

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

**ESCOLA DE BELAS ARTES**

Luíza Mello Brandão

**UNIFORMIZAÇÃO DOS ROSTOS DAS PROTAGONISTAS DOS  
LONGAS-METRAGENS DE ANIMAÇÃO DA DISNEY**

**BELO HORIZONTE**

**2022**

Luíza Mello Brandão

**UNIFORMIZAÇÃO DOS ROSTOS DAS PROTAGONISTAS DOS  
LONGAS-METRAGENS DE ANIMAÇÃO DA DISNEY**

Artigo apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

BELO HORIZONTE

2022

## **RESUMO**

Este trabalho pretende analisar os projetos visuais de estruturas faciais das protagonistas femininas dos longas-metragens de animação da Disney, no período entre 1989 e 2010. Com o objetivo de investigar um padrão estético, as análises estruturais de cada protagonista foram comparadas entre si para que sejam discutidas possíveis consequências dessa uniformização na perpetuação de um modelo que influencia a indústria.

**Palavras-chave:** Projeto visual; animação de personagem; princesas da Disney; estrutura facial.

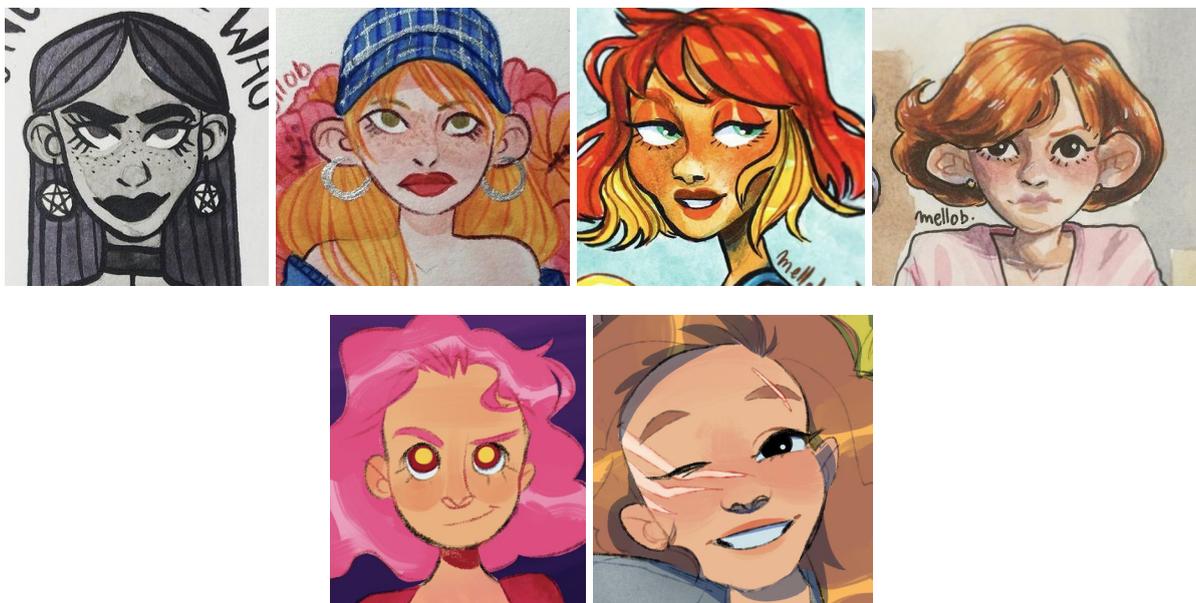
## **ABSTRACT**

This work pretends to analyze the facial designs from Disney's animation features' main female characters in the time period between 1989 and 2010. With the main goal of investigating an aesthetic pattern, the structural analyses of each protagonist were compared among each other. Therefore, possible consequences about this uniformization, that impacts the industry, could be discussed.

**Key words:** Visual Project; facial design, character animation, Disney princesses, facial structure.

## 1. INTRODUÇÃO

O interesse por elaborar esta pesquisa surgiu a partir de uma análise de desenhos da autora, pois, em uma revisão geral do trabalho pessoal produzido dos dezessete aos vinte e dois anos (Figuras 1), constatou-se uma repetição nas proporções dos rostos de personagens femininas. Foi notado que a autora inconscientemente mantinha a seguinte estrutura: olhos grandes (consumindo um espaço significativo na proporção da face), rostos com bochechas arredondadas e uma distância muito pequena entre o nariz e a boca, que era reproduzida até mesmo, em personagens de etnias diferentes. Esta estrutura facial também garantia às personagens uma aparência mais jovem, como se quase todas pertencessem à mesma faixa etária.



**Figuras 1** - desenhos produzidos pela autora entre o período de 2016 e 2021.

A constatação gerou então uma curiosidade em investigar a origem desta reprodução, uma vez que somos diretamente influenciados pelo contexto social no qual estamos inseridos e, principalmente, pelas mídias que consumimos. “A cultura da mídia vigente na sociedade se aspira dominante, estabelecendo formas e normas sociais, fazendo um grande número de pessoas enxergar o mundo por suas lentes, seus vieses” (DA SILVA, 2012, p. 2).

A partir desta reflexão, foi possível perceber que sua origem se conectava com um produto midiático bastante consumido pela autora e que influenciou seus esboços pessoais para personagens: os longas-metragens de animação da Disney. Em uma primeira análise

superficial, já havia sido apurada uma grande semelhança visual entre os rostos das protagonistas femininas destes filmes com os rostos citados acima pela autora. Com isso, surgiu o interesse em examinar mais a fundo essa estrutura de construção facial recorrente nos projetos visuais das personagens femininas da Disney.

Portanto, este projeto analisa algumas destas construções visuais, comparando-as entre si, para comprovar um padrão. Além disso, também é abordado o início e motivos desta suposta padronização: o que levaria o estúdio Disney a querer uniformizar visualmente as estruturas faciais de suas protagonistas femininas para longas-metragens?

Partindo do pressuposto que esta atividade é intencional e mercadológica,

[...] o estúdio Disney garantiu sua posição como uma força dominante nos mercados estadunidense e mundial por meio de outras manobras estratégicas combinadas com um comprometimento a uma integridade estética (FURNISS, 1998, p. 24) (tradução nossa)<sup>1</sup>.

A autora argumenta sobre a criação de convenções para certos tipos de personagens, o que garante uma integridade para a marca Disney, o que ela se refere como “integridade estética” (idem). Pode-se admitir, então, que uma convenção foi criada para as personagens analisadas. Portanto, a padronização das estruturas faciais se torna justificável dentro desse contexto.

Porém, após uma análise mais aprofundada, foram feitas duas escolhas: a primeira por estudar somente as estruturas faciais das protagonistas (e não de toda e qualquer personagem feminina presente nos filmes), em decorrência do maior destaque que as primeiras assumem, tanto narrativamente quanto visualmente, além delas se encaixarem em uma mesma faixa etária e no que já foi referido como uma mesma convenção. E a segunda escolha foi em estabelecer um período temporal que parte dos anos 1989, com o lançamento de *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, EUA, 1989), o que deu início ao período conhecido como “Renascença Disney” (PALLANT, 2011, p. 89)<sup>2</sup> para desenhos animados, e que se estende até o ano de 2010 com o filme *Enrolados* (*Tangled*, EUA, 2010), já produzido com a técnica de computação gráfica tridimensional (3D digital). Essa escolha foi feita em consequência da maior afinidade da autora com o período e também após a constatação de que os projetos

---

<sup>1</sup> “[...] the Disney studio secured its position as a dominant force in the American and world markets through other strategic maneuvers, combined with a commitment to aesthetic integrity.”

<sup>2</sup> “Renascença Disney”, ou *Disney Renaissance*, entende-se como “uma fase de crescimento estético e industrial dos estúdios” (a phase of aesthetic and industrial growth at the Studio) que ocorreu entre os anos de 1989 a 1999.

visuais das protagonistas pré-renascença se diferem dos posteriores<sup>3</sup>. Neste sentido, os projetos visuais que foram analisados para a pesquisa são: Ariel de *A Pequena Sereia* (1989), Bela de *A Bela e a Fera* (*The Beauty and the Beast*, EUA, 1991), Pocahontas de *Pocahontas* (*Pocahontas*, EUA, 1995), Mulan de *Mulan* (*Mulan*, EUA, 1998), Tiana de *A Princesa e o Sapo* (*The Princess and the Frog*, EUA, 2009) e Rapunzel de *Enrolados* (2010).

Todavia, uma breve análise da personagem Branca de Neve do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and The Seven Dwarfs*, EUA, 1937) não poderia ser descartada: principalmente porque esta personagem foi a primeira protagonista feminina de um longa-metragem animado da Disney, sendo que, a partir dela, se iniciou a construção de convenções que definiram todas as protagonistas posteriores.

### 1.1 Era Uma Vez Uma Princesa

Antes de analisar os projetos visuais das protagonistas assinaladas, é preciso entender a origem desta categoria de personagem conhecida como *Princesa Disney*. Como já foi dito anteriormente, Furniss discute que o estúdio de animação Disney cria convenções e tipos de personagens por motivações mercadológicas:

Para aumentar as chances de sucesso do estúdio, esses personagens têm a tendência de serem, de certa forma, convencionais. Apesar de ocorrerem diferenciações de produção para produção [...] existe uma forte tendência de retratar ‘tipos’ [de personagens] que correspondem a uma fórmula popular do passado, ou são reconhecidos de outro contexto (FURNISS, 1998, p. 67) (tradução nossa)<sup>4</sup>.

Portanto, é necessário voltar ao passado e encontrar qual foi a personagem feminina criada pela Disney que iniciou a convenção para protagonistas, utilizada pelo estúdio até os tempos atuais. A resposta está no primeiro longa-metragem de animação produzido pela empresa: *Branca de Neve e os Sete Anões* teve sua estreia no ano de 1937, e foi um marco não só para o estúdio Disney como também para todo o mercado de animação. A importância do filme é indiscutível: “Branca de Neve e os Sete Anões foi um sucesso imediato, realizando todas as esperanças de Walt Disney e impressionando plateias ao redor do mundo” (FINCH,

---

<sup>3</sup> “Sherri Stoner, the live-action model for both Ariel and Belle [...], is a departure from the classical ballerina template for teen body. [...] Chosen from the group for her expressive face and small frame.”(BELL, HAAS, SELLS, 1995, p. 113)

<sup>4</sup> “To increase a studio’s chances for success, these characters tend to be somewhat conventional. Although differentiation occurs from production to production, or series to series, there is a strong tendency to depict ‘types’ that conform to some popular formula of the past or are recognisable from some other context.”

1994, p. 59) (tradução nossa)<sup>5</sup>; então não é de se espantar que a protagonista dessa história também tenha deixado sua marca.

A autora estadunidense e professora assistente da universidade de Indiana, Elisabeth Bell, descreve o projeto visual e animação da personagem Branca de Neve (feitos pelos artistas Ham Luske<sup>6</sup> e Grim Natwick<sup>7</sup>, com os conceitos visuais iniciais criados pelo artista Albert Hurter<sup>8</sup>) como “tão influentes que acabaram resultando em uma visualidade convencional que foi estabelecida para heroínas Disney” (FURNISS, 1998, p. 115) (tradução nossa)<sup>9</sup>. A forma de se movimentar que lembra uma dança de balé, seus traços delicados e uma animação de tendência *hiperrealista*<sup>10</sup> pelo auxílio de dispositivos como o *rotoscópio*<sup>11</sup>, são aspectos presentes dentro desta convenção de protagonistas femininas, além das características na construção da personagem: uma moça de faixa etária adolescente, que na maioria das vezes possui um status social de princesa, e que tem personalidade doce e gentil. No geral, esta convenção está atrelada aos papéis de gênero e à visão social da mulher referente à época. E, neste sentido, é uma convenção que posteriormente passou a ser revista de acordo com novos padrões de comportamento em décadas seguintes.

Outro ponto que também pode ser considerado como importante para a construção de personagens pertencentes a esse grupo é o conceito de *apelo visual* (FIALHO, 2013), ou apenas *appeal*, décimo segundo princípio de animação de acordo com os *nine old men*<sup>12</sup> da Disney. “Apelo é a qualidade agradável e fascinante que faz uma pessoa gostar de olhar para qualquer desenho” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 68) (tradução nossa)<sup>13</sup>. Este termo foi criado e ainda é amplamente utilizado pelos artistas do estúdio para se referir à estética desejada para os projetos visuais de seus personagens.

Para nós [artistas da Disney], ele [*apelo visual*] significava qualquer coisa que uma pessoa gostaria de ver, uma qualidade charmosa, um design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo. O seu olhar é chamado pela figura que tem apelo e,

---

<sup>5</sup> “*Snow White* was an overnight success, fulfilling all of Disney’s hopes and impressing itself on the imagination of the world.”

<sup>6</sup> Animador estadunidense que trabalhou para a Disney entre os anos de 1931 e 1968.

<sup>7</sup> Artista e animador estadunidense que trabalhou para a Disney, além de ter criado o projeto original de Betty Boop para os estúdios Fleischer em 1930.

<sup>8</sup> Primeiro artista de esboços conceituais a trabalhar para a Disney.

<sup>9</sup> “[...] so influential that it resulted in the establishment of a conventional look for Disney heroines.”

<sup>10</sup> De acordo com o teorista da animação Paul Wells, *hiperrealismo* é um estilo de animação que busca por um realismo do movimento, apesar dos artifícios óbvios desta mídia (PALLANT, 2011, p. 41).

<sup>11</sup> “[...] aparelho que permitia quadros do filme serem projetados sobre a mesa de desenho do animador e traçados [para automatizar o processo vagaroso na animação quadro-a-quadro de personagens]” (FIALHO, 2013, p. 128), “[...] patenteado pelos Irmãos Fleischer nos anos 1920 [...]” (idem).

<sup>12</sup> Equipe de animadores centrais da Disney, apelidados de *nine old men* pelo próprio Walt Disney (DEJA, 2015, p. 01), em uma referência às “Nove Justiças” [...] da Suprema Corte” dos EUA (FIALHO, 2013, p. 16).

<sup>13</sup> “Appeal is the pleasing and fascinating quality that makes a person enjoys looking at any drawing”.

uma vez lá, fica retido enquanto você aprecia o que está vendo (THOMAS, JOHNSTON, 1981, p. 68) (tradução nossa)<sup>14</sup>.

De certo modo, o conceito de *apelo visual* pode ser questionado como algo pessoal, pois o que agrada e fascina o olhar pode variar de pessoa para pessoa. Então as visões de mundo de quem faz o desenho e de quem está presente para julgar, aprovar e colocá-lo no projeto final de um filme de longa-metragem acabam influenciando diretamente o que é definido como *um desenho com apelo*. Futuramente serão discutidos aspectos sistêmicos deste tópico, pois as pessoas que ocupam cargos de criação na indústria da animação — neste caso no estúdio Disney —, são as responsáveis por moldar as convenções e modelos das personagens principais, e seus contextos sócio-culturais acabam interferindo nestas criações.

Por fim, com Branca de Neve nasce a figura da *Princesa Disney*, a personagem feminina perfeita para protagonizar longas-metragens de animação de sucesso. Um projeto visual e animado que será sistematizado e reproduzido em filmes futuros, principalmente nas décadas que se estendem até os anos 1980. Seguindo os preceitos de uma animação baseada em movimento de tendência *hiperrealista* (ver p. 7)<sup>15</sup>, ideal de beleza e *apelo visual* satisfatório, além de contextos narrativos similares, a Disney conseguiu criar um imaginário popular em torno dessa convenção que perdura, de certa forma, até hoje.

Vale lembrar, que convenções não necessariamente são reproduzidas de formas idênticas, pois, como dito por Furniss (1998), elas podem variar de produção para produção. E é isso que acontece nesse caso: as protagonistas seguem um padrão, mas cada uma tem sua especificidade que está atrelada a fatores como enredo, personalidade, contexto histórico em que o filme foi produzido etc. No entanto, uma leve ruptura ou mudança neste padrão ocorreu em 1986, com a personagem Ariel, do filme *A Pequena Sereia*, que será abordado no próximo item.

## 1.2 Questões de Licenciamento: Muito mais do que um desenho

O segundo ponto a ser pensado na hora de se estabelecer uma razão para a padronização dos projetos visuais da categoria de personagens definida como *Princesa*

---

<sup>14</sup> “To us, it meant anything that a person likes to see, a quality of charm, pleasing design, simplicity, communication, and magnetism. Your eye is drawn to the figure that has appeal, and, once there, it is held while you appreciate what you are seeing.”

<sup>15</sup> “[...] sistematizadas a partir do estudo de observação naturalista do movimento [...]” (FIALHO, 2013, p. 208) por imagens filmadas de uma dançarina e projetadas pelo aparelho *rotoscópio* para análise e adaptação do movimento a ser animado.

*Disney* é que as produções animadas do estúdio Disney não existem sozinhas. Elas são acompanhadas, desde muito tempo, por produtos licenciados de seus personagens.

Este licenciamento de produtos é uma tática muito comum no mercado de animação, particularmente no estadunidense, pois auxilia a impulsionar lucros e a gerar propaganda para os filmes. Como disse Maureen Furniss: “[...] a verdade é que licenciamento [...] e merchandising fazem parte do alicerce da indústria mercadológica de animação americana” (FURNISS, 1998, p. 218) (tradução nossa)<sup>16</sup>. Portanto, este aspecto deve ser levado em consideração: os personagens são criados não só para aparecerem em projetos de animação, mas também para serem transformados em bonecos, pelúcias, estampas de roupas, canecas, cadernos entre outros inúmeros produtos licenciados pela Disney.

E é claro que as protagonistas femininas analisadas nesta pesquisa não estão de fora desta regra, pois, de fato, elas constituem uma linha de produtos muito famosa. A marca *Disney Princess* (Disney Princesa) foi criada nos anos 2000 pela *Disney Consumer Products* e é focada em personagens femininas da empresa que se enquadram na seguinte definição: “ter um papel principal em um filme de animação da Disney, ser humano ou quase semelhante à humana (por exemplo, Ariel), e não aparecer apenas em uma sequência de um clássico”<sup>17</sup>. Vale ressaltar que nem todas as personagens contidas na marca *Disney Princess* são analisadas nesta pesquisa, porém todas as que são analisadas fazem parte da marca.

A criação de *Disney Princess* está intimamente atrelada à convenção de personagens *Princesa Disney* que foi explicada no tópico anterior. A linha de produtos e o desenvolvimento visual das protagonistas se influenciam mutuamente, criando um ideal que é desejado pelo público:

A motivação da junção das personagens em uma marca direcionada para venda de produtos, foi sinalizada pela Disney como uma formalização de um sentimento que já estava presente nos fãs. A empresa viu que já havia no público “uma vontade de ser princesa” e construiu a marca para fazer objetos que ajudassem a tangibilizar essa representação e lucrar com isso (VAZ, 2018, p. 21).

Além disso, as personagens da marca ainda têm que se encaixar em padrões já pré-estabelecidos pela indústria de brinquedos. Principalmente em relação à categoria de bonecas, que sempre se mostrou adepta à moldes tanto por razões de facilitação da produção em massa quanto por razões estéticas.

---

<sup>16</sup> “[...] the truth is that licensing [...] and merchandising are part of the foundation of the American commercial animation industry.”

<sup>17</sup> Comunidade construída pelos fãs. *Disney Princess* in Wikia - The Home of Fandom. Disponível em: <[https://disney.fandom.com/wiki/Disney\\_Princess](https://disney.fandom.com/wiki/Disney_Princess)> Acesso em 17 de Maio de 2022.

Pele branca, cabelos loiros, olhos claros, corpo magro e atlético são as formas vigentes dos bonecos e bonecas industrializados que são oferecidos pelo comércio atualmente. Todos aqueles que não apresentam essas características, são considerados diferentes, sendo sua oferta bastante reduzida, são difíceis de serem encontrados, são “menos normais” (CRUZ BRUGNERA, 2011)<sup>18</sup>.

Portanto, ter uma linha de personagens bastante semelhantes entre si acaba se tornando uma necessidade não só estética, mas também comercial. Os projetos visuais extrapolam suas funções iniciais de apenas representarem personagens e tornam-se uma forma de negócio intermídia, sempre visando o lucro e o consumo em massa.

### 1.3 Somente Homens à Mesa

Historicamente, o lado criativo da produção de animação americana vem sendo caracterizado por rígidas hierarquias baseadas em gênero que são características da indústria midiática como um todo. Materiais de recrutamento antigos da Disney ilustram esta divisão institucionalizada, ao assegurar aos potenciais candidatos masculinos que eles estariam ocupando cargos criativos, enquanto uma grande quantidade de funcionárias femininas comparecem às atividades rotineiras de tintagem e pintura de células de animação (FURNISS, 1998, p. 234) (tradução nossa)<sup>19</sup>.

Como foi brevemente comentado no tópico 1.1, as visões de mundo dos profissionais envolvidos nos processos de criação das personagens analisadas interferem diretamente em seus projetos visuais. Por causa do *apelo visual* (ver p. 7), que já foi discutido, características como *bonita, delicada e bela* são bastante recorrentes nas descrições das personagens feitas pelos artistas que aparecem nesta pesquisa. E não obstante, deve-se ressaltar que quase todos os nomes presentes são masculinos; ou seja, estes artistas envolvidos são em sua grande maioria homens, brancos e estadunidenses. Este é um ponto que não pode ser ignorado, pois as estruturas faciais e projetos visuais das *Princesas Disney* transparecem um ideal de beleza pertencente à classe criativa dessa empresa: “A mídia convencional reflete a visão idealizada de setores dominantes da indústria. Na sociedade americana, essa perspectiva tende a ser construída em torno de organizações sociais brancas, heterossexuais e patriarcais” (FURNISS, 1998, p. 118) (tradução nossa)<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Cruz MB. Bonecas, diversidade e inclusão: brincando com as diferenças. Rev. Psicopedagogia 2011;28(85):41-52. Disponível em: <<http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/179/products-list.html>>. Acesso em 19 de maio de 2022.

<sup>19</sup> “Historically, the creative side of American animation production has been characterized by rigid gender-based hierarchies that have been characteristic of the media industry as a whole. Early Disney recruitment material illustrates the institutionalized divisions as it assures potential (male) applicants that they will be occupied with creative work, while a large staff of women attend to the routine jobs of inking and painting animation cels.”

<sup>20</sup> “Mainstream media tend to reflect an “ideal” view of dominant sectors of the culture. In American society, this perspective tends to be built around white, heterosexual, and patriarchal social organisation.”

E como se a questão de gênero já não fosse o suficiente para esta uniformização de projetos visuais ser questionada, existe também a questão étnica-racial. Ela se faz presente em personagens não-brancas com estruturas faciais claramente influenciadas pelo padrão de beleza europeu, como é o caso da princesa Tiana (*A Princesa e o Sapo*, 2009) que foi a primeira protagonista feminina negra de um longa-metragem animado da Disney.

Sendo assim, esses questionamentos são levados em conta nas análises estruturais das faces das protagonistas avaliadas nesta pesquisa.

## 2. Primeiras Princesas

Como já foi discutido anteriormente, o projeto visual e narrativo utilizado para a personagem Branca de Neve serviu de base para a construção do modelo que seria reproduzido nas heroínas futuras dos longas de animação da Disney. Porém, as personagens pertencentes ao período que se inicia no ano de 1937 e perdura até o final dos anos 1980, possuem mais similaridades com a primeira princesa do que as que vieram após *A Pequena Sereia* (1989). Isso porque ocorreu um revigoramento estético na empresa, conhecido como Renascença Disney (ver p. 5) e que foi responsável por uma remodelagem do padrão discutido. Assim, neste tópico são abordados alguns aspectos da convenção para protagonistas femininas pertencentes ou influenciadas pelo período Disney-Formalista<sup>21</sup>, e no tópico seguinte são apontados as características da remodelagem dessa convenção que ocorreu na época da Renascença.

As qualidades de uma *Princesa Disney* durante as quatro primeiras décadas de produção de longas-metragens animados da empresa são fortemente influenciadas pela estética de animação de tendência *hiperrealista* (p. 5). Inicialmente usado em *Branca de Neve e os Sete Anões*, esse estilo busca um naturalismo do movimento e uma estética mais próxima da realidade, apesar da premeditada artificialidade da mídia utilizada (PALLANT, 2011). Por isso, por exemplo, é que as estruturas faciais da Branca de Neve (Figura 2) tendem a ser mais próximas do naturalismo do que de um estilo cartunesco e seu movimento tem bases restritivas no estudo analítico da filmagem direta de um ser humano. O artista Ham Luske, responsável pela sua animação, discute sobre como os olhos da personagem deveriam ser grandes, porém não tão grandes ao ponto de serem cartunescos: “Nós vemos essa garota com

---

<sup>21</sup> Conceito utilizado pelo autor Chris Pallant para se referir ao estilo estético fundamentado pelos filmes *Branca de Neve e os Sete Anões*, *Pinóquio* (*Pinocchio*, EUA, 1940), *Dumbo* (*Dumbo*, EUA, 1941) e *Bambi* (*Bambi*, EUA, 1942) que serviu de base para os filmes de animação futuros produzidos pela Disney até o final dos anos 1980 (PALLANT, 2011).

olhos redondos - tão redondos quanto podemos fazê-los. Se tivermos olhos muito grandes, como os vistos em tirinhas de quadrinho, ela vira um tipo de Betty Boop” (PALLANT, 2011, p. 41) (tradução nossa)<sup>22</sup>.



**Figura 2** - Recortes feito pela autora (à direita) de fotograma do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (Disney, 1937) e (à esquerda) fotograma de desenho em Betty Boop (Fleischer Studios, 1930).

Fonte: Branca de Neve -

<https://www.fandango.com/movie-news/disney-will-now-make-a-live-action-snow-white-751514>, Betty Boop - <https://www.devoltaaoretro.com.br/2014/10/a-rainha-dos-desenhos-animados-betty.html>

Esse paradigma entre desenhar algo que ainda seja reconhecido como um desenho, mas que não caia na cartunização, se seguiu para todos os outros elementos do rosto da personagem. Tudo isto, é claro, mantendo os traços delicados e “femininos” que representassem a beleza não só exterior, mas também interior da princesa:

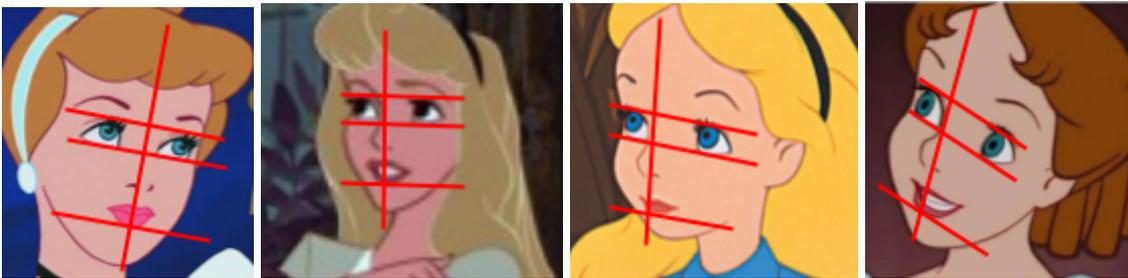
“As escolhas de Ham [Luske] na direção da garota [dançarina que serviu de modelo para a animação da Branca de Neve], mantendo ela inocente, feminina, atraente e sincera, foram as verdadeiras razões que levaram à aceitação da personagem pelo público” (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 114) (tradução nossa)<sup>23</sup>.

Além disso, atrizes, cantoras, dançarinas, modelos e celebridades femininas no geral, que representassem um padrão de beleza para a época também serviram de inspiração e influência para os projetos faciais, assim como as garotas que trabalhavam para o estúdio Disney serviram de referência para as animações. No caso de Branca de Neve, a dançarina Marjorie Belcher foi gravada e usada como referência para a movimentação da personagem (FURNISS, 1998) e Janet Gaynor, estrela do cinema mudo e sonoro, foi indicada por Walt Disney como uma das suas primeiras referências visuais (FINCH, 1994).

<sup>22</sup> “We see this girl with round eyes – just as round as we can make them. If we get too large eyes, like some of the comic strips, she gets into the Betty Boop type”

<sup>23</sup> “Ham’s choices in handling the girl, keeping her innocent, feminine, appealing, and sincere, were the real keys to her acceptance by the audience.”

Esse padrão de *olhos grandes, porém não muito grandes* (seguindo a linha estética de movimento de tendência *hiperrealista*), mas mantendo a delicadeza associada aos traços “femininos” e uma semelhança entre ídolos de beleza contemporâneos, irá servir de guia também para personagens como *Cinderela* (Figura 3) do filme homônimo (*Cinderella*, EUA, 1950) e Aurora<sup>24</sup> (Figura 3) de *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, EUA, 1959), além de outras personagens de destaque em animações do estúdio — que não necessariamente se encaixam no modelo *Princesa Disney* analisado nesta pesquisa —, mas que seguem o mesmo padrão de proporção facial, como se pode observar nas figuras a seguir:



**Figura 3** - Recortes feitos pela autora de fotogramas comparativos entre os rostos de 4 personagens femininas dos longas-metragens da Disney nos anos 1950. Da esquerda para direita: Cinderela, Aurora, Alice (*Alice in Wonderland*, EUA, 1951) e Wendy (*Peter Pan*, EUA, 1953).

Fonte: Cinderela - <https://br.pinterest.com/pin/258534834835103371/>, Aurora - <https://nofilmschool.com/sleeping-beauty-animation>, Alice - <https://www.nolm.us/disneyin-alice-harikalar-diyarindayi-cizerken-esinlendigi-kucuk-kiz/>, Wendy - [https://disney.fandom.com/wiki/Wendy\\_Darling](https://disney.fandom.com/wiki/Wendy_Darling)

Portanto, é possível afirmar que a uniformização dos projetos faciais sempre foi algo comum dentro do estúdio Disney: as linhas de construção no rosto das personagens da figura 3 demonstram medidas idênticas perpetuadas nos filmes dos anos 1950. Contudo, o padrão discutido até então sofreu uma reformulação, tanto com a vinda da personagem Ariel (*A Pequena Sereia*, 1989) quanto com o renascimento estético e comercial vivenciado pelo estúdio nos anos 1990.

### 3. A Pequena Sereia e Um Novo Começo

Durante os anos 1980, o estúdio Disney passou por uma grande crise estética e econômica: a morte de Walt Disney em 1966 com a dificuldade de se produzir um sucesso de bilheteria, o declínio dos parques temáticos e problemas na administração deixaram o estúdio

---

<sup>24</sup> A personagem Aurora se diferencia um pouco das outras personagens analisadas graças às exigências de Walt Disney por uma abordagem mais estilizada em *A Bela Adormecida* (AMIDI, 2006, p. 155), porém seu projeto visual e estilo de animação ainda sim se encaixam nas características definidas para a convenção *Princesa Disney*.

fragilizado (PALLANT, 2011), o que acabou refletindo na sua produção criativa, que de acordo com Roy E. Disney tinha ficado estagnada (BRYMAN, 1995). Por isso, surgiu uma necessidade de mudança, principalmente na área administrativa, e, então,

[...] no outono de 1984 um novo time corporativo toma as rédeas [da empresa] com Michael Eisner [...] como diretor executivo e Frank Wells [...] como presidente do que logo iria ser renomeado como The Walt Disney Company (FINCH, 1999, p. 90) (tradução nossa)<sup>25</sup>.

Essa mudança de comando foi crucial para a emergência de uma nova Disney moderna, que representaria uma grande força no mercado de animação durante os anos 1990 (PALLANT, 2011). E tudo isso se concretizou com o filme *A Pequena Sereia* (1989) que marcou o início da Renascença Disney.

*A Pequena Sereia* é o primeiro longa de animação da Disney a ser um sucesso comercial desde a morte de Walt em 1966, e o primeiro numa série de novos longas animados que reafirmou a posição da Disney como uma das principais produtoras de modelos "aceitáveis" para jovens garotas. (BELL; HAAS; SELLS, 1995, p. 176) (tradução nossa)<sup>26</sup>

Agora existe uma empresa *renovada*, que representa a *modernidade* do final do século XX. Então é óbvio que a personagem principal do longa de animação que começou essa nova era precisaria seguir esses padrões. *A Pequena Sereia* conta a história de uma jovem sereia que sonha em ganhar pernas e deixar sua vida subaquática para viver em terra firme com os humanos. De acordo com Glen Keane<sup>27</sup>, artista responsável pelo projeto visual e supervisão de animação da personagem, Ariel é mais real e identificável do que as princesas anteriores, por representar a adolescente moderna que corre atrás dos seus sonhos e possui os dilemas de uma garota amadurecendo e virando uma mulher (HEATH, 1989).

Ou seja, a convenção *Princesa Disney* foi modificada para se adequar à modernidade e aos novos rumos que o estúdio estava tomando. A idealização de uma mulher delicada foi abrindo espaço para uma figura mais ativa e representativa da juventude dos anos 1990. Além disso, o estúdio Disney deixou de lado a animação de tendência *hiperrealista* fundamentada durante o período Disney-Formalista, segundo Pallant, e passou a investir em personagens

---

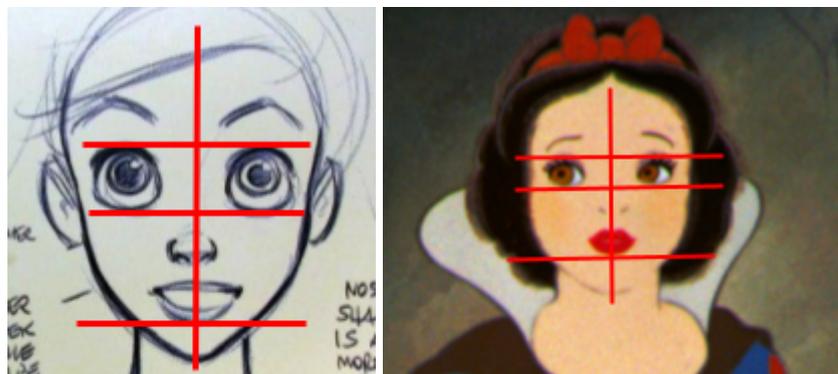
<sup>25</sup> “[...] in the fall of 1984, a new corporate team took the reins, with Michael Eisner [...] as chairman and Frank Wells [...] as president of what would soon be renamed The Walt Disney Company.”

<sup>26</sup> “The Little Mermaid is their [Disney] first commercially successful animated feature since Walt’s death in 1966, and the first in a spate of new animated features that reaffirm Disney’s position as one of the largest producers of “acceptable” role models for young girls.”

<sup>27</sup> Animador e desenhista de personagens estadunidense que trabalhou para a Disney entre os anos de 1974 e 2010.

femininos um pouco mais estilizados em seus movimentos. Essa mudança se tornou evidente com as críticas que Frank Thomas e Oliver Johnston<sup>28</sup> fizeram à animação da personagem Ariel, feita por Glen Keane. De acordo com Keane, em entrevista feita à revista Variety no ano de 2019, os ex-animadores não gostaram do estilo de animação da personagem principal por ela fazer muitas “expressões feias”. Nas palavras de Thomas: “Isso mesmo, ela [Ariel] ficou feia. Se você olhar para a Cinderela ou para a Bela Adormecida ou Branca de Neve, em todos os quadros desses filmes elas estão bonitas. As princesas eram bonitas”(tradução nossa)<sup>29</sup>.

A maior mudança visual na estrutura facial dessa nova convenção de protagonistas foram os olhos, que ficaram evidentemente maiores e ocupando mais espaço no rosto. Por influência direta de Glen Keane, que dava bastante importância para os olhos na hora da animação, justificou-se que era por meio deles que o animador transmitia os sentimentos e pensamentos de seus personagens (HEATH, 1989). Então, o que antes o artista Ham Lusker teria considerado como inapropriado, e muito parecido com a proporção dos olhos de uma personagem cartunesca como Betty Boop (Figura 2), agora estava sendo adotado para o projeto visual da protagonista Ariel (Figura 4).



**Figura 4** - Recorte feito pela autora de folha de esboço oficial de Ariel (Disney, 1989), comparada à estrutura facial de Branca de Neve (Figura 2).

Fonte: <https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/5220613447/ariel-sketch-study>

A estrutura facial de Ariel ficou mais cartunizada, pois os olhos grandes, além de darem um aspecto mais juvenil para a personagem, possibilitaram um arranjo mais maleável durante a animação. Além disso, a distância entre o final dos olhos e o final da boca ficou maior, deixando-a próxima ao queixo, que está mais pontiagudo (Figura 4). Porém, ainda há algumas características gerais que se mantiveram desde Branca de Neve (Figura 2): as feições

<sup>28</sup> Ex animadores da Disney pertencentes ao grupo dos nine old men.

<sup>29</sup> “That’s right, she was ugly. If you look at Cinderella or Sleeping Beauty or Snow White, every frame of that film she’s pretty. The princesses were pretty.”

ainda são claramente “femininas” e os traços, principalmente do nariz e boca, são finos e delicados, seguindo os padrões de beleza europeus.

Acompanhando o exemplo de Branca de Neve, o sucesso comercial de *A Pequena Sereia* foi tão impactante que estabeleceu “um padrão para cartoons da Renascença Disney que... durou mais de uma década” (PALLANT, 2011, p. 88) (tradução nossa)<sup>30</sup>. Então, é seguro dizer que as protagonistas femininas sucessoras de Ariel seguiram sua estrutura visual ou, pelo menos, se basearam nela como referência de construção para as proporções faciais (assim como no período dos anos 1950, ilustrado na Figura 3).

### 3.1 Bela

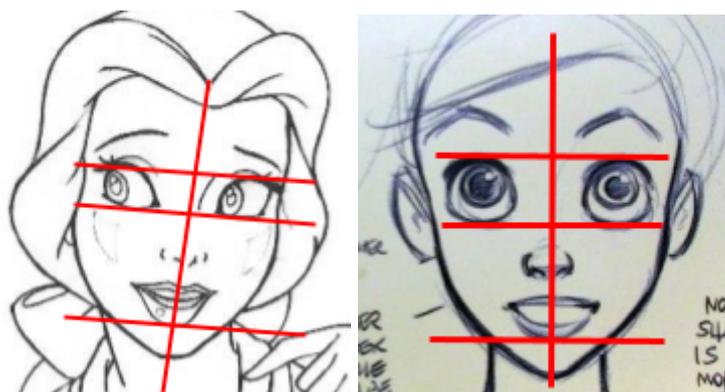
O próximo longa de animação da Disney a ter uma protagonista feminina veio em 1991 com *A Bela e A Fera*. Na história, a personagem Bela é uma garota excêntrica e aventureira que tem um sonho de sair de sua cidade natal interiorana e ir conhecer o mundo, uma premissa muito parecida com a de Ariel em *A Pequena Sereia*. De acordo com a Supervisora de Animação Assistente, Vera Pacheco<sup>31</sup>, o objetivo não era fazer com que a Bela fosse a princesa mais bonita ou mais bem animada, e sim que a performance dela comunicasse sua beleza interior, e que seus olhos mostrassem seu espírito (KURTTI, 2002).

Com isso, é possível ver o novo padrão estabelecido por Ariel (Figura 4) sendo reproduzido em Bela (Figura 5): a representação mais contemporânea de uma juventude feminina, o distanciamento estético de uma animação regrada e de tendência *hiperrealista*, além de um destaque proporcional para os olhos da personagem. Isso atrelado ao fato de que o responsável pelos projetos visuais da Ariel, Glen Keane, também teve influência no desenvolvimento visual de Bela, fazendo com que as estruturas faciais das duas protagonistas ficassem extremamente parecidas, quase idênticas.

---

<sup>30</sup> “[...] a pattern for a Disney cartoon renaissance that . . . lasted for more than a decade”

<sup>31</sup> Estadunidense, Supervisora de Animação Assistente da Disney, com a responsabilidade de finalizar a forma e linha dos desenhos após a etapa de animação (*clean-up supervisor*). A artista trabalhou para o estúdio entre os anos 1990 até meados de 2011.



**Figura 5** - Recorte feito pela autora do modelo visual arte-finalizado da personagem Bela (Disney, 1991) em comparação com a estrutura facial do esboço de Ariel (Figura 4).

Fonte: <https://hirohamada.tumblr.com/post/42790239698>

Contudo, algumas mudanças sutis foram feitas para a Bela, que de acordo com seu animador James Baxter<sup>32</sup> — em entrevista concedida ao *The Hollywood Reporter* em 2018 —, recebeu “um rosto mais arredondado, e tentamos também fazer uma aparência mais europeia”(tradução nossa)<sup>33</sup>. Porém, as semelhanças com Ariel ainda continuaram evidentes.

#### 4. Uma Questão de “Raça”<sup>34</sup>

As próximas protagonistas da Disney analisadas são, ao contrário das outras que apareceram nesta pesquisa até então - não-brancas. Portanto, as abordagens que o estúdio teve com seus projetos visuais, nos anos 1990 e 2000, foram em sua maioria, diversas. Neste sentido, houve então uma necessidade de agrupá-las de maneira diferente — principalmente as duas primeiras —, pois estas fogem da padronização seguida até então.

##### 4.1 Pocahontas

No caso da personagem Pocahontas (1995), as razões que levaram à diferenciação da sua estrutura facial foram que, ao contrário das outras já analisadas, esta é baseada em uma

---

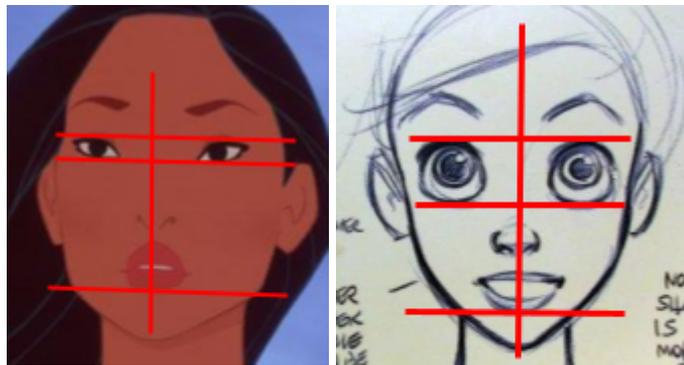
<sup>32</sup> Animador britânico que trabalhou para a Disney entre os anos de 1987 e 1997.

<sup>33</sup> “[...] a rounder face, and we tried to make her a little more European looking [...]”

<sup>34</sup> O termo “raça” está sofrendo muitas revisões de significado recentemente, a sua ideia inicial de ser uma característica biológica, e até mesmo fenotípica, não se aplica mais para a atualidade. Porém, ele foi incluído dessa forma nesta pesquisa, visto que as abordagens para as personagens deste tópico levam em conta a visão datada de “raça”.

figura histórica: Pocahontas, a famosa filha do chefe Powhatan do século XVII, e é também a primeira protagonista feminina não-branca da Disney<sup>35</sup>.

Portanto, Glen Keane teve uma abordagem específica para seu projeto visual, se preocupando em manter traços indígenas para a personagem. De acordo com uma entrevista concedida por Keane para a revista *Entertainment Weekly* em 1995, o artista e sua equipe utilizaram fotos oficiais de Pocahontas; de uma estudante de artes com ascendência filipina e da super modelo Christy Turlington como referências, além de se atentarem ao que o artista se refere como “traços mongóis”, o que fez com que a distribuição dos elementos faciais a deixassem diferente das protagonistas anteriormente analisadas.



**Figura 6** - Recorte feito pela autora de fotograma do filme *Pocahontas* (Disney, 1994) em comparação com a estrutura facial do esboço de Ariel (Figura 4).

Fonte:

<http://redeglobo.globo.com/novidades/infantil/noticia/2012/02/pocahontas-o-encontro-de-dois-mundos-e-filme-da-tv-globinho.html>

Como se pode observar na figura 6, os olhos de Pocahontas estão bem menores e a distância entre o final deles e o final da boca aumentou consideravelmente. Além disso, o formato de seu rosto é mais quadrado do que em Ariel. Outro fator que distanciou Pocahontas das outras princesas é sua faixa etária: Glen Keane afirmou na época que a personagem é mais uma mulher adulta do que uma adolescente (BOOTHE, 1995), de modo que os olhos grandes com proporções juvenis de Ariel não se encaixariam muito bem neste contexto.

## 4.2 Mulan

A personagem Mulan, do filme homônimo de 1998, é a protagonista que mais se distancia da convenção *Princesa Disney* clássica, principalmente em relação à sua narrativa:

---

<sup>35</sup> Jasmine de *Aladdin* (*Aladdin*, EUA, 1992) foi a primeira personagem de animação não-branca considerada como uma princesa da Disney. Porém, como ela não assume o papel de protagonista no filme *Aladdin*, seu projeto visual não foi analisado nesta pesquisa.

Para honrar sua família e seu pai debilitado, Mulan se disfarça de homem e se une ao exército chinês na luta contra os Hunos. Além disso, não existe nenhuma ligação da personagem à realeza, ela não nasceu princesa e nem se tornou uma por meio do casamento. Nem ao menos se pode fazer uma alusão ao título de princesa como acontece no caso de Pocahontas, que não está inserida em uma monarquia, mas é filha do chefe de sua comunidade. Em termos de enredo, Mulan navega sob a ambiguidade de gêneros, pois ela assume um papel ativamente masculino recorrendo ao transformismo para atingir seus objetivos, o que é uma abordagem drasticamente diferente dos padrões de feminilidade que foram estritamente seguidos até então pelo estúdio.

[...] a própria heroína [Mulan] é retratada com vigor e contenção, uma combinação que permite um tipo mais atual e complexo de heroína Disney, impulsionada por motivos ao invés da necessidade de auto-afirmação ou pela procura do homem dos seus sonhos (FINCH, 1999, p. 117) (tradução nossa)<sup>36</sup>.

Porém, mesmo assim, a personagem ainda pode ser enquadrada como uma *Princesa Disney*, principalmente por ter passado por um processo de “aprincesamento”<sup>37</sup> ao ser integrada na marca *Disney Princess*: “Apesar de a história do filme não mostrar Mulan em momento nenhum como princesa, a personagem integra a franquia da marca Disney Princess, e teve seus traços originais alterados para estar ao lado das princesas mais clássicas [...]” (VAZ, 2018, p. 50). Entretanto, os aspectos dessas alterações não foram abordados nesta pesquisa, apenas a análise de seu projeto visual utilizado para o filme.

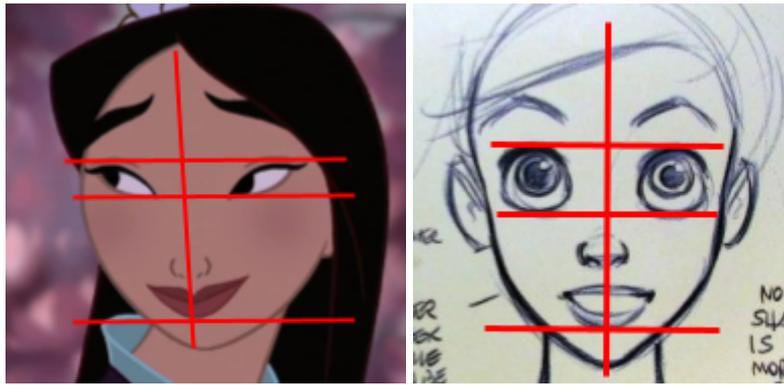
Então, para o projeto visual de Mulan (Figura 7), o supervisor de animação Mark Henn<sup>38</sup> optou por destacar suas raízes chinesas com um rosto arredondado e olhos pequenos, porém a proporção entre nariz e boca se manteve coerente ao visual de Ariel (Figura 4):

---

<sup>36</sup> “[...] the heroine herself is portrayed with vigor and restraint, a combination that allows for a new and more complex kind of Disney heroine, driven by motives other than the need of self-assertion or the search for the man of her dreams.”

<sup>37</sup> Termo utilizado por Priscila Mana Vaz em sua dissertação para se referir às modificações nos projetos visuais que algumas personagens da Disney sofrem ao serem integradas na marca de produtos licenciados *Disney Princess*.

<sup>38</sup> Animador estadunidense que trabalha para a Disney até os dias atuais, iniciando sua carreira no estúdio em 1978.



**Figura 7** - Recorte feito pela autora de fotograma do filme *Mulan* (Disney, 1998) em comparação com a estrutura facial do esboço de Ariel (Figura 4). Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0120762/>

Além disso, em virtude da personagem passar boa parte do filme sob a identidade de um homem, traços hiper-femininos foram descartados, e os animadores decidiram modificar levemente algumas características para seu projeto visual como Ping (nome masculino utilizado por Mulan durante seu serviço militar), angulando seu maxilar, retirando a marcação dos cílios e deixando seus lábios menos curvados, como pode ser visto na figura 8, que trata da folha de modelo oficial para a personagem, com anotações da produção:



**Figura 17** - Recorte feito pela autora de folha de modelo oficial do filme *Mulan* (Disney, 1998). Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-mulan>

Observa-se então, um desenvolvimento estético neste período: em meados da virada do milênio, o estúdio Disney se mostrava pronto para abandonar os padrões de princesas clássicas que foram seguidos desde os anos 1930, e embarcar em projetos visuais mais diversificados que representassem personagens femininas positivamente dinâmicas e modernas.

### 4.3 Tiana

Durante o início dos anos 2000, esse aspecto de inovação estética realmente foi seguido pelo estúdio, após o filme *Tarzan* (*Tarzan*, EUA, 1999) fechar a era do Renascimento Disney, uma nova fase foi consolidada. Chris Pallant chama o período entre o final de 1999 até o ano de 2004 como Neo-Disney: “Essa fase de filmes animados Neo-Disney se diferencia, tanto artisticamente quanto narrativamente, do estilo tradicionalmente associado ao estúdio” (PALLANT, 2011, p. 110) (tradução nossa)<sup>39</sup>. O autor discute como os filmes produzidos estavam ficando cada vez mais estilizados, e como os contos de fadas que antes eram representativos do estúdio, estavam sendo deixados de lado e substituídos por histórias originais. Nesta época, também, não foi introduzida nenhuma protagonista feminina nova que se encaixasse na categoria de *Princesa Disney*.

Foi somente no ano de 2009 que a Disney decidiu criar uma nova princesa, depois de anos sem produzir uma adaptação de conto de fadas, e após se aventurar na técnica de animação digital tridimensional (3D digital), *A Princesa e o Sapo* foi lançado. O filme foi produzido com a técnica de animação tradicional em desenho (2D tradicional), feita no papel como nos velhos tempos, e representou o retorno do que muitos chamam de “Disney Clássica”,

[...] com *A Princesa e o Sapo* exibindo uma estética essencialmente Disney-Formalista, o estúdio sinalizou efetivamente o retorno ao ethos do seu período da Renascença, enquanto, ao mesmo tempo, se distanciava da evidente experimentação estilística e estrutural dos filmes Neo-Disney. Consequentemente, *A Princesa e o Sapo* restabeleceu um senso de continuidade entre como a animação da Disney feita à mão tinha sido tradicionalmente percebida, e como ela existe hoje (PALLANT, 2011, p. 111) (tradução nossa)<sup>40</sup>.

Portanto, houve um imenso cuidado por parte dos produtores para que a protagonista Tiana representasse essa *volta ao clássico* que o estúdio estava buscando na época, mas, sem extinguir completamente os aspectos contemporâneos que garotas do século XXI estavam procurando em uma protagonista feminina. É a partir dessa perspectiva, que uma contradição aparece: Tiana é a primeira protagonista afro-americana da Disney, desempenhando uma

---

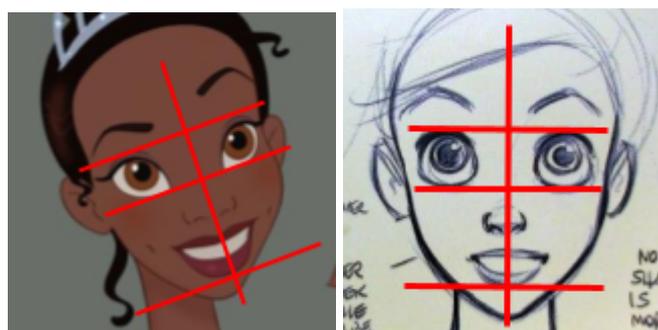
<sup>39</sup> “Neo-Disney phase of feature animation diverged, both artistically and narratologically, from the style traditionally associated with the Studio”

<sup>40</sup> “[...] with *The Princess and the Frog* exhibiting a primarily Disney-Formalist aesthetic, the Studio effectively signaled a return to the ethos of its Renaissance period, while at the same time distancing itself from the overt stylistic and structural experimentation of the Neo-Disney features. Consequently, *The Princess and the Frog* re-established a sense of continuity between how Disney hand-drawn animation has been traditionally perceived and how it exists today”

garota trabalhadora que sonha em abrir o seu próprio restaurante em homenagem ao falecido pai. O filme também dá destaque à comunidade negra de Nova Orleans, neste aspecto, teria muitas oportunidades de se aventurar esteticamente para representar outra cultura, como fizeram em *Mulan*. Porém, as demandas executivas em “retornar ao etos da Renascença” (PALLANT, 2011) acabaram freando essas possibilidades criativas. Mark Henn, supervisor de animação responsável por Tiana, discute, em uma entrevista de 2010 para o blog *Animated Views*, como o produtor John Lasseter<sup>41</sup> foi categórico quanto à estética de *A Princesa e o Sapo*:

John Lasseter nos disse no início da produção que sua visão ou sua ideia para o filme seria algo muito parecido com A Era Dourada [da Disney], ou seja, os filmes dos anos 1940 e 1950, o *Peter Pan*, a *Dama e o Vagabundo*, que eram, na sua percepção, algo como o estilo Disney clássico, com personagens que eram dimensionalmente bem desenhados e tinham um aspecto agradável, totalmente animados (tradução nossa)<sup>42</sup>.

Essas exigências fizeram com que o projeto visual de Tiana (Figura 8) não seguisse a linha experimental de *Pocahontas* e *Mulan*. Apesar de também não ser branca, seus traços negros não foram tão ressaltados em detrimento de uma proporção facial que o estúdio julgasse como *clássica* e uma necessidade de “fazer com que ela [Tiana] ficasse ao lado de todas as outras princesas que vieram antes” (DEL VECHO em *Magic in the Bayou: Making of The Princess and The Frog*<sup>43</sup>, 2009) (tradução nossa)<sup>44</sup>. E foi, assim, que o projeto visual de Ariel (Figura 4) voltou a ser reproduzido:



<sup>41</sup> Produtor e diretor estadunidense que, responsável pela qualidade da animação desenvolvida na Pixar, e que posteriormente trabalhou para a Disney (após a aquisição da Pixar por aquela empresa).

<sup>42</sup> “John Lasseter told us early in the production that his vision or his idea for the film was that it would be very much in the kind of the Golden Age, if you will, of the films from the 40s and 50s, the *Peter Pan*, the *Lady and the Tramp*, which was, in his mind, kind of the classic Disney look, with characters that were well designed, kind of nice, dimensionally drawn characters, fully animated”

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rbCafZe4pzE&t=832s>>. Acesso em 23 nov. 2021.

<sup>44</sup> “[...] we want to make sure she stands right up against all the other great princesses that came before her”.

**Figura 8** - Recorte feito pela autora da folha modelo de Tiana (Disney, 2009) em comparação com a estrutura facial do esboço de Ariel (Figura 4).

Fonte: <https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/11179983609/princess-tiana-model-sheet>

Alguns marcadores raciais foram incorporados, como o nariz mais largo e os lábios mais carnudos, mesmo que de forma sutil. Porém, a distribuição dos elementos faciais, principalmente a proporção dos olhos em relação com o resto do rosto, seguiu o desenho característico de Glen Keane.

A partir de Tiana, a Disney voltou a incorporar o projeto visual de Ariel para quase todas as suas protagonistas femininas até os dias atuais.

## 5. Tempos Atuais: Felizes Para Sempre?

Tiana foi a última princesa em desenho bidimensional (2D tradicional) feita pela Disney. Com a produção de filmes em animação digital tridimensional (3D digital) sendo alavancada pela Pixar<sup>45</sup>, essa nova técnica se consolidou como força de mercado já no início dos anos 2000.

Disney [...] tinha, até 1995, sido a figura dominante na animação tradicional ocidental por bastante tempo. Com o avanço da Pixar, não só a posição da Disney dentro da animação tinha sido desafiada, mas a própria indústria foi forçada a reconsiderar o seu destino incerto em animação 2-D tradicional (PALLANT, 2011, p. 127) (tradução nossa)<sup>46</sup>.

A partir deste cenário, o estúdio começou a se aventurar em produções de computação gráfica em 3D digital para seguir as demandas *inovadoras* do mercado. Dentre elas, *O Galinho Chicken Little* (*Chicken Little*, EUA, 2005), *A Família do Futuro* (*Meet the Robinsons*, EUA, 2007) e *Bolt: Supercão* (*Bolt*, EUA, 2008) foram alguns dos longas lançados em conjunto com produções de animação em desenho (2D tradicional). Porém, foi somente em 2011, após o lançamento de *O Ursinho Pooh* (*Winnie the Pooh*, EUA, 2011) que o estúdio Disney decidiu abandonar de vez a técnica tradicional da animação desenhada nas produções de longas-metragens para cinema.

Portanto, a próxima protagonista analisada nesta pesquisa é pertencente a um filme realizado com a técnica de computação gráfica em 3D digital.

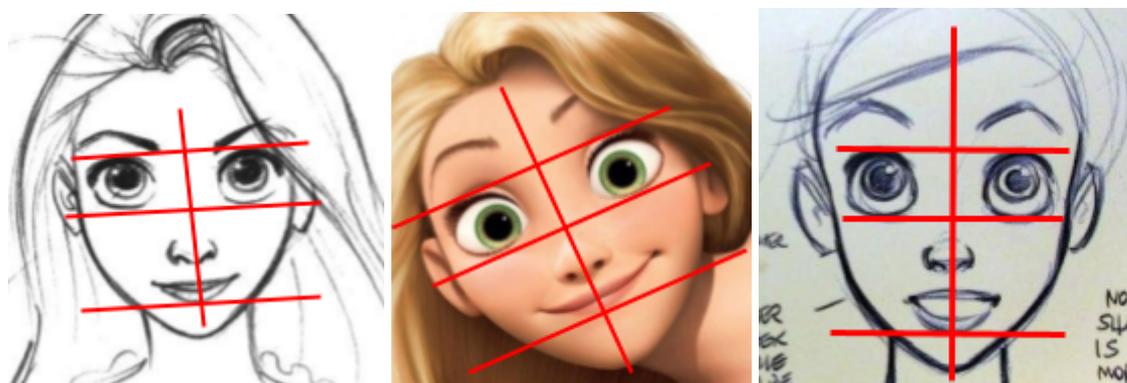
---

<sup>45</sup> Estúdio estadunidense de animação tridimensional.

<sup>46</sup> “Disney [...], had, up until 1995, been the dominant figure in traditional Western animation for a considerable time. With Pixar’s breakthrough, not only was Disney’s place within animation challenged, but the industry itself was forced to reconsider its blinkered faith in traditional 2-D animation.”

## 5.1 Rapunzel

A Disney pode ter se mostrado decidida a abandonar sua técnica tradicional de animação desenhada à mão, mas o estúdio não desistiu de adaptações de contos de fadas: *Enrolados* (2010) é baseado em Rapunzel, conto dos irmãos Grimm<sup>47</sup>, e sua protagonista de nome homônimo foi a primeira *Princesa Disney* feita por computação gráfica em 3D digital. A técnica de animação utilizada poderia ser bastante moderna e inovadora, porém a estética adotada para o filme continuou sendo conservadora e clássica, seguindo os passos de *A Princesa e o Sapo*. Novamente, houve uma necessidade de resgatar os visuais utilizados em filmes antigos da Disney, como foi discutido por David Goetz<sup>48</sup>, diretor de arte de *Enrolados*, em uma palestra durante a *CNT animation conference*<sup>49</sup> em 2010 sobre como foi desafiador transportar a estética clássica da Disney para uma animação em computação gráfica. Durante a mesma conferência, Clay Katys<sup>50</sup> e John Kahrs<sup>51</sup>, supervisores de animação para o filme, enfatizaram a participação do artista Glen Keane nos projetos visuais dos personagens, principalmente na criação da protagonista Rapunzel (Figura 9), a qual deveria ser, nas próprias palavras de Kahrs, “uma versão em computação gráfica de um personagem do Glen Keane”.



**Figura 9** - Recortes feitos pela autora da folha modelo de Rapunzel (Disney, 2010) e modelo tridimensional oficial de Rapunzel, utilizado em campanhas publicitárias para o filme *Enrolados* (Disney, 2010), em comparação com a estrutura facial do esboço de Ariel (Figura 4).

Fonte:

Folha modelo-

<https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/67667906914/makeawishitsadream-glen-keanes-babies>, Modelo tridimensional -

<sup>47</sup> Jacob e Wilhelm Grimm, escritores alemães do século IX que se tornaram famosos pelos seus registros de fábulas infantis

<sup>48</sup> Diretor de arte que trabalha para a Disney até os dias atuais, iniciando sua carreira na empresa em 1996.

<sup>49</sup> Convenção anual de animação que acontece em Burbank, Califórnia.

<sup>50</sup> Animador estadunidense que foi chefe de animação da Walt Disney Animation Studios.

<sup>51</sup> Animador estadunidense que trabalhou para a Disney entre os anos de 2007 e 2013.

Portanto, as semelhanças entre os projetos visuais da Rapunzel (Figura 9) e da Ariel (Figura 4) são indiscutíveis: além de terem sido feitos pelo mesmo artista, a produção exigiu que Keane seguisse a estética adotada em filmes da Renascença.

Percebe-se, então, que o mercado pode ter inovado tecnologicamente, mas a Disney continua adotando praticamente as mesmas estratégias visuais para o rosto de suas protagonistas, desde Branca de Neve. Manter uma coesão estética entre seus filmes é algo bem visto e que sempre funcionou para a empresa, pois, apesar das aventuras criativas, o estúdio sempre retorna ao seu etos como uma forma de se reafirmar dentro da indústria. Então, é de se esperar que esta postura não mude muito de acordo com os anos, permanecendo sempre uma padronização de certas estratégias comerciais que direcionam as opções estéticas do estúdio para o rosto de suas protagonistas.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

[...] mas o mundo inteiro é extremamente crítico com uma representação menos que perfeita de uma garota bonita (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 79) (tradução nossa)<sup>52</sup>.

A partir das personagens analisadas, é possível afirmar que a padronização de projetos faciais de fato ocorre na Disney, e que de acordo com os tópicos discutidos na introdução, ela é intencional e desejada. A questão que fica é que esta escolha não é neutra, pois os impactos sociais que a uniformização estética promove estão longe de serem inofensivos. Como dito por Furniss (1998), os setores que dominam a sociedade decidem o que é ou não dito pela mídia, e o estúdio Disney é uma empresa antiga, com valores conservadores que possuem um enorme impacto e influência na indústria.

Portanto, a homogeneidade nos projetos visuais de personagens femininas passa uma clara mensagem: a partir do momento em que essas princesas são tidas como modelos a serem seguidos por meninas ao redor do mundo, seus visuais também se tornam um padrão almejado, e a heroína bondosa que tem um final feliz passa a ter uma aparência específica e objetivamente influenciada pela visão de homens brancos estadunidenses. Até mesmo quando o projeto visual se desvirtua do padrão estético disneyano (como nos casos de Pocahontas e Mulan), ainda assim, são as mesmas pessoas por trás dessas criações. Além disso, o fato de

---

<sup>52</sup> “[...] but the whole world is highly critical of a less than perfect representation of a pretty girl.”

personagens desviantes existirem, comprova que a empresa Disney é capaz de criar diversidade, porém em muitos momentos ela decide não fazê-lo.

O valor moral de feminilidade instaurado em Branca de Neve continua firme e forte dentro da empresa até em tempos atuais, quase setenta anos depois. É verdade que houve mudanças, principalmente em relação às narrativas, mas os modelos visuais das protagonistas princesas não acompanharam a evolução das histórias.

No final, o recado que fica para o público é que uma princesa pode ser como ela quiser: gentil, delicada, aventureira, incubida de deveres e valores, ela pode seguir seu coração, ter uma jornada de autodescobrimento e pode ser dona de seu próprio negócio ou honrar sua família com um feito heróico; mas o que ela não pode, em circunstância alguma, é deixar de ser *bonita* dentro dos padrões estéticos estabelecidos pela classe dominante do entretenimento estadunidense representado pela Disney.

## 7. REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. **Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation**. Estados Unidos: Chronicle Books LLC, 2006.

BECOMING MULAN WITH ANIMATOR MARK HENN. Produção de Disney Princess. Facebook, set. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/DisneyPrincess/videos/becoming-mulan-with-animator-mark-henn/10154058435492620/>>. Acesso em 07 jun. 2022.

BELL, Elizabeth; HAAS, Lynda; SELLS, Laura. **From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, And Culture**. Estados Unidos: Indiana University Press, 1995.

BRYMAN, Alan. **Disney & His Worlds**. Estados Unidos: Routledge, 1995.

CAROLINE. A Outra Ponta do Lápis | Mark Henn. **O Camundongo**, Brasil, maio 2015. Seção A Outra Ponta do Lápis. Disponível em: <<https://www.ocamundongo.com.br/colunas/ponta-do-lapis/>>. Acesso em 07 jun. 2022.

COCHRAN, Jason. Pocahontas needed an ethnic look. **Entertainment Weekly**, Estados Unidos, jun. 1995. Seção Article. Disponível em: <<https://ew.com/article/1995/06/16/pocahontas-needed-ethnic-look/>>. Acesso em 23 nov. 2021.

DA SILVA, Ellen Fernanda Gomes. **O Impacto e a Influência da Mídia Sobre a Produção da Subjetividade**. 2012. Tese (Bacharelado em Psicologia) - Curso de Psicologia - Faculdade do Vale do Ipojuca, Caruaru, 2012. Disponível em: <[http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais\\_XVENABRAPSO/447.%20o%20impacto%20e%20a%20influ%Cancia%20da%20m%CDDia.pdf](http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/447.%20o%20impacto%20e%20a%20influ%Cancia%20da%20m%CDDia.pdf)>. Acesso em 03 dec. 2021.

DEJA, Andreas. **The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animator**. Estados Unidos: Routledge, 2015.

FIALHO, Antonio. **A Experimentação Cinética de Personagem**: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. Tese. Escola de Belas Artes, UFMG, BH, 2013.

FINCH, Christopher. **The Art of Walt Disney: from Mickey Mouse to the Magic Kingdom**. Estados Unidos: Harry N. Abrams, Inc., 1999.

FURNISS, Maureen. **Art in Motion: Animation Aesthetics**. Australia: John Libbey & Company Limited, 1998.

GIARDINA, Carolyn. 'Beauty and the Beast' Animator on First Bringing Belle to Life. **The Hollywood Reporter**, Estados Unidos, fev. 2018. Seção General News. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/beauty-beast-animator-first-bringing-belle-life-1079949/>>. Acesso em 23 nov. 2021.

NICHOLS, Mackenzie. The Little Mermaid' Turns 30: Inside the Disney Classic's Rocky Journey. **Variety**, Estados Unidos, nov. 2019. Seção Film News. Disponível em: <<https://variety.com/2019/film/news/oral-history-the-little-mermaid-1203379538/>>. Acesso em 23 nov. 2021.

NOYER, Jérémie. *The Princess And The Frog* 's Supervising Animator Mark Henn – Part 5: Down In New Orleans. **Animated Views**, Estados Unidos, fev. 2010. Seção Artists. Disponível em: <<https://animatedviews.com/2010/the-princess-and-the-frog-supervising-animator-mark-henn-part-5-down-in-new-orleans/>>. Acesso em: 23 nov. 2021.

PALLANT, Chris. **Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation**. Estados Unidos: Bloomsbury, 2011.

TALE AS OLD AS TIME: THE MAKING OF 'BEAUTY AND THE BEAST'. Direção: Jeff Kurtti. Produção de Buena Vista Home Entertainment. Estados Unidos: Buena Vista Home Entertainment, 2002. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y9SAisRqUW0&t=1308s>>. Acesso em 23 nov. 2021.

THE MAKING OF POCAHONTAS: A LEGEND COMES TO LIFE. Direção: Dan Boothe. Produção de The Wrightwood Group. Estados Unidos: Disney Channel, 1995. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-78sG39u-3g>>. Acesso em: 23 nov. 2021.

THE MAKING OF THE LITTLE MERMAID. Direção: Robert Heath. Produção de Robert Heath. Estados Unidos: NBC, 1989. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IuHR5ZOWp-U&t=1023s>>. Acesso em 23 nov. 2021.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation: The Illusion of Life**. Estados Unidos: Disney Editions, 1995.

UNTANGLING THE LOOK OF TANGLED. Produção: The Creative Talent Network. Estados Unidos. Youtube, 2014. 51'. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=W3hZLnA4NLY>>. Acesso em 23 nov. 2021.

VAZ, Priscila Mana. **Sempre esteve tudo ali? A influência da marca Disney Princess na formação de um universo compartilhado entre os contos de fadas da Disney**. 2018. Dissertação (Pós-Graduação em Comunicação) - Instituto de Artes e Comunicação Social - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.