

PRINCESAS DISNEY - UMA ANÁLISE DA REPRESENTATIVIDADE FEMININA EM *WiFi Ralph: Quebrando a Internet*

Thalysson Maya Souza do Carmo

Marília Lyra Bergamo

RESUMO:

Este artigo propõe analisar cenas do filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018), em que, pela primeira vez, o estúdio Walt Disney reúne praticamente todas as suas princesas em um mesmo ambiente, interagindo entre si. As cenas apresentam, por meio da comédia, algumas críticas sobre o que é ser uma “princesa da Disney”. Sendo assim, esta análise propõe uma reflexão mais profunda sobre as questões de gênero ainda presentes na franquia “Disney Princesas”, com base no ponto de vista da escritora Ana Catarina Pereira (2013), que questiona se o olhar do espectador, sendo predominantemente masculino, pode apresentar características distintas quando mediado por uma mulher.

Palavras-chaves: Personagens; Princesa; Disney; Feminismo; Representatividade; *WiFi Ralph*.

1 INTRODUÇÃO

Ao compararmos as princesas da Disney mais recentes com as mais antigas, mudanças pelas quais passaram, ao longo dos tempos, levam a refletir a ressignificação dos seus papéis na sociedade, partindo de onde eram representadas como vítimas, domésticas e indefesas, até chegarmos hoje, representadas como as heroínas de seus próprios filmes.

A nova animação dos estúdios Walt Disney *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (*Ralph Breaks the Internet*), dirigido por Rich Moore e Phil Johnston, lançada em 2018, sequência de *Detona Ralph* (*Wreck-It Ralph*, 2012), apresenta-nos algo inusitado feito pela primeira vez pelo estúdio. Há duas cenas que chamam a atenção: na primeira, tem-se todas as princesas oficiais do estúdio e algumas personagens femininas de sucesso, porém não consideradas princesas, reunidas em um mesmo ambiente interagindo entre si; na segunda, as mesmas se unem em um ato heróico para salvar o personagem principal do filme, Ralph.

Antes disso, para contextualizar, Ralph e Vanellope são dois personagens de jogos de fliperama. No filme, o universo em que vivem é retratado sob a visão dos personagens, retratando como seria o mundo físico dentro dos jogos eletrônicos e a interação dos jogos

antigos com os da atualidade. Ralph tem a posição de vilão em seu jogo, “Conserta Félix Jr”, e para conseguir algum reconhecimento dos outros habitantes, decide sair em busca de uma “medalha de herói”, que ele acredita que provará seu valor. Desse modo, ele acaba entrando no jogo de corrida “Sugar Rush” e conhece a personagem Vanellope, a qual possui gosto pelo automobilismo e é rejeitada em seu jogo pelos outros habitantes por apresentar falhas em sua programação. A amizade entre os dois nasce de forma inusitada no primeiro filme, baseada em suas posições renegadas junto a uma mensagem sobre autoaceitação.

A amizade entre os dois personagens é o tema principal abordado na sequência. Após o jogo de Vanellope ser danificado, os personagens embarcam em uma aventura dentro da internet em busca do único volante que salvará o jogo da menina de ser desativado permanentemente. A internet é uma aquisição recente no fliperama em que vivem e, no filme, é representada fisicamente como uma grande cidade, na qual sites famosos, como Google, Twitter e Facebook, são mostrados como prédios gigantes. Acontecimentos levam Vanellope a viajar a um lugar onde estão reunidos vários personagens da Disney, uma representação física do site oficial da Disney, Oh my Disney.com, onde a personagem encontra desde personagens clássicos da Disney até lançamentos mais recentes.

Neste momento do filme, ocorre a primeira das duas cenas previamente assinaladas. Esta possui, aproximadamente, 4 minutos de duração e começa quando Vanellope invade o camarim das princesas Disney, onde algumas personagens do estúdio de animação estão reunidas, desde sua primeira princesa, Branca de Neve, de 1937, até seu lançamento mais recente, Moana, de 2016. O que chama atenção de imediato nesse momento é a reação de todas as personagens ao perceberem a presença de alguém no ambiente privado delas: mesmo as mais antigas criações do estúdio, ao se defender, demonstram aspectos que podem ser considerados agressivos. Princesas como Aurora, Cinderela e Bela que, de acordo com seus filmes e características, talvez não tivessem certa atitude.

A cena pode ser vista, em parte, apenas como uma piada em cima dos acontecimentos perturbadores comuns às histórias de muitas das princesas e que parecem contribuir para sua classificação como tais, visto que ela não se aprofunda em nenhuma das questões trazida pelas próprias personagens no filme. Entretanto, Vanellope parece sutilmente guiar a interpretação desejada por parte do espectador com suas reações de choque e preocupação àquilo que muitos poderiam considerar como partes normalizadas e naturais das histórias em questão.

As princesas Disney são personagens influenciadoras na formação de muitas crianças. É preciso ressaltar a importância desse tipo de adaptação na representação dessas personagens. Hoje em dia, não basta apenas colocar a figura feminina como protagonista do

filme, o feminismo exige a representação de mulheres independentes, fortes, de lugares diferentes e etnias diferentes, “tão livres quanto os homens, por mais loucas, burras, delirantes, malvestidas, gordas, retrógradas, preguiçosas e presunçosas que sejam” (MORAN, 2012, p. 68). Apesar da criação de novas princesas e tendo em vista que a cena utiliza acontecimentos após os “felizes para sempre”, ainda assim é possível identificar alguns padrões que não são modificados.

2 ORIGEM DAS PRINCESAS

Em 1937, o estúdio Walt Disney lançou sua primeira princesa, a Branca de Neve, no filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs - EUA*). Com o sucesso do seu primeiro longa de animação, o estúdio vem apostando em sua franquia “Princesas”. As histórias das princesas Disney são em maioria, baseadas em contos de fadas criados para validar a condição de mulheres em vulnerabilidade (Figura 1). Ao longo dos lançamentos, com a exigência de uma melhor representatividade feminina nas produções, pode ser perceptível a tentativa do estúdio de adequar as personagens femininas à realidade atual de seus lançamentos. “Nestas produções cinematográficas, a representação social de cada princesa revela os anseios da mulher de sua época, refletindo o papel desta na sociedade” (AGUIAR; BARROS, 2015, p. 13).

Nesse cenário, os filmes de animação voltados para as crianças (e baseados em contos de fadas), assim como a escola, transmitem (por meio da intertextualidade, principalmente) aos pequenos cinéfilos, normas, valores e significados. Talvez por isso, seja preciso um olhar mais criterioso em relação ao discurso empregado acerca de formas e concepções do que é ser mulher e homem na sociedade e, em consequência, se estabelecem as relações sociais entre os sujeitos. (JUNGES 2011, p. 14 apud AGUIAR; BARROS, 2015, p. 3).

Figura 1 - Branca de Neve e Cinderela fazendo serviços domésticos



Fonte: Filmes *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Cinderela* (1950) respectivamente.

Segundo Pereira (2013), dentre as teorias feministas que rodeiam as produções e estudos cinematográficos, algumas questões têm sido levantadas, “nomeadamente no que diz respeito à exigência de uma maior representatividade feminina no mundo da realização e produção cinematográficas” (PEREIRA, 2013, p. 77). A autora questiona se o olhar do espectador sendo predominantemente masculino, sugerido por Laura Mulvey (1989), possa apresentar características distintas quando mediado por uma mulher. “Poderá a arte, ao contrário dos anjos, ter sexo? Existirá, neste sentido, uma ‘estética feminina’” (PEREIRA, 2013, p. 77).

As primeiras protagonistas das animações cinematográficas da Disney são baseadas em contos de fadas criados por autores masculinos. *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), baseada na personagem do conto de fadas *Schneewittchen* (1817 entre 1822), dos Irmãos Grimm. *Cinderela* (1950), baseada na versão mais conhecida da personagem em *Cendrillon* (1697) e *A Bela Adormecida* (1959) vagamente baseada no conto *La Belle au bois dormant* (1697), ambas as histórias criadas por Charles Perrault. *A Pequena Sereia* (1989) uma releitura vaga do conto dinamarquês *Den Lille Havfrue* (1837), de Hans Christian Andersen.

Pereira (2013) também apresenta o ponto de vista da escritora Sylvia Bovenschen (1976), que afirma que “a imagem da mulher ligada à receptividade e à sensibilidade é tão utópica quanto a sua distanciação de comportamentos agressivos ou competitivos” (PEREIRA, 2013, p. 79). Bovenschen também pontua “que, se por um lado a arte tem sido sobretudo produzida por homens, também foram estes que estabeleceram os padrões de avaliação da mesma” (PEREIRA, 2013, p. 80). Na opinião de Bovenschen, “é importante reconhecer o terrível efeito causado pela deformação cultural e histórica na supramencionada subjetividade feminina” (in PEREIRA, 2013, p. 80), em que questiona: “Poderão as mulheres ‘ser apenas mulheres’, reduzidas ao elemento Ser?” (BOVENSCHEN, 1976, p. 119).

A produção de *A Bela e a Fera* (1991) é baseada no conto de fadas francês, *La Belle et La Bête* (1756), escrito pela autora Madame Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont e é a primeira história produzida que tem como base para sua releitura um conto escrito por uma mulher. Bela é uma personagem que, além de suas características semelhantes às princesas criadas antes dela, como a beleza e a sensibilidade, tem em suas qualidades marcantes sua inteligência e gosto pela leitura. Apesar de ser a primeira história a mostrar uma personagem feminina que quebra os paradigmas de submissão da mulher, por vezes o relacionamento retratado na história pode ser considerado abusivo pelos espectadores.

Para algumas pessoas, a história trata de um relacionamento abusivo e o romance entre a Bela e a Fera seria possível devido à Bela ter desenvolvido uma síndrome de Estocolmo¹ em relação à fera. Segundo as críticas, o relacionamento entre ambos partiria de uma enganosa noção de amor romântico e transmitiria uma mensagem perigosa, que levaria meninas a normalizarem situações de abuso moral em seus relacionamentos quando adultas, dizendo a elas que o amor seria capaz de modificar uma pessoa abusiva. (ARRUDA, 2017).

Tal pensamento poderia ser reforçado pela própria personagem neste objeto de análise. No momento em que está questionando Vanellope, a personagem Bela a pergunta-lhe se teria sido raptada ou feita de serva. Embora possuam a intenção de entreter com algo fantástico e fora da realidade para o público infantil, o próprio gênero literário em que as princesas são baseadas parece ter enraizado os estereótipos femininos. “... no trato do feminino e do masculino, a relação entre contos de fada e gênero é conflituosa e pode ser determinante na formação de estereótipos sobre o ‘ser princesa’” (AGUIAR, 2015, p. 2).

A coautora do filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018), Pamela Ribon, foi uma das principais responsáveis pela criação da cena: “Há muita coisa acontecendo e você pensa sobre o que estão dizendo, porquê estão dizendo e para quem estão dizendo” Ribon, em entrevista para o canal do YouTube, *The Geekly Show* (2019, tradução nossa), ao ser questionada sobre o que a inspirou a criar a cena, Pamela questiona se o estúdio Walt Disney estaria pronto para criticar a si mesmo dessa forma e, ao trabalhar em *Moana* (2016), pode perceber várias mudanças. *Moana*, dentre as personagens da cena, é a que possui o lançamento cinematográfico mais recente pela Disney. O enredo é desvinculado das histórias de amor verdadeiro, evidenciando um grande contraste com as antigas produções, tanto que em dado momento *Moana* nega ser uma princesa.

“Não depende de mim, eu sou apenas uma pessoa trabalhando nisso, não é o meu filme. Então, eu posso tentar contribuir com o que tenho a oferecer sendo feminista, escritora, mãe e uma garota que cresceu não necessariamente me sentindo como uma princesa Disney...” (RIBON, 2019, tradução nossa).

Ribon não foi a única mulher a ter grande influência na cena. A escritora afirma que todas as dubladoras dos filmes originais, com exceção de *Branca de Neve* (1937) que foi representada pela própria Ribon, foram consultadas para ajudar a entender como as princesas se comportariam no ambiente proposto para encaixar as personagens da melhor forma na cena, além de nomes como Ami Thompson, diretora de arte do filme, e Kira Lehtomaki, Head

¹A síndrome de Estocolmo é um estado psicológico apresentado por alguém que foi vítima de um sequestro e criou laços afetivos com seu sequestrador.

de animação da Disney. Segundo Lauretis (1985), no artigo de Pereira (2013), a autora afirma:

O feminismo não inventou apenas novas estratégias ou criou novos textos, mas, mais importante, concebeu um novo sujeito social, as mulheres: como oradoras, escritoras, leitoras espectadoras, consumidoras e produtoras de modelos culturais (LAURETIS, 1985, p. 185 apud PEREIRA, 2013, p. 83).

A franquia de “Detona Ralph” já apresenta em seu enredo um diferencial nas questões de gênero, pois os filmes instigam os espectadores a repensarem essas questões por meio do contraste entre as personalidades e características dos seus personagens masculinos e femininos. Isto pode ser visto, no primeiro filme, com os personagens Félix Jr, o herói do jogo “Conserta Félix Jr”, calmo e bondoso, e a personagem Sergeant Calhoun, uma personagem autoritária, bastante corajosa e mal-humorada.

No segundo filme, o contraste é evidenciado entre os personagens Ralph e Vanellope: Ralph se torna mais sentimental e dependente da amizade de Vanellope enquanto que a menina se torna mais independente e madura. Também foram inseridas duas novas personagens femininas com destaques importantes. Uma delas é Shank, a personagem principal do jogo de corrida violento “Corrida do Caos”. A jovem é independente e possui gosto pelo automobilismo, assim como Vanellope; a personagem foi pensada para ser uma inspiração feminina para a menina, fazendo o papel de mãe ou de uma irmã mais velha, aconselhando a garota em suas decisões importantes. A outra personagem é Yesss, o algoritmo responsável pelo site “BzzzzTube”, a qual auxilia Ralph e Vanellope em sua navegação na internet e é a representação da mulher de negócios, bem-sucedida e dona de uma grande empresa.

Ribon também afirma na entrevista que uma de suas inspirações para a cena veio ao se perguntar se Vanellope seria uma princesa da Disney. A personalidade de Vanellope não apenas contrasta com as das princesas clássicas do estúdio como a mesma demonstra uma pequena repulsa ao se deparar em um ambiente com princesas e personagens de desenho animado, agindo como se fossem algo infantil para ela.

3 ELA É UMA PRINCESA

É revelado no final de *Detona Ralph* (2012) que a personagem Vanellope não é um *glitch*², mas sim a princesa protagonista do seu jogo. Entretanto, isso não é suficiente para torná-la uma princesa oficial do estúdio. A cena analisada possui a presença de 14 personagens femininas que são consideradas princesas, das quais onze são princesas oficiais do estúdio Disney, sendo elas: 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) e Merida (*Valente*, 2012).

O primeiro trecho ironiza o que classificaria as personagens femininas como princesas através do enredo de seus filmes, mas esse requisito não se enquadra em algumas personagens presentes na cena, como Mulan e Moana. Sendo que nem todas as personagens presentes na cena são consideradas princesas oficiais do estúdio, o requisito principal para a escolha destas são as questões mercadológicas das produções. Merida é uma personagem criada pelo estúdio Pixar antes de ser comprado pela Disney; o filme *Valente* teve sucesso na bilheteria e, assim que a produção passou a fazer parte dos estúdios Disney, a personagem foi considerada princesa oficial. A cena utiliza deste fato como sátira ao fazer com que as outras personagens não consigam entender sua linguagem, visto que ela veio de outro estúdio. A personagem Vanellope não é uma princesa oficial do estúdio, mas sua personalidade original fez tanto sucesso que a sequência de *Detona Ralph*, traz a personagem como protagonista do filme junto com o personagem Ralph. Anna e Elsa (*Frozen: Uma Aventura Congelante*, 2013) também não são consideradas oficiais, pois fizeram tanto sucesso mundialmente que foi mais lucrativo manter as personagens em uma franquia separada das demais. Porém, mesmo não sendo consideradas oficiais, participam da cena. Moana (*Moana*, 2017) também não entra na lista oficial, apesar de ser conhecida como princesa, e mesmo possuindo alguns requisitos semelhantes ao que é falado na cena, participa pelo grande sucesso que sua história conquistou nas bilheterias de cinema. Algumas personagens da Disney com personalidades fortes e critérios semelhantes não foram introduzidas, como Kida (*Atlantis: O Reino Perdido*, 2001) e Mégara (*Hércules*, 1997), talvez por não terem sido sucesso de bilheteria como as demais.

² Termo em inglês que pode ser traduzido para: falha técnica, erro, pane ou anomalia. No filme é utilizado pelos outros habitantes do jogo "Sugar Rush" como apelido ofensivo para Vanellope.

Devemos levar em consideração o contexto em que as personagens foram incluídas. Após Ralph e Vanellope terem acesso à internet, descrita por Phil Johnston, um dos diretores do filme, como uma grande cidade com milhares de departamentos diferentes, ao se aventurarem nela, uma série de acontecimentos leva Vanellope ao portal de notícias e informações da Disney, *Oh my Disney.com*, onde a personagem encontra uma usuária interagindo em um quiz³ para saber qual Princesa Disney seria sua melhor amiga. A usuária está prestes a responder à seguinte pergunta: “Meus amigos me descreveriam como:”; e as seguintes opções, “Inteligente, Engraçada, Gentil e Corajosa”⁴. Ao escolher a opção gentil, o quiz apresenta a personagem Branca de Neve como melhor opção.

O trecho pode trazer consigo uma interpretação dentro da realidade atual em que apesar de ser uma produção antiga, a história e a imagem da personagem Branca de Neve ainda é muito consumida atualmente; portanto, trazendo consigo estereótipos que podem ser vistos como referência para o feminino. “Nesse caso, elas não estão consumindo somente um produto, mas sim toda uma rede de representações que ensina como as meninas devem ser, agir e pensar” (NUNES, 2008, p.85).

Vanellope está no site da Disney carregando um anúncio ilegal que leva os usuários a acessarem um link, o que ajudaria ela e Ralph a conseguirem seu volante. Após ser flagrada pelos seguranças do local, uma referência aos clones da franquia “Star Wars” (1977), para se esconder Vanellope invade uma espécie de camarim onde as princesas estão reunidas (Figura 2). Algumas personagens aparecem fazendo referência a acontecimentos dos seus filmes: Ariel (*A Pequena Sereia*, 1989) está penteando seus cabelos com um garfo da mesma forma que penteia no jantar com o príncipe; Aurora (*A Bela Adormecida*, 1959) aparentemente está tirando um cochilo; Rapunzel (*Enrolados*, 2010) está pintando as paredes, como fazia quando estava presa na torre.

³Jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação sobre determinado assunto.

⁴(Tradução nossa). Versão Original: “My friends would describe me as: Smart, Funny, Kind and Brave.”

Figura 2 - Vanellope encontra as princesas.



Fonte: Filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018).

A forma como as princesas reagem ao perceberem a intrusão da personagem traz a primeira impressão de que possui algo diferente em suas personalidades. Cinderela (1950) quebra seu famoso e precioso sapatinho de cristal para deixar o vidro com uma ponta afiada, tornando o objeto ameaçador (Figura 2). Jasmine (*Aladdin*, 1992) é a primeira princesa da Disney a ter uma etnia e personalidade diferente das suas anteriores. Na cena, ela é mostrada segurando sugestivamente a lâmpada mágica, como se estivesse segurando uma arma (Figura 3). Também temos personagens já conhecidas e criadas com o intuito de não seguir o padrão antigo das princesas, como Pocahontas (1995), Mulan (1998), Mérida (*Valente* 2012). A ação mostra o contraste da docilidade que remete as princesas à agressividade presente na maioria nos personagens masculinos.

Figura 3 - Princesas ameaçam Vanellope.



Fonte: Filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018).

Quando ameaçada pelas princesas, para se defender, Vanellope afirma que também é uma princesa. Dito isso, as personagens questionam-lhe sobre qual tipo de princesa ela é. As questões usadas pelas personagens mostram aspectos específicos de suas histórias, Branca de Neve pergunta se a menina foi envenenada, Tiana e Aurora se ela foi amaldiçoada. Ao afirmar que as pessoas acreditam que seus problemas foram resolvidos após o surgimento de uma presença masculina em sua vida, Vanellope passa a ser considerada uma “princesa de verdade” pelas outras personagens.

É possível perceber, através das perguntas utilizadas pelas personagens, que o padrão de acontecimentos em suas histórias as coloca quase sempre em posição de inferioridade ou perigo. “A ideia de passividade feminina, apontada por Ortner (1996) em relação à posição das heroínas-vítimas dos contos de fadas encontra, na prática, uma apropriação que se destaca pela complexidade das interações sociais das personagens” (ODININO, 2014, p. 116-125). Ortner afirma:

No conto feminino mais comum, a heroína se casa no final. Mas, se tiver sido ativa no conto (e às vezes mesmo se não tiver sido), tem invariavelmente de passar por várias provações severas antes de merecer casar-se com o príncipe ou com qualquer homem. Essas provações de profunda passividade e/ou total inatividade, assim como práticas de humildade e subordinação. (ORTNER, 2006, p. 60-61 apud ODININO, 2014, p. 116-125).

A ressignificação das personagens não acontece somente nas suas personalidades, mas também em suas caracterizações. Após se convencerem de que Vanellope é uma princesa, as personagens questionam as suas vestimentas, mostrando grande agrado, Cinderela decide criar algo parecido para elas. Após uma elipse⁵, as personagens estão vestidas com roupas simples, camisetas, calças e moletons (Figura 4). Cinderela questiona “- Então isso é amor?”, e depois ovaciona Vanellope como a “Rainha do Conforto”. Essa fala, por mais simples que possa parecer vem de uma personagem com um dos contos mais populares com a temática de amor verdadeiro, em que nesse momento a personagem encontra o amor não pelo sexo oposto, mas por algo que a deixe confortável.

⁵Termo técnico de linguagem audiovisual, usado para indicar a supressão de um intervalo temporal e/ou espacial, que fica subentendido.

Figura 4 - Princesas vestidas com o estilo de Vanellope.



Fonte: Filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018).

A cena deixa em aberto ao espectador algumas interpretações: ao mesmo tempo em que as personagens parecem agir com as mesmas características de seus filmes, outras vezes parecem estar cientes de terem participado de uma produção cinematográfica e dentro do contexto do filme não tiveram apenas uma evolução na caracterização, mas um amadurecimento de suas personalidades. Podemos dizer que as conquistas do feminismo influenciaram os estúdios Disney a criar enredos com novas representações e identidades, como *A Princesa e o Sapo* (2009), *Enrolados* (2010), *Valente* (2012) e *Frozen – Uma Aventura Congelante* (2013), em que as personagens femininas são desvinculadas da ideia de que precisam de uma figura masculina. O filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018) trouxe ao estúdio a oportunidade de refletir essas mudanças nas suas princesas mais antigas que ainda podem influenciar as relações sociais entre as crianças. A interação entre Vanellope e as Princesas ocorre como uma forma de troca de valores, entre os mais antigos e os mais atuais filmes da Disney: independentemente da idade que apresenta, a menina influencia as personagens indiretamente, quebrando seus padrões de elegância, enquanto que as personagens a aconselham sobre como descobrir o que mais deseja.

4 ATO HERÓICO

Na segunda aparição das princesas, temos todas as personagens realizando um ato heróico para salvar o personagem Ralph. Ao perceber que Ralph está caindo de uma altura muito grande, Rapunzel diz: “- É um grande e musculoso homem necessitando ser salvo!”. Mais uma vez o filme utiliza a ironia para criticar o estereótipo de mulher indefesa que é carregado com o “ser princesa”. As princesas em conjunto iniciam, então, o ato para salvar o personagem. Na cena temos todas as princesas contribuindo de alguma forma para resgatar o

personagem masculino, mesmo as personagens que não possuem nenhuma aptidão com armas, como Mérida; em artes marciais, como Mulan, ou mágica, como Elsa e Moana.

Em seu artigo, em que analisa o desenho animado das *Meninas Super Poderosas*, Odicino (2014) apresenta pontos importantes na personalidade das personagens que trazem contrastes evidentes entre a suposta fragilidade feminina, comparada às vezes às princesas de contos de fadas e à força, agressividade masculina, dos famosos super-heróis. “O desenho animado em questão busca irromper em alguma medida a cristalizada, limitada e estereotipada representação atribuída, enquanto construção histórico-social, à personagem feminina.” (ODININO, 2014, p.116-125). Como mostrado na cena, princesas remetem a ideia de que precisam de uma figura masculina para salvá-las. Além de colocar estas personagens no clímax final do filme ironizando algo que seria comum acontecer com elas, o ato retira as personagens do âmbito que as caracteriza como apenas vítimas de suas histórias, tornando-as as heroínas do filme. A fim de reforçar ainda mais tal arquétipo, ao ser salvo pelas princesas Ralph termina a cena desacordado, usando o vestido de Branca de Neve. A personagem Tiana (*A Princesa e o Sapo*, 2009), para acordar Ralph com um beijo, usa o sapo que, de acordo com a narrativa do seu filme, se trata do Príncipe Naveen amaldiçoado. Portanto temos um beijo entre dois personagens masculinos na franquia, uma ousadia sutil. Apesar de possuir alguns estereótipos presentes em personagens masculinos grandes e fortes, como agressividade e imaturidade, Ralph em nenhum momento demonstra alguma aversão a ter sido beijado por um personagem masculino ou por estar vestido com roupas femininas (Figura 5).

Figura 5 - Ralph com o vestido de Branca de Neve



Fonte: Filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018).

As sequências utilizam do humor para criticar o que as princesas outrora foram e as tornam uma representação feminina mais realista. As personagens antigas não precisaram abandonar completamente as suas identidades, deixarem de ser delicadas e femininas como nos seus filmes originais, para se tornarem as heroínas do filme. “Uma junção de características costumeiramente contraditórias revela uma construção complexa e positivada da imagem feminina que tem encontrado suas bases comuns, de estereotípa e reconhecimento na difusa imagem da super-heroína” (ODININO, 2014, p. 116-125).

Entretanto, ao compararmos, lado a lado, as personagens que foram escolhidas para a cena é ainda mais evidente as questões étnicas e estéticas. Dentre as 14 mulheres, apenas quatro possuem a etnia negra ou o tom de pele mais retinto. Nas primeiras divulgações do filme, o design da princesa Tiana (*A Princesa e o Sapo*, 2009), sofreu severas críticas do público, em maioria de mulheres negras, por parecer mais clara. A atriz e dubladora original da personagem, Anika Noni Rose, fez um pronunciamento sobre as críticas por meio de sua conta no Instagram: “Neste verão, novas imagens foram liberadas onde ela parece diferente, com a pele mais clara e traços mais finos. Eu fiquei tão surpresa quanto os meus fãs”, escreveu Anika. Similarmente, mesmo tendo sido redesenhadas por serem criadas em técnicas diferentes de animação, todas as princesas possuem o mesmo modelo corporal e a magreza dita como padrão de beleza, o que na franquia fica ainda mais explícito.

5 RELEITURA DOS CONTOS DE FADAS

Não é a primeira vez que se produz releituras de contos de fadas e novas formas de pensar a personalidade e caracterização das princesas. A Disney possui uma série de animação, *Clube do Mickey* (2001), que reúne todos os clássicos do estúdio em um mesmo ambiente, apresentando os personagens como convidados de uma casa de show, dentre eles as princesas também. Entretanto, não há grande foco no enredo ou qualquer registro de interação grande como a em *Detona Ralph*.

No longa metragem *Shrek 2* (2004), produzido pela DreamWorks Animation, também temos uma ressignificação dos contos de fadas mais populares e uma abordagem cômica das questões de gênero presentes nas histórias das princesas. No filme, temos a aparição de princesas como Branca de Neve, Cinderela, Bela Adormecida e Rapunzel (Figura 6). Ao compararmos as cenas de *Shrek 2* com as de *WiFi Ralph*, podemos perceber que elas possuem o mesmo intuito de satirizar a construção dos estereótipos presentes nas princesas, tirando as

personagens femininas da posição de vítima e brincando com o imaginário do espectador sobre acontecimentos após o “felizes para sempre”.

Figura 6 - Aparência das princesas em *Shrek 2*.



Fonte: Filme *Shrek 2* (2004)

É possível que a cena de *Detona Ralph* tenha uma relevância maior quando se trata de influenciar as relações infantis, por manter uma estética visual mais conhecida e consumida pelo público, além de tirar as personagens de padrões comportamentais que instituem a elegância. “As meninas se identificam com suas personagens preferidas no que se refere tanto a aspectos físicos e estéticos (roupas, acessórios, beleza corporal) quanto a maneiras de ser e de agir...” (NUNES, 2008, p.66). A cultura visual mais consumida dentro do tema princesa são as personagens da Disney; quando se trata de recriar em cima de algo já muito conhecido, características marcantes que encantaram o público muitas vezes são mantidas: *A Pequena Sereia*, por exemplo, é mais reconhecida pelo tom vermelho de seus cabelos, algo criado pela Disney, mas também reproduzido rapidamente em um trecho de *Shrek 2*.

É por meio da percepção visual que o espectador apresenta seus desejos de consumo, no caso a imagem das princesas expostas o tempo inteiro em mídias impressas como jornais, revistas, mochilas e cadernos. Esse desejo de aquisição quando o espectador se encanta com o que é mostrado na tela garante o sucesso de bilheteria e perpetua a imagem no imaginário do espectador.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa surgiu a partir do questionamento sobre o que levaria os estúdios Walt Disney a criar uma cena onde mudaria a personalidade das suas princesas antigas. Com isto, ao compararmos o que é mostrado sobre as personagens, em *WiFi Ralph* (2018), com o enredo apresentado em seus respectivos filmes, pode ser notória a influência do feminismo e a exigência de uma boa representatividade feminina na criação da cena. Desse modo, acredito que a influência do olhar feminino da escritora Pamela Ribon tenha contribuído de maneira positiva para esse projeto, em que, desde a escolha de um filme que traz em sua narrativa quebras de paradigmas importantes, ao modo como as personagens interagem entre si, pode-se discutir aspectos importantes sobre a representatividade feminina nas animações. Entretanto, partindo desse mesmo ponto, ao lembrarmos do erro cometido com o tom de pele da personagem Tiana (*A Princesa e o Sapo*, 2009), vale ressaltar a falta de um olhar racial nas produções infantis da Disney.

O mecanismo que está sempre por trás das produções é o entretenimento lucrativo, mesmo que o filme tenha uma boa representatividade feminina, uma boa inclusão social e traga questões importantes a serem discutidas na sociedade, só é valorizado pelo estúdio quando rende uma grande bilheteria. Se o filme foi um fracasso, essas questões sociais não são suficientes para garantir uma sequência e as chances de incluir grupos de minorias são deixadas para uma próxima oportunidade. Isso é possível de se observar dentro desse objeto de análise quando algumas personagens femininas, por mais fortes e independentes que sejam, não são mencionadas por não terem rendido lucro ao estúdio, ou, no caso contrário, serem incluídas por renderem muito lucro ao estúdio. Filmes em que, por mais genuína que seja a intenção de incluir personagens negros, o tom de pele precisa seguir uma certa tonalidade, mais próxima ao branco, para ser melhor aceito na sociedade.

Como todo mecanismo precisa de engrenagens para funcionar, o entretenimento lucrativo só funciona por que o espectador/consumidor dita ao estúdio o que é bom ou ruim de ser visto, podendo ser muitas vezes positivo ou negativo. É possível que enquanto o feminino estiver diretamente ligado ao “ser princesa”, alguns estereótipos serão mantidos, pois algumas personagens femininas pelo simples fato de serem protagonistas são consideradas princesas, mesmo o enredo não possuindo nenhuma base em contos de fadas. Ao ter a mulher como protagonista o filme é classificado por alguns espectadores como “filme de menina”, encaixando-o na categoria princesa. Seria então a cena uma tentativa do estúdio de “camuflar” esses aspectos negativos presentes na franquia “Disney Princesas”, apenas para manter as personagens dentro do consumo do espectador?

A cena critica de maneira irônica o que é preciso para ser uma princesa Disney, mas não aprofunda em como a imagem do “ser princesa” ainda possui arquétipos que podem ser prejudiciais para a representação feminina na sociedade. Aspectos positivos como as novas vestes confortáveis e os valores de união feminina apresentados na cena, podem ficar presos dentro do contexto do filme e não serem mais vistos pelo espectador.

Vale ressaltar a diferença entre representatividade e lugar de fala. A representatividade engloba grupos de minorias, invisibilizados pelas marcas sociais, tema este que se aplicado de maneira correta, pode trazer benefícios a toda uma sociedade, não devendo ser restrito exclusivamente a discussão somente dentro desses grupos. Lugar de fala é a consciência de seus privilégios dentro da sociedade; podemos e devemos falar sobre temas de grupos aos quais não pertencemos, mas nunca impondo nosso ponto de vista sobre experiências que não vivenciamos. Assim, sabendo reconhecer essas diferenças e seu próprio lugar de fala, ao trazer temas sociais para meios comunicativos, estamos abrindo espaço para que outros grupos possam ser ouvidos.

7 REFERÊNCIAS

AGUIAR, Eveline Lima de Castro; BARROS, Marina Kataoka. A Representação Feminina nos Contos de Fadas das Animações de Walt Disney: **a Ressignificação do Papel Social da Mulher**. 2015. 15 p. Ciências da Comunicação na Região Nordeste, [S. l.], 2015.

ARRUDA, Renata. “Por que 'A Bela e a Fera' não é uma história sobre Síndrome de Estocolmo”. In: **HuffPost: Opinião**. [S. l.], 14 abr. 2017. Disponível em: <https://www.huffpostbrasil.com/renata-arruda/por-que-a-bela-e-a-fera-nao-e-uma-historia-sobre-sindrome-de-e_a_22012794/> Acesso em: 16 jun. 2019.

CAROLINA. “O Modelo de feminilidade das princesas Disney”. In: **Valkirias: Cinema**. [S. l.], 5 jul. 2016. Disponível em: <<http://valkirias.com.br/modelo-feminilidade-princesas-disney/>> Acesso em: 16 jun. 2019.

LOPES, Karine E. L. S. **Análise da Evolução do Estereótipo das Princesas Disney**. 2015. 52 p. Dissertação (Bacharelado em Comunicação Social) - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2015.

MULVEY, Laura. “Prazer Visual e cinema narrativo”. In: XAVIER, Ismail. (Org.) **A Experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983. p. 437-453. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/71180142/Prazer-Visual-e-Cinema-Narrativo>> Acesso em: 16 jun. 2019.

NUNES, Luciana Borre. "**Meninas são doces e calmas**": um estudo sobre a produção de gênero através da cultura visual. 2008. 115 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 1989. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10923/2787>> Acesso em: 16 jun. 2019

ODININO, Juliane D. P. Q. **Heroínas em Imagem e Ação**: Agência e Representação Feminina no Desenho Animado das Meninas Super Poderosas. *Revista Ártemis*, v. XVIII, n. 1, p. 116-125, 2014.. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/artemis/article/view/22538/12502>> Acesso em: 16 jun. 2019.

PEREIRA, Ana Catarina. “A infindável procura de um traço identitário: Existirá uma estética feminina?”. *Revista Científica de Cine Y Fotografia*, ano 6, p. 77-96, 2013. Disponível em: <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=157&path%5B%5D=105> Acesso em: 16 jun. 2019.

PRATINI, Vitória. “WiFi Ralph: Disney muda visual de Tiana após ser acusada de ‘embranquecimento’”. In: *AdoroCinema*. [S. I.], 24 set. 2018. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-143494/>> Acesso em: 16 jun. 2019.

SERRANO, Beatriz. “Aqui estão todas as princesas da Disney, classificadas da menos feminista para a mais feminista”. In: *BuzzFeed*. Espanha, 11 abr. 2017. Disponível em: <<https://www.buzzfeed.com/br/beatrizserranomolina/aqui-estao-todas-as-suas-princesas-favoritas-da-di>> Acesso em: 16 jun. 2019.

SIMONINI, Andressa. “Detona Ralph 2: visitamos os Estúdios Disney para conhecer os bastidores do novo filme”. In: *UOL: pais&filhos*, 18 out. 2018. Disponível em: <<https://paisefilhos.uol.com.br/crianca/detona-ralph-2-visitamos-os-estudios-disney-para-conhecer-os-bastidores-do-novo-filme/>> Acesso em: 16 jun. 2019.

THE GEEKLY SHOW. **The Making of the Ralph Breaks The Internet Princess Scene with Pamela Ribon**. 19 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aJv5cnTVSA>> Acesso em: 16 jun. 2019.

YUMI, Gabrielle. “Princesas Disney: A franquia padronizada escolhida a dedo — até quando?”. In: *Jornalismo Júnior: Cinéfilos*. [S. I.], 7 jul. 2018. Disponível em: <<http://jornalismojunior.com.br/princesas-disney-a-franquia-padronizada-escolhida-a-dedo-ate-quando/>> Acesso em: 16 jun. 2019.

8 FILMOGRAFIA

A BELA Adormecida (Sleeping Beauty). Direção de Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Produção de Walt Disney. Estados Unidos da América: Walt Disney Productions, 1959. DVD (75 min.), cor.

A BELA e a Fera (Beauty and the Beast). Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção de Don Hahn. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 1991. DVD (84 min.), cor.

A PEQUENA Sereia (The Little Mermaid). Direção de Ron Clements e John Musker. Produção de John Musker e Howard Ashman. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 1989. DVD (83 min.), cor.

A PRINCESA e o Sapo (The Princess and the Frog). Direção de Ron Clements e John Musker. Produção de Peter Del Vecho e John Lasseter. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2009. DVD (97 min.), cor.

ALADDIN. Direção de Ron Clements e John Musker. Produção de Ron Clements e John Musker. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 1992. DVD (90 min.), cor.

ATLANTIS: O Reino Perdido (Atlantis: The Lost Empire). Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção de Don Hahn. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2001. DVD (96 min.), cor.

BRANCA de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs). Direção de David Hand. Produção de Walt Disney. Estados Unidos da América: Walt Disney Productions, 1937. DVD (83 min.), cor.

CINDERELA (Cinderella). Direção de Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Produção de Walt Disney. Estados Unidos da América: Walt Disney Productions, 1950. DVD (74 min.), cor.

DETONA Ralph (Wreck-it Ralph). Direção de Rich Moore. Produção de Clark Spencer. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2012. DVD (101 min.), cor.

ENROLADOS (Tangled). Direção de Nathan Greno e Byron Howard. Produção de Roy Conli, John Lasseter e Glen Keane. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2010. DVD (100 min.), cor.

FROZEN - Uma Aventura Congelante (Frozen). Direção de Chris Buck e Jennifer Michelle Lee. Produção de Peter Del Vecho. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2013. DVD (102 min.), cor.

HÉRCULES (Hercules). Direção de Clements e John Musker. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 1997. DVD (92 min.), cor.

MOANA: Um Mar de Aventuras (Moana). Direção de Ron Clements e John Musker. Produção de Osnat Shurer. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2016. DVD (107 min.), cor.

MULAN. Direção de Tony Bancroft e Barry Cook. Produção de Pam Coats. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 1998. DVD (95 min.), cor.

POCAHONTAS. Direção de Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção de James Pentecost. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 1995. DVD (81 min.), cor.

SHREK 2. Direção de Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. Produção de Aron Warner, John H. Williams e David Lipman. Estados Unidos da América: DreamWorks Animation, 2004. DVD (93 min.), cor.

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

WIFI Ralph: Quebrando a Internet (Ralph Breaks the Internet). Direção de Rich Moore e Phil Johnston. Produção de Clark Spencer. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2018. DVD (112 min.), cor.