

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

MARUEY COELHO PARANHOS

**COMPARAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS FILMES
ANIMADOS FEITOS PELOS ESTÚDIOS *DISNEY* E *GHIBLI***

Belo Horizonte,
2022.

MARUEY COELHO PARANHOS

**COMPARAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS FILMES
ANIMADOS FEITOS PELOS ESTÚDIOS *DISNEY* E *GIBLI***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD / EBA / UFMG).

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia M. Andrade (DFTC / EBA / UFMG)

Belo Horizonte,
2022.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer ao Espírito Santo de Deus, meu Senhor, por ter me guiado neste trabalho. Ao meu Deus e Pai, pela sua bondade e misericórdia. Ao meu senhor Jesus Cristo, por ter me salvado. Sem ele, eu não conseguiria conquistar os meus sonhos, não teria visto a luz nas trevas. Devo agradecê-lo pela minha vida.

Agradeço à minha família; meu pai, minha mãe e ao meu irmão, Athos, por me ajudarem a conquistar meus sonhos, por terem me dado este privilégio de estudar o que sempre sonhei.

Aos meus amigos, por terem sido meus apoiadores neste caminho que escolhi trilhar.

Agradeço a todos os professores do CAAD, que me ajudaram a abranger e lapidar meus conhecimentos, a ser a profissional que sou hoje. Em especial, gostaria de agradecer à minha orientadora Ana Lúcia Andrade, à professora Mariana Tavares, ao professor Wagner Rodrigues e ao professor Virgílio Vasconcelos, por terem me ajudado, principalmente, nesta etapa final de mais um ciclo da minha vida.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal comparar as representações de personagens femininas nas narrativas de animações criadas pelos estúdios *Walt Disney* e *Ghibli*, a fim de compreender como as mulheres são retratadas nos filmes, mostrando como a criação de personagens pode constituir ou quebrar preconceitos e estereótipos, além de incentivar o pensamento crítico sobre a representação da mulher no cinema e sociedade. Para tal, a pesquisa teve como base a construção de personagens feita por Doc Comparato (2000), em seu livro *Da Criação ao Roteiro*, e o *Índice de Protagonismo Feminino Proativo* (IPFP), de Mayer (2018). Com essa base teórica, foi proposto o modelo de *Análise de Representatividade Feminina* (ARF) para a realização das análises fílmicas. Além desses, também foi usado o livro *Feminismo e Príncipes Encantados*, de Fernanda Breder (2015), e as pesquisas de Lilia Horta, especialista nas animações de Hayao Miyazaki, diretor do estúdio Ghibli.

Palavras-chave: Animação. Personagens. Disney. Ghibli. Representação Feminina.

ABSTRACT

*The present work has as main objective to compare the representations of female characters in the animation created by Studio Walt Disney and Studio Ghibli, in order to understand how women are portrayed in the movies, showing how character creation can make or break prejudices and stereotypes, in addition to encouraging critical thinking about the representation of women in cinema and society. For that, the research was based on the construction of characters made by Doc Comparato (2000), in his book *Da Criação ao Roteiro*, and *Índice de Protagonismo Feminino Proativo* (IPFP), by Mayer (2018). With this base, the model *Análise de Representatividade Feminina* (ARF) was proposed for the accomplishment of movies analysis. In addition to these, the book *Feminismo e Príncipes Encantados*, by Fernanda Breder (2015), and the research of Lilia Horta, a specialist in animations by Hayao Miyazaki, director of the Ghibli studio, were also used as a theoretical basis.*

Keywords: Animation. Characters. Disney. Ghibli. Female Representation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Gyu, Mitsuri e Nezuko, respectivamente _____	13
Figura 2 - Aurora _____	25
Figura 3 - Príncipe Felipe e seu cavalo Sansão escutando Aurora cantar _____	27
Figura 4 - Malévola _____	28
Figura 5 - As boas fadas: Primavera, Flora e Fauna, respectivamente _____	29
Figura 6 - Pocahontas _____	31
Figura 7 - Pocahontas escolhe o caminho difícil para seguir _____	33
Figura 8 - Mulheres da aldeia de Pocahontas trabalhando _____	35
Figura 9 - Raya _____	35
Figura 10 - As quatro nações, Cauda, Garra, Coluna e Presa, respectivamente _____	38
Figura 11 - Nausicaä e sua raposa-esquilo Teto _____	39
Figura 12 - Nausicaä pisa em um inseto da floresta e pede desculpas _____	40
Figura 13 - Kushana, alteza e comandante do império Torumeika _____	41
Figura 14 - Nausicaä em seu laboratório _____	42
Figura 15 - Príncipe Ashitaka _____	42
Figura 16 - Princesa Mononoke e Lady Eboshi, respectivamente _____	43
Figura 17 - Mulheres trabalhando na refinaria e defendendo a vila com armamento _____	46
Figura 18 - Aya _____	46
Figura 19 - Bella Yaga _____	48

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Lista de Princesas Disney de 2022 _____	14
Quadro 02 - Lista de filmes animados de Hayao Miyazaki _____	17
Quadro 03 - Classificação das produções dos estúdios Disney e Ghibli _____	18
Quadro 04 - Filmes escolhidos para análise _____	19
Quadro 05 - Modelo do <i>Índice de Protagonismo Feminino Proativo</i> , de Mayer. _____	20
Quadro 06 - Modelo de Análise de Representação Feminina _____	22
Quadro 07 - Análise de Representação Feminina - <i>A Bela Adormecida</i> : Aurora _____	25
Quadro 08 - Análise de Representação Feminina - <i>A Bela Adormecida</i> : Fauna, Flora e Primavera _____	29
Quadro 09 - Análise de Representação Feminina - <i>Pocahontas</i> _____	32
Quadro 10 - Análise de Representação Feminina - <i>Raya e o Último Dragão</i> _____	36
Quadro 11 - Análise de Representação Feminina - <i>Nausicaä do Vale do Vento</i> _____	40
Quadro 12 - Análise de Representação Feminina - <i>Princesa Mononoke</i> : San e Lady Eboshi _____	44
Quadro 13 - Análise de Representação Feminina - <i>Aya e a Bruxa</i> _____	47

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
1. REPRESENTAÇÃO FEMININA	11
1.1. Disney: As Princesas Disney	13
1.2. Ghibli: Hayao Miyazaki	16
1.3. A escolha dos filmes: Disney x Ghibli	17
2. METODOLOGIA	19
3. DISNEY	25
3.1. <i>A Bela Adormecida</i>	25
3.2. <i>Pocahontas</i>	31
3.3. <i>Raya e o Último Dragão</i>	35
4. GHIBLI	39
4.1. <i>Nausicaä do Vale do Vento</i>	39
4.2. <i>Princesa Mononoke</i>	42
4.3. <i>Aya e a Bruxa</i>	46
5. AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS EM DISNEY E GHIBLI	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS	59

INTRODUÇÃO

Com a recente pandemia do COVID-19, iniciada em 2020, as pessoas tiveram que ficar em casa para se manter seguras, e diante de todo o caos causado e o isolamento, a busca por entretenimento foi estrondosa. De acordo com a revista *Forbes*, um ano depois do início da pandemia, houve várias pesquisas relacionadas ao aumento de consumo de plataformas de *streaming*. O resultado dessas pesquisas apontou que o crescimento de assinaturas dessas plataformas aumentou consideravelmente. Perante essa situação, o diretor de desenvolvimento de negócios para *media owners* da *Kantar IBOPE Media*¹, Arthur Bernardo Neto, complementou: “Tivemos necessidades geradas pela pandemia. O distanciamento social e a procura por novas formas de lazer *indoor* levaram as pessoas a experimentar mais e a encontrar na tecnologia a solução para alguns dos impasses do momento [...]” (*apud* SILVA, 2021).

Como o próprio diretor diz, a mídia se tornou uma “necessidade” durante a pandemia; no entanto, não só pela pandemia, pois já fazia parte do dia-a-dia das pessoas muito antes disso – a pandemia só agravou este acontecimento. O problema é o fato de as pessoas se sentirem cada vez mais dependentes das mídias do que antes e achar que isto é algo “normal”.

Através da televisão, de novelas, jornais e internet, a mídia consegue ser uma grande ferramenta de manipulação. Como a mídia é a maior fonte de informação e entretenimento do mundo (SILVA, 2009), acaba sendo uma grande influenciadora no modo como as pessoas vivem na sociedade.

A mídia, com todas as suas ferramentas, hoje detêm [sic] o poder de fazer crer e ver, gerando mudanças de atitudes e comportamentos, substituindo valores, modificando e influenciando contextos sociais, grupos, constituindo os arquétipos do imaginário, criando novos sentidos simbólicos como árbitros de valores e verdades (SILVA, 2009, p. 2).

¹ A Kantar IBOPE Media, parte da Kantar Media, é líder no mercado de pesquisas de mídia na América Latina.

A questão não é as pessoas usarem a mídia por mais tempo e se divertirem com o entretenimento, o problema é quando as pessoas são influenciadas e manipuladas por ela. A mídia tem tamanho poder de persuasão capaz de interferir, formar e transformar o modo como as pessoas pensam e agem, criando discursos, representações, padrões e modelos para o público.

As representações femininas em filmes, animações, histórias em quadrinhos e jogos, geralmente, são estereotipadas. Mesmo que seu principal objetivo não seja representar um grupo, as personagens femininas acabam servindo como representação social de alguma forma (LIMA, 2019). A mulher raramente tem um papel importante em filmes, e quando tem um papel mais relevante, na maioria das vezes, o romance acaba se tornando o objetivo principal das personagens.

Os estereótipos femininos representados, em boa parte, estão pautados em personagens frágeis, sensíveis e românticas. Não apenas isso, como também são objetificadas² nas produções cinematográficas, em que a sensualidade e a beleza são consideradas características principais das personagens. Um grande exemplo desse estereótipo é o do tão famoso bordão: “Espelho, espelho meu, existe alguém mais bela do que eu?” – fala retirada do conto dos Irmãos Grimm³, adaptada para o longa-metragem animado *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), do estúdio Walt Disney.

O foco do filme é todo pautado pela beleza. A motivação da rainha vilã é a beleza, a principal característica da protagonista é a beleza e o príncipe também se apaixona por causa da beleza. Esse estereótipo de que a “beleza” seria o principal aspecto na representação feminina é problemático, pois, como dito anteriormente, pode influenciar as mulheres a desejarem fazer parte do padrão de beleza representado na animação e que não conseguiriam seu “príncipe encantado”, caso não se encaixem no modelo apresentado.

Não só mulheres, mas pode influenciar principalmente crianças, já que o longa-metragem animado da Disney tem como público-alvo o infantil. Por serem facilmente

² “O termo objetificação consiste em analisar alguém no nível de um objeto, sem considerar seus atributos emocionais e psicológicos. Podemos ver a objetificação da mulher em propagandas que só focam no atributo sexual ou físico, sem outro tipo de apelo emocional” (HELDMAN *apud* LIMA, 2019, p. 14).

³ No conto *Branca de Neve*, dos Irmãos Grimm, a pergunta exata feita ao espelho mágico pela Rainha seria: “- Espelho, espelho, vem já e me diz, quem é a mais linda de todo o país?” (disponível em: <https://www.grimmstories.com/pt/grimm_contos/branca_de_neve> - acesso em 27 de junho de 2022).

influenciadas, as crianças podem ser atraídas a seguir modelos femininos e masculinos apresentados nos filmes e animações. Elas podem se sentir reprimidas por não fazer parte desse padrão representado pelo filme, podendo replicar comportamentos, valores e ideais no seu dia-a-dia. Como afirma, em sua pesquisa, Débora Almeida (2016, p. 14): “O filme trata a beleza da princesa como seu maior valor, o que poderia influenciar crianças a se sentirem valorizadas somente quando se acharem bonitas, gerando descontentamento naquelas que não se encaixem nos padrões pré-estabelecidos”.

Apesar de as representações femininas terem mudado ao longo dos anos, a imagem de “Princesas da Disney” continua popular e por isto os filmes clássicos do estúdio ainda geram muita discussão, debates e estudos acerca da imagem da mulher estereotipada, de princesa em perigo, submissa e que tem seu final feliz com o matrimônio. E, de acordo com a Fernanda Breder (2015, p. 97): “Culpar as princesas da Disney por transformar meninas em mulheres que só se preocupam com a aparência e em encontrar seu ‘príncipe’, é desconsiderar que há toda uma cultura por trás disso”.

No entanto, o famoso estúdio Ghibli, voltado a longas-metragens animados do Japão, em contrapartida, é reconhecido por sua representação feminina de mulheres fortes, independentes e corajosas, mesmo tendo lançado alguns filmes na mesma época que o estúdio Disney.

Apesar de Fernanda Breder (2015) citar que a cultura social pode ter influenciado a criação das princesas Disney, isto não ocorreu com o estúdio Ghibli. Pode-se dizer – ainda que sem o devido aprofundamento na questão – que, mesmo um estúdio estando no ocidente (Disney) e o outro no oriente (Ghibli), o quesito cultural não seja tão diferente de um para o outro em relação à representação feminina.

Em função desses apontamentos, este trabalho tem como objetivo principal comparar as representações femininas nos filmes feitos pelos estúdios Disney e Ghibli; a fim de compreender melhor quais as semelhanças e diferenças entre ambos e como a época e a sociedade podem ou não ter influenciado tanto em suas criações.

Para isso, o primeiro capítulo irá abordar as representações femininas, explicando e exemplificando melhor este conceito. Também serão apresentadas as chamadas “Princesas Disney” e as obras do diretor Hayao Miyazaki; estes dois tópicos serão a base deste trabalho. Além disso, neste capítulo, serão destacados os filmes a serem analisados, justificando a escolha.

No segundo capítulo, será feita uma explanação quanto ao estudo teórico da metodologia utilizada para poder analisar os filmes. Essa metodologia teve como base a construção de personagens feita por Doc Comparato (2000), em seu livro *Da Criação ao Roteiro*, e o *Índice de Protagonismo Feminino Proativo* (IPFP), de Mayer (2018). Depois da apresentação do referencial teórico, foi elaborado um modelo analítico – Análise de Representação Feminina, com o intuito de facilitar a leitura e a interpretação das representações femininas nos filmes, auxiliando na comparação entre os estúdios.

Antes de comparar as representações femininas dos estúdios é necessário entender melhor como cada um representa a mulher em suas obras. Portanto, optou-se pela divisão em dois capítulos: um para o estúdio Disney e outro para o estúdio Ghibli. Para as análises, foram selecionadas as animações com protagonismo feminino ou nas quais a(s) mulher(es) teriam um papel fundamental para a história. Sendo assim, o terceiro capítulo é referente ao estúdio Disney, tendo os seguintes filmes analisados: *A Bela Adormecida* (1959), *Pocahontas* (1995) e *Raya e o Último Dragão* (2021), com cada análise desenvolvida em seu respectivo subtópico. Já no quarto capítulo, os filmes analisados do estúdio Ghibli são: *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), *Princesa Mononoke* (1997) e *Aya e a Bruxa* (2020).

E, por fim, no quinto e último capítulo deste trabalho, foi realizada uma possível comparação entre as representações femininas dos dois estúdios, a partir dos filmes selecionados. Essa comparação teve como base a época em que os filmes foram feitos e considerando, ainda que brevemente, a influência sociocultural. Como referencial teórico, foram utilizados o livro *Feminismo e Príncipes Encantados*, de Fernanda Breder (2015), para o estúdio Disney, e as pesquisas de Lilia Horta, para o estúdio Ghibli.

Como a representação feminina na mídia é uma das ferramentas de persuasão e influência na sociedade, considera-se importante pesquisar como os grandes estúdios de filmes de animação abarcam esta representatividade em seus filmes. Essa comparação de um estúdio com outro leva a uma necessária reflexão de como é possível criar obras sem clichês e estereótipos nocivos, procurando apontar uma visão diferente do contexto sociocultural dominante.

1. REPRESENTAÇÃO FEMININA

Para tentar compreender melhor sobre a representação feminina, é necessário entender, primeiramente, o conceito de representação. Para João Freire Filho (2005), o termo *representação* está ligado ao uso de variados sistemas, como textos e imagens, para “falar por” ou “falar sobre” um determinado grupo social (*apud* BREDER, 2015). Pode ser, no caso das mídias, um público que consiga se identificar com a personagem ou a história, não somente pela personalidade, como também pelo contexto social, cultural, físico e racial.

A sub-representação ou a representação distorcida de grupos sociais (de diferentes classes, gêneros, orientações sexuais, raças, etnias, nacionalidades) afetam a autoestima dos indivíduos e como eles entendem a própria identidade. As representações afetam como nós vemos, como somos vistos e como somos tratados pelos outros (BREDER, 2015, p. 15).

Falar sobre a representatividade feminina é falar sobre a busca de representações de mulheres nos meios de entretenimento, como cinema, revistas, novelas e animações, que possa servir de inspiração a outras mulheres. Uma pesquisa realizada pela *BBC* e *Woman's Media Center*⁴, afirma que 85% das meninas querem ver mais super-heroínas no cinema, mostrando a importância de as crianças se verem representadas nas telas em papéis encorajadores.

Essa busca e interesse por personagens femininas mais valentes acontece, uma vez que, no cinema, as mulheres são normalmente representadas (quando representadas) como frágeis, dóceis, como interesse romântico, além de estarem atribuídas ao padrão arbitrário de beleza; com sua aparência em foco e, muitas das vezes, sexualizadas – ou seja, uma imagem machista sobre a figura feminina.

[...] a publicidade, as revistas femininas, o cinema hollywoodiano e a ficção seriada televisiva refletem valores sociais dominantes e denigrem simbolicamente a mulher, seja por simplesmente não representá-las, seja por apresentá-las em situações ou atividades socialmente desvalorizadas (FREIRE FILHO, 2005 *apud* BREDER, 2015).

⁴ Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/sua-vida/meninos-e-meninas-querem-ver-mais-heroínas-no-cinema-indica-estudo/>> - acesso em 04 de julho de 2022.

Um exemplo de representação feminina distorcida está nos *animes* (animações japonesas) e *mangás* (histórias em quadrinho japonesas). Na maioria das vezes, as mulheres, nesses meios midiáticos, são extremamente sexualizadas ou são representadas como certa idealização de feminilidade.

Existem diversos tipos de gêneros de *animes*, sendo um deles o chamado *shoujo*, gênero voltado para meninas entre 12 e 16 anos, trazendo romance e aspectos que, supostamente, atrairiam as mulheres. As personagens femininas em *shoujos*, na maioria das vezes, são representadas com certa idealização das mulheres pelos japoneses; são sempre fofas, puras, boazinhas e acolhedoras, quase sempre tendo o desenvolvimento da história com apelo romântico.

Outro gênero é o chamado *ecchi*. Na realidade, trata-se de um subgênero de *shounen*, um gênero voltado para o público masculino, mas consumido também por meninas, já que neste gênero há *animes* de comédia, de esportes, de lutas e outras variadas subcategorias, dentre elas, o *ecchi*, um termo japonês para representar algo “obsceno”, referindo-se a cenas sensuais, com teor erótico (LIMA, 2019).

É nesta categoria que encontraremos vários problemas morais incluindo hipersexualização [sic], pedofilia, piadas de estupro, assédio e silhuetas femininas completamente não condizentes com a realidade, na qual vários *animes* da categoria *shounen* se utilizam do *fan service*⁵ como forma de conseguir público (LIMA, 2019).

Não necessariamente o *anime* precisa estar categorizado como *ecchi* para ter essas cenas de mulheres sexualizadas. Em *animes* de luta, guerra e aventura, enquanto as personagens masculinas têm roupas normais ou “legais”, as femininas são bastante sexualizadas, com roupas pequenas e provocativas. No *anime Kimetsu no Aiba* (em português, *Matador de Demônios*, 2019), por exemplo, apesar de ser um *anime* de luta, as meninas acabam sendo sexualizadas (como se pode observar na Figura 1). Enquanto a vestimenta de um dos espadachins é “normal” (primeira personagem na figura), a espadachim feminina simplesmente tem sua roupa desabotoada, mostrando os seios, e outra personagem simplesmente tem sua roupa aberta enquanto luta, expondo seu corpo.

⁵ “O termo *fan service* ou “serviço para os fãs”, foi popularizado no Japão no começo dos anos 1990 e refere-se ao ato de artistas inserirem em seus trabalhos elementos apenas para agradar os fãs, fazendo com que o consumo de suas obras possa acontecer em maior escala” (LIMA, 2019).

Figura 1 - Gyu, Mitsuri e Nezuko, respectivamente.



Fonte: Zero-Chan⁶ e fotograma do anime *Kimetsu no Aiba*.

Apesar de haver esses aspectos nas animações populares do Japão, Hayao Miyazaki (1941-), diretor de filmes animados do estúdio Ghibli, não coloca esses ideais em suas obras. Na realidade, é o oposto: em suas animações, há fortes representações femininas, sendo uma de suas obras mais famosas o filme *A Viagem de Chihiro* (2001), vencedor do Oscar de Melhor Animação de 2003.

É nas obras do diretor Miyazaki, principalmente, que este estudo propõe investigar como são as representações femininas do estúdio Ghibli, categorizando uma das partes deste trabalho. A outra parte é buscar compreender e analisar as representações femininas do estúdio Disney, principalmente, as chamadas “Princesas Disney”, por serem as personagens femininas mais famosas do estúdio e por serem mundialmente conhecidas.

1.1. Disney: As Princesas Disney

O estúdio Walt Disney tem cerca de 60 longas-metragens animados lançados desde seu início, em 1937, até o final de 2021. Apesar da imensa quantidade de filmes realizados pelo estúdio, para realizar uma análise focada na representação feminina,

⁶ Imagem de Gyu, disponível em: <<https://www.zerochan.net/2648312>> - acesso em 04 de julho de 2022. Imagem de Mitsuri, disponível em: <<https://www.zerochan.net/2706367>> - acesso em 04 de julho de 2022.

foram selecionados filmes prioritariamente das “Princesas Disney”, por sua grande influência na sociedade.

As “Princesas Disney” (ou *Disney Princess*, no original) é uma franquia do *The Walt Disney Company*, criada por Andy Mooney, ex-presidente da *Disney Consumer Products*, nos anos 2000. Essa franquia tem como base uma linha de personagens femininas de filmes animados de sucesso do estúdio Disney, como Branca de Neve (de *Branca de Neve e os Sete Anões*, de 1937), Bela (de *A Bela e a Fera*, de 1991) e Moana (do filme homônimo, de 2016).

O objetivo dessa franquia é a venda de itens infantis, como brinquedos, vestimentas, decorações, cosméticos, entre outros⁷. Antes, os materiais comercializados das personagens eram referentes a seus filmes; com esta franquia, pela primeira vez, as princesas iriam interagir umas com as outras, independente dos títulos dos filmes. Nota-se o impacto da imagem dessas princesas nos dias de hoje, já que todas elas fazem parte das atrações nos parques temáticos da Disney. São no total 12 personagens que fazem parte dessa franquia oficial da Disney (Quadro 01).

Quadro 01 - Lista de Princesas Disney de 2022.

PRINCESAS DISNEY		
NOME	FILME	DATA
Branca de Neve	Branca de Neve e os Sete Anões	1937
Cinderela	Cinderela	1950
Aurora	A Bela Adormecida	1959
Ariel	A Pequena Sereia	1989
Bela	A Bela e a Fera	1991
Jasmine	Aladdin	1992
Pocahontas	Pocahontas	1995
Mulan	Mulan	1998
Tiana	A Princesa e o Sapo	2009
Rapunzel	Enrolados	2010
Mérida	Valente	2012
Moana	Moana	2016

Fonte: Disney Fandom⁸ (composição elaborada pela autora).

⁷ Apesar de o público-alvo ser o infantil, essa marca atinge todas as faixas etárias.

⁸ Disponível em: <https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Disney_Princesa> - acesso em 15 de maio de 2022.

Cabe apontar aqui duas personagens muito renomadas que não estão inseridas na lista de “Princesas Disney”: Anna e Elsa, de *Frozen* (2013). Ambas as personagens, assim como o filme, são muito famosas entre todas do estúdio Disney, e mesmo tendo bastante retorno financeiro, sendo bastante aclamadas e sendo consideradas princesa e rainha (respectivamente) em seus filmes, elas não fazem parte da lista oficial das “Princesas Disney”. Isso se dá pelo motivo de que elas, por si só, já vendem bastante e têm uma força de imagem e persuasão independente, sem a necessidade de ter outra personagem de outro filme para aumentar sua popularidade. Como afirma, em seu artigo “Por que Anna e Elsa, de *Frozen*, não são oficialmente princesas da Disney?”, Evandro Silva (2021):

Ao contrário das outras princesas, Anna e Elsa são mais lucrativas se vendidas separadamente, devido ao imenso sucesso de *Frozen*. [...] é mais seguro comercializar a marca ‘Frozen’ estampada por Anna e Elsa do que incluí-las em um grupo repleto de outras personagens. Isso quer dizer que as rainhas de Arendelle não fazem parte da linha ‘Princesas da Disney’ porque possuem sua própria linha especial.

Além de ter uma lista oficial das “Princesas Disney”, há também uma lista de “Princesas Esquecidas” ou “Princesas Ajudantes”, não oficial, que são algumas figuras femininas removidas da franquia e/ou que nem entraram nela. O motivo da sua remoção e/ou não inclusão na franquia “Princesas Disney” é por não gerarem retorno financeiro para a empresa, ou seja, com pouco poder de persuasão para o consumo infantil. Um exemplo é Esmeralda, do filme *O Corcunda de Notre Dame* (1996), que já esteve inserida na lista das princesas, mas que foi removida por não ser comercializada o suficiente, já que o filme não atingia muito as crianças, por ser considerado mais “adulto” (SILVA, 2021).

Com isso, é possível compreender que, apesar de existirem filmes com protagonismo feminino e/ou representação feminina “forte”, diferindo das princesas clássicas da Disney, elas são esquecidas por não serem comercializadas o suficiente. Um exemplo disso é o filme *Raya e o Último Dragão* (2021), em que o empoderamento feminino⁹ no filme é bastante predominante e a personagem principal, sendo princesa

⁹ “[...] o empoderamento feminino está ligado a uma consciência coletiva por parte das mulheres e é constituído de ações tomadas por mulheres que não se deixam ser inferiorizadas pelo seu gênero e tomam atitudes que vão contra o machismo imposto pela sociedade” (AZEVEDO, 2019).

de nascença, mesmo assim, não fez sucesso e, conseqüentemente, a personagem não entrou na lista de “Princesas Disney”.

Dessa forma, as análises voltadas à representação feminina para a categoria Disney serão dadas majoritariamente para as “Princesas Disney”, já que seu poder de persuasão e de influência na sociedade é ainda sólido. No entanto, também serão contemplados outros filmes fora desta lista para melhor compreensão e reflexão a respeito da trajetória da criação das representações femininas do estúdio Disney.

1.2. Ghibli: Hayao Miyazaki

O Studio Ghibli tem cerca de 23 longas-metragens lançados desde sua origem, 1984, até o momento, em 2022. E, dentre essas animações, 10 foram dirigidas e 3 roteirizadas¹⁰ por Hayao Miyazaki, ou seja, 13 filmes, mais da metade das produções do estúdio, tiveram a colaboração e produção de Miyazaki.

Apesar de as obras de Hayao Miyazaki serem bastante reconhecidas por terem aviões, máquinas, causas ecológicas e envolvimento com a natureza, uma das marcas registradas mais famosas nos filmes do diretor, e que gera bastante debate e pesquisas a respeito, é o protagonismo feminino. Não só o protagonismo, como a representação feminina ao todo em suas animações, conforme afirma Lilia Horta (2018): “Hayao Miyazaki [...] é conhecido pela construção de personagens femininas memoráveis, mulheres independentes, que se arriscam, sempre prontas para mudar e crescer, com compaixão, lutam para conseguir aquilo que acreditam”.

Dessa forma, como a questão da representação feminina nesse estúdio japonês é bastante reconhecida por seu empoderamento, os filmes a serem analisados na categoria do estúdio Ghibli serão prioritariamente os do diretor Hayao Miyazaki (Quadro 02). Entretanto, da mesma forma como em relação ao estúdio Disney, serão contemplados outros filmes em que a representação feminina se revela relevante, mesmo não sendo de Hayao Miyazaki, como *Aya e a Bruxa* (2020), dirigido por Gôro Miyazaki (1967-), filho do diretor.

¹⁰ Os três filmes que foram somente roteirizados por Hayao Miyazaki, e não dirigidos por ele, são: *Sussurros do Coração* (1995), *O Mundo dos Pequeninos* (2010) e *Da Colina Kokuriko* (2011).

Quadro 02 - Lista de filmes animados de Hayao Miyazaki.

FILMES ANIMADOS DE HAYAO MIYAZAKI	
FILMES	DATA
Nausicaä do Vale do Vento	1984
O Castelo no Céu	1986
Meu Amigo Totoro	1988
O Serviço de Entregas da Kiki	1989
Porco Rosso: O Último Herói Romântico	1992
Princesa Mononoke	1997
A Viagem de Chihiro	2001
O Castelo Animado	2004
Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar	2008
Vidas ao Vento	2013

Fonte: Filmografia STUDIO GHIBLI¹¹ (composição elaborada pela autora).

Vale ressaltar que o filme *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) foi lançado antes de o Studio Ghibli ser fundado, mas, como foi pioneiro para a criação do estúdio, já tendo as marcas registradas das obras de Ghibli, será considerado neste trabalho como um filme integrado ao estúdio.

1.3. A escolha dos filmes: Disney x Ghibli

Para poder realizar uma análise de como a figura feminina é representada pelos estúdios ao longo dos anos, este trabalho se propôs a dividir em três partes as produções animadas dos dois estúdios, levando em conta as datas de lançamento: Ponto Inicial, Ponto Médio e Ponto Atual. Esses “pontos” fazem a divisão de filmes, agrupando as animações semelhantes entre si, com aspectos semelhantes de representação feminina.

Essa divisão teve como base a divisão das “Princesas Disney” feita por Fernanda Breder (2015.) que dividiu as princesas em três categorias: *Princesas*

¹¹ Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/filmografia/>> - acesso em 01 de maio 2022.

Clássicas (1937-1959), *Princesas Rebeldes* (1989-1998) e *Princesas Contemporâneas* (2009-2012). A diferença entre essa divisão de Breder e a proposta neste trabalho é que outros filmes foram acrescentados na lista, abrangendo mais o campo de produções dos estúdios nessas épocas (Quadro 03).

Quadro 03 - Classificação das produções dos estúdios Disney e Ghibli.

	FILMES DISNEY	DATA	FILMES GHIBLI
PONTO INICIAL	Branca de Neve e os Sete Anões	1937	
	Cinderela	1950	
	A Bela Adormecida	1959	
		1984	Nausicaä do Vale do Vento
		1986	O Castelo no Céu
		1988	Meu Amigo Totoro
PONTO MÉDIO	A Pequena Sereia	1989	O Serviço de Entregas da Kiki
	A Bela e a Fera	1991	Memórias de Ontem
	Aladdin	1992	Porco Rosso: O Último Herói Romântico
	Pocahontas	1995	Sussurros do Coração
	Hércules	1997	Princesa Mononoke
	Mulan	1998	
	Atlantis: O Reino Perdido	2001	A Viagem de Chihiro
	Lilo & Stitch	2002	
	2004	O Castelo Animado	
PONTO ATUAL		2008	Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar
	A Princesa e o Sapo	2009	
	Enrolados	2010	O Mundo dos Pequenininos
	Valente	2012	
	Frozen: Uma Aventura Congelante	2013	Vidas ao Vento
	Moana	2016	
	Raya e o Último Dragão	2021	Aya e a Bruxa

Legenda:

FILMES PRINCESAS DISNEY
 OUTROS FILMES DISNEY
 FILMES HAYAO MIYAZAKI
 OUTROS FILMES GHIBLI

Fonte: Composição elaborada pela autora.

No intuito de compreender como se deram as representações femininas em cada “ponto”, foi selecionado um filme representativo para cada classificação. Esses filmes escolhidos serviram como representantes de seus respectivos “pontos”, ou seja, eles apresentam características semelhantes de outros filmes que estão inseridos no mesmo grupo. Portanto, foram analisados três filmes de cada estúdio (um para cada “ponto”), totalizando seis filmes analisados neste trabalho.

Para o Ponto Inicial, como a origem de um estúdio para o outro é bem distante, para Disney, foi selecionado o último filme dessa classificação, que é *A Bela Adormecida* (de 1959) e, para Ghibli, foi selecionado o primeiro filme dessa classificação, que é *Nausicaä do Vale do Vento* (de 1984). Apesar de os filmes terem sido lançados com 25 anos de diferença um do outro, possuem as características principais das animações de seus respectivos estúdios.

Na classificação do Ponto Médio, os filmes selecionados são *Pocahontas* (1995), do estúdio Disney, e *Princesa Mononoke* (1997), do estúdio Ghibli. Os filmes *Pocahontas* e *Princesa Mononoke*, apesar da diferença de dois anos de lançamento de um para o outro, possuem histórias muito semelhantes, com protagonistas que buscam defender sua terra e seu povo, podendo, neste sentido, ser relevante a análise.

E, por fim, para o Ponto Atual, as animações *Aya e a Bruxa* (2020) e *Raya e o Último Dragão* (2021). O filme da categoria Disney não está na lista de “Princesas Disney”, como citado anteriormente, mas, ainda assim, possui relevante protagonismo feminino. Da mesma forma, o filme selecionado na categoria Ghibli não foi feito por Miyazaki, mas por seu filho. Considerou-se importante esta análise, pois, apesar desses filmes não estarem inseridos nas categorias de “Princesas Disney” e “de Hayao Miyazaki”, verificou-se que os estúdios conseguiram trabalhar a figura feminina em filmes fora destas categorias.

Portanto, os filmes a serem analisados e comparados entre si são: *A Bela Adormecida* (1959) e *Nausicaã do Vale do Vento* (1984); *Pocahontas* (1995) e *Princesa Mononoke* (1997); *Raya e o Último Dragão* (2021) e *Aya e a Bruxa* (2020) (Quadro 04).

Quadro 04 - Filmes escolhidos para análise.

	FILMES DISNEY	DATA	FILMES GHIBLI
PONTO INICIAL	A Bela Adormecida	1959	
		1984	Nausicaã do Vale do Vento
PONTO MÉDIO	Pocahontas	1995	
		1997	Princesa Mononoke
PONTO ATUAL		2020	Aya e a Bruxa
	Raya e o Último Dragão	2021	

Fonte: Composição elaborada pela autora.

2. METODOLOGIA

Neste trabalho, foi usada uma pesquisa qualitativa nas análises dos filmes, buscando descrever como são as representações femininas nas animações escolhidas.

Pesquisa qualitativa visa buscar entender, descrever ou explicar, através de várias maneiras diferentes de análises, como as pessoas constroem o mundo à sua volta, como agem ou o que está acontecendo em termos que tenham sentido e que ofereçam uma visão rica (BANKS, 2009).

Assim, para essas análises, foi usado o estudo de caso de Yin (2001), investigando questões do tipo “como” e o “por quê” do objeto de estudo que, no caso deste trabalho, visa entender “como” as mulheres são representadas nos filmes animados dos estúdios Disney e Ghibli, no decorrer de vários anos, e o “por quê”, tentando identificar se a questão sociocultural na qual cada estúdio está inserido se refletiria nas produções animadas.

Para compreender e analisar como são as representações femininas de cada filme feito pelos estúdios, foi considerado como base o modelo de *Análise do Índice de Protagonismo Feminino Proativo* (IPFP) (Quadro 05), de Mayer (2018). Este modelo de análise, segundo a autora, visa identificar nas protagonistas a performance proativa, ou seja, atos em que a figura feminina difere do pré-conceito tradicional apresentado nos meios/mídia, como, por exemplo, a mulher em perigo, vítima e frágil; em outras palavras, busca identificar a representação feminina que fuja das posturas tradicionais (MAYER, 2018).

Quadro 05 - Modelo do *Índice de Protagonismo Feminino Proativo*, de Mayer.

Índice de Protagonismo Feminino Proativo		
Filme:	Ano:	Diretor(a):
Personagem:	É protagonista: () sim () não	
Etnia: () branca () negra () oriental () indígena () não humana	Idade: () até 14 () de 15 a 25 () de 26 a 45 () de 46 a 55 () Acima de 55	
Possui um arco narrativo?	() sim	() não
Possui personalidade definida?	() sim	() não
Suas ideias, para os outros, importam mais que os atributos físicos?	() sim	() não
Possui liberdade sexual/afetiva?	() sim	() não
É considerada inteligente?	() sim	() não
Suas ações são independentes da aprovação de outros?	() sim	() não
Exerce influência sobre os acontecimentos da trama?	() sim	() não
É realista?	() sim	() não
É fiel aos seus princípios?	() sim	() não
Seu figurino é adequado às situações da trama?	() sim	() não
Pode ser interpretada por uma pessoa de qualquer etnia?	() sim	() não

Fonte: Mayer (2018).

Este modelo de análise contém 11 perguntas, nas quais, quanto maior o número de respostas “sim”, maior o índice de protagonismo proativo a personagem analisada

teria. Dentre essas 11 perguntas, o modelo IPFP tem a intenção de analisar se a personagem seria relevante na história, se sua personalidade foi bem elaborada, se houve ou não a hiper sexualização e objetificação, a questão da sexualidade, se a personagem seria inteligente, se a personagem buscaria a aceitação e a aprovação de outros e se seria uma personagem independente. Dessa forma, se não houver muitas respostas “sim” ou se não tiver como responder algumas dessas perguntas, a autora diz que é porque a personagem não foi bem elaborada pelo(a) autor(a) da obra.

Outra base teórica para a realização das análises fílmicas é a do livro *Da Criação ao Roteiro*, de Doc Comparato (2000), em que o autor descreve como fazer a criação de um roteiro bem elaborado e, dentre os tópicos abordados, há um sobre a criação e elaboração de personagens. De acordo com Comparato (2000, p. 122), o protagonista “é a personagem básica do núcleo dramático principal; é o herói da história. Este protagonista pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas, ou qualquer coisa que tenha capacidade de ação e de expressão”.

Como o foco deste trabalho é entender como as representações femininas são feitas pelos estúdios, foram contempladas também outras mulheres que fazem parte das histórias, podendo ser antagonistas, personagens secundárias ou componentes dramáticos. O importante foi a tentativa de compreender se haveria somente uma figura feminina no filme ou se essas mulheres teriam papéis importantes ou não, de intriga ou amizade.

Para Doc Comparato (2000), uma boa personagem é aquela que mais se encaixa no real, apresentando valores morais, éticos, afetivos, pessoais, com um objetivo pessoal, podendo ser como qualquer outro ser humano, com um passado, uma infância, com sofrimentos e alegrias, com conflitos, sua própria vontade, seus atos inconscientes e atos conscientes. “Quanto maior for sua densidade humana, mais real nos parecerá. Um grande erro na configuração de uma personagem é pretender que seja perfeita. Por natureza, o ser humano é imperfeito e, portanto, contraditório e conflituoso” (COMPARATO, 2000, p. 128).

Contudo, pode acontecer de haver personagens lineares, consideradas “perfeitas”; uma personagem boa do início ao fim de sua história, totalmente boa ou totalmente má. Essas personagens são consideradas, na tradição inglesa, “personagens planas”. São de traços fixos e perfil único, sendo previsíveis. Em contrapartida, existem as “personagens redondas”, que geram surpresas. Essas personagens têm suas complexidades, são imperfeitas e por isto, de acordo com o

autor, as personagens mais inesquecíveis, as que se tornam mais íntimas, são as “mais complexas, as mais contraditórias” (COMPARATO, 2000, p. 129).

Diante desses aspectos, foi elaborado um modelo para análises dos filmes, chamado de Análise de Representação Feminina (ARF) (Quadro 06), com o intuito de identificar de maneira mais fácil algumas questões das representações femininas nos filmes. Este modelo de análise é composto de 10 perguntas que podem ser respondidas com “sim”, “não” ou ambos, podendo assinalar “sim” e “não” para uma mesma pergunta, como, por exemplo, a pergunta de número 08, “a relação da personagem com essas mulheres é harmônica?” – em um filme, pode haver personagens femininas com relações harmônicas e personagens femininas com relações de intriga, sendo que uma personagem pode ter uma amiga e uma inimiga no mesmo filme.

Quadro 06 - Modelo de Análise de Representação Feminina.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA			
Filme:		Diretor:	
Personagem:		Ano:	
01- O objetivo da personagem está claro?		() Sim	() Não
02- Possui uma personalidade definida?		() Sim	() Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?		() Sim	() Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?		() Sim	() Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?		() Sim	() Não
06- Ela comete erros?		() Sim	() Não
07- Há outras mulheres no filme?		() Sim	() Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?		() Sim	() Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?		() Sim	() Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?		() Sim	() Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

No entanto, diferente do modelo de análise proposto por Mayer (2018), no qual quanto maior a quantidade de respostas “sim” maior o protagonismo proativo, o modelo de Análise de Representatividade Feminina, por si só, não consegue definir se a personagem é ou não uma boa representação feminina. Todas as respostas dependem do contexto da personagem. Portanto, foi necessária a interpretação dessas respostas, descrevendo o porquê do resultado de cada pergunta. Dessa forma, foi possível

entender se a personagem poderia ser considerada uma boa representação feminina ou não.

As três primeiras perguntas do modelo analítico teriam o objetivo de entender “o que?”, “qual?” e “quem?”. A primeira pergunta **(1)** – “O objetivo da personagem está claro?” – pretendia compreender “qual” seria o objetivo da personagem, para saber se ela foi bem estabelecida na narrativa do filme, sendo importante na sua história. A segunda pergunta **(2)** – “Possui uma personalidade definida?” – mostraria “quem” é a personagem, revelando se a narrativa deu tempo para apresentá-la. Enquanto a terceira pergunta **(3)** – “Ela tem uma especialidade/trabalho?” – revelaria “o que” a personagem faz, ou se ela simplesmente não tem uma função, por exemplo: ela é somente uma princesa ou ela faz algo além disso, como uma pessoa estudiosa, uma pintora ou guerreira.

A quarta pergunta **(4)** – “Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?” – seria relevante para saber o que mais importaria para outras personagens do filme, a aparência da personagem ou suas ações. Já a quinta pergunta **(5)** – “Ela age para seus próprios interesses/ideais?” – possibilitaria compreender se a personagem seria influenciada pelas outras ou se ela teria valor próprio, sendo independente.

A sexta pergunta **(6)** mostraria o quão real ou fora da realidade a personagem seria. Como dito anteriormente, quanto mais conflito e complexidade, mais “humana” a personagem será. Portanto, a pergunta de número 06 – “Ela comete erros?” – demonstraria se a personagem seria “perfeita” ou mais real.

Perguntas de 07 a 09 dizem respeito a outras personagens femininas no filme. Como o objetivo deste trabalho é a representação feminina geral dos estúdios, e não a representação feminina de “protagonistas”, entende-se que seria importante levar em conta outras personagens nas animações. Por isso, a sétima pergunta **(7)** – “Há outras mulheres no filme?” – seria relevante, sendo que não é porque há uma protagonista no filme que a representatividade feminina estaria sendo bem elaborada.

Para a oitava pergunta **(8)** – “A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?” – revelaria se haveria uma intriga entre as personagens femininas ou uma aliança, não tendo uma disputa entre as mulheres. E a nona pergunta **(9)** – “Essas mulheres são bem elaboradas?” – seria para compreender se seriam rasas ou não as outras personagens femininas no filme. Por exemplo, elas podem ser personagens secundárias e irrelevantes para a história, mas elas estão fazendo algo? Estão

trabalhando? Estão existindo como pessoas normais ou simplesmente estão apenas existindo sem fundamento no filme?

E, por último e não menos importante, a décima pergunta **(10)** – “Conseguiu alcançar seu objetivo sozinha?” – precisaria ser mais bem analisada. Caso essa personagem não tenha conseguido alcançar esse objetivo sozinha, teria sido com a ajuda de quem? Seria um personagem masculino? Por que não conseguiu atingir seu objetivo sozinha?

No sentido de facilitar a leitura dos filmes e as representações femininas neles contidas, acredita-se que esse modelo de análise possibilitaria comparar as representações de um estúdio com o outro de forma eficiente em relação à proposta principal deste trabalho.

3. DISNEY

3.1. *A Bela Adormecida*

Figura 2 - Aurora.



Fonte: Fotograma do filme *A Bela Adormecida*.

O filme *A Bela Adormecida* (1959) conta a história da terceira princesa Disney, Aurora (Figura 2). A princesa foi amaldiçoada pela fada do mal, Malévola, já no seu nascimento. A maldição diz que até Aurora completar 16 anos, ela tocará no fuso de uma roca e morrerá. No entanto, com a intervenção de uma das boas fadas, o feitiço poderia ser quebrado com um beijo de amor verdadeiro. E este é o desfecho da história: a maldição acontece, mas o feitiço da boa fada também; Aurora é despertada com o beijo verdadeiro e vive o seu “feliz para sempre” (Quadro 07).

Quadro 07 - Análise de Representação Feminina - *A Bela Adormecida*: Aurora.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA		
Filme: <i>A Bela Adormecida</i>	Diretor: Clyde Geronimi	
Personagem: Aurora	Ano: 1959	
01- O objetivo da personagem está claro?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
02- Possui uma personalidade definida?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
06- Ela comete erros?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
07- Há outras mulheres no filme?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

A personagem Aurora tem um objetivo, um sonho em mente que visa alcançar. Como a princesa ficou reclusa pelas fadas e pelos pais (por quererem protegê-la da maldição de Malévola), sem contato com outras pessoas, até seus 16 anos, Aurora sonhava em conhecer uma pessoa que a amasse **(1)**. Objetivo um tanto supérfluo para um filme, mas compreensivo, diante da circunstância da personagem.

Apesar de Aurora ser a personagem principal, a princesa tem poucos momentos de tela e é pouco desenvolvida, sem uma personalidade muito bem definida **(2)**. Aparece ser gentil e bondosa quando vai à floresta sozinha e tem uma boa interação com os animais que ali vivem, mas isto se revela de forma rasa. É difícil discernir qual é a personagem quando descrita: “uma personagem gentil e bondosa”, podendo se encaixar neste quesito várias outras personagens. Portanto, a personalidade não foi bem desenvolvida, sendo insuficiente saber quem de fato seria Aurora.

Outro aspecto que não é possível entender da personagem é se ela faz algo além de ter um título de princesa **(3)**. Ela poderia ser uma princesa com o intuito de coordenar/gerenciar seu reino, mas nada disso é esclarecido no filme. A única coisa que é dita em relação a seu título de princesa é que, desde seu nascimento, está destinada a se casar para reunir reinos. Além disso, também com a intervenção dos reis, já está pré-estabelecido a ela dar netos à realeza. Desse modo, demonstra a ideia machista da mulher submissa, mãe e dona de casa. No entanto, é relevante levar em conta que o filme se passa no século XIV; portanto, esse tipo de comportamento e de ideais seriam “compreensivos” para a época em que se passa.

Em seu nascimento, foram dados a ela dois dons pelas boas fadas: o dom da beleza e o dom do canto, principais aspectos que compõem a princesa Aurora **(4)**. As fadas poderiam ter dado o dom da inteligência, o dom da bravura ou do esporte, mas foram dados a ela os dons que mais importam para a sociedade, referentes à idealização da mulher bonita e delicada, a idealização da mulher tradicional.

[...] a cultura estereotipa as mulheres para que se adequem ao mito, nivelando o que é feminino em beleza-sem-inteligência ou inteligência-sem-beleza. É permitido às mulheres uma mente ou um corpo, mas não os dois ao mesmo tempo (WOLF, 1992, p. 77-78 *apud* OHE, 2021).

Poder-se-ia dizer que ela é conhecida além da sua beleza pelo seu canto, mas o canto entraria no aspecto da beleza. Uma prova disso é a primeira fala do príncipe Felipe no filme (Figura 3): “Ouviu isso, Sansão? É lindo”, ou seja, a princesa é conhecida pela sua beleza física e por sua voz que também é bela.

Figura 3 - Príncipe Felipe e seu cavalo Sansão escutando Aurora cantar.



Fonte: Fotograma do filme *A Bela Adormecida*.

O encontro do príncipe com a princesa é um tanto quanto questionável. Enquanto Aurora estava na floresta cantando sobre seu sonho de encontrar seu amor e dançando com os animais da floresta, o príncipe entra na canção e na dança (tocando-a) sem ser percebido de imediato por Aurora, assustando-a. Ela tenta se afastar dele e ele não a deixa. Mesmo pedindo desculpas, o príncipe continua a tocando e querendo manter contato, chegando até a perguntar se a assustou e se ela está se afastando por ele ser um “estranho”. E, depois disso, ele diz a ela que ele não é um estranho, pois já a encontrara em sonho, o sonho sobre o qual ela estava cantando, ou seja, ele é “o homem dos seus sonhos”.

A partir daí, a Aurora o aceita rapidamente e se apaixona por ele, sem um motivo aparente. Ela volta para a cabana das “tias” (fadas) e conta sobre o encontro com o homem pelo qual se apaixonou, e as tias contam a verdade sobre ela ser a princesa e já estar comprometida com um príncipe, entristecendo-a. Aurora simplesmente aceita seu compromisso de cabeça baixa; mesmo indo contra seus sentimentos, ela faz o que a mandam. Dessa forma, é possível ver que a personagem não age por seus próprios interesses **(5)**. Em contrapartida, o príncipe, achando que Aurora era uma mera camponesa, vai contra o que seu pai havia prometido, contra o casamento arranjado. O príncipe, oposto à princesa, não obedece ao que lhe fora ordenado e busca por seus próprios interesses.

Como Aurora foi hipnotizada por Malévola e caiu em um sono profundo, concretizando a maldição, coube às três boas fadas e ao príncipe Felipe salvá-la e salvar o reino **(10)**.

E, no final do filme, Aurora e Felipe percebem que eles já estavam predestinados um ao outro, aceitando, assim, o casamento que seus pais haviam planejado. Com isso, a ideia de que os pais estavam corretos prevalece a respeito dos jovens que buscam ir atrás de seus sonhos.

Assim colocado, é a postura tradicional dos pais que prevalece como correta, já que mesmo o acaso levou a ela. Visto pela perspectiva dos embates culturais da década, no campo da cultura jovem, esse desenlace da narrativa pode denotar uma postura tradicionalista da produção, sublinhando o prevalecimento dos valores tradicionais da sociedade (ALVES, 2014, p. 12).

Por fim, Aurora foi boa e obediente do início ao fim de sua história, aparentemente sem cometer "erros" (6), representando a idealização da mulher "perfeita".

Além de Aurora, há outras personagens femininas representativas no filme (7), com pontos positivos e outros negativos. Como pontos positivos, temos Malévola, a antagonista do filme (8), e as três boas fadas – Flora, Fauna e Primavera (8).

O ponto negativo são as mães das personagens. A mãe de Aurora, por exemplo, apesar de estar na história, não tem presença, não tem personalidade e nem tem nome, sendo considerada "a rainha do rei Estevão" (9). Enquanto o próprio rei Estevão tem momentos de fala e até um nome. E a mãe do príncipe Felipe nem chega a ser citada, somente o pai, o rei Humberto, que também tem falas, personalidade e momento de tela.

Malévola (Figura 4), por exemplo, apesar de ser uma personagem totalmente má, tem personalidade, valores e ideais, tem seus próprios interesses, é poderosa, tem seu próprio palácio, seus súditos, sendo, assim, uma personagem independente. Mesmo não sabendo de fato sua origem, ou qual a motivação de seus atos, acaba sendo uma personagem interessante e bem construída, totalmente relevante para o desenrolar da história (9).

Figura 4 - Malévola.



Fonte: Fotografia do filme *A Bela Adormecida*.

Em contrapartida, temos as três boas fadas, também consideradas como tias de Aurora – Primavera, Flora e Fauna (Figura 5). Elas são o oposto de Malévola, são totalmente boas. Todos os seus atos são para uma boa causa, até mesmo sua magia, que não pode ser usada para destruição, como a da Malévola, somente para coisas boas. Enquanto Aurora é uma personagem com pouco desenvolvimento, as três fadas são o oposto.

Figura 5 - As boas fadas: Primavera, Flora e Fauna, respectivamente.



Fonte: Fotograma do filme *A Bela Adormecida*.

Usando o modelo de Análise de Representação Feminina, as três boas fadas, são positivas representações femininas (Quadro 08).

Quadro 08 - Análise de Representação Feminina - *A Bela Adormecida*: Fauna, Flora e Primavera.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA		
Filme: <i>A Bela Adormecida</i>	Diretor: Clyde Geronimi	
Personagens: Fauna, Flora, Primavera	Ano: 1959	
01- O objetivo da personagem está claro?	(X) Sim	() Não
02- Possui uma personalidade definida?	(X) Sim	() Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?	(X) Sim	() Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?	(X) Sim	() Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?	(X) Sim	() Não
06- Ela comete erros?	(X) Sim	() Não
07- Há outras mulheres no filme?	(X) Sim	() Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?	(X) Sim	(X) Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?	(X) Sim	(X) Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?	(X) Sim	(X) Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

No decorrer do filme, elas têm o objetivo de proteger Aurora da maldição de Malévola, deixando de usar magia e de serem fadas por longos 16 anos, cuidando da princesa como suas tias camponesas **(1)**. Cada uma das fadas tem uma personalidade distinta: Flora age como líder, cuidadosa, preocupada; Fauna é mais amorosa, mais mansa; e Primavera tem o temperamento mais desafiador **(2)**. Mesmo assim, as três agem com boas atitudes. É visível a diferença entre elas até no modo postural (como mostra a figura 5).

A especialidade delas é a magia, ser fadas e conceder bençãos **(3)**. Em nenhum momento a questão física das fadas é mencionada, somente suas ações sendo nomeadas como “As Boas Fadas” **(4)**. Elas são seres respeitados e, por isto, são convidadas para a festa do nascimento de Aurora e, no final no filme, o príncipe Felipe não questiona nada do que elas falam e lhe ordenam, como forma de respeito a elas.

Elas agem para seus próprios interesses durante todo o filme, sendo eles interesses mútuos ou individuais **(5)**, como, por exemplo, a vontade de salvar a princesa (interesse mútuo) e a cor do vestido da princesa (interesse individual), que se torna a briga entre Flora, que quer o vestido rosa, e Primavera, que quer o vestido azul.

Mesmo buscando agir perfeitamente, elas cometem erros. E esses erros estão pautados nos aspectos que são declarados femininos, como cozinhar e costurar roupas **(6)**. Elas não conseguem fazê-lo e não compreendem, quebrando este paradigma de que seriam coisas naturais de a mulher fazer. Elas só conseguem com a ajuda da magia, que é a especialidade delas.

As suas ideias continuam firmemente ligadas a ações boas, mas, no decorrer do filme, suas ideais vão amadurecendo, como, por exemplo, não queriam e não podiam derrotar Malévola, mas, até o final, elas pensam numa forma de como poderiam derrotar a vilã.

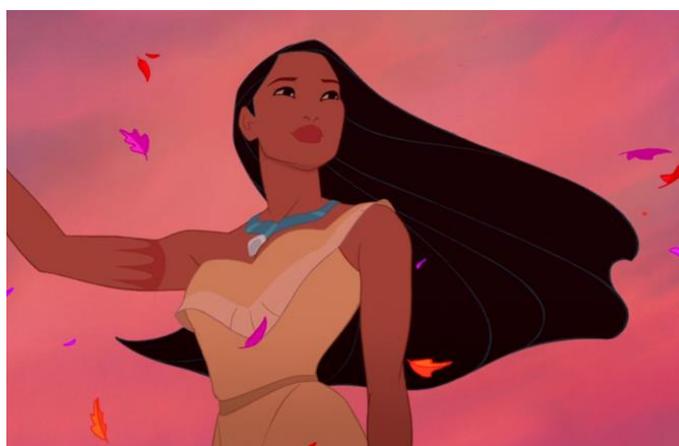
Apesar de estudiosos afirmarem que foi o príncipe quem salvou a princesa Aurora, se analisando-se bem, foram as três boas fadas que a salvaram **(10)**. A magia delas só funciona para fazer o bem, então, brigar, desafiar Malévola era impossível, no entanto, através do príncipe, elas conseguiram modos de acabar com a vilã.

“Escudo da virtude e espada da verdade, pois estas armas de moralidade triunfarão sobre o mal”, diz Flora, equipando o príncipe, junto com as outras fadas.

Dessa forma, removendo as armadilhas no caminho do príncipe¹², ele chega ao palácio onde Aurora está adormecida. Malévola, furiosa, se transforma em dragão e luta contra o príncipe, e é com a magia de Flora – “Agora, espada da verdade, voe e certifique-se de que o mal morra e o bem prevaleça” – que o príncipe joga a espada e Malévola é derrotada. Portanto, sem as fadas, a vitória não seria alcançada, mas, sem o príncipe, usado como instrumento, as fadas também não poderiam fazer nada.

3.2. Pocahontas

Figura 6 - Pocahontas.



Fonte: Fotograma do filme *Pocahontas*.

A história do filme *Pocahontas* se passa em 1607, iniciado em Londres, Inglaterra, com homens, membros da Companhia da Virginia, embarcando para sua procura de um “novo mundo”, uma nova terra, em busca de ouro. Dentre os colonizadores, está John Smith, um homem respeitado pelos outros tripulantes, por já ter explorado outras terras desconhecidas e já ter enfrentado os considerados “selvagens”. Nessa nova terra está Pocahontas (Figura 6) e seu povo. Pocahontas é filha do chefe da tribo, prometida em casamento ao guerreiro Kocoum. Ao chegarem à nova terra, os colonizadores já começam a desmatar a floresta à procura de ouro. No desenrolar da história, os indígenas e os ingleses entram em conflito e se preparam para uma guerra; no entanto, Pocahontas e John Smith se apaixonam e buscam conciliação entre os povos. Por fim, com a morte de um indígena por um dos

¹² Como transformando rochas em bolhas, flechas em flores e algum líquido maligno em arco-íris.

tripulantes, John Smith é condenado à morte, mas Pocahontas intervém e mostra um ato de coragem, mudando o curso da guerra para a paz.

Com a realização da Análise de Representação Feminina para a personagem Pocahontas, foi possível ver que ela e seu filme são bem representativos em relação à mulher, com todas as perguntas tendo respostas afirmativas e nenhuma resposta negativa (Quadro 09).

Quadro 09 - Análise de Representação Feminina – *Pocahontas*.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA		
Filme: Pocahontas	Diretor: Mike Gabriel e Eric Goldberg	
Personagem: Pocahontas	Ano: 1995	
01- O objetivo da personagem está claro?	(X) Sim	() Não
02- Possui uma personalidade definida?	(X) Sim	() Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?	(X) Sim	() Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?	(X) Sim	() Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?	(X) Sim	() Não
06- Ela comete erros?	(X) Sim	() Não
07- Há outras mulheres no filme?	(X) Sim	() Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?	(X) Sim	() Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?	(X) Sim	() Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?	(X) Sim	() Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

Pocahontas é uma personagem de personalidade bem definida **(2)**; ela é aventureira, curiosa, corajosa, com uma forte conexão com a natureza, sendo um espírito livre. A personalidade da personagem é retratada poucos momentos antes de ela surgir em cena. Quando seu pai, o chefe da tribo, chega a sua aldeia após uma batalha, ele pergunta onde está sua filha. Como resposta, o ancião diz: “Você conhece Pocahontas. Ela tem o espírito de sua mãe. Ela vai para onde o vento levar”. E, logo após esta fala, Pocahontas aparece pela primeira vez.

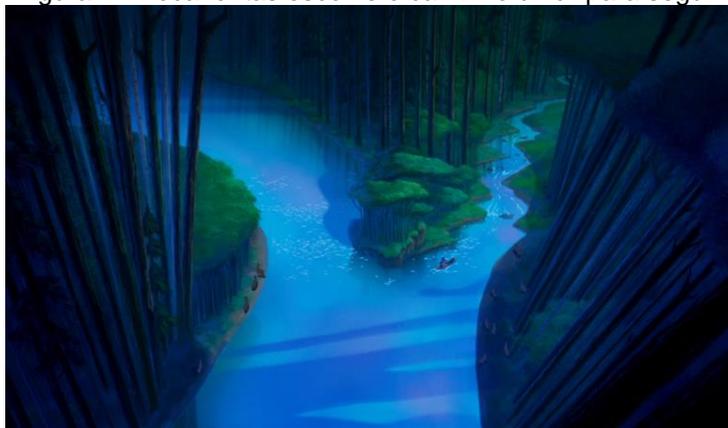
Pocahontas tem um sonho e busca, durante o filme, compreender este sonho e entender qual é o seu caminho **(1)**. É uma jovem à procura de entender o que ela deve fazer e quais escolhas tomar em sua vida, amadurecendo como pessoa no decorrer da narrativa.

Logo de início, o pai de Pocahontas, diz a ela que Kocoum, um grande guerreiro, pediu sua mão em casamento. Relutante, Pocahontas indaga o pai, mostrando que, talvez, não seja o caminho que ela queira e ele alega que este seria o caminho certo,

pois Kocoum é um homem leal e forte, que construirá uma boa casa e paredes. “Com ele, você estará segura”, finaliza o chefe da tribo, afirmando a ideia machista de que os homens são fortes e as mulheres precisariam de proteção. Entretanto, Pocahontas rompe com a ideia de que o “ideal masculino” seja desejado por todas as mulheres.

O pai de Pocahontas afirma que ela deveria seguir um caminho de ser como um rio, que é sereno e constante, ou seja, escolher o caminho mais fácil; está na hora dela assumir seu lugar no povo, que seria este de obedecer à tradição, casando-se com aquele que seu pai escolheu e construindo uma família. No entanto, Pocahontas, ao cantar a música “Depois do rio, o que vem?” (*Just Around the River Bend*, no original), vê o rio com outra simbologia. O rio, para ela, é mutável, não se dá para pisar duas vezes na mesma água, sempre correndo e em constante mutação. No meio da canção, ela se encontra em uma parte do rio que deve escolher entre seguir o caminho mais fácil ou seguir o caminho desafiador (Figura 7). O caminho mais fácil seria este de dar continuidade às tradições e, conseqüentemente, renunciar a seus sonhos, mas Pocahontas escolhe trilhar o caminho mais difícil, procurando seguir seus sonhos e desejos, sendo uma pessoa livre **(5)**.

Figura 7 - Pocahontas escolhe o caminho difícil para seguir.



Fonte: Fotograma do filme *Pocahontas*.

Quando John Smith aparece na nova terra, Pocahontas o admira e, curiosa, fica seguindo-o escondida, somente o observando, até que, em um momento, ele percebe que está sendo perseguido e se prepara para atirar, e este é o primeiro encontro entre os dois. Ele admira Pocahontas, provavelmente por sua beleza, então, não atira. Diferente do príncipe Felipe, de *A Bela Adormecida*, John Smith, ao vê-la, remove seu capacete, como um ato de respeito daquela época, e tenta se aproximar dela

lentamente. Ela, desconfiada, por não conhecê-lo, foge. Ele a segue e estende sua mão, pedindo permissão para tocá-la. E, assim, se dá o primeiro contato entre eles.

Também, diferente de *A Bela Adormecida*, os dois têm um tempo juntos para conhecer um ao outro, criando mais intimidade entre eles. Em um desses momentos, Pocahontas percebe que John Smith chama seu povo de “selvagem”, o que acaba a irritando e, com isso, ela tenta se afastar dele, como uma forma de reprovação a seus atos e pensamentos. Ela rebate, dizendo: “Você acha que as únicas pessoas que são pessoas, são as que falam como você e se parecem com você. [...] eu me pergunto se eu sou a selvagem, quando há tanta coisa que você não sabe”. John Smith acaba entendendo que Pocahontas não é somente uma mulher bonita, mas ela tem seus ideais, valores e conhecimentos **(4)**.

Com uma guerra eminente, o pai de Pocahontas diz para ela parar de fugir e ficar na aldeia, mas Pocahontas não o obedece e vai ao encontro de John. Infelizmente, com os erros de seus atos **(6)**, acaba acarretando a morte de Kocoum e John é condenado à morte.

No entanto, no final do filme, é Pocahontas quem acaba com a batalha **(10)**. Com seu ato de amor e coragem, ela impede que seu pai mate John, mostrando sabedoria e compaixão. Um ato de ódio só iria gerar mais ódio; desta forma, tanto os indígenas quanto os colonos compreendem suas palavras e não continuam com a guerra. “Minha filha fala com sabedoria que vai além de seus anos”, diz o chefe da aldeia, pai de Pocahontas.

Com ato de liderança e responsabilidade **(3)**, ela decide ficar com seu povo que, de acordo com ela, precisa dela, em vez de ir para a Inglaterra com a pessoa a quem ama. Pocahontas foi a primeira “Princesa Disney” que não teve seu “final feliz” clássico com seu amado, escolhendo sua vocação e seu povo, decidindo não ficar ao lado da pessoa amada; e este ato não foi imposto a dela, foi uma decisão própria.

Outro fator importante para o filme é que Pocahontas foi a primeira princesa a ter uma amiga, Nakoma **(8)**, que, apesar de aparecer pouco e ter poucas falas, é uma personagem bem elaborada, com sua personalidade e suas ações próprias que ajudam na trama do filme **(9)**. Além de Nakoma, o filme mostra outras mulheres que, apesar de serem componentes dramáticos, trabalham na aldeia **(7)**. O filme sugere, de relance, que essas mulheres têm suas funções, fazendo comida, colhendo milho, entre outras **(9)** (Figura 8).

Figura 8 - Mulheres da aldeia de Pocahontas trabalhando.



Fonte: Fotograma do filme *Pocahontas*.

3.3. Raya e o Último Dragão

Figura 9 - Raya.



Fonte: Fotograma do filme *Raya e o Último Dragão*.

Em um mundo de fantasia chamado Kumandra, humanos e dragões viviam em harmonia. No entanto, uma força maligna surgiu e começou a destruir o mundo e todos aqueles que ali viviam. A última dragão viva, Sisu, concentrou toda sua magia em uma joia que acabou com toda essa força maligna e desapareceu. Em vez de os humanos celebrarem a vitória e o sacrifício dos dragões, com sua ganância, se dividiram em cinco nações para tentar obter o poder dessa joia. Depois de 500 anos, a joia foi quebrada e as forças malignas surgiram novamente e começaram a destruir o mundo. Raya é a princesa e guerreira de Coração (Figura 9). Ela consegue encontrar a dragão Sisu e embarca em uma jornada cheia de perigos pelas cinco nações para juntar as peças da joia e reviver seu pai e seu povo. Com um ato de confiança, o mundo todo é salvo e Kumandra, com as cinco nações juntas, é restaurada (Quadro 10).

Quadro 10 - Análise de Representação Feminina - *Raya e o Último Dragão*.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA		
Filme: <i>Raya e o Último Dragão</i>	Diretor: Don Hall e Carlos López Estrada	
Personagem: Raya	Ano: 2021	
01- O objetivo da personagem está claro?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
02- Possui uma personalidade definida?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
06- Ela comete erros?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
07- Há outras mulheres no filme?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

Aos 12 anos, Raya já era uma guerreira e foi declarada, por seu pai, chefe da nação Coração e Guardiã da Joia do Dragão, como também Guardiã da Joia **(3)**. Para ter conseguido ser uma guardiã, através de um teste, ela precisou mostrar inteligência, agilidade e preparo como guerreira para proteger a joia. Em nenhum momento do filme toca-se na questão da beleza da personagem; na verdade, em nenhum momento se fala sobre isto **(4)**.

O pai tinha o intuito de reunir as cinco nações novamente, restaurando a Kumandra, e para isto, convidou as nações para sua terra, como forma de confiança e tentativa de aliança. Raya faz amizade com a princesa da nação Presa, Namaari. Confiando em Namaari, Raya mostra a ela a Joia do Dragão. No entanto, a princesa de Presa trai sua confiança e tenta roubar a joia para sua terra. Guerreiros das outras nações aparecem e uma luta para obter a joia começa, até que eles a quebram. Quando a joia é quebrada, as forças malignas surgem novamente e começam a destruir a Terra. Dentre as pessoas que viram pedras, está o pai de Raya. Com isso, achar o último dragão, Sisu, se torna o principal objetivo de Raya, além de conseguir todas as peças da joia para reviver seu pai **(1)**.

Um dos principais pontos da história é a personalidade de Raya. Apesar de sempre ser determinada e persistente, quando é traída, perde confiança nas pessoas e acaba se tornando uma pessoa pessimista que não acredita nos outros e na bondade; tudo que ela deseja é reviver o pai. No decorrer de sua aventura, ela aprende com Sisu a compaixão, a bondade e a confiar nas pessoas novamente **(2)**. O objetivo principal da personagem é o de reviver o pai, mas acaba se transformando em salvar toda a Terra.

Como uma guerreira solitária, Raya sempre agiu conforme bem entendesse. Com a conquista de novos aliados e com a companhia de Sisu, Raya agora adquire perspectivas de alguma circunstância: por exemplo, eles discutem como invadir Presa, cada um dando sua ideia de como tomar o local, e Raya estava disposta a ouvir. Mesmo assim, a decisão final é dela, ou seja, trata-se de uma personagem que tira suas próprias conclusões e age por conta própria **(5)**.

No entanto, ela não é “perfeita” como as princesas clássicas da Disney, pois comete erros. Já no início do filme, por ter mostrado onde estava a Joia do Dragão para uma pessoa que acabara de conhecer, teve um ato de imaturidade e ela mesma se culpa por este erro **(6)**. E, no final do filme, por não confiar em Namaari, ela faz com que a princesa de Presa dispare uma flecha em direção a Sisu.

Apesar desses erros, e por quase matar Namaari por vingança, ela muda de postura e resolve seguir os conselhos da dragão, de confiar nas pessoas. No final do filme, com todos contra Namaari, a princesa de Presa, Raya é a primeira a dar o primeiro passo para a confiança, dando sua metade da joia a Namaari e, assim, todos os outros também o fazem. Portanto, Raya, sozinha, não conseguiria alcançar seu objetivo, precisando ouvir os outros, aprender com as pessoas e a confiar nelas. Então, com um ato de confiança entre eles, o mundo é salvo **(10)**.

Este filme é repleto de representações femininas. Logo no início, quando Raya está descrevendo como são as pessoas de cada nação, todos mostram pelo menos uma mulher guerreira e, dentre as quatro nações citadas, duas são lideradas por mulheres **(7)** (Figura 10). Sem contar que a antagonista, Namaari, princesa e guerreira, é bem desenvolvida no filme, sendo uma figura feminina representativa. Ela é uma personagem que tem força e habilidade, inteligência, é respeitada por outros da sua terra, comete erros, tem seus ideais e valores **(9)**.

Apesar de o filme mostrar a intriga e a briga entre as duas princesas, no final, ocorre a reconciliação entre elas. A amizade e a confiança de Raya para com Namaari acabam salvando o mundo **(8)**.

Figura 10 - As quatro nações, Cauda, Garra, Coluna e Presa, respectivamente.



Fonte: Fotogramas do filme *Raya e o Último Dragão*.

4. GHIBLI

4.1. *Nausicaä do Vale do Vento*

Figura 11 - Nausicaä e sua raposa-esquilo Teto.



Fonte: Fotograma do filme *Nausicaä do Vale do Vento*.

O filme do estúdio Ghibli *Nausicaä do Vale do Vento* se passa mil anos depois de um evento apocalíptico, chamado Os Sete dias de Fogo, quando os seres humanos quase destruíram o planeta e a própria raça, acabando com quase todo o ecossistema. Como consequência, surgiu a floresta chamada de Mar Podre, uma floresta que emite toxina e veneno no ar que mata os humanos em 5 minutos. Nesta floresta, existem vários animais e insetos gigantes, e está se espalhando cada vez mais no mundo. Os humanos se dividiram e estão lutando pela sobrevivência e buscam a destruição do Mar Podre. Nausicaä (Figura 11) é a princesa de um pequeno vale chamado Vale do Vento. Com empatia às criaturas e plantas da floresta do Mar Podre, ela busca paz entre os homens e a natureza. Ela consegue, no fim, através de muito sacrifício e luta, entender o que de fato é o Mar Podre, e como a natureza e a humanidade podem viver em harmonia, trazendo paz entre as poucas nações sobreviventes; apresentando alternativas de sobrevivência e como obter o ar puro.

Já no início do filme, com a primeira aparição de Nausicaä, é possível perceber o quão habilidosa, inteligente e empática a personagem é **(2)**. Ela aparece explorando a floresta Mar Podre e, apesar de a floresta ser tóxica, é possível perceber o quanto ela acha a floresta incrível e bela. Ela parece estar confortável no local. Sem contar que logo que encontra uma casca de um Ohmu morto, uma das maiores criaturas da floresta, inteligentemente, ela consegue extrair um olho para os cidadãos de sua aldeia aproveitar – este olho é como um vidro, sendo que não é informado ao certo como os cidadãos iriam usá-lo, dando a entender que poderia ser utilizado para suas casas ou como arma. (Quadro 11).

Quadro 11 - Análise de Representação Feminina - *Nausicaä do Vale do Vento*.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA		
Filme: <i>Nausicaä do Vale do Vento</i>	Diretor: Hayao Miyazaki	
Personagem: Nausicaä	Ano: 1984	
01- O objetivo da personagem está claro?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
02- Possui uma personalidade definida?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
06- Ela comete erros?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
07- Há outras mulheres no filme?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

Tempos depois, ela escuta tiros e percebe que um dos Ohmu estaria com raiva e brigando com alguém. Logo, ela age para tentar ajudar a pessoa que está em apuros, mesmo sem saber quem é. Ela consegue acalmar Ohmu e trazê-lo de volta para a floresta, ou seja, além de encantada pelos animais e a floresta, ela sabe respeitá-los e entendê-los (Figura 12), sem contar a quão habilidosa é em seu planador/objeto voador.

Figura 12 - Nausicaä pisa em um inseto da floresta e pede desculpas.



Fonte: Fotograma do filme *Nausicaä do Vale do Vento*.

Ao chegar a sua aldeia, Nausicaä é bem recebida e percebe-se que é a princesa de lá. Ela é bem respeitada pelos aldeões, ao ponto de uma mulher da aldeia dizer que espera que seu filho, recém-nascido, seja como a princesa. Sem contar que eles pedem sempre a sua ajuda e que a opinião dela sempre prevalece. Eles a respeitam

por sua empatia, bondade, sua inteligência e habilidade **(4)**. Eles a chamam para quaisquer situações que requereriam a atitude de um chefe, desde arrumar algumas casas a tomar decisões em nome da aldeia **(3)**.

Um avião passa pela aldeia e cai, gerando as primeiras mortes do filme, sendo um deles o da princesa Lastel de Pejite. Este avião era da posse do império Torumekia. Logo, vieram os soldados desse império invadir a Vila do Vento. Com isso, o pai de Nausicaä, e chefe da vila, é assassinado. Nausicaä, com sua ira, mata muitos soldados de Torumekia, sendo este um dos erros que a personagem comete, se arrependendo, já que ela defende a vida e não quer ver mortes e sangue em nenhum lugar **(6)**. Ela diz para Yupa, um espadachim e homem temido e respeitado por muitos, enquanto chora: “Assustei-me comigo mesma. Não sei o que meu ódio pode me levar a fazer”.

Alteza Kushana, comandante da divisão da guarda de Torumekia, é a líder dos guerreiros desse império (Figura 13) **(7)**. Apesar de seus soldados a respeitarem, ela é temida por eles. É uma personagem bem elaborada, que conquista território na força bruta, pois é falado sobre seu passado, do seu medo e de sua personalidade **(9)**. Ela é uma mulher que criou intriga entre as duas nações, Torumeika e a Vila do Vento, e, conseqüentemente, vê Nausicaä como inimiga, mesmo que Nausicaä tenha salvado a vida dela **(8)**.

Figura 13 - Kushana, alteza e comandante do império Torumeika.



Fonte: Fotograma do filme *Nausicaä do Vale do Vento*.

Outro aspecto da princesa é ela ser extremamente inteligente **(3)** (Figura 14). Com as coletas e experimentos com plantas da floresta do Mar Podre, Nausicaä compreende que a floresta só emite gás tóxico porque a terra é tóxica. O objetivo dela com esses experimentos era compreender melhor a floresta e ser capaz de criar uma cura para os gases tóxicos e salvar seu pai que, agora, estava morto **(1)**. No entanto,

ela obtém outro objetivo durante o filme: o de salvar sua Vila e criar uma conciliação entre as civilizações e a floresta Mar Podre.

Figura 14 - Nausicaã em seu laboratório.



Fonte: Fotograma do filme *Nausicaã do Vale do Vento*.

No final do filme, Nausicaã consegue salvar a todos através do seu sacrifício, dando sua própria vida **(10)**. Ela luta durante todo o filme, buscando respostas e tentando ajudar os outros em prol da paz, procurando manter a floresta Mar Podre viva e sua vila intacta. Uma das lendas dizia que: “E o salvador vestirá uma roupa azul e pousará em um campo dourado”, que eles achavam ser um homem, mas que, ao final do filme, revela-se ser a princesa Nausicaã.

4.2. *Princesa Mononoke*

Figura 15 - Príncipe Ashitaka.



Fonte: Fotograma do filme *Princesa Mononoke*.

O filme *Princesa Mononoke* tem como personagem principal o Príncipe Ashitaka (Figura 15). Logo no início, ele é amaldiçoado por um *Tatarigami* – um deus da floresta que sucumbira ao ódio, se transformando em um deus da maldição –, tentando salvar sua vila. Com a vida em risco por causa dessa maldição, Ashitaka vai à busca de uma cura e de saber o que causou o ódio do *Tatarigami*, já que encontrou uma espécie de metal dentro do corpo dele. No caminho, Ashitaka chega a uma vila chamada Tataraba, governada por Lady Eboshi. Lá, descobre que esta vila é uma refinaria – fabricantes de ferro – e que eles estão destruindo a floresta para conseguir recursos para a fabricação. Além disso, Lady Eboshi admite que foi ela quem matou o deus Javali, o *Tatarigami* que atacou sua vila. Ashitaka conhece San, conhecida como Princesa Mononoke, uma moça que foi criada pelos deuses lobos da floresta. Ela luta pela floresta, animais e espíritos de lá, com a intenção de matar Lady Eboshi, causadora de todo o caos. O filme foca na batalha entre Princesa Mononoke e os espíritos da floresta contra Lady Eboshi e o povo da refinaria. No fim, Lady Eboshi consegue arrancar a cabeça do *Shishigami* – um animal-deus soberano da floresta –, causando muita morte e destruição total; cabendo a Ashitaka e Princesa Mononoke recuperarem a cabeça do deus e devolvê-lo, restaurando a paz na floresta.

Apesar de o filme ter como personagem principal um homem, há duas personagens femininas que movem a trama: Princesa Mononoke e Lady Eboshi (Figura 16). Dessa forma, serão analisadas as duas personagens juntas, já que as respostas para a Análise de Representação Feminina revelou-se a mesma (Quadro 12).

Figura 16 - Princesa Mononoke e Lady Eboshi, respectivamente.



Fonte: Fotograma do filme *Princesa Mononoke*.

Quadro 12 - Análise de Representação Feminina - *Princesa Mononoke*: San e Lady Eboshi.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA		
Filme: Princesa Mononoke	Diretor: Hayao Miyazaki	
Personagens: San (Princesa Mononoke) e Lady Eboshi	Ano: 1997	
01- O objetivo da personagem está claro?	(X) Sim	() Não
02- Possui uma personalidade definida?	(X) Sim	() Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?	(X) Sim	() Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?	(X) Sim	() Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?	(X) Sim	() Não
06- Ela comete erros?	(X) Sim	() Não
07- Há outras mulheres no filme?	(X) Sim	() Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?	(X) Sim	(X) Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?	(X) Sim	() Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?	(X) Sim	(X) Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

Ambas as personagens têm objetivos bem claros **(1)**. Enquanto Lady Eboshi gostaria de destruir os espíritos/deuses da floresta para poder ter mais recursos para sua refinaria, Princesa Mononoke queria livrar a floresta da maldade humana, com o objetivo principal de matar Lady Eboshi. Mononoke acreditava que, se matasse a líder da vila, os homens iriam parar de destruir a floresta, matar os animais e sairiam de lá. Já Lady Eboshi, no final do filme, foi mais gananciosa, decidindo ter a cabeça do *Shishigami* e entregá-la ao Imperador; conseqüentemente, não haveria mais guardiões na floresta para atrapalhá-la e ela iria receber do imperador proteção total para sua vila.

A personalidade das duas acaba sendo semelhante e, ao mesmo tempo, diferente em alguns aspectos **(2)**. Ambas são teimosas, dificilmente influenciadas pelas decisões de outros, são determinadas, fortes, habilidosas, persistentes e corajosas – Lady Eboshi não tem medo dos espíritos da floresta e Princesa Mononoke não tem medo da morte. No entanto, como aspectos opostos, Lady Eboshi é mais centrada e calculista, ela planeja antes de fazer algum movimento, com calma; enquanto a Princesa Mononoke é mais instintiva, feroz, com temperamento imprudente.

Lady Eboshi, como dito anteriormente, é a líder de sua vila; ela governa sua aldeia, tendo seu papel claramente definido **(3)**. San foi criada pela lobo-espírito Moro, pois seus pais verdadeiros a deixaram na floresta como isca para poderem fugir, e Moro, com pena, cuidou da criança como se fosse sua filha. Por isso, San não gosta dos humanos e não confia neles. Assim como sua mãe, San é uma protetora da

floresta, mesmo que isto não seja definitivamente aceito pelos seres da floresta, como os macacos e javalis, que ainda não confiam nela por ela ser humana **(3)**.

Referente à quarta pergunta **(4)**, é notável como os aldeões respeitam Lady Eboshi e suas decisões; ela deu lugar para aqueles homens, mulheres e leproso viverem dignamente. As mulheres seriam vendidas para bordeis, e os leprosos não eram vistos como humanos. A Princesa Mononoke é conhecida além da floresta *Shishigami*, por outros espíritos-guardiões, como a tão famosa filha de Moro, uma humana. E, dentre os homens, a “selvagem Princesa Mononoke”, reconhecida pela sua força, sua personalidade e seus ideais.

Lady Eboshi e a Princesa Mononoke são mulheres com seus ideais e valores bem definidos. Lady Eboshi, por exemplo, mesmo com os homens temendo alguma situação e falando para ela parar com algo, ela não se detém. Ela é convicta nas suas decisões e ninguém consegue mudar suas opiniões **(5)**. O mesmo se pode dizer sobre a Princesa Mononoke; um exemplo é quando ela decide ajudar os javalis, e sua mãe a deixa livremente trilhar seu próprio caminho.

No entanto, tanto Lady Eboshi quanto a Princesa Mononoke erram no filme. Princesa Mononoke, por ser impulsiva, acaba agindo imprudentemente em vários momentos, como quando invade a aldeia a fim de matar Lady Eboshi, sem pensar muito que estaria só ela contra toda uma aldeia armada **(6)**. Lady Eboshi, por ganância e orgulho, vai até o fim com seu objetivo principal, que é arrancar a cabeça do *Shishigami*. Ela consegue alcançar esse objetivo, mas isso gera consequências terríveis para ela: a floresta é destruída, mas sua refinaria também, além de perder muitos de seus homens **(6)**.

Tanto Lady Eboshi quanto Princesa Mononoke conseguem, em parte, alcançar seus objetivos. Lady Eboshi destrói o *Shishigami* sozinha, o que realmente acarreta a destruição da floresta, mas logo a floresta é restaurada por Ashitaka e Princesa Mononoke **(10)**.

Ashitaka pede ajuda a San para poderem devolver a cabeça do *Shishigami* e restaurar o espírito da floresta, mas o espírito realmente morre; no entanto, uma nova floresta é restaurada no lugar. Por isso, seu objetivo é realizado parcialmente, pois ela não conseguiu salvar a floresta em que vivia, mas ajudou a ter uma nova floresta, além de ter conseguido alcançar o objetivo junto com Ashitaka, e não sozinha **(10)**.

Apesar de Lady Eboshi e a Princesa Mononoke terem uma relação de rivais, há outras figuras femininas no filme com outro tipo de relação **(7)**. No caso de Mononoke, ela tem sua mãe, que, apesar de ser lobo e guardiã da floresta, ainda é uma figura

feminina harmoniosa que Mononoke tem **(8)**. E as mulheres de Lady Eboshi, que sempre estão ali em prol da líder, trabalhando, lutando e sempre gratas a Eboshi **(9)** (Figura 17).

Figura 17 - Mulheres trabalhando na refinaria e defendendo a vila com armamento.



Fonte: Fotograma do filme *Princesa Mononoke*.

4.3. *Aya e a Bruxa*

Figura 18 - Aya.



Fonte: Fotograma do filme *Aya e a Bruxa*.

O filme conta a história de uma menina chamada Aya (Figura 18), que é deixada em um orfanato desde seu nascimento. Lá, ela consegue tudo o que deseja, não querendo ser adotada, mas seu destino é diferente. Um dia, uma mulher assustadora, junto com um homem alto e misterioso, a adotam. Chegando a casa, descobre que a mulher, Bella Yaga, é uma bruxa, e que o homem, Mandrake, é um ser cheio de magia e misterioso que não se deve perturbar. Ela foi adotada para ser auxiliar da bruxa, o que deixa Aya insatisfeita, se sentindo escrava. Aya tenta várias formas de conquistar a bruxa e Mandrake, a fim de ter o que quiser. No final, Aya consegue atingir seu objetivo, sendo paparicada por todos da casa (Quadro 13).

Quadro 13 - Análise de Representação Feminina - *Aya e a Bruxa*.

ANÁLISE DE REPRESENTAÇÃO FEMININA		
Filme: <i>Aya e a Bruxa</i>	Diretor: Goro Miyazaki	
Personagens: Aya	Ano: 2020	
01- O objetivo da personagem está claro?	(X) Sim	() Não
02- Possui uma personalidade definida?	(X) Sim	() Não
03- Ela tem uma especialidade/trabalho?	(X) Sim	() Não
04- Ela é elogiada/conhecida por outros aspectos além da beleza?	(X) Sim	() Não
05- Ela age para seus próprios interesses/ideais?	(X) Sim	() Não
06- Ela comete erros?	(X) Sim	() Não
07- Há outras mulheres no filme?	(X) Sim	() Não
08- A relação da personagem com essas mulheres é harmônica?	(X) Sim	(X) Não
09- Essas mulheres são bem elaboradas?	(X) Sim	() Não
10- Conseguiu alcançar seu objetivo final sozinha?	(X) Sim	() Não

Fonte: Composição elaborada pela autora.

Aya é uma criança curiosa, energética, inteligente, espertinha e “sapecá”, que consegue conquistar os outros a fazerem o que ela deseja, desde a Inspetora do orfanato até Mandrake. Ela finge ser uma menininha inocente, mas, na verdade, tudo que ela faz é planejado e com a intenção de conseguir algo em troca. Além disso, é uma personagem muito destemida. Apesar de todas as crianças terem medo de Bella Yaga e de Mandrake, Aya os encara como um desafio, sem medo deles e do que podem fazer **(2)**.

Após ser adotada, Aya tem como objetivo conquistar Bella Yaga e Mandrake **(1)**, pois ela estava servindo somente para ajudar a bruxa em seus afazeres **(3)**. Aya desejava mais: aprender magia, mas a bruxa não queria ensiná-la, e Mandrake não queria ser incomodado.

O gato Thomas, gato da bruxa, ajuda Aya a conseguir a fazer feitiços e poções, na tentativa de os dois ficarem imunes a feitiços da bruxa. Ele acaba se abrindo com Aya, pois se sentiu confortável com ela, considerando-a inteligente e habilidosa o suficiente para conseguir preparar as poções, sendo uma bruxinha **(4)**.

Mesmo ela sendo uma garotinha que busca influenciar os outros a fazerem o que ela sempre quer, ela ainda respeita e é obediente. Todas as coisas que a bruxa pede para ela fazer, ela faz, mesmo não gostando **(5)**. Ainda que obedecendo, ela faz o que bem entende, como, por exemplo, por estar estressada com as ordens de Bella Yaba, quando precisava fazer pão frito para Mandrake, propositalmente, Aya queima

os pães para justamente Mandrake perder a paciência. Ela sabia da consequência e, mesmo assim, o fez.

Ela comete vários erros, mas que não a prejudicam diretamente. Na verdade, ela é tão esperta, que consegue contornar as situações; ou seja, ela comete erros conscientemente **(6)**. Como no exemplo citado, mesmo o erro sendo dela, Mandrake briga com a bruxa e não com ela. Ainda no orfanato, quando reclamam sobre a festa de fantasmas para a inspetora, ela toma a iniciativa de dar esta festa como forma (inocente) de despedida para quem fosse adotado no dia seguinte, fazendo com que a inspetora sentisse compaixão e deixasse Aya impune.

A relação de Aya com a bruxa Bella Yaba começa com intriga, pois Aya só queria aprender magia e não ser auxiliar da bruxa. A briga delas se intensifica quando Aya consegue fazer com que Mandrake fique bravo com a Bruxa **(8)**.

Bella Yaba (Figura 19) é uma bruxa bem desenvolvida como Aya. Ela tem todo o aspecto de bruxa má, sendo ranzinza, mandona, de cara fechada e brava. O filme também revela o passado de Yaba, mostrando sua relação com a bruxa do início – mãe de Aya **(7)** –, o que a fazia feliz e o que rompeu com a banda que ela tinha. Além disso, Mandrake a chama de bruxa talentosa e uma ótima baterista **(9)**. No fim, com Aya a conquistando, ela abre seu coração e mostra não ser uma bruxa totalmente má.

Figura 19 – Bella Yaga.



Fonte: Fotografia do filme *Aya e a Bruxa*.

Aya conquista todos da casa, até mesmo os demônios servos de Mandrake, conseguindo ordená-los. Ao fim, ela se torna uma garotinha paparicada até mesmo pelos seres mais poderosos daquele mundo **(10)**.

5. AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS NA DISNEY E GHIBLI

Com a realização das breves análises feitas nos capítulos anteriores, sobre a representatividade feminina em filmes escolhidos de cada estúdio, tornou-se possível entender em quais aspectos se aproximam e em quais se diferenciam.

Iniciando com *A Bela Adormecida* (1959), o filme representativo do Ponto Inicial da Disney – e, de acordo com Fernanda Breder (2015), a última princesa da “era clássica” – representa a mulher no contexto sociocultural da época.

As princesas da chamada era clássica – Branca de Neve, Cinderela e Aurora – são personagens com o reflexo da “mulher ideal” propagada até o começo do século XX na sociedade (BREDER, 2015). São as princesas mais delicadas, “perfeitas”, belas, e que estão à procura de um príncipe encantado que a salvem para viverem “felizes para sempre”.

Branca de Neve, por exemplo, retrata a mulher dona de casa, responsável pelos afazeres domésticos que, para a animação, deveria ser feito com prazer, ideia sujeita às mulheres antes da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), já que as mulheres ainda não tinham outro papel na sociedade que não o de ser esposa, mãe e dona de casa. Para o filme *Cinderela* e *A Bela Adormecida*, no entanto, as tarefas de casa são consideradas terríveis afazeres, algo que não lhes agrada. No caso de *A Bela Adormecida*, nem se fala sobre Aurora limpar a casa, mas, sim, suas tias – as três boas fadas. E elas realmente não gostam e nem conseguem fazer os deveres que seriam “naturais” da mulher, de acordo com a sociedade. Elas só conseguem fazer as tarefas através de magia, refletindo a época em que *A Bela Adormecida* foi produzido. “A vassoura e o esfregão agindo sozinhos é de certa forma uma paródia para a ‘magia’ dos eletrodomésticos, que, na época, começavam a penetrar em grande escala dentro dos lares de classe média” (GOMES, 2000 *apud* BREDER, 2015).

Apesar disso, o filme *A Bela Adormecida* traz consigo a questão de escolha dos jovens, homens e mulheres. Antes dos anos 1950, dificilmente os jovens poderiam escolher livremente com quem ficar, sem antes passar pelos pais; o casamento era algo de família e precisaria da aprovação dos pais. O príncipe Felipe se revolta com o casamento arranjado pelo pai e luta por sua amada que, coincidentemente, era a moça que seu pai tinha escolhido. Além disso, mesmo trazendo esta questão das escolhas dos jovens, Aurora continuou obedecendo às ordens que lhe foram dadas e, por isto,

não negou o casamento arranjado; ela não lutou contra o casamento, como o príncipe Felipe o fez.

Mesmo tendo as três boas fadas como positivas representações femininas, elas não são levadas a sério pela Disney e nem pelo público. A Disney divulga a imagem de Aurora e não as das três fadas. A questão de elas não fazerem bem os deveres domésticos, por exemplo, é considerado como um momento cômico na animação e não algo a se pensar em respeito às mulheres. Outro aspecto que também não é levado em conta é que, sem elas, Aurora não seria salva. Como dito, aponta-se o príncipe Felipe como o salvador da princesa e nem se mencionam os feitos das três boas fadas que, como visto anteriormente, têm ações fundamentais para toda a trama do filme.

Já com o primeiro filme do estúdio Ghibli, pode-se notar a diferença entre a representatividade feminina, comparando com as do Ponto Inicial da Disney. Primeiramente, já difere muito dos ideais socioculturais da sociedade japonesa. A história da sociedade nipônica é conhecida pela sua desigualdade de gênero. Com séculos de domínio da sociedade feudal pela classe guerreira, a sociedade criou ideais e valores de que os homens detêm a supremacia e o poder, enquanto o papel da mulher se fixou em um molde rígido de um círculo familiar (HANE, 1988 *apud* HORTA, 2018). Esse pensamento ainda se mantém em vários aspectos na sociedade japonesa a respeito da mulher.

Sob o forte sistema patriarcal que prevaleceu no Japão pré-guerra, as mulheres eram geralmente consideradas seres inferiores, e de acordo com a lei, esposas eram tratadas como menores. Filhas praticamente não poderiam dizer nada a respeito de com quem elas iriam se casar e não tinham nenhum direito legal à propriedade da família; seus interesses foram totalmente subordinados aos dos homens (HANE, 1982 *apud* HORTA, 2018).

Essa situação começou a mudar um pouco com a abertura ao Ocidente e suas novidades, que aconteceu somente na era Meiji (1868-1912). Com o cinema chegando ao Japão, as japonesas se admiravam pelas atrizes hollywoodianas e começaram a se interessar pelo consumo de roupas e cosméticos, buscando formas de lazer e entretenimento, saindo da esfera doméstica que era imposta pela sociedade.

Além da era Meiji ser consolidada em “boa esposa e mãe sábia” a respeito das mulheres, até mesmo pós-guerra (1945-1975), existiam leis que ainda incentivavam as mulheres a não trabalhar e a continuar com os afazeres domésticos. As leis diziam que

se a mulher que trabalhasse ganhasse certa quantia anual, ela perderia várias isenções, como o direito à aposentadoria, ao seguro de saúde, e outros, além de retirar o salário família do marido (HORTA, 2018).

[...] as leis compelem barreiras entre as mulheres e a independência econômica, já que as donas de casa são privilegiadas e em contrapartida a mulher trabalhadora deve controlar constantemente seus ganhos para que não extrapolem o teto salarial permitido, o que muitas vezes as fazem optar por conseguir um emprego somente em período parcial (HORTA, 2018).

Apesar de todo esse aspecto enraizado sobre a mulher na sociedade japonesa, já no primeiro filme do estúdio Ghibli, concebe-se a quebra do padrão esperado nas animações referentes à figura feminina. *Nausicaä do Vale do Vento* é um filme com vários aspectos de representações femininas positivas. A protagonista é totalmente independente, ativa, buscando seus próprios interesses, demonstrando-se inteligente, corajosa, hábil; e em nenhum momento se fala sobre estereótipos de “boa esposa” e “boa mãe”. O filme já mostra aspectos que serão constantemente visíveis na maioria dos filmes do estúdio Ghibli, abarcando a representatividade feminina, a questão da natureza, além de espíritos/seres mágicos e aviões/máquinas voadoras.

Não é só a protagonista, como em *Nausicaä*, que desempenha papel diferente do esperado; até mesmo antagonistas e componentes dramáticos são positivamente representados nos filmes. A antagonista de *Nausicaä*, por exemplo, é a líder de um exército; ela detém o poder entre os homens. Extremamente diferente do estúdio Disney, que ainda mantinha em suas animações ideais e valores impostos sobre a mulher na sociedade.

A Bela Adormecida tendo sido produzido no ano de 1959 e *Nausicaä do Vale do Vento* em 1984, com uma diferença de 25 anos, pode-se dizer que o filme do estúdio Ghibli não tenha tanta influência da sociedade, aparentemente menos machista e patriarcal do que à época em que *A Bela Adormecida* foi produzido.

No entanto, vale ressaltar que a questão dos direitos femininos e o papel da mulher na sociedade nipônica ainda sejam bastante difíceis, justamente por esse enraizamento do ideal da mulher ser inferior ao do homem, devendo ser “boa esposa” e “mãe sábia”. Um exemplo é a luta recente, em 2019, das mulheres na busca de poder

trabalhar sem salto alto¹³ e de usar óculos de grau¹⁴. Na sociedade japonesa, as mulheres são obrigadas a trabalhar de salto alto e não podem usar óculos de grau em algumas empresas, pois afirmam que seria o mais “adequado” para as mulheres. Portanto, se, recentemente, as mulheres japonesas ainda lutam pelos seus direitos de usar óculos para poderem enxergar, por exemplo, o que dirá na sociedade japonesa nos anos de 1984!

Para o Ponto Médio, foram analisados filmes lançados quase na mesma época e que são, na sua trama, bem semelhantes; para a Disney, o filme *Pocahontas*, e para Ghibli, o filme *Princesa Mononoke*. Ambos os filmes tratam sobre dois lados: um lado da luta pela floresta e seu povo e, do outro, pelo desmatamento e ganância humana.

A análise de *Pocahontas* representa os filmes da era rebelde do estúdio Disney (1989-1998) – classificada por Fernanda Breder (2015). Essa era é marcada pelas princesas que buscam se rebelar e ir atrás de seus próprios interesses. Ariel (de *A Pequena Sereia*, de 1989), por exemplo, se interessa pelo mundo humano; Bela (de *A Bela e a Fera*, de 1991) quer “mais que o interior”; Jasmine (de *Aladdin*, de 1992), recusa a se casar por obrigação; Pocahontas quer conhecer seu caminho; e Mulan (do filme homônimo, de 1998) quer salvar seu país.

As princesas clássicas agora não seriam mais atraídas pelo público, já que é uma época de rebeldia, de Madonna e Michael Jackson, surgimento da era da informação, da criação da Apple e da Microsoft (BREDER, 2015). Por isso, as princesas também precisariam ser diferentes das clássicas. Elas enfrentam mais adversidade em seus filmes. No entanto, apesar de serem princesas que lutam mais por si próprias e seus interesses, todas acabam com um par romântico, sem exceção. Até mesmo Mulan, que se vestiu de homem a fim de ir para guerra, mostra interesse romântico pelo capitão Shang.

Mulan pode ser uma jovem mulher independente, forte e com vontade própria, mas a recompensa definitiva por sua bravura vem na forma de conquistar o belo filho de um general. [...] Disney nos lembra, na conclusão do filme, que Mulan é apenas uma garota em busca de um homem (GIROUX, 1999 *apud* BREDER, 2015).

¹³ Disponível em: <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/06/03/japonesas-se-mobilizam-contr-obrigatoriedade-do-salto-alto-no-trabalho.ghtml>> - acesso em 25 de junho de 2022.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-50354608>> - acesso em 25 de junho de 2022.

No entanto, isso não é algo exatamente ruim. Ser “*pro-girls*” não é ser “*anti-boys*”, não quer dizer que para se ter uma representação feminina positiva não se possa ter um casal romântico. Na realidade, este é um ponto positivo, pois uma mulher pode ser forte, independente e, ainda assim, ser feminina e se apaixonar.

O filme *Pocahontas* traz consigo a primeira princesa a se recusar a viver ao lado do seu amado, preferindo ficar na aldeia, guiando seu povo – um ato de responsabilidade, um ato de uma líder. Porém, este ato acontece somente no final, pois, durante o filme, Pocahontas parece agir erroneamente só para poder ver John, seu amado. Com uma eminente guerra, o pai e chefe da tribo de Pocahontas fala para ela não sair da tribo e, mesmo assim, ela o desobedece, pois sua vontade de conhecer o desconhecido é mais forte do que a responsabilidade.

Apesar da questão do desmatamento estar ligada nas duas animações – *Pocahontas* e *Princesa Mononoke* –, em *Pocahontas*, parece que é um pouco deixada de lado, principalmente, pela princesa. Seu pai e sua tribo percebem que os homens desconhecidos são destruidores, mas, no início, eles somente observam os homens brancos de longe. Somente quando uma pessoa de sua tribo sofre um ataque dos homens brancos, que eles de fato os declaram como sendo pessoas perigosas e buscam combatê-los. Pocahontas, por outro lado, como ensina sobre a natureza para um homem branco – John Smith –, acredita que os homens não são tão ruins assim e que deve haver um caminho melhor para resolver esta situação.

Em *Princesa Mononoke*, a questão do desmatamento é extremamente importante para o filme. Mononoke, por ter sido criada pelos lobos-espíritos da floresta, não espera conhecer os homens e nem entender qual o motivo que os levam a fazer isso; ela não confia neles, por isso, ela tenta matar a líder dos homens ferozmente. Ela só avança em modo de ataque, na linha de frente. A única coisa que ela tenta deter são os javalis-espíritos da floresta; eles querem atacar os homens pelo ocorrido, mas, preocupada com os javalis não sobreviverem, ela fala para eles não irem. No entanto, como a decisão deles não muda, ela opta por lutar lado a lado, na linha de frente, pela sua floresta e os que nela habitam.

Mononoke também tem seu par romântico, apesar de não haver de fato algo que comprove isto. Com Ashitaka, Mononoke perde sua postura de ferocidade, abaixando sua guarda. Esta é uma consequência de todo o desenvolvimento relacional das duas personagens durante o filme, quando ela percebe que ele realmente respeita a

natureza e é um homem de coração bom, que até o *Shishigami* o curou, fazendo assim, com que ela se abra para ele e mostre seu verdadeiro sentimento.

O final é muito semelhante nos filmes, enquanto, no final de *Pocahontas*, John Smith aceita que Pocahontas deseja ficar com sua tribo, no final de *Princesa Mononoke*, Ashitaka aceita que San continue vivendo com seus irmãos lobos na floresta.

Um fator importante a se destacar entre os dois filmes é que, em *Pocahontas*, apesar de ser a primeira princesa Disney a ter uma amiga e as mulheres da aldeia terem suas funções, não existe outra mulher que de fato avance na linha de frente. Por exemplo, as mulheres da aldeia não vão à guerra, somente os homens. Pode-se dizer que isto acontece, pois o filme foi inspirado em uma história real. E como se trata de um filme que se passa em 1607, conforme a época, a mulher não teria outro papel se não o de cuidar dos afazeres de seu lar.

No entanto, o filme *Princesa Mononoke* foi espelhado também em uma época existente do Japão, a era *Muromachi* (1392-1573). Nessa época, a questão do desmatamento era muito grande, já que “constituiu os primeiros passos na criação do comércio moderno, do transporte e do desenvolvimento urbano” (CAVALARO, 2006 *apud* HORTA, 2016). Uma época de samurais e guerreiros, em que a mulher tinha um papel secundário. Na realidade, a partir dessa era, as mulheres que já eram inferiorizadas pela sociedade foram rebaixadas cada vez mais em sua importância. Antes, o marido era quem se mudava para a casa da mulher (ao lado de seu pai); no entanto, depois dessa era, a mulher que deveria se mudar para o lado de seu marido, tendo ele a total posse sobre ela.

Contudo, mesmo que as mulheres fossem criadas assim naquela época, Miyazaki não colocou isso no filme, fazendo extremamente o contrário. Ele decidiu colocar o fator do desenvolvimento urbano em seu filme, com samurais, guerreiros e o desmatamento, todos os fatores que realmente existiram na era *Muromachi*, mas ele não representou a mulher como era na época. Ele colocou uma mulher como a líder de um dos mais poderosos exércitos e uma mulher combatendo o desmatamento. Não só isso, como ele representou as mulheres que eram vendidas para bordéis trabalhando e tendo outra opção de vida, uma vida mais digna e onde eram felizes.

O filme *Raya e o Último Dragão* não apresenta aspectos negativos em relação à representação feminina. Este filme, configurando o Ponto Atual, mostra como a representação feminina na Disney mudou. As princesas dessa classificação, que, para

Breder (2015), em sua maioria, estão categorizadas como “as princesas contemporâneas”, buscaram quebrar as tradições que as outras princesas traziam consigo, como, por exemplo, em *Frozen*, quando Elsa proíbe sua irmã Anna de se casar com alguém que acabara de conhecer; ou Tiana (de *A Princesa e o Sapo*, de 2009), que, apesar de ter um sonho empreendedor de ter um restaurante, reafirma que não basta sonhar, tendo que se esforçar para realizá-lo.

Portanto, os filmes mais atuais da Disney vêm tentando quebrar os ideais machistas e estereotipados a respeito da figura feminina, assim como o reflexo da própria luta das mulheres da sociedade atual. Merida (de *Valente*, de 2012), por exemplo, foge totalmente do estereótipo clássico de “Princesas Disney”: não é delicada, não busca por um amor romântico, comete erros e não se preocupa com sua aparência.

É como se Mulan tivesse começado a trilhar o caminho da mulher que questiona sua posição na sociedade e Merida surgisse como a mulher que não precisa mais fingir ser um homem para conseguir ir à luta, se impor, ter credibilidade (BREDER, 2015, p. 57).

No entanto, apesar de figuras femininas extremamente poderosas, como no filme *Raya e o Último Dragão*, Raya não entrou para a lista de “Princesas Disney”, não gerou retorno financeiro suficiente, sendo um dos filmes que, provavelmente, entraria na lista de “Princesas Esquecidas”.

E *Aya e a Bruxa*, apesar de não ter sido produzido por Hayao Miyazaki – embora dirigido por seu filho – continua com os aspectos de representação feminina bem evidentes. Apesar de o filme ser protagonizado por uma criança, ela é muito bem desenvolvida. O objetivo dela, por si só, que é conseguir o que quiser, mostra a imaturidade (por ser uma criança) e, ao mesmo tempo, a independência feminina de desejar o que quiser.

Dessa forma, outro aspecto interessante do estúdio Ghibli, diferentemente do Disney, é que não há somente jovens-adultas como protagonistas. Vários filmes têm seu protagonismo por crianças-adolescentes femininas, como *Meu Amigo Totoro* (1988), *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), e até mesmo o filme vencedor do Oscar de Melhor Animação de 2003, *A Viagem de Chihiro* (2001). Os filmes de protagonismo feminino do estúdio Disney, em sua maioria, são de jovens-adultas. No entanto, a Disney também fez um filme com positiva representação feminina, fora do aspecto “Princesas Disney”, sendo protagonizado por uma criança: *Lilo & Stitch* (2002).

Além das protagonistas, outra representação feminina muito evidente na Disney são suas vilãs. A Rainha Má, de *A Branca de Neve*; a madrasta e suas filhas, de *Cinderela*; Malévola, de *A Bela Adormecida*; Úrsula, de *A Pequena Sereia*; e Gothel, de *Enrolados*, entre outras, são personagens totalmente más, movidas, geralmente, por inveja ou a vontade de vingança. Já as antagonistas do estúdio Ghibli não são totalmente más, por isso, não é possível considerá-las exatamente como “vilãs”. A antagonista de *Nausicaä*, por exemplo, é tida como vilã para o povo da Vila do Vento, mas é como uma heroína para seu povo de Torumekia. A antagonista de *Princesa Mononoke*, Lady Eboshi, é a causadora do caos e tida como “vilã” aos olhos dos espíritos da floresta e por San, mas é vista como “bondosa, carinhosa e amável” pelas mulheres e homens da refinaria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do curto tempo para realização e aprofundamento deste trabalho, foi possível, através de algumas “Princesas Disney” e de obras de Hayao Miyazaki, compreender alguns aspectos da representatividade feminina dos estúdios Disney e Ghibli, levando em conta alguns fatores socioculturais.

O estúdio Disney, por exemplo, reproduz em seus filmes um espelhamento da sociedade, ou seja, como a sociedade evoluiu em relação ao papel feminino, e a representatividade feminina produzida pelo estúdio também acompanhou esta evolução. Desde Branca de Neve, que representava a mulher dona de casa de 1937, até Raya, de 2021, uma guerreira independente que busca salvar o mundo.

Em contrapartida, apesar de viver em uma sociedade ainda extremamente machista, que tem como consumo *animês* e *mangás ecchis*, o estúdio Ghibli, mais especificamente nas obras de Hayao Miyazaki, busca não seguir o padrão comportamental e de representatividade da sociedade japonesa, fugindo do modelo feminino padrão da mídia nipônica ou mesmo da sociedade ocidental. Por isso, desde o início do estúdio Ghibli, a representatividade feminina se mantém coesa até hoje, com mulheres fortes, independentes e conquistadoras. Além disso, o estúdio busca representar mulheres de várias idades e de papéis diversificados, como guerreiras, faxineiras, mães, bruxas, entre outros.

Cabe ponderar que Hayao Miyazaki, como um verdadeiro autor, tem uma preocupação e uma proposta muito mais autoral do que mercadológica, atentando-se em atender mais a seu senso artístico e estético e sua visão particular de mundo do que exatamente à indústria cinematográfica - embora seja um homem, mas com sensibilidade para se desvencilhar dos estereótipos impostos. Os estúdios Disney, talvez, por não contar, ainda, com uma representatividade feminina numerosa também por trás das câmeras (já que seu corpo executivo é predominantemente masculino), parece se preocupar mais com questões de mercado do que exatamente com as questões referentes à representatividade - o que caberia ser investigado com maior profundidade numa outra pesquisa possível.

Como resultado, o modelo proposto de Análise de Representatividade Feminina ajudou a realização das análises, facilitando a percepção de alguns aspectos que tornam as personagens bem escritas e desenvolvidas (ou não) em seus filmes, além de

ter encurtado o tempo que levaria para analisar um filme sem uma metodologia específica.

No entanto, esta análise gira em torno somente de alguns aspectos da representação feminina, num corpus reduzido. Portanto, através deste trabalho, outras pesquisas poderiam se desdobrar a respeito da representatividade feminina nesses e em outros estúdios, como, por exemplo, buscar analisar a aparência das personagens, quais as idades das personagens, ou mesmo uma análise mais quantitativa – quantas personagens têm mãe; quantas personagens possuem amigas; quantas personagens são negras, entre vários outros aspectos, que poderiam aprofundar o estudo sobre representatividade.

Além disso, o recorte realizado neste trabalho é bem pequeno perante o número de produções dos estúdios Disney e Ghibli. O estúdio Disney, por exemplo, possui vários outros filmes fora do contexto “Princesas Disney” possíveis de análise em relação a representações femininas, como *O Corcoda de Notre Drame* (1996), *Lilo & Stitch* (2002), dentre outros; como o próprio filme *Raya e o Último Dragão*, que, mesmo não sendo um filme bem-sucedido para a Disney, apresenta vários aspectos pertinentes quanto à representatividade feminina. Da mesma forma que, para o estúdio Ghibli, há vários outros filmes produzidos por outros diretores, podendo ser analisados a fim de confirmar ou não o fato de as representações femininas do estúdio diferir do padrão feminino imposto pela sociedade.

Por fim, apesar da evolução do papel feminino na sociedade, ainda existe uma grande falta relacionada à representação das mulheres em filmes e animações. Por isso, é necessário o constante debate, pesquisas e a conscientização na área do entretenimento, seja ele via internet, cinema, quadrinhos ou jogos, sobre as representações femininas que podem impactar e influenciar a imagem da mulher na sociedade.

Espera-se que, a partir deste trabalho, com um ainda incipiente recorte das representações femininas dos estúdios Disney e Ghibli, artistas e produtores de conteúdo se conscientizem cada vez mais de que suas obras podem influenciar a sociedade, e por isto, devem manter os olhos críticos, buscando não ser um espelho da própria sociedade, e sim, ir a favor de seus próprios princípios e valores, assim como o diretor Miyazaki, buscando sair dos estereótipos e preconceitos a respeito da imagem da mulher.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Débora Mini; ANDRADE, Ana Lúcia (orientadora). **O protagonismo feminino em filmes de animação dos estúdios Disney**. 2016. 51f. Monografia (Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais) – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

ALVES, Érika. A Bela Adormecida: uma análise da representação das tensões americanas da década de 1950 no filme da Disney. **Medievalis**, online, v. 3, nº. 1, 8 de set. 2014. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/medievalis/article/view/44243>> - acesso em 22 de julho de 2022.

AZEVEDO, Augusto. Empoderamento: o que significa esse termo?. **Politize**, 2019. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/empoderamento-o-que-significa-esse-termo/>> - acesso em 04 de julho de 2022.

BANKS, Marcus. **Dados visuais para pesquisa qualitativa**. Coleção Pesquisa Qualitativa. Porto Alegre. Artmed, 2009.

BREDER, Fernanda Cabanez; COSTA, Cristiane (orientadora). **Feminismo e príncipes encantados: a representação feminina nos filmes de princesa da Disney**. 2013 (Monografia de Graduação em Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/4022/3/FBreder.pdf>> - acesso em 09 de maio de 2022.

BREDER, Fernanda. **Feminismo e príncipes encantados**. Rio de Janeiro: E-galáxia, 2015.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5ª. ed. revisada e atualizada. Rio de Janeiro: ROCCO, 2000.

DISNEY FANDOM. *In*: **WIKIPEDIA, a enciclopédia livre**. Disponível em: <https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Disney_Princesa> - acesso em 15 de maio de 2022.

DISNEY PRINCESAS. *In*: **WIKIPEDIA, a enciclopédia livre**. Disponível em: <https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Princesas_Ajudantes> - acesso em 15 de maio de 2022.

FILMOGRAFIA. Studio Ghibli. Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/filmografia/>> - acesso em 01 de maio 2022.

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno. Lisa, Ponyo e Yubaba: três representações de Hayao Miyazaki que contestam a construção da memória feminina japonesa. *In*: **COMUNICON - Congresso Internacional em Comunicação e Consumo**, 7º encontro, 2018, São Paulo. Anais [...] São Paulo: 2018, p 1-12. Disponível em: <http://anais-comunicon.espm.br/GTs/GTPOS/GT7/GT07_HORTA.pdf> - acesso em 01 de maio de 2022.

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno. Questões Sobre a Modernidade e a Representação Feminina no Filme Princesa Mononoke. *In*: **Intercom – Sociedade Brasileira de**

Estudos Interdisciplinares da Comunicação, v. 39, 2016, São Paulo. Anais [...] São Paulo: 2016, p 1-12. Disponível em:
<<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0556-1.pdf>> - acesso em 01 de julho de 2022.

LIMA, Mônica; ARAÚJO, Guilherme (Orientador). **A representação feminina nas obras de Miyazaki: estudo de caso do filme *Princesa Mononoke***. 2019. 82f. Monografia (Curso de Sistemas e Mídias Digitais) - Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em:
<https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/55966/3/2019_tcc_mmlima.pdf> - acesso em 02 de maio de 2022.

MAYER, Carolina Aires. **O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica**. 2018, p. 17-51. Dissertação. Natal: UFRN, 2018. Disponível em:<<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/24753>> - acesso em 05 de maio de 2022.

OHE, A.P.T.; DINIS, N. Representações sobre personagens femininos no filme de animação *Meu Malvado Favorito 2*. 2021. In: **Hachetetepé: Revista Científica em Educación y Comunicación**, nº 22, p. 1-14, 2021. Disponível em:
<<https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i22.1202>> - acesso em 01 de maio de 2022.

SILVA, Ellen Fernanda Gomes. O impacto e a influência da mídia sobre a produção da subjetividade. In: **Encontro Nacional da ABRAPSO – Associação Brasileira de Psicologia Social**, 15, 2009, Maceió. Anais [...] Maceió: 2009, p. 1-6. Disponível em:
<http://abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/447.%20o%20impacto%20e%20a%20influ%C4ncia%20da%20m%C3Ddia.pdf> - acesso em 03 de maio de 2022.

SILVA, Evandro. Por que Anna e Elsa, de *Frozen*, não são oficialmente princesas da Disney? In: **Legião dos Heróis**, novembro de 2021. Disponível em:
<<https://www.legiaodosherois.com.br/2021/princesas-disney-anna-elsa-frozen.html>> - acesso em 15 de maio de 2022.

SILVA, Jéssica et al. A influência da mídia na construção do feminino: o caso “bela, recatada e do lar”. 2016. In: **Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, Caruaru-PE, nº 18, p. 1-12, 2016. Disponível em:
<<https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1123-1.pdf>> - acesso em 01 de maio 2022.

SILVA, R. Um ano depois do início da pandemia, plataformas de streaming contabilizam ganhos. In: **Forbes Brasil**, 20 de março de 2021. Disponível em:
<<https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>> - acesso em 05 de maio de 2022.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamentos e métodos**. 2ª ed. Porto Alegre-RS: Bookman, 2001.

ANEXO

FILMOGRAFIA DISNEY CITADA (em ordem cronológica):

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

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

A Bela Adormecida (Sleeping Beauty). Direção: Clyde Geronimi. Walt Disney Pictures, 1959. 75 min., cor.

A Pequena Sereia (The Little Mermaid). Direção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 1989. 83 min., cor.

A Bela e a Fera (The Beauty and the Beast). Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Walt Disney Pictures, 1991. 84 min., cor.

Aladdin. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 1992. 90 min., cor.

O Corcunda de Notre Dame (The Hunchback of Notre Dame). Direção: Kirk Wise e Gary Trousdale. Walt Disney Pictures, 1996. 91 min., cor.

Pocahontas. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Walt Disney Pictures, 1995. 81 min., cor.

Mulan. Direção: Tony Bancroft e Barry Cook. Walt Disney Pictures, 1998. 88 min., cor.

Lilo & Stitch. Direção: Dean DeBlois e Chris Sanders. Walt Disney Pictures, 2002. 85 min., cor.

A Princesa e o Sapo (The Princess and the Frog). Direção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 2009. 97 min., cor.

Enrolados (Tangled). Direção: Byron Howard e Nathan Greno. Walt Disney Pictures, 2010. 100 min., cor.

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

Frozen: uma Aventura Congelante (Frozen). Direção: Chris Buck, Jennifer Lee. Walt Disney Pictures, 2013. 109 min., cor.

Moana. Direção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 2016. 107 min., cor.

Raya e o Último Dragão (Raya and the Last Dragon). Direção: Don Hall, Carlos López Estrada. Walt Disney Pictures, 2021. 107 min., cor.

FILMOGRAFIA GHIBLI CITADA (em ordem cronológica):

Nausicaã do Vale do Vento (Kaze no Tani no Naushika). Direção: Hayao Miyazaki. Nibariki & Tokuma Shoten, 1984. 117 min., cor.

O Serviço de Entregas de Kiki (Majo no Takkyûbin). Direção: Hayao Miyazaki. Studio Ghibli, 1989. 103 min., cor.

Princesa Mononoke (Mononoke-Hime). Direção: Hayao Miyazaki. Studio Ghibli, 1997. 134 min., cor.

A Viagem de Chihiro (Sento Chihiro no Kamikakushi). Direção: Hayao Miyazaki. Studio Ghibli, 2001. 125 min., cor.

Aya e a Bruxa (Ayato Majo). Direção: Gôro Miyazaki. Studio Ghibli. 2020. 82 min., cor.