destaca. “Aquarela do Brasil”, foi extremamente elogiado pela crítica, com uma animação livre e uma ambição artística que não se encontrava nos demais curtas que compunham o pacote. Aquarela do Brasil, foi o único curta que Mary Blair participou, seus belos desenhos (*concept art*²²), influenciaram e pautaram o estilo da produção. (HOLT, 2019)

A partir de 1943, o trabalho de Mary Blair passa a ser a fundação das produções do estúdio Disney, era a arte dela que seria a referência para o visual geral dos filmes, cenários e personagens. Mary Blair, juntamente com o material previamente desenvolvido por Bianca, seria a responsável pelo estrondoso sucesso Cinderela, que estrearia em 15 de fevereiro de 1950, tirando o estúdio da sufocante situação financeira que se encontrava. (Holt, 2019)

Nathalia (2019) destaca que é em Cinderela que, pela primeira vez, uma mulher do departamento de cenários, Thelma Witmer, receberia créditos por seu trabalho. Ela foi quem conseguiu transpor a visão de Blair para os cenários do filme.

A pesquisa de Holt também destaca a participação de mulheres em trabalhos técnicos, menos “artísticos”, mas fundamentais para as produções do estúdio. Podemos começar destacando Natalie Kalmus “a mestre de cerimônias do arco-íris”, como era conhecida na indústria cinematográfica no geral. Natalie era técnica de Cor da *Technicolor Motion Picture Corporation*, foi ela a responsável por resolver os problemas de captura de cor pela câmera usada no estúdio, durante a produção de *Dumbo*, devido a mudança do tipo de material dos acetatos para animação, com o intuito de evitar incêndios.

Nos departamento de *Layout*²³ e Câmera, mulheres exerciam um forte papel. Ruthie Thompson, Katherine Kerwin, Mimi Thornton, entre tantas outras, eram responsáveis por planejar as cenas dos filmes, dividi-las em planos e ângulos de câmera, determinando a posição e o movimento dos personagens, criando perspectiva e construindo ações em filmes que fugiam do convencional.

²² Arte conceitual, primeiras imagens geradas para um projeto.

²³ Disposição de elementos visuais de uma página

“Os avanços feitos por mulheres no estúdio não ficaram restritos ao departamento de História. No início da década de 1940, Walt instituiu um novo programa de treinamento para trazer mulheres do *Ink and Paint* para a animação.” (HOLT,2019, p124)

O único outro estúdio de animação da época, com vagas similares para mulheres e que as contratava para o departamento de animação era o *Japan Animates Films*, posteriormente renomeado *Toei Doga*, situado em Tóquio. Seriam funcionárias, como Kazuko Nakamura e Reiko Okuyama, que mais tarde, seriam conhecidas como as mães de *anime*²⁴ e dariam vida a um gênero elegante por sua mistura de emoção e arte. (HOLT,2019)

Porém, como a autora bem lembra, esse crescer das mulheres dentro da indústria de animação não seria muito bem recebido pelos colegas que se identificavam como o gênero oposto:

A ascensão de mulheres no espaço de trabalho, não importa onde ocorresse, era temido por muitos homens, e eles abordavam essa possível ameaça do mesmo jeito que uma criança pequena iria ao possível monstro embaixo da cama- chorando. Assim como, durante os séculos, muitos americanos iriam culpar imigrantes por roubarem vagas de trabalho, um subconjunto de funcionários, homens, iriam culpar mulheres por roubarem trabalhos que eles acreditavam como deles por direito, e muitos dos homens da Disney acusaram Walt de contratar mulheres apenas como uma forma de poupar dinheiro, já que tinham um salário inferior. (HOLT, 2019, p.124)²⁵

Essas mulheres que desbravaram a indústria da animação, permitindo que tantas outras pudessem trilhar o mesmo caminho, logo foram descartadas nas grandes demissões em massa que ocorreram no estúdio, ou pediram demissão, devido a problemas familiares, como era o caso de Mary Blair, que saiu do estúdio numa tentativa de salvar seu casamento, apesar dos abusos do marido. (HOLT, 2019)

Mesmo com o programa de treinamento instituído por Walt em 1940, mulheres iriam no máximo ocupar a posição de assistente de animação. Holt comenta que com a morte de Walt Disney em 15 de dezembro de 1966, ficou ainda mais difícil de ver mulheres sendo contratadas para o estúdio de animação, porque, mesmo que de um jeito torto, Walt ainda advogava por mulheres ocuparem posições em suas produções.

²⁴ Animação japonesa

²⁵ The rise of women in the workplace, no matter what side of the world it occurred on, was frightening to some men, and they approached the perceived threat much as toddlers would a monster under the bed—by crying about it. Just as, over the centuries, some Americans have blamed immigrants for siphoning jobs away from them, a subset of male employees blamed women for stealing work they felt was rightfully theirs, and some of the men at the Disney studio accused Walt of hiring women only as a way to save money, as they could be paid so much less.

“Enquanto em 1970, o número de mulheres nos espaços de trabalho vinha crescendo, no *Walt Disney Studios* vinha acontecendo o oposto. No departamento de história os números caíram de 40% em 1940, para aproximadamente 10 % em 1975. (HOLT, 2019)”

Nathalia comenta que aos poucos, a história das mulheres que estavam presentes desde o começo do estúdio foram caindo no esquecimento. Somente a partir de 1978 vamos ter poucas mulheres sendo promovidas a animadoras, de maneira lenta. Em 1987, Brenda Chapman era a única mulher no departamento de história do estúdio.

Em 1987 Linda Woolverton, que seria a primeira roteirista a ganhar créditos em um longa animado do estúdio, advogava pela personagem Belle de *Beauty and the Beast*. Ao lado de Brenda Chapman, as duas mulheres argumentavam com os homens do departamento de história, para que Belle fosse a personagem que conhecemos hoje: uma moça que ama livros, gosta de estudar, perseguia aventuras e que não se amedrontava ou calava perante o destempero da Fera (o príncipe do filme).

-Belle não está fazendo um bolo! - Linda Woolverton gritou durante uma reunião do departamento de história sobre o próximo longa do estúdio, *Beauty and the Beast*. [...] Ela olhou incrédula para os *storyboards* à sua frente. Em seu roteiro, ela havia escrito uma cena em que Belle coloca alfinetes em um mapa para marcar todas as áreas do mundo que ela desejava explorar. Os escritores ao adaptarem sua cena para os *storyboard*, mudaram o cenário e a ação, colocando Belle em uma cozinha decorando um bolo. Foi o tipo de mudança editorial que fez Linda se inclinar e literalmente bater a cabeça na mesa de madeira à sua frente em exasperação.” (HOLT, 2019, p262)²⁶

Linda Woolverton, entrou no estúdio com a ambição de criar personagens femininas que não precisassem ser salvas. (Holt, 2019)

Em 1994, Ellen Woodbury seria a primeira supervisora de animação e animadora de personagem a ser devidamente creditada, por seus trabalhos realizados nos anos de 1980 e 1990, na história do estúdio. (HOLT, 2019)

Atualmente, dentro da indústria de animação, a situação infelizmente ainda não mudou muito, temos mais mulheres trabalhando dentro das produções, mais mulheres tendo educação formal na área de animação, mas os mesmos problemas de gênero dos primórdios da indústria ainda se fazem presentes, mesmo que de forma mais velada.

Em uma reportagem de 2018 do site “It’s Nice that”, mostra que 60% dos estudantes de animação dos EUA e da Europa são mulheres, mas o número cai significativamente

²⁶ Tradução nossa. Texto original: “Belle is not baking a cake!” Linda Woolverton yelled during a story meeting about the studio’s next feature, *Beauty and the Beast*. [...] She stared disbelievingly at the storyboards in front of her. In her script she had written a scene where Belle puts pushpins in a map to signify all the areas of the world she wants to explore. The writers adapting her scene into storyboards had changed the setting and action, placing Belle in a kitchen decorating a cake. It was the kind of editorial change that made Linda lean over and literally bang her head on the wooden table before her in exasperation.

quando migramos para a indústria, onde apenas 20% a 40% dos profissionais são mulheres. Outra matéria de 2015 feita por outro site, o “Variety”, mostra que 10% de todos os diretores/produtores são mulheres. 17% de todos os escritores, 21% dos artistas/designers e 23% dos animadores são mulheres. Esses são números dentro de estúdios localizados em Los Angeles, nos EUA.

Em uma reportagem mais recente, também publicada na “Variety” (2021), Carole Horst traz dados atualizados, mas infelizmente não há muita variação: 60 a 72% dos estudantes de animação, são mulheres. Porém, apenas 20% dos profissionais criativos de animação são mulheres. Desse grupo, 10% são roteiristas-diretoras, 17% são roteiristas e 21% trabalham com arte e design.

Em uma outra reportagem, publicada no site da WIA²⁷, Margaret Dean, presidente da WIA, diz que há um enorme grupo de talentos (aqui se referindo a pessoas que se identificam com o gênero feminino) que não está sendo utilizado na indústria. Ela ainda conta que dos melhores filmes animados lançados de 2007 até 2018, menos de 3% foram dirigidos por mulheres, e que os líderes da indústria dizem que o motivo desses números é pela desigualdade nos “bancos de talentos”.

A mesma reportagem ainda cita um relatório da Universidade do Sul da Califórnia, que descobriu que, mulheres diretoras eram mais propensas a serem vistas como um “risco” para os estúdios, e menos propensas a serem promovidas a altos cargos de liderança.

Em um outro artigo da WAI, Brenda Chapman, diretora de animação e pioneira na área disse que enquanto ela trabalhava na *DreamWorks*²⁸, a maioria dos produtores trabalhando ativamente no estúdio eram mulheres. Entretanto, a maioria das pessoas trabalhando na parte criativa, especialmente animadores, artistas de *storyboard* e direção, ainda eram homens.

Brenda Chapman é uma mulher com vasta carreira na área de animação, sendo anunciada como a primeira diretora mulher da Pixar Animation Studio²⁹, que foi comprado pela Disney em 2006. Brenda escreveu e dirigiu *Brave (2012)* - primeiro filme do estúdio a ter uma protagonista feminina, roteiro inspirado na própria relação de Chapman com sua filha - até subitamente ser retirada da produção do filme devido a questões internas do estúdio.

²⁷ WIA (Women in Animation) é uma organização sem fins lucrativos, fundada em 1993, com o objetivo de promover e apoiar mulheres (cis e trans) pessoas não-binárias, trabalhadoras na indústria de animação, efeitos especiais e jogos

²⁸ DreamWorks Animation LLC é um estúdio de animação americano e uma subsidiária da NBCUniversal. Está sediada em Glendale, Califórnia, e produz filmes animados, programas de televisão e jogos virtuais online.

²⁹ Pixar Animation Studios é um estúdio americano de animação por computador com sede em Emeryville, Califórnia, conhecido por seus longas-metragens de animação por computador de sucesso comercial e crítico.

Em seu artigo, Hernández (2010) ainda comenta das consequências positivas em se ter mulheres dirigindo seus próprios filmes, e o quão rica a produção pode se tornar:

[...] uma consequência importante de mulheres dirigindo seus próprios filmes é a criação de uma variedade de personagens, essencialmente diferentes dos estereótipos anteriores projetados pela imaginação masculina no começo do cinema e na era de ouro dos desenhos animados de Hollywood. Várias personagens femininas desenvolvidas por animadoras aparecem como pensativas, curiosas, lutadoras, como uma projeção de suas próprias personalidades criativas, rompendo a associação entre feminilidade e fragilidade, ou feminilidade e passividade. (HERNÁNDEZ, 2010, p.76 e 77)³⁰

Podemos ver essa afirmação de Hernández sendo colocada em prática no filme “*Turning Red*” (2022).

Em 36 anos de história da Pixar, Domee Shi iria ser a primeira mulher a dirigir um filme sozinha. Shi escreveu e dirigiu o filme “*Turning Red*” com uma equipe liderada por mulheres. Um filme que fala de questões culturais, puberdade feminina, além de uma qualidade estética que bebe diretamente da linguagem dos jogos e animes. Um filme repleto de referências e experiências vividas pelas mulheres que produziram o filme, como conta a própria diretora em uma entrevista para o “*The Washington Post*”.

Holt ainda traz uma pesquisa publicada em 2018 pelo “Centro de Estudos de Mulheres na Televisão e Filmes” da Universidade de *San Diego*, Califórnia, que descobriu que quando se tem uma mulher como diretora, há um efeito cascata sobre a equipe, onde mais mulheres são contratadas como roteiristas, editoras, cineastas e compositoras. A parte interessante, é que esse efeito não fica restrito somente aos EUA, mas pode ser percebido resultados similares para filmes produzidos por todo o mundo, desde o Canadá, França, até o Japão.

5 CAPÍTULO II: ANALISANDO PERSONAGENS FEMININAS

Tendo em mente o contexto das produções de longas animados dos estúdios Disney, e os dados e informações previamente já apresentados, partiremos para analisar as personagens femininas, protagonistas ou secundárias, dependendo da produção, escolhendo alguns filmes ao longo das eras do estúdio. Dentro dessa análise, haverá a exceção para a personagem

³⁰ Tradução nossa. Texto Original: [...] another important consequence of women directing their own films has been the creation of a great variety of characters, essentially different from previous stereotypes projected by the male imagination in Early Cinema and Golden Age Hollywood cartoons. Some female characters designed by animatrices appear as thoughtful, inquisitive, fighting women, as a projection of their own creative personality, disrupting the association between femininity and fragility, or femininity and passivity, as we can specially observe in animatrices’ 76 animation: an interdisciplinary journal 5(1) Figure 1 This Could Be Me (Michaela Pavlátová, 1995). Reproduced with permission of Michaela Pavlátová. self-portraits [...].

Merida do filme *Brave* (2012), visto que ela compõe o grupo de “Princesas Disney”, apesar de pertencer ao estúdio afiliado, *Pixar*.

Essa análise será das características estéticas (principalmente a aparência física) dessas personagens (*Character Design*), personalidade e seu papel dentro da narrativa, e sempre que possível, trazendo dados sobre o desenvolvimento da produção e da equipe, que como já foi demonstrado no tópico anterior, é um fator importante para se entender o design geral dessas personagens.

O livro “*The Queens of Animation*” (2019) traz uma reflexão de Brenda Chapman, que vê as princesas Disney da “Era renascentista” do estúdio—Ariel, Belle, Pocahontas e Jasmine—como o marco da mudança entre as heroínas de 1940 e 1950 e as personagens futuras do estúdio.

Essa afirmação de Chapman pode ser reforçada pelos pesquisadores Martins, Mazzei e Machado (2021), que falam dessas mudanças de atitudes e personalidades que começam a aparecer a partir de 1992, na qual Mulan compõe um conjunto de personagens que representa a transição das princesas Disney, de passivas e contemplativas, como, por exemplo, Branca de Neve e Cinderela, a eleitoras do próprio destino.

Aos poucos, princesas e personagens sem atributos ou ocupações que não fossem o cuidado com a beleza e com a vida doméstica, passaram a dividir espaço com heroínas que assumem habilidades, responsabilidades e valores antes reservados aos homens. (MENDES & SIQUEIRA, 2018)

Há uma outra questão a ser levada em conta durante essa análise de personagens. Algumas delas tiveram sua história e seu mundo baseado em culturas distintas, muitas vezes com o marketing promovendo uma representatividade cultural, como muito bem descreve Dundes & Streiff (2016):

[...] Como um rolo compressor de cultura comercial, Disney tem tentado expandir seu alcance apresentando personagens não brancos. Parte dessa expansão inclui aumentar a diversidade racial de sua coleção de princesas de marca registrada. [...] Apesar de criar mais personagens de cor e ganhar elogios pelas novas protagonistas que supostamente se encaixam num modelo feminista, Disney não alcança uma paridade racial ou de gênero na sua representação de sua heroína do leste asiático Mulan (1998), nem da protagonista afro-americana Tiana em *Princess and the Frog* (2009). O heroísmo de Mulan ocorre na maior metade do filme em que ela finge ser um soldado homem, e com a ajuda indispensável de dois personagens masculinos. No final, ela escolhe retornar ao seu papel feminino pré-escrito que dita uma vida doméstica normal e de subserviência esperadas. Em um caminho semelhante, Tiana passa dois terços do filme como um sapo, enquanto assiste espíritos voodoo estereotipados despacharem o vilão, um homem negro, para, no final do filme, aproveitar sua aspiração mundana de ser dona de um restaurante. Ambos os filmes parecem elogiar a força feminina, mas no final, as heroínas são retratadas abraçando alegremente a

tradição e voltando aos papéis comuns de gênero. [...]. (DUNDES & STREIFF, 2016, pag.1)³¹

Raya e Namaari (*Raya and The Last Dragon*, 2021) são bons exemplos de personagens com *Character designs* bem desenvolvidos esteticamente e suas posições dentro da história trazem uma dinâmica boa, como é possível ver no livro “*The Art of Disney Raya and the last Dragon*”(2021), contudo se a pergunta for: “elas são personagens que representam bem mulheres do sudeste asiático?” - com certeza a resposta seria bem diferente, considerando inúmeras problemáticas da produção, muito bem descritas na série de vídeos “*How Disney Commodifies Culture – Southeast Asians Roasts Raya and The Last Dragon Part 1 & 2*” (2022), produzidos por Xiran Jay Zhao em conjunto com demais pessoas de diferentes países que compõem a região denominada sudeste asiático.

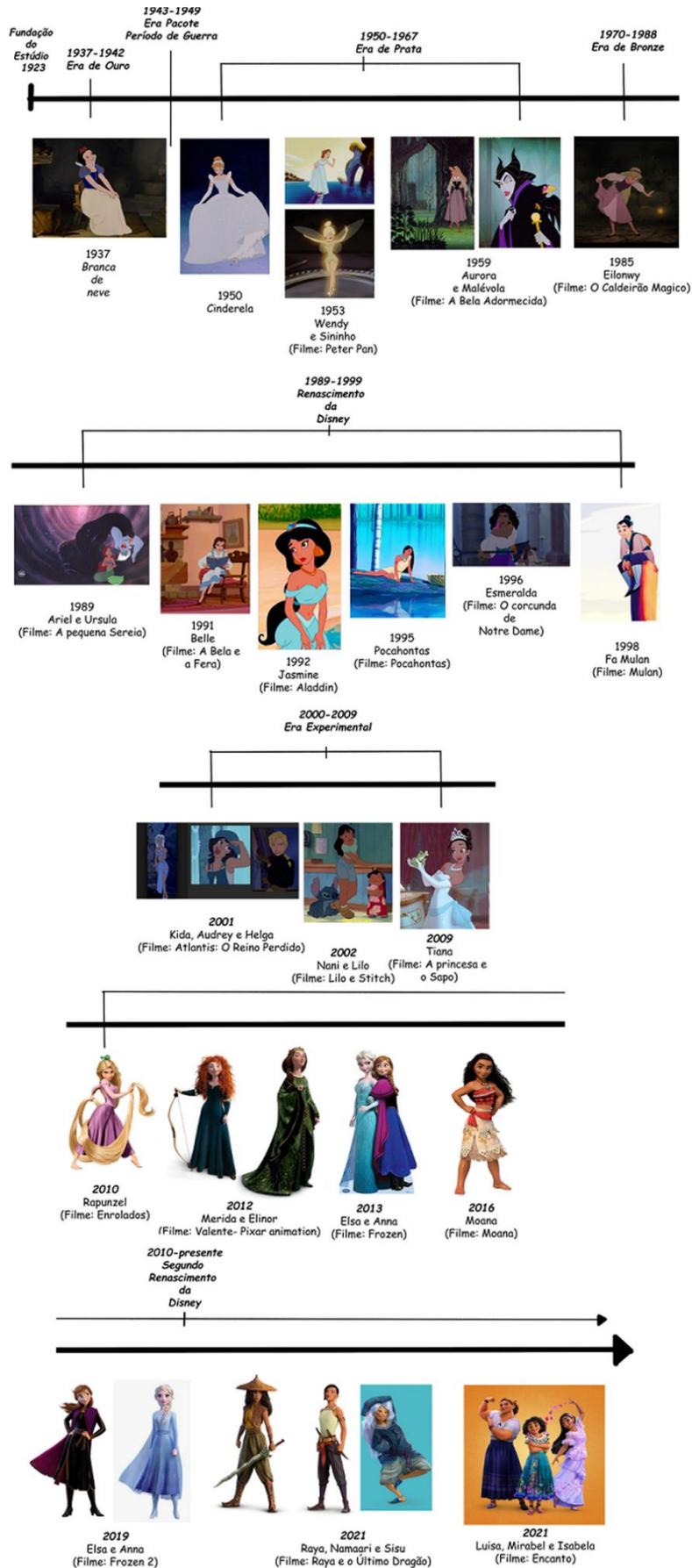
Como já foi demonstrado nesta monografia, mulheres têm sua parcela de crédito por boa parte do sucesso do estúdio, mas também não estão imunes a cometerem erros. Os casos citados até então não são os únicos problemáticos, a lista é ampla. Nathalia Holt (2019) fala da abordagem estereotipada da primeira representação de povos indígenas em *Peter Pan* (1953) feita por Mary Blair. Temos também o caso de *Pocahontas* (1995) que sofreu duras críticas tanto dos jornais quanto dos próprio povo Powhatan:

[...] outros criticaram duramente o trabalho, chamando o de “genérico”, e outros chamavam a protagonista de Poca-Barbie. As críticas mais contundentes, no entanto, não vieram de um jornal ou revista, mas da Nação Powhatan Renape, cujos líderes escreveram numa declaração: “O filme distorce a história de forma irreconhecível... e perpetua um mito desonesto e egoísta às custas da nação Powhatan. (HOLT, 2019, p 271)³²

³¹ Tradução nossa. Texto original: [...] As a juggernaut of commercial culture [9], Disney has attempted to broaden its reach by featuring nonwhite characters. Part of its expansion has included increased racial diversity in its trademarked princess collection. [...] In spite of creating more characters of color and winning acclaim for new protagonists that purportedly model feminism [10], Disney does not achieve racial or gender parity in its portrayal of either Asian heroine Mulan (1998) or African American protagonist Tiana in *Princess and the Frog* (2009) [11–15]. Mulan’s heroics occur mostly during the half of the movie that she serves as a male soldier, and only with indispensable help from two male characters. At the end, she chooses to resume her prescribed female role that dictates a life of unremarkable domesticity and expected subservience. In a similar vein, Tiana spends two thirds of the film as a frog, watches while stereotypical voodoo spirits dispatch the black male villain and ends the movie rejoicing in her relatively mundane aspiration of restaurant ownership. Both movies seem to tout female strength, but in the end, each depicts the heroine happily embracing tradition and reverting to ordinary gender roles.

³² Tradução nossa. Texto original: [...] others harshly criticized the work as “generic,” and one reviewer called the main character “Poca-Barbie.” The most damning criticism, however, did not come from a newspaper or magazine but from the Powhatan Renape Nation, whose leaders wrote in a statement, “The film distorts history beyond recognition... and perpetuates a dishonest and self-serving myth at the expense of the Powhatan Nation.”

Figura 13 - Linha do tempo de alguns filmes e personagens femininas do Walt Disney Studios



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de imagens do Disney Animation Studios. (2023)

Deve-se manter em mente que os estúdios Disney são um grupo corporativo Estadunidense, logo há problemas de representação cultural e apropriação cultural quando se tem um estúdio de um país, com pessoas fora de uma cultura, tentando produzir algo sobre ela. Por isso, para este trabalho, a análise será focada no visual das personagens e seu papel na história, com algumas ressalvas. Para a análise feita a seguir, foram escolhidas as personagens Branca de Neve (1937), Cinderela (1950), Belle (1991), Mulan (1998) e Raya (2021).

5.1 BRANCA DE NEVE

Branca de Neve é a primeira personagem (princesa Disney) criada para um longa animado dos estúdios Disney. Seu filme foi lançado em 1937, uma adaptação de um conto de fadas de mesmo nome, que alavancou o estúdio, como já foi vista no decorrer deste trabalho. Sabemos que não é possível confiar plenamente nos créditos da produção desse filme, como Nathalia Holt (2019) conta em seu livro, vários profissionais que trabalharam no longa animado, inclusive as mulheres do departamento de história, não foram creditados.

Os responsáveis pelo Character design da personagem Branca de Neve foram Ham Luske e Grim Natwick. Luske era especializado em desenvolvimento de personagem, e Natwick, que também havia sido responsável pelo príncipe, foi escolhido por sua habilidade em lidar com a Figura Humana. (FINCH, 1995)

Sabemos que Bianca Majolie e Grace Huntington foram as responsáveis por fazer a adaptação do conto de fadas original para o roteiro do filme, e ajudaram no desenvolvimento visual do filme, como já foi tratado anteriormente.

Branca de neve, por sua vez, é uma personagem branca de cabelos negros, bochechas rosadas e a boca marcada pela cor vermelha, uma menina, que na história deve ter entre 14 ou 15 anos. O fator que movimenta a história é a inveja que a madrasta sente pela beleza da menina. Originalmente, não é uma personagem com cintura marcada, tem um corpo com curvas mais amenas, porém, na atualização de seu design, feita a partir dos anos 2000, é possível ver que a personagem ganha uma cintura mais marcada e mais volume nos seios.

Figura 14 - Prancha Branca de Neve



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de imagens do Disney Animation Studios (2023).

Toda a movimentação da princesa é extremamente delicada, como se fosse ensaiada, todo gesto, parece que foi construído para ser “belo” e encantar. Em quase todas as cenas, ela aparece fazendo algum tipo de trabalho doméstico, sempre feliz em estar realizando a tarefa e fazendo questão de demonstrar essa felicidade.

Suas feições e expressões lembram as de garotas *pinup*, sempre fazendo um biquinho ao falar, não existe linhas de expressão e as sobrancelhas, finas e mais claras, raramente se movimentam de forma mais intensa. É como se a personagem estivesse sempre posando para o deleite do público. Suas emoções variam entre alegria, medo e pequenos descontentamentos em relação a higiene dos anões, todos demonstrados de forma muito teatral.

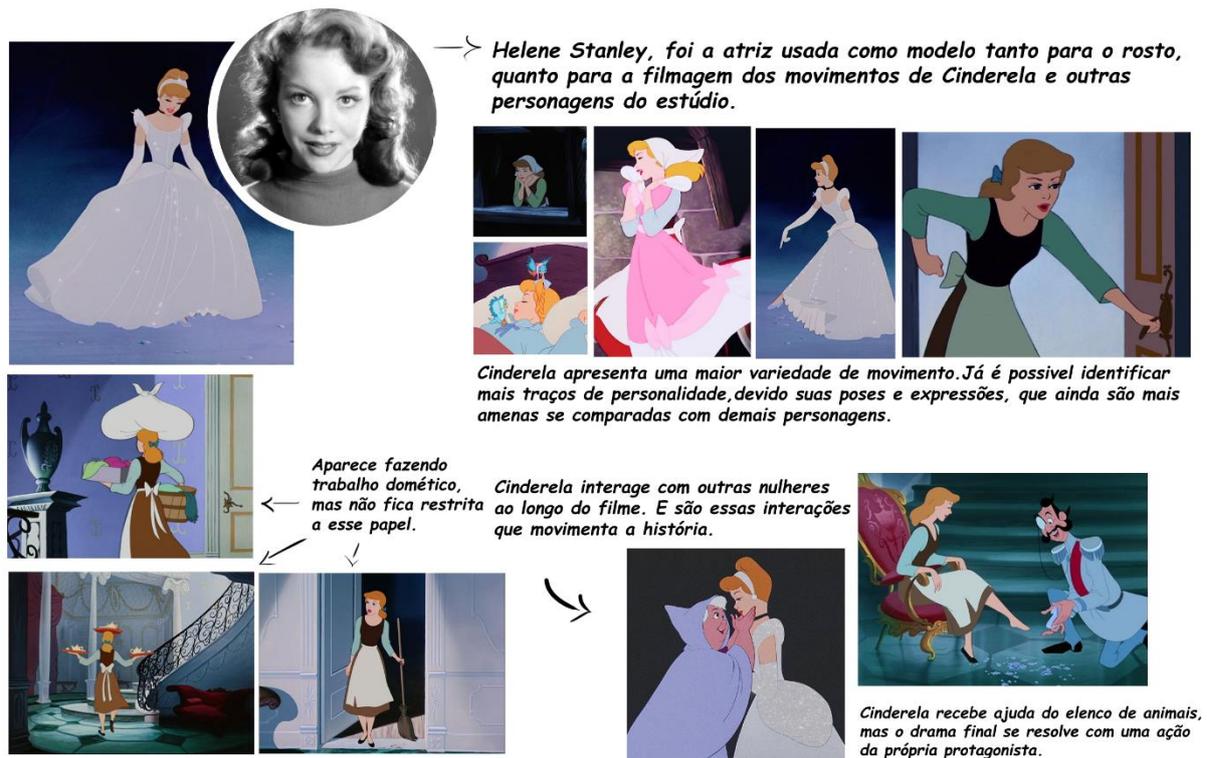
A princesa é gentil, alegre e ingênua, como é possível ver durante a história. Age como a figura “materna” em relação aos anões, mesmo eles sendo visivelmente mais velhos que ela. O momento de maior ação da personagem é quando ela corre pela floresta, fugindo em pânico do caçador. Depois desse momento, ela fica restrita a casa dos anões, realizando tarefas domésticas até ser envenenada pela Rainha má, que se apresenta disfarçada como uma velha.

5.2 CINDERELA

Como Holt explicou em seu livro (2019), Bianca trabalhou no desenvolvimento do filme em 1940, por pouco tempo, fazendo as primeiras adaptações do conto de fadas e criando o elenco de animais que seriam, mais tarde, os personagens que dariam suporte à protagonista. Todo esse trabalho inicial de Bianca, seria reaproveitado posteriormente por Mary Blair, que ficou a cargo de terminar o desenvolvimento do filme

Walt Disney colocou para trabalhar no projeto de Cinderela Maurice Rapf, que após ler e ver o roteiro e desenhos iniciais de Bianca, para a personagem, começou a criar uma protagonista que seria bem diferente da primeira princesa do estúdio. Ele fez da personagem uma trabalhadora, queria que Cinderela merecesse, lutasse por seu final feliz, ao em vez de esperar passivamente por ele. (HOLT, 2019)

Figura 15 - Prancha Cinderela



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de imagens do Disney Animation Studios (2023).

Falando propriamente sobre a personagem, Holt conta que a princípio, Mary Blair fez Cinderela a sua imagem, mas como é possível ver na prancha da personagem, o visual final da protagonista foi inspirado na atriz Helena Stanley.

Cinderela já é uma personagem visivelmente mais expressiva se a compararmos com Branca de Neve, porém ainda bem contida, não há exagero nas expressões, seu rosto é pequeno com feições delicadas. É retratada como uma jovem mulher branca, de cabelos loiros e olhos azuis. Ela é magra e curvilínea, diferente de sua antecessora, mãos delicadas apesar do constante trabalho doméstico. Os pés pequenos, que mesmos descalços, não tem os dedos marcados, diferente das meias-irmãs de Cinderela, que tem seus pés desenhados por completo e são tratados como “feios”.

Ela já apresenta mais personalidade em seus movimentos, poses diferentes, mais delicadas e outras mais firmes e mais naturais. É Cinderela se movimentando e reagindo ao mundo, e não uma encenação de um ideal de mulher que precisa ser bela em todas as ações que realiza. Ela também é retratada fazendo trabalho doméstico, mas isso é um fator mais bem trabalhado que no primeiro filme, ela realiza o trabalho, mas tem suas aspirações, deseja algo diferente, sonha acordada e tem preguiça de levantar-se cedo.

Cinderela toma decisões procurando os meios para realizar seus desejos, mesmo com o empecilho das antagonistas da história. A personagem também conta com um elenco de apoio, sua fada madrinha e os animaizinhos, que servem de suporte para que Cinderela consiga resolver o conflito final do filme por seus próprios meios, que no caso seria o fato dela ter o outro par do sapatinho, para calçar e mostrar ao representante do Rei, mesmo o outro tendo sido quebrado pela madrasta.

5.3 BELLE

Belle é a protagonista do longa animado *The Beauty and The Beats*, adaptação feita a partir do conto de fadas de mesmo nome. Dentro da equipe responsável pelo filme, sabemos que duas mulheres exerceram um papel fundamental para que Belle fosse uma sonhadora e não uma dona de casa. Como conta Holt (2019), Brenda Chapman, do departamento de História, e a roteirista Linda Woolverton, entram em conflito com vários membros da equipe para que a personagem não fosse reduzida à figura de uma jovem mulher ocupada com afazeres domésticos enquanto cuida do próprio pai.

Observando os créditos da produção, vemos o nome de Sue C. Nichols, ilustradora que trabalhou no desenvolvimento visual do filme ao lado de outros artistas. Nos créditos não há a categoria “*Character design*”, por tanto há a possibilidade do animador responsável pela personagem, tenha também sido o responsável por desenvolver o design final da protagonista.

Belle nos é apresentada como uma personagem que ama livros, têm aspirações, e não pensa duas vezes para salvar seu pai. Ela anda a cavalo, protagoniza cenas de ação e perigo, luta contra lobos e não abaixa a cabeça para os desaforos da Fera. É ela quem salva a Fera no final, tanto fisicamente quanto da maldição que recaia sobre o personagem.

Figura 16 - Prancha Belle



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de imagens do Disney Animation Studios (2023).

Visualmente, Belle se parece mais com uma jovem mulher no começo dos seus 20 anos. É uma personagem branca, com cabelos castanhos e suas roupas vão variar entre seu vestido azul claro e seu característico vestido de baile. Possui um corpo magro, porém curvilíneo, com uma cintura muito marcada. Seu rosto já não segue aquela proporção mais naturalista das primeiras princesas, é mais arredondado, tem os olhos maiores, mais expressivos, algo mais próximo das personagens mais recentes do estúdio. Suas sobrancelhas são levemente mais marcadas e é possível encontrar várias imagens produzidas pela equipe das explorações visuais para a personagem, até chegar ao design oficial.

As expressões de Belle são levemente mais exageradas, as sobrancelhas se movimentam mais, mas não há grandes deformações, são amenas apesar do potencial do design da personagem. Ela está sempre sorrindo, um sorriso meigo, e em cenas de ação

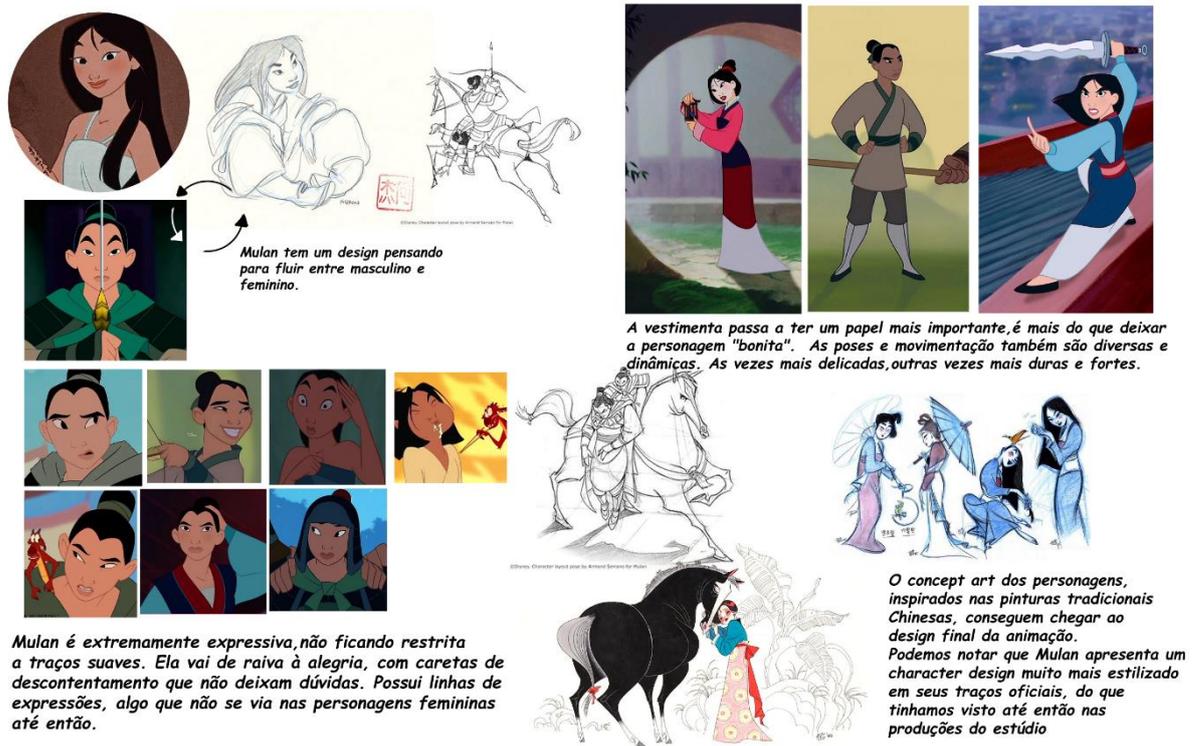
normalmente é uma expressão de preocupação e medo que toma conta do rosto da personagem. Sua movimentação é mais delicada, suave, e precisa, mesmo em cenas de ação.

5.4 MULAN

Mulan é uma animação produzida a partir da adaptação do livro *Fa Mulan: The story of a Woman Warrior*³³ de Robert D. San Souci, que por sua vez escreveu o livro, adaptando o famoso poema chinês, a Balada de Hua Mulan.

Dentro da equipe que foi creditada no filme, temos duas mulheres na equipe de roteiristas, Rita Hsiao e Eugenia Bastwick-Singer. Trabalhando no desenvolvimento visual e no *Character Design* da personagem, temos três nomes que valem a pena ressaltar, as artistas Caroline K. Hu e Sue Nichols, e o Artista chinês Chen -Yi Chang.

Figura 17 - Prancha Mulan



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de imagens do Disney Animation Studios (2023).

Mulan é uma personagem inovadora em várias questões, visualmente falando. É uma personagem amarela, do leste asiático. Ela não se encaixa “dentro dos padrões da mulher ideal para o casamento”, então, para honrar sua família, escolhe ir para a guerra no lugar de seu pai, sob o disfarce de Ping. No começo da história, Mulan é uma personagem meio desajeitada e

³³ Tradução: Fa Mulan, a história da Mulher Guerreira

desastrada, mas cresce durante a narrativa, se transformando em uma guerreira habilidosa e de pensamento rápido. A personagem se frustra, treina, luta, se machuca e se desafia tentando provar o seu valor enquanto se prepara no exército para impedir a invasão do exército huno.

Ela salva a China, utilizando das habilidades que aprendeu enquanto “homem” no exército, ao mesmo tempo em que utiliza habilidades e objetos tido como femininos para resolver os problemas e obstáculos que surgem no confronto final da história. Holt (2019) fala que a equipe precisou insistir para que o filme não terminasse com um beijo da personagem e seu interesse romântico, segundo a equipe, Mulan havia acabado de salvar a China, os artistas queriam valorizar esse momento.

Seu design é ambíguo, podendo transitar entre o masculino e feminino. Com sobrancelhas grossas e expressivas, rosto arredondado e maxilar mais marcado, pescoço levemente mais grosso, e dependendo do corte de cabelo ou a maneira como ele é preso, Mulan fica mais “feminina” ou “masculina”. Mulan nos é apresentada com um design que busca uma abordagem diferente do que foi visto até então. As inspirações vindas das antigas pinturas chinesas chegam até o design final da personagem. Um design fluido, que entrega expressividade e que pertence a um contexto maior, muito mais estilizado e que se distancia de uma abordagem mais naturalista da figura humana.

Mulan não fica restrita a expressões brandas e controladas, ela faz caretas “feias”, linhas marcam suas expressões. Seu rosto se movimenta como um todo demonstrando claramente suas emoções. Seu design funciona com roupas “masculinas” e “femininas”, que enfatizam os movimentos da personagem e ajudam na narrativa. Sua cintura, mesmo em roupas femininas, não é exageradamente marcada. Um outro detalhe interessante, é a presença ou não de maquiagem na personagem, que também ajudam a enfatizar a persona.

Fisicamente, a personagem não apresenta um corpo forte, ou traços que demonstram que ela evoluiu durante o treinamento, seu corpo continua esguio durante todo o filme, apesar de sua movimentação e animação demonstrar que ela vai ganhando vigor físico para acompanhar o treinamento. É apenas usando a armadura que Mulan aparenta ser “fisicamente” maior.

5.5 RAYA

O filme de aventura, ação e fantasia é uma produção original dos estúdios Disney, que tem sua história e mundo inspirados nas pessoas e culturas dos países do Sudeste asiático. (HURLEY & SHURER, 2021)

Falando brevemente sobre a equipe que trabalhou no longa, a partir dos créditos do filme, podemos destacar Fawn Veerasunthorn (ilustradora) como *Head of Story* ³⁴. Dentro da equipe de oito roteiristas, temos Adele Lim como a única mulher compondo a equipe, e Ami Thompson como diretora de arte e diretora de *Character design*, junto com Shiyoon Kim. Jennifer Lee, conhecida por seu trabalho em *Frozen* e *Frozen 2*, ocupa um dos cargos de Produtora Executiva em *Raya and the Last Dragon*.

Figura 18 - Prancha Raya



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de imagens de *The art of Raya* apud HURLEY & SHURER (2021).

Sobre a personagem, Raya é uma princesa, sendo filha do Chefe das terras de *Heart*, uma das regiões que compõem *Kumandra*. Ela é uma guerreira feroz, sagaz e sempre direta, seu desenvolvimento como personagem dentro da história gira em torno de aprender a confiar em outras pessoas. Um dos diretores, Carlos López Estrada (2021), disse que desde o começo do desenvolvimento da história, Raya sempre foi pensada como uma guerreira. Durante o desenrolar do filme, vemos Raya demonstrar sua destreza em resolver armadilhas, suas habilidades como espadachim e lutas corpo a corpo. Temos cenas de perseguição, lutas e

³⁴ Responsável por transformar o roteiro e a visão do diretor em uma representação visual da narrativa.

embates entre ela e sua antagonista Namaari, que vão além do embate físico, mas também emocional.

Raya é fisicamente imponente, possui uma postura estável, um olhar afiado e atento, com sua espada sempre visível, indicando que ela está preparada para entrar em ação a qualquer momento. Ela tem um corpo atlético e é relativamente alta, segundo o *Designer* de Produção Paul Félix (2021), ela tem em torno de 1,76 de altura. Suas roupas são pensadas para serem práticas, leves e ao mesmo tempo protegê-la durante lutas e intempéries de um mundo tropical. Seu cabelo preso de forma simples e prática, para não atrapalhar em combate.

Fisicamente, Raya se parece com mulheres do sudeste asiático, do cabelo a cor da pele e formato do rosto. Podemos dizer que seu nariz é proporcional a seu rosto, acompanhando os traços étnicos das pessoas que a inspiraram, fugindo do “design de nariz “delicado”, pequeno e arrebitado” característico das princesas Disney. Ainda falando sobre seu rosto, podemos ver linhas de expressões marcando as diferentes caretas feitas pela personagem. As expressões de raiva são marcadas por linhas fortes que movimentam o nariz e os lábios. Porém, como é possível ver pelos *concept art* de Ami Thompson e em outras explorações feitas por demais artistas, originalmente Raya teria cicatrizes no rosto e seus olhos seriam um pouco menores e mais puxados. Um outro detalhe a se notar são as mãos da personagem, de um modo geral, mais “quadradas” e relativamente maiores e largas, que visualmente aparentam força, são mãos de uma mulher que passou a vida se preparando para ser uma guerreira. São diferentes das mãos estreitas, pequenas, com dedos finos e mais delicados que acompanhavam as demais princesas até então.

Contudo, quando comparamos o design final de Raya com o de sua antagonista Namaari, podemos ver o quanto os traços físicos da protagonista são suavizados. Visualmente, Namaari, também uma guerreira habilidosa, possui um corpo atlético mais musculoso e marcado. Suas expressões faciais são mais intensas, mais marcadas, o nariz de Namaari é mais marcado e seus olhos seguiram as proporções originais de seu *concept art*. Um outro detalhe de comparação é que enquanto Raya apresenta uma cintura levemente mais marcada, Namaari possui um tronco mais “reto”. Ami Thompson (2021) diz que o design de Namaari foi pensado para ser mais agressivo, mas se fizermos essa comparação com os demais personagens do elenco, vamos ver que todos apresentam traços mais marcados em comparação com a protagonista.

6 CONCLUSÃO

No decorrer desta pesquisa, nos deparamos com um cenário de ampla disparidade de gênero, com personagens femininas ocupando pouco espaço dentro de produções animadas, sendo reduzidas a papéis de gênero estereotipados e um design ligado a uma imagem idealizada, sexualizada ou às vezes vexatória, mesmo ocupando o papel de protagonistas. Mesmo havendo uma melhora significativa nas últimas décadas em como essas personagens são trabalhadas, ainda há um longo caminho a ser seguido.

No decorrer desta pesquisa, à procura por fontes, os materiais sobre o tema se apresentaram escassos. Informações sobre os filmes animados lançados na primeira metade do século XX se perderam ou foram mantidos guardados pelas produtoras, tendo pouco material da produção divulgado. Houve também a dificuldade em se consultar os créditos dessas produções, visto que eles não comportavam toda a equipe por trás dessas animações. Sobre mulheres e representatividade dentro dessas animações e o impacto que esse tema gera, há poucas publicações, e a grande maioria é recente, sendo a maior parte delas publicadas a partir 2010. Para além da dificuldade de se encontrar esse material, notasse a escassez de publicações brasileiras ou de falantes da língua portuguesa sobre esse tema.

Durante a pesquisa vimos que essas personagens femininas, em especial o elenco *Disney Princess* tem um impacto sociocultural, positivo ou negativo, especialmente para as meninas e jovens mulheres que buscam uma imagem feminina para se espelhar e inspirar, dentro da grande mídia ao qual estão expostas diariamente. Dependendo de como são pensadas, essas personagens vão transmitir e reforçar padrões de beleza idealizados, assim como comportamentos de gêneros tidos como ideais femininos.

A pesquisa também mostrou que as histórias de contos de fadas, especialmente aquelas que chegaram ao público e que exercem mais apelo, tem influência em como essas personagens são trabalhadas até o presente momento. Essas histórias carregam consigo ideais de feminilidade que são muitas vezes tomados como verdadeiros por aqueles que consomem essas histórias. Os grandes meios de comunicação e grandes produtoras também utilizaram desse gênero para a criação de suas produções, e conseqüentemente, perpetuando e mantendo vivas os estereótipos que foram propagados por essas narrativas.

Para além das personagens, investigamos a presença das mulheres dentro dessas produções. Não só há mulheres trabalhando desde sempre na indústria de animação, como elas exerceram um papel fundamental para a evolução da qualidade das produções. *Walt Disney Animation Studios* tem seu sucesso pautado pelas histórias onde mulheres tiveram liberdade para trabalhar em cargos de criação artística, com trabalhos audaciosos e que

exigiam um avanço técnico que forçava toda a equipe e demais departamentos a buscarem melhorias.

Mesmo em menor número dentro dessas equipes criativas, vimos que mulheres exerceram um papel fundamental e pressionaram por mudanças para como as personagens femininas, dos filmes de animações da Disney, seriam concebidas e trabalhadas. E pesquisas e reportagens mostraram que equipes mais diversas costumam impactar positivamente essas produções.

A análise de *Character design* das personagens Branca de Neve (1937), Cinderela (1950), Belle (1991), Mulan (1998) e Raya (2021), realizadas durante essa pesquisa, mostra que há uma mudança significativa entre as personagens, em como elas são desenhadas e os papéis que ocupam dentro das histórias. Vimos essas personagens abandonarem uma atitude passiva perante a própria história, e se tornarem guerreiras, eleitoras do próprio destino que não exitam em empunhar uma espada para proteger o que lhe são importantes. Além da mudança de um núcleo de personagens brancas, com aparência europeia, para personagens inspiradas em outras culturas e povos. Vimos que essa mudança se deu de forma lenta e muitas vezes de maneira sutil, observando-se uma mudança mais drástica e audaciosa no *Character design* dessas personagens a partir de 1998 com o lançamento de *Mulan*.

Assim concluímos que, dentro das animações e personagens femininas analisadas neste recorte, a mudança no *Character design* e os papéis dessas personagens dentro de suas histórias, foram e tiveram uma grande influência da equipe, que advogaram por essas personagens, principalmente nas animações mais recentes, onde se observa pessoas de diferentes culturas e mais mulheres ocupando cargos de liderança criativa. Vale lembrar que a produção dessas animações faz parte de uma grande indústria, no caso dos filmes analisados aqui, a *Walt Disney Animation Studios*, e que essas mudanças propostas pela equipe podem ou não chegar até o produto final, como muito bem conta um animador Jason Parath em uma entrevista para *The Mary Sue*:

Todo mundo na indústria tem suas próprias ideias de como produzir filmes, e ninguém é tímido sobre expressá-las. Quando um filme implementa mudanças, não se sabe se essas alterações foram devidas a tomadas de decisões criativas, mandados executivos, testes ou sugestões de funcionários. [...] O negócio é o seguinte: basta um golpe surpresa. Prove que há um mercado, que há uma ideia cuja hora chegou, e a indústria seguirá o exemplo. (PORATH, 2016)³⁵

³⁵ Tradução nossa. Texto original: Everyone in the industry has their own ideas on how to make movies, and nobody is shy about voicing it. When a movie implements changes, it's opaque as to whether the changes were due to creative decision-making, executive mandates, focus testing, or employee suggestions. [...] Here's the

Por fim, como desdobramentos potenciais dessa pesquisa, observa-se a possibilidade de investigar as questões que permeiam as Princesas Disney que foram criadas a partir de culturas distintas: são representações verdadeiras dessas culturas, ou só tem sua aparência baseada nelas com um intuito de atingir um mercado? É possível também fazer um levantamento de como essas pessoas, de diferentes culturas reagem e veem essas representações.

Um desdobramento prático para essa pesquisa, poderia ser um desenvolvimento de um *redesign* do *Character design* das “Centaurettes” de *Pastoral Symphony (Fantasia, 1940)*. Essa abordagem teria como foco elaborar pranchas de personagens baseadas na direção de arte da artista Sylvia Holland, que na época, desenvolveu *concept arts* para essa sequência, mas que não foram implementadas nesse trecho do musical.

REFERÊNCIAS

BARSOTTI, Susanna. **The fairy tale: recent interpretations, female characters and contemporary rewriting. Considerations about an “irresistible” genre.** Ricerche di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education 10, 2 (2015)

BLOGGING DISNEY. **Google Celebrates Artist Mary Blair.** Blogging Disney, 2011. Disponível em: <http://disney-blog.com/2011/10/google-celebrates-artist-mary-blair/>. Acesso em 23 nov. 2023

COMICS.HA. **Retta Scott Bambi Story Sketches (Walt Disney, 1942 Original Art).** Comics.ha, 2015. Disponível em: <https://comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/these-four-highly-detailed-story-sketches-featuring-the-dogs-attacking-faline-are-from-the-hand-of-t/a/7122-95048.s>. Acesso em: 20 nov. 2023

COMICS.HA. **Sylvia Holland Fantasia Concept Animation Drawing Original Art (Walt Disney, 1940).** Comics.ha, 2009. Disponível em: <https://comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/sylvia-holland-fantasia-concept-animation-drawing-original-art-walt-disney-1940-/a/7009-92287.s>. Acesso em: 20 nov. 2023

DISNEY. **Steamboat Willie.** Walt Disney Animation studios, 1923. Disponível em: <https://cdn.disneyanimation.com/uploads/pages/steamboat.mp4>. Acesso em: 23 nov. 2023

DUNDES, Lauren. STREIFF, Madeline. **Reeal Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney’s Mulan and Princess and the Frog.** Societies, 2016.

ENGLAND, Dawn Elizabeth. DESCARTES, Lara. COLLIER-MEEK, Melissa A. **Gender Role Portrayal and the Disney Princesses.** Springer Science + Business Media Published online, 2011.

FINCH, Christopher. **The Art of Disney.** Harry N. Abrams, Incorporated, A Times Mirror Company. New York, 1995.

GOLDEN, Julia C. JACOBY, Jennifer Wallace. **Playing Princess: Preschool Girls’ Interpretations of Gender Stereotypes in Disney Princess Media.** Springer Science + Business Media. New York, 2017.

HA, Thu-Huong. **The hidden history of racism behind Disney’s classic film “Bambi”**. Quartz, 2017. Disponível em: <https://qz.com/876910/disney-artist-tyrus-wongs-obituary-the-hidden-history-of-racism-behind-disneys-classic-film-bambi>. Acesso em: 23 nov. 2023

HERNÁNDEZ, María Lorenzo. **A film of One’s Own: The Animated Self-Portraits of Young Contemporary Female Animators**. Animation: an interdisciplinary journal, 2010.

HOLT, Nathalia. **The Queens of Animation-The Untold story of the women who transformed the world of Disney and made cinematic history**. Little, Brown and Company, Hachette Book Group, New York, 2019.

HORST, Carole. **Women in Animation Helps Young Female Artists Find Place in the Biz**. Variety, 15 abr. 2021. Disponível em: <https://variety.com/2021/film/spotlight/women-in-animation-2-1234951910/> Acesso em: 28 out. 2023

HURLEY, Kalikolehua. SHURER, Osnat. **The Art of Disney Raya and The Last Dragon**. Chronicle Books LLC San Francisco, California, 2021.

KONDRAT, Xeniya. **Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?** Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology, 2015.

LIAO, Shannon. **“Turning Red director Domee Shi is a gamer”**. The Washington Post, 2022.

MAJOLIE, Bianca. **Concept art by Bianca Majolie for Cinderella**. Gal’s Guide, 2021. Disponível em: <https://galguidesite.files.wordpress.com/2021/10/concept-art-by-bianca-majolie-for-cinderella-4.jpg?strip=info&w=1200>. Acesso em: 23 nov. 2023

MARTINS, Thomaz S. F. MAZZEI, Luiz Davi. MACHADO, Nathalye N. **“VOCÊ VAI NOS HONRAR” OU “HOMEM SER”? CURRÍCULO E RELAÇÕES DE GÊNERO NA ANIMAÇÃO MULAN**” Revista Diversidade e Educação, 2021.

MENDES, Mônica. SIQUEIRA, Denise. **“PROTAGONISMO FEMININO EM DESENHOS ANIMADOS: GÊNERO E REPRESENTAÇÕES NO ENTRETENIMENTO AUDIOVISUAL”** Revista Mídia e Cotidiano, 2018.

MEDIUM. **Disney Channel fará especial das Princesas em Libras.** Medium, 2019. Disponível em: <https://csagex.medium.com/disney-channel-far%C3%A1-especial-das-princesas-em-libras-d35697aca337>. Acesso em: 23 nov. 2023

MENDOZA, Casey. **Why Are So Few Women in Animation? WIA.** Disponível em: <https://womeninanimation.org/why-are-so-few-women-in-animation/> Acesso em: 28 out. 2023

PENNELL, Hillary. BEHM-MORAWITZ, Elizabeth. **The Empowering (super) Heroine? The Effects of Sexualized Female Characters in Superhero Films on Women.** Springer Science + Business Media New York, 2015.

PINTEREST. **Jasmine Walt Disney.** Pinterest, s.d. Disponível em: <https://i.pinimg.com/564x/e6/ff/2d/e6ff2d9cb06f2dfcfae49eebf28ca24b.jpg>. Acesso em: 23 nov. 2023

PORATH, Jason. **Astrid Deserved Better: An Animator’s Quest to Make DreamWorks Feminist-From the Inside,** 7 Nov. 2016. Disponível em: <https://www.themarysue.com/make-dreamworks-feminist-again/> Acesso em: 26 out. 2023

REESE, Hope. **Animating a Lost History-In “The Queens of animation, Nathalia Holt explores the untold stories of the women who worked at Walt Disney Studios in the 1930s and’ 40s.** Publishers Weekly, 2019. Disponível em: www.publishersweekly.com

SANTOS, Taynara. **As 9 Eras da Disney Animation Studios: A Evolução das Animações Disney ao Longo dos Anos. GAROTAS GEEK.** Disponível em: <https://www.garotasgeeks.com/as-9-eras-da-disney-animation-studios-a-evolucao-das-animacoes-disney-ao-longo-dos-anos/>

SMITH, Brian. **Gender Equality in Animation – Featuring Brenda Chapman, Jinkoh Gotoh, & Angela Lepito**. Disponível em: <https://womeninanimation.org/gender-equality-in-animation/> Acesso em: 28 out. 2023

STERRET, Virginia Frances. **A Beautiful fairy**. Artsy Craftsby, 1920. Disponível em: https://artsycraftsy.com/sterrett/french_fairy_tales/old_french_fairy_tales.jpg. Acesso em: 23 nov. 2023

TÓTH, Zsófia Anna. **Disney’s Violent Women in Quest of a ‘Fully Real’ Violent Woman in American Cinema**. Brno Studies in English, Volume 43, Nº 1, 2017

XIRAN JAY ZHAO. **How Disney Commodifies Culture – Southeast Asians Roats Raya and The Last Dragon Part 1 & 2**. Youtube, 4 de fevereiro de 2022. Disponível em: https://youtu.be/Pwn8YD8sobo?si=Td6zjD_f0kQ-BbVk Acesso em: 01 de dezembro de 2023.

TUMBLR. **Sylvia Moberly-Holland’s pastel concept art + color studies for Fantasia’s Nutcracker Suite sequence**. Jade-green-butterfly.tumblr, 2018. Disponível em: <https://jade-green-butterfly.tumblr.com/post/180954873475/sylvia-moberly-hollands-pastel-concept-art-and>. Acesso em: 20 nov. 2023