

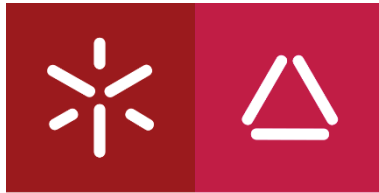


Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Larissa Schlögl

**A poética narrativa cinematográfica e a
representação da família nos filmes da
Walt Disney Pictures, da animação para
o *live-action***





Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Larissa Schlögl

**A poética narrativa cinematográfica e a
representação da família nos filmes da
Walt Disney Pictures, da animação
para o *live-action***

Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação

Trabalho efetuado sob a orientação do

Professor Doutor Nelson Zagalo

e do

Professor Doutor Daniel da Cruz Brandão

julho de 2020

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal
CC BY-NC-SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

AGRADECIMENTOS

Enfrentar um doutoramento é tarefa árdua. Além de todo o tempo dedicado em leituras, pensamentos acerca do problema de pesquisa, paciência e foco, tracei um caminho solitário. Primeiro, longe de casa. Depois, longe da universidade. Me senti desafiada constantemente durante o percurso, mas não desisti devido ao apoio que recebi de meus familiares, namorado, amigos, colegas da instituição e professores. Dentre tantas pessoas especiais que cruzaram o meu caminho nesse período, quero agradecer algumas que serão para sempre lembradas.

Agradeço ao meu pai e a minha mãe, Zé e Luci, pelo amor, incentivo incondicional na busca por meus sonhos e, especialmente, pela minha educação. Meus pais são os grandes incentivadores de meus estudos e exemplos de vida. Não há medida que mensure meu amor por vocês.

Ao meu irmão Bruno pela amizade e parceria de sempre, ao acompanhar meus passos também na vida acadêmica.

Ao meu namorado, Gabriel, que conheci em Braga durante os primeiros meses do doutoramento e permanece ao meu lado, ao me apoiar nessa montanha-russa que é escrever uma tese.

A minha cunhada Odila, por fazer parte dessa família de estudiosos e ter sempre uma boa dica.

Ao meu orientador, Nelson Zagalo, grande inspiração acadêmica que incentivou minha pesquisa e esteve constantemente disposto a contribuir. Também agradeço ao orientador Daniel da Cruz Brandão que, com sua prestatividade e compreensão, colaborou para a finalização da tese.

Aos amigos do doutoramento, especialmente à Carlota, que foi fundamental para que eu me sentisse acolhida em Portugal. Ao Mastroianne e à Camila, agradeço pelos conselhos acadêmicos.

A todos os professores que compartilharam seus conhecimentos durante o doutoramento: Manuel Pinto, Moisés Martins, Helena Sousa, Sandra Marinho e Zara Pinto-Coelho.

Agradeço ao meu amigo e conselheiro durante o processo de escrita, Rafael Bona.

Aos amigos que se tornaram minha família portuguesa na rua Faustino Ferrador: Fernanda e Caynnã.

Ao casal de amigos que me receberam e acolheram em Portugal: Claudinho e Amanda.

Às amigas que fiz em Portugal: Karlane, Renata, Renato, Edmara, Gustavo, Adolfo, Xanda, Monike, Mayra e, especialmente, ao Bernardo, responsável pela impressão e entrega desta tese.

Agradeço às minhas amigas de longa data, que foram compreensíveis com meu “sumiço de doutoranda”, principalmente: Gabay, Josi, Gabi-Bacon, Dani, Gaby, Kli, Dina e Karine.

A todos e todas que contribuíram durante minha trajetória de tanto aprendizado, superação, choros e sorrisos que é um doutoramento, meus sinceros agradecimentos.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

A poética narrativa cinematográfica e a representação da família nos filmes da *Walt Disney Pictures*, da animação para o *live-action*

Resumo

Contar histórias é intrínseco à natureza e ao desenvolvimento dos seres humanos, constantemente a evoluírem os processos comunicativos e narrativos disponíveis. Histórias consagradas em animação pela *Walt Disney Pictures* são transpostas e expandidas para filmes em *live-action* com o aporte de imagens geradas por computador (CGI) ao comporem uma recente vertente cinematográfica do estúdio, com a finalidade de manter-se no imaginário sociocultural do público e proporcionar novos proveitos financeiros. Foi a partir de possibilidades tecnológicas atualizadas com aproximações fotorrealistas e verossimilhantes que o universo fantasioso da *Walt Disney* encontrou espaço para recontar suas narrativas, emergente tanto para o público jovem quanto para o nostálgico adulto. Estudá-lo é atribuir relevância à contribuição para o campo do entretenimento, valorizar suas nuances e possibilidades de comunicação com seu espectador. É nas variações das histórias que problematizamos a constituição da poética narrativa cinematográfica do estúdio e centralizamos nossos objetivos investigativos, pois constatamos empiricamente que a transformação principal entre os filmes reside na representação de personagens da família nuclear das protagonistas: enquanto a animação as exclui, o *live-action* contextualiza quem são ou justifica suas ausências. A pesquisa aborda a evolução e a poética narrativa das histórias da *Walt Disney* que incitam a expansão do universo ficcional, ao enfatizar renovações culturais e atributos dos meios animação e *live-action*. Para compreender a inserção das personagens familiares, apresentamos uma contextualização sociocultural, as motivações narrativas que corroboraram para o desmembramento da história junto à perda dos progenitores e, também, contemplamos as funções maternas e paternas na representação filmica da *Walt Disney Pictures*. O *corpus* do estudo foi escolhido intencionalmente ao totalizar dez longas-metragens: animações produzidas entre as décadas de 1950 e 1990 e os filmes em *live-action* produzidos na década de 2010. Constatamos que a poética cinematográfica dos filmes em *live-action* da *Walt Disney* ressalta as peculiaridades das personagens principais, que apesar de terem perfis similares na animação, se fundamentam nos atributos da família. O impulsionamento narrativo advém pela tragédia familiar que coloca as protagonistas em situações inesperadas, de descoberta pessoal e aventuras inevitáveis à trajetória de um(a) jovem adolescente em período de experimentação e crescimento.

Palavras-chave: Família; Narrativa; Poética; Transmídia.

The narrative poetics of cinema and the family representation in *Walt Disney Pictures* movies, from animation to live action

Abstract

Storytelling is intrinsic to the nature and development of human beings, constantly evolving the communicative and narrative processes available. *Walt Disney Pictures* acclaimed animated stories are transposed and expanded to live-action movies with the addition of computer-generated imagery (CGI) as they compose a recent cinematographic segment of the studio, with the purpose of remaining in the sociocultural imagination of the audience and provide new financial income. It was from updated technological possibilities with photorealistic and believable approximations that Walt Disney's imaginative universe found place to retell its narratives, emerging for both the young audience and the nostalgic adults. To study it is to attribute relevance to the contribution to the entertainment field, to value its nuances and communication possibilities with its viewer. It is in the stories variations that we problematize the constitution of the studio's narrative poetics of cinema and centralize our research objectives, since we empirically found that the main transformation between the movies lies in the representation of characters from nuclear family of the protagonists: while animation excludes them, live-action contextualizes who they are or justifies their absence. The research addresses the evolution and narrative poetics of *Walt Disney* stories that foster the expansion of its fictional universe by emphasizing cultural renewals and the attributes of animation and live-action. In order to understand the insertion of family characters, we present a socio-cultural contextualization, the narrative motivations that corroborated the dismemberment of the story along with the loss of parents, and we also contemplate the maternal and paternal functions in filmic representation of *Walt Disney Pictures*. The corpus of the study was intentionally chosen by totaling ten feature films: animations produced between the 1950s and 1990s and live-action movies produced in the 2010s. We found that the poetics of cinema of *Walt Disney's* live-action movies emphasizes the peculiarities of the main characters, who despite having similar profiles in animation, are grounded in family attributes. The narrative boost comes from the family tragedy that puts the protagonists in unexpected situations, of personal discovery and inevitable adventures to the path of a young adolescent in a period of experimentation and growth.

Keywords: Family; Narrative; Poetics; Transmedia

Índice

1.	Introdução	17
1.1	O problema: fundamentos de uma investigação	19
1.2	Pergunta de partida e objetivos da investigação	24
1.3	Metodologia de investigação e delimitação do objeto de estudo	26
1.4	Abordagem investigativa	34
2.	Enquadramento Teórico	38
2.1.	A arte da animação e o universo de Walt Disney	38
2.1.1	Temas, abordagens e ideologia da <i>Walt Disney Pictures</i>	42
2.1.2	Olhares contrastantes e hierarquia na <i>Walt Disney</i>	46
2.1.3	Os contos de fadas e a evolução das histórias do repertório <i>Disney</i>	51
2.1.4	Modificações e aprimoramento das histórias	55
2.2	A linguagem do filme	59
2.2.1	Animação e <i>live-action</i> : distinção e congruências entre os meios	60
2.2.2	O desenvolvimento do cinema e o uso de efeitos especiais	65
2.2.3	A linguagem filmica: estilo, <i>mise-en-scène</i> e cinematografia	69
2.3	Os estudos da narrativa	77
2.3.1	A narrativa filmica	84
2.3.2	Estrutura da narrativa filmica	86
2.3.3	A poética narrativa cinematográfica: as três dimensões	90
2.3.4	Possibilidades das narrativas cinematográficas	95
2.3.5	A narrativa transmídia: conceitos e abordagens	97
2.3.6	Universo narrativo, transficcionalidade e adaptação	103
2.3.7	O universo transmídia da <i>Walt Disney</i>	111
2.4	As adaptações cinematográficas	113
2.4.1	À sombra da fidelidade	116
2.4.2	Sob o olhar da transtextualidade	123
2.5	A família, suas atribuições e representações	131
2.5.1	A diversidade familiar e a afetividade entre os membros	135
2.5.2	O papel do pai e da mãe e os motivos que geram transformações familiares	137
2.5.3	Retratos familiares na narrativa filmica	141
3.	<i>Alice in Wonderland</i>	146
3.1	Primeira etapa: a história	146

3.1.1	A animação	146
3.1.2	O <i>live-action</i>	151
3.1.3	As disparidades entre animação e <i>live-action</i>	158
3.1.4	A configuração familiar da protagonista.....	159
3.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	160
3.2.1	Estrutura do Enredo	160
3.2.2	Narração	162
3.2.3	Universo Narrativo	165
4.	<i>Sleeping beauty</i> e <i>Maleficent</i>	168
4.1	Primeira etapa: a história	168
4.1.1	A animação.....	168
4.1.2	O <i>live-action</i>	172
4.1.3	As disparidades entre animação e <i>live-action</i>	176
4.1.4	A configuração familiar da protagonista	179
4.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	180
4.2.1	Estrutura do Enredo	180
4.2.1	Narração	183
4.2.1	Universo Narrativo	187
5.	<i>Cinderella</i>	190
5.1	Primeira etapa: a história	190
5.1.1	A animação.....	190
5.1.2	O <i>live-action</i>	194
5.1.3	As disparidades entre animação e <i>live-action</i>	198
5.1.4	A configuração familiar da protagonista	201
5.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	203
5.2.1	Estrutura do Enredo	203
5.2.2	Narração	205
5.2.3	Universo narrativo	209
6.	<i>The jungle book</i>	212
6.1	Primeira etapa: a história	212
6.1.1	A animação.....	212
6.1.2	O <i>live-action</i>	215
6.1.3	As disparidades entre animação e <i>live-action</i>	220
6.1.4	A configuração familiar da protagonista	222

6.2 Segunda etapa: poética narrativa.....	223
6.2.1 Estrutura do Enredo	223
6.2.2 Narração	225
6.2.3 Universo Narrativo	230
7. <i>Beauty and the Beast</i>	232
7.1 Primeira etapa: a história	232
7.1.1 A animação.....	232
7.1.2 O <i>live-action</i>	236
7.1.3 As disparidades entre animação e <i>live-action</i>	241
7.1.4 A configuração familiar das protagonistas	242
7.2 Segunda etapa: poética narrativa.....	245
7.2.1 Estrutura do Enredo	245
7.2.2 Narração	247
7.2.3 Universo Narrativo	252
8. Síntese da análise: As constituições familiares das protagonistas, da animação ao <i>live-action</i> ..	255
9. Os resultados da pesquisa.....	263
9.1. Análise geral: da animação para o <i>live-action</i>	263
9.1.1 O hiper-real e imaginário da <i>Disney</i>	266
9.1.2 O objetivo financeiro: a rentabilidade da <i>Disney</i> com o <i>live-action</i> contemporâneo.....	269
9.2 Análise focada na família: justificativas para as novas inserções de personagens.....	273
9.2.1 Contextualização sociocultural e histórica: os motivos da mortalidade precoce na época representada.....	273
9.2.2 Causas de mortalidade no período em que os filmes foram lançados.....	277
9.2.3 A narrativa familiar dos filmes em <i>live-action</i> da <i>Disney</i> : uma construção destoante da animação.....	279
9.2.4 As funções materna e paterna e seu progresso na representação filmica da <i>Disney</i> ..	289
10. Considerações Finais	295
10.1 Limitações da investigação.....	299
10.2 Sugestões para próximos trabalhos	301
Referências.....	311

Índice – Versão reduzida

1.	Introdução	17
1.1	O problema: fundamentos de uma investigação	19
1.2	Pergunta de partida e objetivos da investigação	24
1.3	Metodologia de investigação e delimitação do objeto de estudo	26
1.4	Abordagem investigativa	34
2.	Enquadramento Teórico	38
2.1.	A arte da animação e o universo de Walt Disney	38
2.2	A linguagem do filme.....	59
2.3	Os estudos da narrativa.....	77
2.4	As adaptações cinematográficas.....	113
2.5	A família, suas atribuições e representações.....	131
3.	<i>Alice in Wonderland</i>	146
3.1	Primeira etapa: a história	146
3.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	160
4.	<i>Sleeping beauty e Maleficent</i>	168
4.1	Primeira etapa: a história	168
4.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	180
5.	<i>Cinderella</i>	190
5.1	Primeira etapa: a história	190
5.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	203
6.	<i>The jungle book</i>	212
6.1	Primeira etapa: a história	212
6.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	223
7.	<i>Beauty and the Beast</i>	232
7.1	Primeira etapa: a história	232
7.2	Segunda etapa: poética narrativa.....	245
8.	Síntese da análise: As constituições familiares das protagonistas, da animação ao <i>live-action</i> ..	255
9.	Os resultados da pesquisa.....	263
9.1.	Análise geral: da animação para o <i>live-action</i>	263
9.2	Análise focada na família: justificativas para as novas inserções de personagens.....	273
10.	Considerações Finais	295
	Referências.....	311

Lista de Quadros

Quadro 1 – Filmes em <i>live-action</i> e em animação 2D da <i>Walt Disney Pictures</i>	28
Quadro 2 – Modelo de análise: explicitação do conceito de “História (conteúdo)”	30
Quadro 3 – Modelo de análise: explicitação do conceito de “Família”	32
Quadro 4 – Modelo de análise: explicitação do conceito de “Poética Narrativa”	33
Quadro 5 – Funções narrativas em Propp	79
Quadro 6 – História, narração e texto	82
Quadro 7 – As doze etapas da Jornada do Herói.....	89
Quadro 8 – As personagens de <i>Alice in Wonderland</i> (1951)	148
Quadro 9 – Os cenários de <i>Alice in Wonderland</i> (1951).....	149
Quadro 10 – Os eventos de <i>Alice in Wonderland</i> (1951).....	151
Quadro 11 – As personagens de <i>Alice in Wonderland</i> (2010)	153
Quadro 12 – Os cenários de <i>Alice in Wonderland</i> (2010)	154
Quadro 13 – Os eventos de <i>Alice in Wonderland</i> (2010).....	158
Quadro 14 – As personagens de <i>Sleeping beauty</i> (1959)	169
Quadro 15 – Os cenários de <i>Sleeping beauty</i> (1959)	170
Quadro 16 – Os eventos de <i>Sleeping beauty</i> (1959).....	172
Quadro 17 – As personagens de <i>Maleficent</i> (2014).....	173
Quadro 18 – Os cenários de <i>Maleficent</i> (2014)	173
Quadro 19 – Os eventos de <i>Maleficent</i> (2014)	176
Quadro 20 – As personagens de <i>Cinderella</i> (1950)	191
Quadro 21 – Os cenários de <i>Cinderella</i> (1950)	192
Quadro 22 – Os cenários de <i>Cinderella</i> (1950)	193
Quadro 23 – As personagens de <i>Cinderella</i> (2015)	195
Quadro 24 – Os cenários de <i>Cinderella</i> (2015)	195
Quadro 25 – Os eventos de <i>Cinderella</i> (2015)	198
Quadro 26 – As personagens de <i>The jungle book</i> (1967)	213
Quadro 27 – Os cenários de <i>The jungle book</i> (1967)	214
Quadro 28 – Os eventos de <i>The jungle book</i> (1967).....	215
Quadro 29 – As personagens de <i>The jungle book</i> (2016)	216
Quadro 30 – Os cenários de <i>The jungle book</i> (2016)	217

Quadro 31 – Os cenários de <i>The jungle book</i> (2016)	219
Quadro 32 – As personagens de <i>Beauty and the Beast</i> (1991).....	233
Quadro 33 – Os cenários de <i>Beauty and the Beast</i> (1991)	234
Quadro 34 – Os eventos de <i>Beauty and the Beast</i> (1991)	236
Quadro 35 – As personagens de <i>Beauty and the Beast</i> (2017).....	238
Quadro 36 – Os cenários de <i>Beauty and the Beast</i> (2017)	238
Quadro 37 – Os eventos de <i>Beauty and the Beast</i> (2017)	241
Quadro 38 – Estrutura e função familiar da personagem Alice na animação e no <i>live-action</i>	256
Quadro 39 – Estrutura e função familiar da personagem Aurora na animação e no <i>live-action</i>	257
Quadro 40 – Estrutura e função familiar da personagem Cinderella na animação e no <i>live-action</i>	258
Quadro 41 – Estrutura e função familiar da personagem Mowgli na animação e no <i>live-action</i>	259
Quadro 42 – Estrutura e função familiar das personagens Beast e Belle na animação e no <i>live-action</i>	261
Quadro 43 – A configuração familiar nos filmes analisados: animação e <i>live-action</i> da <i>Disney</i>	261
Quadro 44 – As ausências do pai, mãe e guardiã das protagonistas.....	262
Quadro 45 – Relação entre o orçamento e faturamento total dos filmes em animação.....	271
Quadro 46 – Relação entre o orçamento e o faturamento total dos filmes em <i>live-action</i>	272
Quadro 47 – Faturamento mundial das animações 3D <i>Disney</i>	272

Lista de Figuras

Figura 1 – Câmera multiplanos.....	41
Figura 2 – <i>Still-frame</i> do filme <i>The lion king</i> (1994)	48
Figura 3 – <i>Still-frame</i> do <i>making of</i> do filme <i>One hundred and one dalmatians</i>	61
Figura 4 – <i>Still-frame</i> do filme <i>One hundred and one dalmatians</i>	61
Figura 5 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Cartoonland</i> ,	62
Figura 6 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Cartoonland</i> ,	62
Figura 7 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Enchanted</i>	63
Figura 8 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Enchanted</i>	63
Figura 9 – <i>Still-frame</i> do filme <i>The little mermaid</i>	64
Figura 10 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Finding Nemo</i>	64
Figura 11 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Moana</i>	64
Figura 12 – Set de filmagem do filme <i>Alice in Wonderland</i>	69
Figura 13 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Alice in Wonderland</i>	69
Figura 14 – Plano da Jornada do Herói.....	88
Figura 15 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Snow White and the seven dwarfs</i>	125
Figura 16 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Pinocchio</i>	125
Figura 17 – <i>Still-frame</i> do filme <i>Sleeping beauty</i>	125
Figura 18 – Cartaz do filme <i>Bambi</i> (1942)	126
Figura 19 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	162
Figura 20 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	162
Figura 21 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	163
Figura 22 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	163
Figura 23 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	163
Figura 24 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	163
Figura 25 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	164
Figura 26 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	164
Figura 27 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	165
Figura 28 – <i>Still-frame</i> de <i>Alice in Wonderland</i>	165
Figura 29 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	184
Figura 30 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	184
Figura 31 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	184

Figura 32 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	184
Figura 33 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	185
Figura 34 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	185
Figura 35 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	186
Figura 36 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	186
Figura 37 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	186
Figura 38 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	186
Figura 39 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	187
Figura 40 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	187
Figura 41 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	187
Figura 42 – <i>Still-frame</i> de <i>Maleficent</i>	187
Figura 43 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	205
Figura 44 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	205
Figura 45 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	206
Figura 46 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	206
Figura 47 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	207
Figura 48 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	207
Figura 49 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	207
Figura 50 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	207
Figura 51 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	208
Figura 52 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	208
Figura 53 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	208
Figura 54 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	208
Figura 55 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	209
Figura 56 – <i>Still-frame</i> de <i>Cinderella</i>	209
Figura 57 – <i>Still-frame</i> de <i>The jungle book</i>	225
Figura 58 – <i>Still-frame</i> de <i>The Jungle book</i>	225
Figura 59 – <i>Still-frame</i> de <i>The jungle book</i>	226
Figura 60 – <i>Still-frame</i> de <i>The jungle book</i>	226
Figura 61 – <i>Still-frame</i> de <i>The jungle book</i>	227
Figura 62 – <i>Still-frame</i> de <i>The jungle book</i>	227
Figura 63 – <i>Still-frame</i> de <i>The jungle book</i>	227

Figura 64 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	227
Figura 65 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	228
Figura 66 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	228
Figura 67 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	229
Figura 68 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	229
Figura 69 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	229
Figura 70 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	229
Figura 71 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	230
Figura 72 – <i>Still-frame de The jungle book</i>	230
Figura 73 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	248
Figura 74 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	248
Figura 75 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	249
Figura 76 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	249
Figura 77 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	249
Figura 78 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	249
Figura 79 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	250
Figura 80 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	250
Figura 81 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	251
Figura 82 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	251
Figura 83 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	251
Figura 84 – <i>Still-frame de Beauty and the Beast</i>	251

Lista de Fluxogramas

Fluxograma 1 – Família de Alice na animação.....	159
Fluxograma 2 – Família de Alice no <i>live-action</i>	160
Fluxograma 3 – Estrutura do enredo e a família em <i>Alice in Wonderland</i> (2010).....	161
Fluxograma 4 – Família de Aurora na animação.....	179
Fluxograma 5 – Família de Aurora no <i>live-action</i>	180
Fluxograma 6 – Estrutura do enredo e a família em <i>Maleficent</i> (2014)	182
Fluxograma 7 – Família de Cinderella na animação	201
Fluxograma 8 – Família de Cinderella no <i>live-action</i>	202
Fluxograma 9 – Estrutura do enredo e a família em <i>Cinderella</i> (2015).....	204
Fluxograma 10 – Família de Mowgli na animação	222
Fluxograma 11 – Família de Mowgli no <i>live-action</i>	223
Fluxograma 12 – Estrutura do enredo e a família em <i>The jungle book</i> (2016).....	224
Fluxograma 13 – Família de Beast na animação	243
Fluxograma 14 – Família de Beast no <i>live-action</i>	243
Fluxograma 15 – Família de Belle na animação	244
Fluxograma 16 – Família e Belle no <i>live-action</i>	244
Fluxograma 17 – Estrutura do enredo e a família em <i>Beauty and the Beast</i> (2017)	246

1. INTRODUÇÃO

“Histórias nos cercam. Na infância, ouvimos mitos e contos de fadas. Quando crescemos, lemos contos, romances, histórias e biografias. (...) Peças de teatro contam histórias, assim como filmes, *shows* de televisão, histórias em quadrinho, pinturas, dança e muitos outros fenômenos culturais. Grande parte de nossas conversas consiste em contar histórias, relembrando um evento ou contando uma piada. Até mesmo artigos de jornal são chamados de histórias e, quando pedimos explicação de alguma coisa, dizemos: ‘Que história é essa?’. Até mesmo dormindo, não conseguimos escapar das histórias porque é comum que nossos sonhos se apresentem como pequenas narrativas. A narrativa é uma maneira fundamental de os seres humanos compreenderem o mundo”. (Bordwell & Thompson, 2010¹, p.143)

Recriar tramas contadas previamente no decorrer da história da humanidade é particularidade dos seres comunicativos que somos, porquanto “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades” (Barthes, 1965, p.19) e se disseminam por intermédio da oralidade, literatura, teatro, cinema, música, história em quadrinhos², animação e uma infundável possibilidade de meios de comunicação³.

A transposição de histórias entre plataformas midiáticas é proeminente no campo cinematográfico mundial desde o seu surgimento enquanto meio. A abordagem das narrativas ressignificadas, com supressões e ampliações impulsiona estudos (Jenkins, 2003, 2006; Hutcheon, 2006; Stam, 2006; Ryan, 2008; Scolari, 2009, 2013) com o intuito de compreender as modificações geradas no processo de adaptação e expansão e o que implicam em sua construção, e esse cenário também inclui o mercado das animações e suas repercussões.

Para contemplarmos o cinema e a animação no presente estudo, diferenciamos-os como meios de comunicação distintos, pois embora muitas vezes o filme animado tenha sido enquadrado como um gênero cinematográfico, o mesmo é caracterizado como um meio de comunicação com autonomia, linguagem própria e recursos que tornam sua capacidade filmica diferenciada à do cinema convencional (Cousins, 2004; Chong, 2008; Bordwell & Thompson, 2010).

Quanto ao cinema e sua atribuição como meio de comunicação de massa, McQuail (1983, p.38) compreende:

“O cinema foi, em parte, uma resposta à ‘invenção’ do lazer – tempo livre do trabalho – e à demanda por maneiras respeitáveis e (geralmente) acessíveis para que toda a família

¹ As referências bibliográficas desta tese indicam o ano da publicação original para situar o leitor no ano que foi expressa e, ao término do estudo, nas referências finais, indicamos o ano da publicação que consultamos.

² História em quadrinhos, no Brasil, é conhecida como banda desenhada em Portugal.

³ Devido à nacionalidade brasileira da autora, esta tese se apresenta com a língua portuguesa utilizada no Brasil.

desfrutasse desse tempo, oferecendo à classe trabalhadora alguns dos benefícios culturais já apreciados por seus 'superiores' sociais. A julgar pelo fenomenal crescimento, a demanda latente atendida pelo cinema era enorme. Dos principais elementos formativos citados, o que importou mais não foi a tecnologia nem o clima social, e sim as necessidades dos indivíduos atendidas pelo cinema. As mais visíveis são escapar da realidade monótona para um mundo mais glamoroso, o desejo de estar em narrativas fortes, a busca de modelos e heróis, e a necessidade de preencher o tempo de lazer de formas seguras, acessíveis e sociáveis. Nesses aspectos, não mudou muita coisa”.

O público constantemente encontra no cinema uma forma de adentrar em universos fantasiosos ao esquecer por um par de horas das adversidades externas à ficção, permite-se estar, por meio de empatia e identificação, no papel das personagens e experimentar aventuras que o conectam com a ilusão filmica. Conforme Mauerhofer (1966, p.377) a exibição cinematográfica “vem de encontro tanto ao tédio incipiente como à imaginação exaltada, servindo de alívio para o espectador, que adentra uma realidade diferente, a do filme”.

Da mesma forma que o cinema, a animação é um meio de comunicação, e não um gênero como foi constantemente atribuído ao longo de sua história (Bird, citado em Bordwell & Thompson, 2010), e igualmente se destaca no viés de entretenimento com filmes para crianças e adultos, na qual sua peculiaridade é atribuir vivacidade a situações ficcionais e objetos até então inanimados por intermédio de desenhos com propriedades expressivas aliados à computação gráfica. As palavras do ex-diretor de criação da *Walt Disney Animation Studios* e da *Pixar Animation Studios*, John Lasseter (1994, citado em Price, 2008, p.iii), exaltam a particularidade do meio:

“A animação de personagens não tem nada a ver com o fato de um objeto ter a aparência de um personagem ou de possuir rosto e mãos. Esse tipo de animação acontece quando um objeto se movimenta como se estivesse vivo, como se estivesse pensando e quando todos os seus movimentos são gerados por seus próprios processos mentais... É o pensamento que dá a impressão de vida. É a vida que dá significado à expressão”.

Embora com alguns recursos de linguagem distintos no que concerne às técnicas e modos de produção, a narrativa presente em ambos os formatos filmicos é responsável pelo engajamento dos espectadores na história, imersos na dramaticidade que proporciona experiências envolventes e cativantes. Bordwell (2008) aponta elementos da linguagem utilizados pela narração de um filme, como os movimentos de câmera, enquadramentos, cortes, *shots* longos ou curtos, uso de trilha sonora, ao sugerir que sua utilização convida o público para o universo narrativo, pois, “claramente, todas essas táticas são combinadas para envolver o interesse do espectador, compartilhando as informações

necessárias para entender a ação” (p.95).⁴

A noção essencial para o entendimento da narrativa fílmica – em animação ou cinema em *live-action* – é a de que, ao narrar uma história, o espectador é instigado a raciocinar a partir de indícios que se apresentam gradualmente. Acompanhá-la faz com que imagens e sons se personifiquem por meio de ações, personagens, eventos e tantos outros elementos que constroem a narrativa. Quando assiste a uma enunciação fílmica, o público participa de sua compreensão ao preencher lacunas com seu imaginário, repertório cultural e artístico, além de inferir sobre o apresentado na tela de maneira simples e natural, como algo do senso comum, fundamentada numa psicologia habitual dos indivíduos (Bordwell, 2008).

1.1 O problema: fundamentos de uma investigação

A inserção da pesquisa no campo das Ciências da Comunicação se justifica diante de sua natureza interdisciplinar e vasta dimensão ao abranger a mídia em sua totalidade. Ao observarmos o cinema e a animação como meios específicos, cada um com seu potencial narrativo e de disseminação de mensagens, trouxemos a investigação para o recorte comunicativo no que compete à linguagem dos meios e sua poética. No âmbito da Comunicação, a possibilidade metodológica é extremamente diversificada e permite formular um percurso que alia várias áreas de saber.

Um dos motivos pelo qual o Campo da Comunicação perpassa naturalmente por uma relação interdisciplinar reside, nas palavras de Braga (2004, p.225), da forma que segue:

“No sentido geral a expressão refere-se à *concorrência de várias disciplinas*, duas ao menos, para a elaboração conceitual e/ou metodológica requerida no tratamento de um problema de pesquisa (isto é, na busca de conhecimento sobre um determinado fenômeno da realidade). A Comunicação (...) pode se beneficiar de aportes interdisciplinares, e frequentemente o faz. Não há porque opor resistência a esta tendência (contemporaneamente crescente) de articulações entre disciplinas”.

Vivemos em uma sociedade midiaticizada que, muito além da disposição de artefatos midiáticos, requer interação baseada em uma comunicabilidade ampla e irrestrita, ao mesmo tempo articulada e flexível, que contribua para o desenvolvimento sociocultural e aos processos tecnológicos. Os objetivos da atualização de plataformas comunicacionais provêm de diferentes necessidades, que se alteram

⁴ Quando provenientes de língua estrangeira, as citações diretas são traduzidas para a língua portuguesa pela autora e são da sua total responsabilidade.

constantemente, convergem processos, técnicas e, conseqüentemente, áreas de conhecimento confluentes debruçam-se sobre o campo (Braga, 2004).

Um segmento de estudo na área da Comunicação é sobre a mídia e a sociedade, no qual “se concentram em entender os meios de comunicação, sejam analógicos, digitais ou em rede, seja a partir de suas características, pensando nos discursos produzidos por eles e as interações mediadas” (Martino, 2018, p.23), ao observar especificamente a mídia. Há, também, um viés que reside na conexão entre a sociedade independente aos meios, ao observar o processo comunicacional na interação entre indivíduos, porém, mais difícil de delimitar o objeto de estudo.

Cabe retomar que, ao abrangermos o cinema e a animação, os meios de comunicação de massa – fundamentados no industrialismo e proliferados com maior afinco no início do século XX –, “nasceram no contexto e em meio aos conflitos dessa época de transição e continuaram profundamente implicados nas tendências e transformações da sociedade e da cultura, de forma vivenciada por cada pessoa, bem como pela sociedade e o ‘sistema-mundo’” (McQuail, 1983, p.14).

Conseqüentemente, buscamos observar as atualizações narrativas na alternância entre os usos dos meios sem descartar a renovação histórico-social. Santaella (2005, p.10) afirma que “os meios de comunicação são inseparáveis do nível de desenvolvimento das forças produtivas de uma dada sociedade, de modo que eles estão sempre inextricavelmente atados ao modo de produção econômico-político-social”. A capacidade comunicativa do cinema e da animação é apta a adentrar nas esferas sociais e culturais ao transformar comportamentos, o convívio entre os indivíduos, o entendimento sobre circunstâncias mundanas e experimentar situações diferentes das habituais em sua vivência. Compreender a proficuidade da linguagem e as perspectivas narrativas dos meios de comunicação é também ter a base essencial para alterar suas atribuições e criar outras possibilidades comunicativas e, possivelmente, até um renovado meio. Afinal, em tempos de convergência midiática e atualização de formatos, estamos em constante transformação na difusão de conteúdos e a intersecção entre as plataformas modificam continuamente os meios e a forma como nos comunicamos.

“Na esfera da cultura, a mídia de massa é, para a maioria das pessoas, o principal canal de representação e expressão cultural, bem como a principal fonte de imagens da realidade social e de material para a formação e manutenção da identidade social. A vida social cotidiana é modelada em muito pelas rotinas de uso dos meios de comunicação e permeada por seu conteúdo, através da forma como se usa o tempo livre, como os estilos de vida são influenciados, como as conversas adquirem seus tópicos e se oferecem modelos de comportamento a todas as contingências. Aos poucos, a mídia vem crescendo em valor econômico, com empresas cada vez maiores e mais internacionais dominando o mercado no setor e influenciando os setores de esportes, viagens, lazer, alimentos e vestuário, e

interconectadas a telecomunicações e todos os setores econômicos baseados em informação”. (McQuail, 1983, pp.14-15)

Entre as variadas temáticas de pesquisa no Campo da Comunicação encontra-se a mídia e, incorporados nesse contexto, os meios comunicativos – como o cinema e a animação. Ademais, os estudos de Comunicação que apresentam um recorte na definição do objeto de pesquisa direcionado à *mensagem* direcionam um olhar para o produto finalizado, e não no processo em si. A mensagem representa um reflexo da própria sociedade e as pesquisas que a compreende têm como objetivo esmiuçar e investigar suas atribuições e significados, ao apresentar como e porque operam de algum modo específico. Normalmente, os estudos são divididos entre análise de discurso, conteúdo ou narrativa (Martino, 2018). No nosso recorte, o aporte metodológico direciona o olhar investigativo para a análise narrativa, na qual “é utilizada, nos estudos de Comunicação, para compreender histórias em circulação no ambiente das mídias. ‘Narrativa’, neste caso, é entendida em sentido amplo, como toda história organizada de maneira que possa ser compartilhada” (p.168).

A partir da contextualização dos estudos no Campo da Comunicação, definimos nosso objeto de pesquisa. Consagrada por ser uma das maiores empresas de conglomerados de mídia do mundo com prolífica criação de conteúdo e entretenimento, a *Walt Disney Company*³ fundamentou seu repertório inicialmente no campo da animação – *Walt Disney Animation Studios* – e, posteriormente, diversificou suas obras no universo cinematográfico expandido em *live-action* – *Walt Disney Studios* –, ao abordar as histórias antecedentes como premissa básica e atribuir contextualizações para o público contemporâneo.

Com obras conservadoras e tradicionais, o acervo filmico em animação da *Walt Disney* comumente contempla narrativas provenientes de contos de fadas e literários ao enquadrarem-se em um processo de transposição de mídia e adequação de história diante do tempo histórico e cultural em que são concebidas. Porém, os filmes apresentam em unicidade o arraigado desfecho “felizes para sempre”, peculiaridade do estúdio que dissemina felicidade e o ideal de um mundo amoroso radiante.

Ao longo do tempo e por meio de suas histórias fantásticas, a *Walt Disney* desencadeou a admiração de indivíduos das mais variadas faixas etárias e originárias de múltiplas regiões do mundo. Conquanto, primeiramente, as animações engajaram com maior afinco o público infantil, suas frequentes exibições e relançamentos, acompanhados também de novas produções filmicas, acompanharam o crescimento dos espectadores e permaneceram no repertório artístico cultural da sociedade.

³ No desenvolvimento da tese utilizamos, por vezes, apenas o termo *Walt Disney* ou *Disney* para nos referirmos à empresa como um todo e aos estúdios que contemplam o seu repertório filmico animado e em *live-action*.

Ao longo de décadas consecutivas, as personagens da *Walt Disney* são reconhecidas e observadas nostalgicamente por espectadores que conviveram com a ascensão da trajetória narrativa a ser disseminada numa extensa variedade de meios de comunicação, o que permitiu a consolidação da marca enquanto criadora de histórias e entretenimento. Há uma vasta gama de produtos de *merchandising* desenvolvidos a partir das projeções filmicas que expandem as narrações audiovisuais do estúdio e transcendem para seus parques temáticos, livros, histórias em quadrinhos, *toy figures*, peças de vestuário, canções, *videogames*, dentre uma infinidade de produtos originados pelos filmes *Disney*.

A vanguarda da indústria de animação foi incessantemente constituída a partir de investimentos em profissionais criativos, inovação em aparatos tecnológicos juntamente com a constante busca por histórias aprazíveis realizada por Walt Disney, que priorizou tais elementos para alicerçar e impulsionar a empresa que carrega seu nome. Inicialmente apenas como estúdio de animação, o desenvolvimento das áreas que abrangem a estruturação da *Walt Disney* e fundamenta seu pioneirismo instiga o interesse de profusas esferas de estudo, ao compreendermos nesta tese a comunicação e as possibilidades narrativas.

O cenário de reconstrução de histórias narradas pela *Walt Disney Pictures* fomentado na última década a partir de possibilidades tecnológicas de interpolação entre CGI (*Computer-Generated Imagery*) e uso de atores e atrizes reais compôs uma vertente cinematográfica específica pautada em animações clássicas outrora realizadas pelo estúdio. As histórias consolidadas por meio da animação da *Walt Disney* são transmidiadas para versões em *live-action* – e o aporte de imagens digitais – com o designio constante de conservar-se no imaginário sociocultural do público e perpetuarem-se ciclicamente, ao mesmo tempo em que asseguram rentabilidade financeira ao estúdio.

É notória a atualização conjuntural social contemporânea dos longas-metragens em *live-action* ao compreenderem uma evolução da abordagem cinematográfica das narrativas anteriormente animadas, da mesma forma em que têm como incumbência expugnar uma nova geração de espectadores. De tal modo, as histórias permanecem no inconsciente cultural dos indivíduos em um âmbito geral e mantêm a *Walt Disney* em evidência no ramo de entretenimento. Salientamos alguns exemplos do estúdio como *Cinderella*⁴, no qual a primeira versão é de 1950 enquanto a nova produção é de 2015, *Alice in Wonderland* com a animação em 1951 e o *live-action* em 2010, como também *Beauty and the Beast*, com os filmes animado e em *live-action* lançados em 1991 e 2017, respectivamente.

⁴ Nesta tese, sempre que mencionamos algum filme, escolhemos por utilizar o nome original com o intuito de evitar confusão entre as traduções nos países Portugal e Brasil, visto que comumente são diferentes entre eles.

Embora a *Walt Disney* tenha encontrado um rentável nicho cinematográfico com as releituras dos filmes animados em *live-action* a partir da década de 2010, tentativas anteriores de personificar desenhos animados foram realizadas. Para exemplificar, em 1994, uma versão de *The jungle book* (1967) foi lançada, mas não encontrou sucesso de público tampouco de crítica. Poucos anos depois, *101 dalmatians* (1996) e a sequência *102 dalmatians* (2000) foram produzidas, baseadas na animação *One hundred and one dalmatians* (1961), contudo, não surtiram assiduidade naquele período.

Contudo, *Alice in Wonderland* (2010) e seu significativo lucro – angariou mais de 1 bilhão de dólares ao redor do mundo (ImbdPro, 2019) – foi o propulsor dos novos filmes com a mesma premissa, da animação para o *live-action* com computação gráfica. Foi iniciada uma etapa evidente na ascensão destes filmes, ao pontuarmos os longas-metragens que fazem parte do corpus da análise – *Alice in Wonderland* (2010), *Maleficent* (2014), *Cinderella* (2015), *The jungle book* (2016), *Beauty and the Beast* (2017) – e outras produções como *Christopher Robin* (2018), *Dumbo* (2019), *Aladdin* (2019), *The lion king* (2019), *Mulan* (2020), entre outros previstos pelo estúdio.

Foi a partir de possibilidades tecnológicas atualizadas com aproximações fotorrealistas e verossimilhantes que o universo fantasioso da *Walt Disney* encontra espaço para recontar suas histórias, emergente tanto para o público jovem quanto para o nostálgico adulto. Estudá-lo é também atribuir valor à contribuição para o campo do entretenimento, é valorizar suas nuances e possibilidades de comunicação com seu público.

Embora visualmente atribua-se ao avanço da tecnologia a realização das novas obras cinematográficas em *live-action* da *Walt Disney Pictures*, é nas variações narrativas que centralizamos nossos objetivos investigativos. Cabe pontuar que, inicialmente, constatamos empiricamente – ao assistir aos filmes da *Disney* repetidas vezes – que a transformação principal entre um filme e outro reside na representação de personagens da família nuclear das protagonistas, pois enquanto a animação as exclui, o *live-action* contextualiza quem são os familiares ou, minimamente, justifica suas ausências.

Após esse levantamento, realizamos pesquisas em banco de dados online, teses, periódicos e congressos científicos no campo da comunicação, cinematográfico e da animação, ao notarmos uma lacuna nas investigações acerca do tema no que concerne aos novos filmes em *live-action* da *Disney*. Estudiosos abordam especialmente os filmes em animação da *Walt Disney Animation Studios* e situam suas particularidades na construção das histórias (Artz, 2002, 2004; Chytry, 2012); ressaltam a importância do estúdio para o desenvolvimento de técnicas de animação (Rosenbaum, 1975; Lucena

¹ Usamos descritores como “*Walt Disney/Disney/Walt Disney Studios/Walt Disney Pictures*”, “narrativa/storytelling”, “filme/movie”, “representação/portrait”, “mãe/mother”, “pai/father”, “família/family” “animação/animation”, “*live-action*”, entre outras palavras-chaves de relevância para o estudo.

Júnior, 2001); apresentam a temática de personagens jovens que se aventuram distante da presença materna e paterna (Forgacs, 1992); questionam a ideologia de felicidade em prol de desenvolvimento financeiro (Giroux, 1995); criticam o consumismo exacerbado (Dorfman & Mattelart, 1971); ressaltam a presença de contos de fadas nos filmes (Zipes, 1995); observam a evolução das princesas representadas nas variadas eras do estúdio (Azmi, Rashid, Rahman e Basirah, 2016); destacam a importância da família na animação (Balraj & Gopal, 2013); compreendem o retrato dos familiares das protagonistas nos filmes em animação (Tanner, Haddock, Zimmerman & Lund, 2003); e, por fim, estudam a representação dos familiares na animação com o objetivo de averiguar as consequências ocorridas em crianças americanas, a partir do foco na construção da demografia, estrutura e função familiar (Zurcher, Webb & Robinson, 2018).

Dito isso, no que compete à inserção das personagens familiares no *live-action*, constatamos a inexistência de indagações acadêmicas – mesmo após sua ausência na animação ser destacada no viés científico –, o que também justifica o interesse em compreender por que a *Walt Disney* optou pela atualizada representação familiar na reconfiguração filmica recente.

Embora, inicialmente, os filmes pareçam meros *remakes* que alternam o meio de comunicação ao transmitir a história, notamos uma variação pontual no que tange à estrutura familiar da protagonista em todos os filmes apresentados. Portanto, é nas variações ocorridas na composição da nova formação familiar da protagonista que problematizamos a constituição da poética narrativa cinematográfica do estúdio. A partir de modelos contemporâneos da representação familiar observam-se pequenas, mas essenciais diferenciações na formação do papel das personagens no que tange à índole e personalidade das mesmas.

1.2 Pergunta de partida e objetivos da investigação

Embora a extensibilidade filmica da *Walt Disney* realizada entre os filmes de animação e *live-action* seja impulsionada e possibilitada pela otimização dos recursos tecnológicos por ora alcançados, o cerne principal do estudo tange ao desenvolvimento e evolução narrativa das histórias atualizadas para um novo contexto social, que incitam para a expansão do universo ficcional construído pela empresa. É justamente os acréscimos e desvios na narrativa entre uma obra e outra que nos interessa para este estudo.

Diante do viés apresentado, buscamos perceber como o universo narrativo da *Walt Disney* é composto no meio cinematográfico em *live-action* a partir da sua fundamentação na animação, ao

observarmos como é apresentada a poética cinematográfica nos filmes com atores e atrizes reais. O que nos compete perguntar torna-se:

Que poética está na base dos novos filmes em *live-action* da *Walt Disney*? Que alterações comportam face às obras em que se baseiam, e como se justificam em termos narrativos e culturais?

Diante dos questionamentos apresentados formulamos os objetivos que tangem a presente pesquisa, são eles:

- (a) Desconstruir a narrativa dos filmes em animação e em *live-action* ao identificar quais são os *eventos*, *personagens* e *cenários* que contemplam as suas histórias;
- (b) Identificar como se estabelece a poética narrativa cinematográfica dos filmes em *live-action* a partir da inserção de personagens familiares;
- (c) Comparar como é apresentada a estrutura familiar das personagens protagonistas entre animação e *live-action*, como também a função de cada uma delas;
- (d) Contextualizar o cenário sociocultural em que os filmes foram produzidos para justificar a inserção de personagens familiares na extensão narrativa do *live-action Disney*.
- (e) Fomentar a discussão acerca do uso dos meios animação e cinematográfico em *live-action* para compor o acervo filmico da *Walt Disney Pictures*.

Dito isso, partimos do pressuposto que as modificações são geradas justamente devido ao contexto social em que os filmes estão introduzidos e que tornam as representações das personagens tangíveis para os espectadores, assim como mudanças no convívio social familiar, causas de falecimento precoce e importância da família, ao ocasionar por fim diferentes desmembramentos ficcionais narrativos. Acreditamos que a conjuntura da contextualização familiar no que se refere à reciclagem de motivações e dimensões das personagens se modernizam para encaixarem-se em abordagens contemporâneas. Além disso, a *Walt Disney* encontra uma atualizada e jovem audiência ao mesmo tempo em que atinge o nostálgico público que envelheceu ao assistir suas obras e, para agradá-los, também carece de incrementos circunstanciais.

1.3 Metodologia de investigação e delimitação do objeto de estudo

Diante do intuito a qual nos propomos atingir, delineamos um método de pesquisa para esclarecer como será possível confrontar a teoria exposta no enquadramento teórico com os filmes a serem analisados. Para tanto, este estudo é designado a partir de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, bibliográfica e documental, ao propormos um modelo analítico-descritivo, pois buscamos aperfeiçoar o pensamento teórico além de descobrir novas conjecturas diante das diferentes relações existentes no universo ficcional da *Walt Disney Pictures*.

A pesquisa de caráter exploratório, inicialmente, caracteriza-se por “fazer um mapeamento prévio do terreno a ser explorado durante a pesquisa principal (...). A questão é ver se o estudo é viável. Paradoxalmente, só há uma maneira de saber – fazendo pesquisa” (Martino, 2018, p.95).

A pesquisa bibliográfica advém por meio de livros, artigos científicos, blogs e periódicos que abrangem o tema em questão. Cabe a nós, pesquisadores, dosarmos a credibilidade da fonte a que recorreremos, pois se coletarmos dados que foram analisados de forma equivocada, podemos comprometer a qualidade do estudo (Gil, 1987). Por isto, fizemos um delineamento dos autores mais pertinentes diante do tema em questão e buscamos fontes que apresentam confiabilidade para a construção da pesquisa. Ao apresentar e, por vezes, contrapor opiniões de estudiosos sobre as temáticas abordadas no enquadramento teórico, ressaltamos possibilidades de abrangências diferentes que possibilitam a análise dos filmes propostos, ao encontrarmos a mais adequada diante do nosso objetivo.

Além disso, conduzimos uma pesquisa documental, pois consultamos filmes, vídeos do YouTube, *making ofs* disponíveis em DVDs de filmes da *Walt Disney Pictures*, como também materiais promocionais, pôsteres e entrevistas com realizadores do estúdio. Com efeito, em uma pesquisa documental, podemos constatar limitações quando nos referimos a uma possível falta de representatividade, por isto, “convém lembrar que algumas pesquisas elaboradas com base em documentos são importantes não porque respondem definitivamente a um problema, mas porque proporcionam melhor visão desse problema ou, então, hipóteses que conduzem a sua verificação por outros meios” (Gil, 1987, p.47).

Desse modo, primeiramente, traçamos um percurso teórico que contempla o *corpus* da análise e apresenta subsídios para analisar os filmes em *live-action* da *Walt Disney Pictures* como uma ampliação do universo narrativo animado do estúdio e direcionada para a reconstrução da representação familiar. Optamos por abordar cinco subcapítulos no enquadramento teórico, ao abrangerem animação, cinema, linguagem fílmica, estudos da narrativa, narrativa transmídia e adaptações, o conceito de família e suas possíveis estruturas, conforme descritos a seguir.

Em primeiro lugar, desenvolvemos uma pesquisa sobre a arte da animação e o universo de Walt Disney, ao apresentar as características principais dos filmes em animação e a filmografia do estúdio *Disney*, com destaque para as suas produções, ideologia e aprimoramento das histórias narradas ao longo dos anos, além do enfoque dos filmes provenientes dos contos de fadas e as representações familiares neles contidas.

Segundo, os filmes em animação e em *live-action* são postos em discussão, sua concepção como meios diferentes, o desenvolvimento do cinema e suas técnicas, assim como o aprimoramento dos efeitos especiais que permitem uma atualização nas formas narrativas existentes. A linguagem filmica e os elementos constituintes também são explorados, juntamente com os aspectos de estilo, *mise-en-scène* e cinematografia.

Os estudos da narrativa são apresentados no terceiro subcapítulo com uma abordagem específica sobre a narrativa cinematográfica e sua estrutura, assim como as três dimensões existentes que engendram na poética filmica. Além disso, são explanados conceitos de narrativa transmídia e os tipos de reescritas de histórias. Ainda, exemplos do universo transmídia da *Walt Disney* são mencionados.

Em seguida, há uma recapitulação sobre os estudos de adaptações filmicas que contemplam as transformações de uma história de um meio ao outro, ao abranger o debate acerca da fidelidade e relacioná-las com a transtextualidade. Quando oportuno, são apresentados exemplos do universo filmico da *Walt Disney Pictures* especialmente no que concerne às animações, responsáveis por perpetuar as histórias do estúdio.

Por fim, o último subcapítulo do enquadramento teórico apresenta conceitos relativos à família, suas atribuições e representações. Destacam-se aspectos sobre a diversidade familiar e a afetividade entre os membros, a importância dos papéis materno e paterno, além dos retratos familiares na narrativa filmica.

O *corpus* de estudo foi escolhido intencionalmente na fase inicial do doutoramento, em 2015, quando notamos uma significativa produção de filmes em *live-action* da *Walt Disney Pictures* provenientes das narrativas clássicas previamente apresentadas em animação pela própria empresa. O propulsor desses longas-metragens foi o sucesso de *Alice In Wonderland* (2010) que alavancou produções com a mesma premissa de extensão das narrativas em um novo formato. Além dos filmes lançados até o momento da escolha de objeto de estudo, o estúdio já havia anunciado outras estreias que entrariam no mesmo enquadramento almejado para análise. Portanto, elencamos aqui todos os filmes em *live-action* da *Disney* que contemplam tal configuração e foram lançados no intervalo entre 2010 e 2017⁸,

⁸ Especificamente, a coleta de dados foi realizada entre os anos de 2015 e 2017.

visualizados no Quadro 1, ao relacionarmos o filme em *live-action* ao lado do respectivo filme precedente em animação⁹.

Filmes em <i>live-action</i> da <i>Walt Disney Pictures</i>	Filmes em animação da <i>Walt Disney Pictures</i>
<i>Alice in Wonderland</i> (2010)	<i>Alice in Wonderland</i> (1951)
<i>Maleficent</i> (2014)	<i>Sleeping beauty</i> (1959)
<i>Cinderella</i> (2015)	<i>Cinderella</i> (1950)
<i>The jungle book</i> (2016)	<i>The jungle book</i> (1967)
<i>Alice through the looking glass</i> (2016)	—————
<i>Beauty and the Beast</i> (2017)	<i>Beauty and the Beast</i> (1991)

Quadro 1 – Filmes em *live-action* e em animação 2D da *Walt Disney Pictures*

Fonte: Dados da pesquisa

Na fase exploratória da pesquisa, assistimos aos longas-metragens do recorte, nos quais os filmes em *live-action* provenientes das animações clássicas da *Walt Disney Pictures* que escolhemos como parte do *corpus* de análise são: *Alice in Wonderland* (2010), *Maleficent* (2014), *Cinderella* (2015), *The jungle book* (2016), *Beauty and the Beast* (2017); ao comparar seus desmembramentos a partir da história das obras que as antecedem em animação, que seguem, respectivamente: *Alice in Wonderland* (1951) *Sleeping beauty* (1959), *Cinderella* (1950), *The jungle book* (1967), *Beauty and the Beast* (1991).

Para compor a análise, retiramos do *corpus* apenas o filme *Alice through the looking glass* (2016) justamente por ser uma continuação de *Alice in Wonderland* (2010) e, devido a isso, não tem uma relação direta com a obra animada ao distanciar-se da proposta do estudo. Além disso, os filmes lançados a partir de 2018 não fazem parte da investigação, pois a pesquisa estava encaminhada à essa altura.

Inicialmente, quando indagamos qual seria o melhor método para conduzir a análise fílmica da tese, encontramos o posicionamento de Aumont & Marie (1988) ao afirmarem que não há um procedimento ideal para análises de filmes. Os autores esclarecem que é necessário encontrar uma forma que se ajuste ao objeto de pesquisa em si, que o contemple e se adeque para uma verdadeira análise, com o intuito de cumprir com o objetivo e não seguir apenas a aplicação de uma metodologia engessada.

Resolvemos, em um primeiro momento, escolher uma vertente teórica a seguir. Como a premissa básica da tese se constitui na observação da poética narrativa dos filmes da *Walt Disney* em *live-action*, para conduzir a análise fílmica seguimos o trabalho *Understanding film narrative: a trailer* de Bordwell (2014), no qual é apresentado um caso de análise — *The wolf of Wall Street* (2013) — em que se realiza

⁹ Esclarecemos que filmes como *Enchanted* (2007), *Bedtime stories* (2008), *The chronicles of Narnia* (2005 e 2008) e os pertencentes à franquia *Pirates of the Caribbean* (2007, 2011 e 2017), entre tantas outras produções em *live-action* da *Disney* desse mesmo período, não configuram as premissas do estudo — da animação para o *live-action* — e, portanto, não entraram na lista.

a desconstrução da narrativa do longa-metragem por meio das três dimensões filmicas — estrutura do enredo, narração e universo narrativo — que compõem a sua poética (Bordwell, 2008).

No entanto, analisar os filmes do *corpus* na sua integralidade, ao descrever a poética filmica narrativa cena por cena, acarretaria um trabalho extenso e pouco rentável na busca específica que concerne ao estudo. Portanto, o passo seguinte foi definir as cenas que seriam analisadas, ao passo que Aumont & Marie (1988, p.32) afirmam que “o analista deverá enfim decidir se considera o filme todo – o que impõe um certo tipo de escolha de objecto e uma certa intenção, relativamente ampla – ou se, pelo contrário, só irá tratar de um excerto ou aspecto”.

Complementar a isto, Vanoye & Golliot-Lété (1992) explanam que a análise filmica é efetuada em duas etapas: na primeira, o pesquisador precisa desconstruir o filme, ao destacar elementos isolados para observação; na segunda, relacionam-se os elementos do filme de forma a observá-los em suas relações e associações, ao reestruturar seus significados. Para analisar um filme, o pesquisador pode separar uma cena e observar isoladamente um enquadramento, uma sequência, a fotografia, a trilha sonora, a atuação dos atores etc., porém, ao final, juntará as partes no todo para que faça sentido como uma obra.

Diante dos apontamentos, resolvemos dividir a análise em duas fases. Inicialmente, observamos todos os filmes do *corpus* na sua totalidade com o designio de encontrar algum padrão significativo de modificações entre os filmes em animação e em *live-action*.

É imprescindível lembrarmos que a conduta de análise é realizada entre os filmes concernentes, ou seja, consideramos inicialmente o filme em animação e seu correspondente em *live-action*, para que possamos observar a extensibilidade narrativa na transição entre os meios. Só depois de observarmos os longas-metragens isoladamente é que traçamos comparativos entre as obras como um todo.

Na primeira fase, a desconstrução dos filmes foi realizada a partir do conceito geral de *História (conteúdo)*, contemplado por Zagalo (2009, 2019) e Edgar-Hunt, Marland & Rawle (2010), operacionalização no Quadro 2.

O conceito (1) *História (conteúdo)* é atrelado às dimensões: (1.1) *Eventos*, dividida em (1.1.1) *Causalidade*, indicado pelo o que acontece (ação), e (1.1.2) *Cronologia*, indicado pela ordem que as ações ocorrem; (1.2) *Personagens*, composta por meio das (1.2.1) *Ações*, indicado pelas personagens que são cruciais para o desenvolvimento da ação, e (1.2.2) *Interações*, ao apontar as personagens que interagem, mas não são fundamentais; por último os (1.3) *Cenários*, composta pelo (1.3.1) *Espaço-temporal* e indicados por meio do tempo e local que ocorre a história.

Conceito	Dimensões	Componentes	Indicadores
1.História (conteúdo)	1.1 Eventos	1.1.1 Causalidade	O que acontece (ação).
		1.1.2 Cronologia	A ordem que as ações ocorrem.
	1.2 Personagens	1.2.1 Ações	Personagens que são cruciais para o desenvolvimento da ação.
		1.2.2 Interações	Personagens que interagem, mas não são fundamentais.
	1.3 Cenários	1.3.1 Espaço-temporal	Tempo e local que ocorre a história.

Quadro 2 – Modelo de análise: explicitação do conceito de “História (conteúdo)”

Fonte: Dados da pesquisa

Para facilitar a leitura e compreensão das dimensões pontuadas no decorrer da coleta de dados, conduzimos as descrições por meio de quadros, a contemplar *still-frames* dos filmes com a correspondente exposição que nos compete analiticamente.

Após a primeira fase, observamos que em todos os filmes em *live-action* do *corpus* – em contraponto com os filmes em animação – foram inseridos uma figura materna e/ou paterna das personagens protagonistas. Em alguns filmes, inclusive, quando o familiar biológico não é presente, é substituído por outra personagem que assume postura familiar.

Ao notarmos esse padrão, nossa curiosidade foi despertada por intermédio do estudo de Forgacs (1992) no qual enfatiza que a maioria dos filmes clássicos animados da *Disney* tem em sua temática o enfrentamento da perda do pai ou da mãe, ou a sua simples ausência, na qual a personagem protagonista precisa confrontar a transição da infância para a vida adulta, sem aporte familiar.

Como carecem investigações que contemplam uma comparação entre a constituição familiar dos filmes em animação da *Disney* e sua nova formação nos filmes em *live-action*, tornou-se relevante focarmos na construção de personagens que compõem a estrutura familiar nos filmes recentes do estúdio, inexistentes ou pouco desenvolvidos nos filmes prévios. Foram formulados alguns questionamentos que serviram como guia para a análise filmica:

1. Quais são os familiares das protagonistas que eram ausentes na animação e que surgem representados no *live-action*?
2. Como as novas personagens são representadas?
3. Como é a estrutura familiar das protagonistas no *live-action* em comparação com a animação respectiva?
4. Como se constitui a relação afetiva das protagonistas com seus familiares?

5. De que forma a inserção das novas personagens contribuem para a constituição da personagem central da trama?

De modo a elucidar as alterações na apresentação do pai, mãe ou guardião(o) das protagonistas, propusemos discernir como são as estruturas familiares e as funções de cada uma delas no decorrer dos filmes, ao responder de que forma se relacionam com a construção das personagens principais.

Para categorizar as famílias e pontuar tais alterações, utilizamos fundamentos propostos de estrutura e função familiar por Robinson & Skill (2001) e Zurcher, Webb & Robinson (2018). Inicialmente, verificamos a existência da família da protagonista na história, no entanto, devido ao caráter de fantasia nos filmes da *Disney* que contemplam o *corpus*, incluímos também animais e/ou seres especiais que podem apresentar uma função familiar.

Operacionalizado no Quadro 3, o conceito de *Família* (2) é atrelado às dimensões: (2.1) *Estrutura familiar*, composta por (2.1.1) *Tradicional* ou *nuclear* indicado por pais (biológicos ou adotivos) com filhos dependentes, (2.1.2) *Monoparental* indicado por apenas pai ou mãe com filho dependente, (2.1.3) *Estendida*, indicado pela inclusão de um agregado familiar, (2.1.4) *Reconstituída*, indicado a partir de um novo casamento, (2.1.5) *Ninho vazio*, indicado por filhos independentes que moram fora de casa, (2.1.6) *Sem filho*, indicado pela ausência de filho, (2.1.7) *Guardiões*, indicados por indivíduos externos que assumem a responsabilidade paterna/materna; (2.2) *Função familiar*, composta pelo (2.2.1) *Apoio da Família*, indicado apoio existente, inexistente ou misto; (2.2.2) *Clima de relacionamento familiar* indicado por um clima quente, frio ou misto, e (2.2.3) *Relação com protagonista*, indicado como positivo, negativo ou misto.

Conceito	Dimensões	Componentes	Indicadores
2. Família	2.1 Estrutura familiar	2.1.1 Tradiocional ou nuclear	Pais (biológicos ou adotivos) com filhos dependentes.
		2.1.2 Monoparental	Apenas pai ou mãe com filho dependente.
		2.1.3 Estendida	Inclui um agregado familiar.
		2.1.4 Reconstituída	A partir de um novo casamento.
		2.1.5 Ninho vazio	Filhos independentes que moram fora de casa.
		2.1.6 Sem filho	Sem filho.
		2.1.7 Guardiões	Indivíduos externos que assumem a responsabilidade paterna/materna.
	2.2 Função Familiar	2.2.1 Apoio da família	Apoio existente, inexistente ou misto.
		2.2.2 Clima de relacionamento familiar	Clima quente, frio ou misto.
		2.2.2 Relação com protagonista	Positivo, negativo ou misto.

Quadro 3 – Modelo de análise: explicitação do conceito de “Família”

Fonte: dados da pesquisa

Percebemos que a mudança de representação de personagens familiares seria proveitosa para compreendermos o desenvolvimento narrativo dos novos filmes. Portanto, as cenas que desenvolvem as figuras materna, paterna ou guardiã(o) tornaram-se o cerne da análise filmica que propomos para a etapa conseguinte, ao buscar compreender como a extensibilidade do filme é desenvolvida a partir das personagens familiares.

Em seguida, com o viés familiar pré-estabelecido, elucidamos os critérios de análise da etapa que concerne apenas aos filmes em *live-action*. Escolhemos, então, duas cenas de cada filme que pontuam a inserção da personagem pai, mãe ou guardiã(o) inexistente ou pouco explorada na animação, ao utilizarmos as três dimensões filmicas compostas a partir do conceito de poética narrativa de Bordwell (2008).

O conceito de *Poética narrativa* (3), operacionalizado no Quadro 4, é atrelado às dimensões: (3.1) *Estrutura do enredo (plot structure)*, composta por (3.1.1) *Ato 1*, indicado pela apresentação, (3.1.2) *Ato 2*, indicado pelo conflito, e (3.1.3) *Ato 3*, indicado pela resolução da história; (3.2) *Narração (narration)*, composta pelo (3.2.1) *Estilo*, indicado por meio dos por uso de enquadramentos, movimentos de câmera, trilha sonora, cores, montagem, a voz da narração, e pelo (3.2.2) *Mise-en-scène* indicado pelo cenário, figurino, maquiagem, iluminação e encenação; e (3.3) *Universo narrativo (story world)*, composta por meio do (3.2.1) *conteúdo*, ao analisar quem são as personagens e as suas características – físicas e psicológicas –, e as lacunas na história.

Conceito	Dimensões	Componentes	Indicadores
3. Poética narrativa	3.1 Estrutura do enredo (<i>plot structure</i>)	3.1.1 Ato 1	Apresentação.
		3.1.2 Ato 2	Conflito.
		3.1.3 Ato 3	Resolução.
	3.2 Narração (<i>narration</i>)	3.2.1 Estilo	Uso de enquadramentos, movimentos de câmera, trilha sonora, cores, montagem, voz da narração.
		3.2.2 Mise-en-scène	Cenário, figurino, maquiagem, iluminação e encenação.
	3.3 Universo narrativo (<i>story world</i>)	3.3.1 Conteúdo	As personagens, suas características físicas e psicológicas; Lacunas na história.

Quadro 4 – Modelo de análise: explicitação do conceito de “Poética Narrativa”

Fonte: dados da pesquisa

Na *estrutura do enredo*, pontuamos em qual momento do filme as cenas familiares estão inseridas e analisamos os aspectos da *narração* em duas cenas – escolhidas diante da relevância para a história. Por último, no *universo narrativo*, focamos nas características das personagens que compõem as cenas.

Ao final, após obter todas as análises filmicas individualmente, avaliamos as suas construções narrativas como um todo a partir da nova configuração familiar, ao fazer asserções sobre a sua integralidade e debater as hipóteses previamente apresentadas.

Além disso, pretendemos compreender a relação entre o contexto de produção dos filmes animados e em *live-action*, a fim de perceber se as alterações se justificam no momento histórico e cultural contemporâneo. Questionamos por que a aparição de personagens familiares se justifica no viés narrativo e diante dos elementos estruturais da história. Da mesma forma, compete refletir como o desenvolvimento social ao longo das décadas em que dividem o período de produção das animações e, posteriormente, os filmes em *live-action* também transformam a forma de retratar as personagens em foco.

Para tanto, também faremos apontamentos acerca do cenário mercadológico filmico em que os filmes foram lançados, com o intuito de compreender a evolução narrativa do estúdio e traçar um parâmetro entre os lançamentos das animações com a situação atual concernente ao *live-action*.

Contudo, evidenciamos que o estudo tem como desígnio observar o uso de elementos e técnicas filmicas com o longa-metragem finalizado, sem apresentar suposições do que teria sido melhor ou pior

para a sua elaboração. Como espectadores e investigadores cinematográficos, compreendemos que o olhar minucioso e sem interferências na obra é a melhor forma de conduzi-las.

“Contemplo uma imagem sem ter participado de sua produção, sem escolher o ângulo, distância, sem definir uma perspectiva própria para a observação. Ao contrário das situações de vida estou presente ao acontecimento, na sala de espetáculos, já sentado, não tenho o trabalho de buscar diferentes posições para observar o mundo, pois tudo se faz em meu nome, antes de meu olhar intervir, num processo que franqueia o que talvez de outro modo seria, para mim, de impossível acesso. Espectador de cinema, tenho meus privilégios. Mas simultaneamente algo me é roubado: o privilégio da escolha”. (Xavier, 2003, pp.35-36)

Diante desse viés, não compete expormos o que consideramos mais apropriado em termos narrativos, pois não tivemos envolvimento em sua produção. Mas cabe ao caráter acadêmico, com o distanciamento necessário, analisar as escolhas realizadas e que nos apresentam prontas, para assim compreender as alternâncias narrativas que nos interessam.

1.4 Abordagem investigativa

Antes de justificar nossa escolha investigativa com aporte especialmente na poética narrativa apresentada por Bordwell, compete apresentar o que é uma teoria cinematográfica¹⁰:

“A teoria do cinema, então, refere-se a qualquer reflexão generalizada sobre padrões e regularidades (ou irregularidades relevantes) identificáveis relativos ao cinema como meio, à linguagem cinematográfica, ao dispositivo cinematográfico ou à natureza do texto cinematográfico e à recepção cinematográfica (...) Modificando ligeiramente a formulação, a teoria do cinema é um corpo de conceitos em permanente evolução concebido para explicar o cinema em suas várias dimensões (estética, social e psicológica) para uma comunidade de estudiosos, críticos e espectadores interessados”. (Stam, 2000b, p.20)

Ao apresentar uma compilação de significativas teorias cinematográficas, Andrew (1976) compreende estudos de teóricos que vão desde os que abrangem a tradição formativa como Hugo Munsterberg e Sergei Eisenstein, a teoria realista de pesquisadores como Sigfried Kracauer e André Bazin, até a teoria francesa com a semiologia de Christian Metz, a título de exemplos, e constrói um diálogo entre eles a partir de perguntas categorizadas em quatro tipos, ao conjecturar sobre os estudos do cinema, são elas:

¹⁰ Embora os autores aqui utilizados refiram-se à teoria do cinema, aplicamos também suas abrangências para abranger a animação no que compete especialmente às análises fílmicas.

1. 'A matéria-prima' inclui perguntas sobre o veículo, tais como as que procuram sua relação com a realidade, fotografia e ilusão, ou as que dizem respeito a seu uso do tempo e do espaço, ou mesmo as que se referem a processos como cor, som e a decoração da sala de exibição. (...) 2. 'Os métodos e técnicas' de cinema compreendem todas as perguntas sobre o processo criativo que da forma ou trata a matéria-prima, indo das discussões sobre os desenvolvimentos tecnológicos (...) à psicologia do cineasta ou mesmo à economia da produção cinematográfica. 3. 'Formas e modelos' do cinema é a categoria que contém perguntas sobre os tipos de filmes que foram ou poderiam ser feitos. Perguntas sobre a capacidade do cinema de adaptar outros trabalhos de arte (...) assim como perguntas sobre gênero e a expectativa da plateia ou sobre a repercussão. 4. 'Objetivo e valor' (...) se relaciona aos aspectos mais amplos da vida (...) Uma vez que a matéria-prima foi moldada por um processo, obtendo determinada forma significativa, que significa isso para a humanidade?" (Andrew, 1976, p.16).

De alguma forma, o olhar para o cinema naturalmente perpassa por esses questionamentos, assim como a formulação de objetivos nesta tese, pois quando olhamos para o cinema em *live-action* com CGI e filmes em animação refletimos sobre a *matéria-prima* dos meios de comunicação, suas formas de se aproximarem – e por vezes se distanciarem – da realidade por intermédio da ficção; observamos os *métodos e técnicas* ao pontuar as possibilidades tecnológicas e de linguagem para contar histórias e como a evolução dos elementos filmicos permite a criação das mais fantasiosas tramas; no que concerne às dimensões da poética e suas atribuições em narração, estrutura do enredo e universo narrativo em *formas e modelos*; e, por fim, o *objetivo e valor* é posto em pauta quando avaliamos o que as produções filmicas da *Walt Disney* contribuem para o público e cenário em que os filmes se inserem.

Para observar as enunciações filmicas, formulamos um esquema metodológico em que associamos estudos e apresentamos diálogos entre teóricos, justamente com o desígnio de desenvolver os aspectos de cada uma das categorias pontuadas, embora uma ou outra se sobressaia. No entanto, justificamos que nosso ponto de partida investigativo se centraliza em *fórmulas e métodos* ao escolhermos essencialmente o teórico cognitivista David Bordwell com uma obliquidade direcionada para a poética filmica.

Os estudos de Bordwell contemplam a teoria cognitivista analítica instituída em meados da década de 1980, na qual buscava em perspectivas diferentes às realizadas previamente – como as teorias semiótica e psicanalítica – compreensões acerca de aspectos da recepção cinematográfica (Stam, 2000b).

Carroll (1996) pontua o cognitivismo não como uma teoria, mas um método analítico que permite múltiplas formas de observar racionalmente e por meio de evidências os filmes, ao obter respostas a partir de diversas indagações teóricas no qual o intuito é também compará-las. Há três vertentes que justificam porque o cognitivismo não é uma teoria padronizada:

“Em primeiro lugar, não é uma teoria única, mas uma série de teorias de pequena escala, em que cada uma oferece respostas a questões específicas sobre a comunicação fílmica, por exemplo, como o público assimila as narrativas dos filmes? Em segundo lugar, não é uma teoria unificada porque os diferentes teóricos cognitivistas frequentemente apresentam teorias de pequena escala que conceituam os fenômenos à disposição de maneira diferente e, às vezes, de maneira não convergente. E, finalmente, o cognitivismo não parece ser uma teoria unificada porque, em parte devido às duas considerações anteriores, não temos nenhuma razão para acreditar que todas as teorias de pequena escala que os cognitivistas reuniram possam ser organizadas em uma estrutura única”. (Carroll, 1996, p.321)

No mesmo viés, Bordwell & Carroll (1996, p.xvi) apresentam que o cognitivismo “é melhor caracterizado como uma postura. Uma análise ou explicação cognitivista procura compreender o pensamento, a emoção e a ação do ser humano ao apelar para processos de representação mental, processos naturalísticos e (algum sentido de) agência racional.” De modo complementar, Stam (2000b, p.263) afirma que os cognitivistas se alicerçam em teorias “sobre a percepção, o raciocínio e o processamento da informação para compreender como os filmes são percebidos e seguidos em termos de narrativa de causa-efeito, relações espaço-temporais etc.”, portanto, é uma abordagem multifacetada, com recortes e combinações teóricas diversas.

Stam (2000b) enquadra Bordwell como um pesquisador cognitivista e formalista. Contudo, embora o próprio Bordwell (2008, p.1) reconheça que estudiosos de sua obra consideram seu método de estudo por meio da poética cinematográfica como formalista, visto que contempla forma e estilo do filme, o autor busca “explicações de como os filmes funcionam e por que, sob certas circunstâncias, são visualizados do jeito que são”. A poética cinematográfica é um método de análise fílmica que contribui para evitar equívocos que normalmente ocorreriam com o uso de apenas uma Grande Teoria, pois ao buscar argumentação e pontuar situações evidenciadas em sequências de filmes, amplia o leque de abordagens. O uso justificado a partir da poética é atribuído como:

“As anotações das aulas de Aristóteles, a *Poética*, abordou o que hoje reconhecemos como drama e literatura. Desde seu tempo, tivemos a *Poética da Música* de Stravinsky, a *Poética da Prosa* de Todorov, um estudo da poética da arquitetura e, claro, a *Poética do Cinema* dos formalistas russos. Tais extensões do conceito são plausíveis, porque não precisam ser restritas a nenhum meio em particular. A *poética* deriva da palavra grega *poiesis*, ou *active making*. A poética de qualquer meio artístico estuda o trabalho acabado como resultado de um processo de construção – um processo que inclui um componente de constituição (como regras práticas), os princípios mais gerais segundo os quais o trabalho é composto, e suas funções, efeitos e usos. Qualquer investigação sobre os princípios fundamentais pelos quais os artefatos em qualquer meio representacional são construídos, e os efeitos que fluem desses princípios, podem cair dentro do domínio da poética”. (Bordwell, 2008, p.12)

Conquanto realizar estudos filmicos contemplem uma fundamentação na teoria do cinema, não devemos atribuir seu uso para abranger situações de forma generalizada e única. Questionamentos que envolvem práticas habituais que ensejam o estilo visual utilizado por cineastas, métodos de encenação de personagens, constituição dos elementos de formatos narrativos e uso de técnicas cinematográficas, “nos impelem não apenas a forjar conceitos (isto é, montar teorias), mas também a olhar de perto (analisar filmes) e estudar as contingências de tempo e lugar (investigar a história)” (Bordwell, 2008, p.3).

Assim, ao concordarmos que o estudo filmico deve ser constituído por meio de variadas abordagens conceituais, a poética narrativa é o caminho escolhido para estudarmos a composição filmica dos longas-metragens em *live-action* da *Walt Disney* que compõem a presente tese.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1. A arte da animação e o universo de Walt Disney

Com a premissa de contextualizar a inserção da *Walt Disney Pictures*¹¹ no cenário filmico de animação, este capítulo abrange os principais desenvolvimentos de seu fundador, Walt Disney, e sua trajetória criativa e empreendedora (Thomas & Johnston, 1981; Crafton, 1982; Forgacs, 1992; Lucena Júnior, 2001; Gabler, 2006), apresentamos os temas mais exploradas pelo *Walt Disney Pictures* e as discussões que permeiam as histórias narradas em seus filmes (Rosenbaum, 1975a, 1975b; Giroux, 1995; Artz, 2002, 2004; Chytry, 2012), assim como pontuamos a adaptação de contos de fadas (Zipes, 1995; Watts, 1997; Mendes, 1999; Moen 2013), que servem como fundamento para a maioria dos longas-metragens da *Disney*.

Os filmes e abordagens da *Walt Disney Pictures* despertam o interesse de variados estudiosos sobre o tema desde a sua origem, ao abrangerem áreas distintas além da cinematográfica propriamente dita, tais como a da sociologia, filosofia, psicologia, pedagogia, marketing, economia política, cultura e comunicação. Ao que concerne esta pesquisa, o campo filmico alinhado com a área da comunicação nos faz adentrar neste universo constituído pelo estúdio para compreendermos a evolução da narrativa filmica – a permear entre a animação e o *live-action* – juntamente com a tecnologia que as envolvem e, inevitavelmente, elucidar alguns aspectos socioculturais intrínsecos ao seu desenvolvimento.

É de conhecimento comum que o cinema surgiu como um experimento científico – com o único intuito de criar um equipamento capaz de reproduzir imagens em movimento – e seu caráter narrativo desenvolveu-se com o seu aperfeiçoamento e desdobramentos das suas possibilidades técnicas. Com a animação não foi diferente.

A animação é um método de construção filmica muito antigo, mas apenas no início do século XX começou a ter visibilidade como algo além de mera experimentação. Ainda que tenham existido ações prévias para produzir a ilusão de movimento, em meio a múltiplas tentativas técnicas pela busca de um equipamento que aperfeiçoasse a exibição das imagens consecutivamente, *Humorous Phases of Funny Faces* é considerado o primeiro desenho animado e data de 1906, conquanto considerado mera trucagem, criado nos Estados Unidos pelo artista inglês James Stuart Blackton. No entanto, a concepção

¹¹ A *Walt Disney Pictures* é uma produtora de filmes da empresa *Walt Disney Company*, que também produz filmes por intermédio da *Walt Disney Studios* e *Walt Disney Animation Studios*. Portanto, neste trabalho, utilizaremos tanto *Walt Disney Pictures* quanto *Walt Disney Studios* para nos referirmos aos filmes produzidos pelos estúdios da empresa. Por vezes, também empregamos apenas o termo *Walt Disney* ou apenas *Disney* para nos referirmos à empresa produtora, nos quais os termos estarão sinalizados em itálico. Quando não grifados, referem-se ao próprio fundador da empresa, Walt Disney.

de animação como arte surge poucos anos depois por intermédio do trabalho do artista Emile Cohl, responsável pela animação *Fantasmagorie*, em 1908, apontado como o primeiro desenho verdadeiramente animado, pois apresentava fotografias *frame a frame* e com “características estilísticas bem definidas” (Lucena Júnior, 2001, p.50).

Posteriormente, o desenhista americano Winsor McCay possibilitou o aperfeiçoamento da técnica da animação ao lançar *Little Nemo*, em 1911, e aos poucos conceber uma linguagem própria ao aperfeiçoá-la como um meio para narrar uma história. Em sua animação *How a Mosquito Operates* (1912), McCay atribui personalidade humana para a personagem mosquito. Esse aspecto foi explorado posteriormente por Walt Disney, ao tornar-se uma marca registrada animar e antropomorfizar animais. McCay também foi responsável por *Gertie the Dinosaur* (1914), reconhecido por seu estilo, construção de personagem e inserção de cenário, ao tornar-se definitivamente um marco na história da animação.

No entanto, foi com John Randolph Bray – a partir de 1914 – que a animação passou pelo processo de industrialização, ao destacar a importância do trabalho coletivo para a produção dos filmes – com uma hierarquização de funções e criação de uma linha de montagem –, além de inserir a patente dos processos artísticos e garantir a distribuição do que havia sido produzido, ao conceder compatibilidade mercadológica ao meio (Crafton, 1982).

Dito isso, torna-se demasiadamente equivocado utilizarmos o termo popular “pai da animação” para nos referirmos ao Walt Disney, muito embora seja inquestionável a importância de seus feitos para a arte da animação, ao apresentar-se como um empresário visionário para o campo com seus aperfeiçoamentos técnicos, estéticos e narrativos desde a década de 1920. Entre eles, podemos destacar o pioneirismo do uso de profundidade de campo feito com “a Câmera Multiplano, terceira dimensão em personagens e objetos, animação realista de personagens humanos e animais (...), determinações da narrativa fílmica como pans, zooms e edições copiadas do cinema em *live-action*” (Forgacs, 1992, p.369).

A partir da concisa contextualização do início do campo da animação, os grandes feitos – pautados em imaginação e talento – de Walt Disney serão apresentados juntamente com sua relevância para o desenvolvimento dessa forma de arte e comunicação, em que aperfeiçoou e alterou o seu rumo.

Ao observarmos o repertório de Disney, seus esforços artísticos foram pontuais no que diz respeito à essência da animação como um meio narrativo, com características próprias e sintaxe visual, consagrando-a como uma linguagem a utilizar elementos de uso de tempo e de espaço. Além de compreender o uso das técnicas, aliou-as para constituir uma verdadeira forma de expressão artística, com seus filmes reconhecidos mundialmente. Ao conquistar notoriedade pela sua qualidade fílmica

animada, não é à toa que se tornou referência para toda uma geração de artistas que surgiram em seguida e perpetuam-se até hoje.

“Não é nenhum exagero afirmar que o século XX não teria as feições culturais que o caracterizaram sem a influência (...) de Walt Disney. (...) Claro que Disney não partiu do nada. Isso, no entanto, não lhe tira o mérito, pois soube proceder às escolhas indispensáveis, introduzir adaptações e acrescentar novos princípios para compor o repertório básico. (...) Disney e seus artistas estabeleceram um paradigma e, como em outros momentos clássicos da arte, tornaram-se uma referência”. (Lucena Júnior, 2001, p.97)

O artista era, acima de qualquer coisa, um empresário que estava interessado em divertir o público com filmes animados de qualidade, ao afirmar “eu estou interessado em entreter as pessoas, em trazer prazer, particularmente fazer os outros sorrirem, ao invés de estar preocupado em me ‘expressar’ com impressões criativas obscuras” (Disney, citado em Thomas & Johnston, 1981, p.24).

Embora seja renomado pela criação de muitas personagens famosas, Disney admitia que seu talento não era como desenhista, mas no trabalho de desenvolvimento – de produção e direção – de seus filmes. Ao supervisionar as atividades dos desenhistas e animadores do estúdio, seu trabalho repercutiu em avanços para o campo artístico em animação. Conforme afirma Forgacs (1992, p.366) “Walt Disney foi sem dúvida um homem de ideias brilhantes e inovador com uma personalidade forte, mas se ele fez história não era em condições de sua própria criação”. A maioria de seus personagens era Ub Iwerks quem desenhava, ao tornar-se conhecido como um dos mais importantes desenhistas do estúdio, inclusive responsável pelas ilustrações de Mickey Mouse a partir de 1928. Iwerks “introduziu um estilo mais fluido, assim como uma técnica de desenho mais refinada” (Brockway, 1989, p.28).

Não obstante sabemos que uma animação dispõe de numerosas possibilidades artísticas para contar uma história e que o seu desenvolvimento como meio narrativo pautou-se na premissa “a imaginação é o limite” para a idealização de uma trama, é preciso apontar que existiram limitações em seu aperfeiçoamento, especialmente no que concerne ao processo excessivamente lento de produção gráfica e ao custo dispendioso das produções.

Para que os desenhos fossem animados com um resultado cênico e plástico mais naturalista, era necessário que avanços fotográficos fossem estabelecidos. Afinal, não só de desenhos a animação era composta, era preciso fotografá-los para que fossem reproduzidos consecutivamente e criassem a ilusão de movimento. Inicialmente, o processo de fotografia na animação constituía-se ao colocar as folhas de acetato¹² com os desenhos em cima dos cenários, e com o auxílio de uma chapa de vidro – para que

¹² Eram folhas transparentes que facilitavam a elaboração da animação, pois permitiam alterar o movimento desenho-a-desenho sem que o fundo fosse modificado.

não se movessem – registrava o *frame*. Contudo, era um artifício simples e limitado caso o cineasta almejasse atingir profundidade de campo com as personagens movimentando-se juntamente com a câmera (Lucena Júnior, 2001).

Diante desse panorama, em 1933 foi construída a *Câmera Multiplanos* (Figura 1), que se caracteriza como um dos inventos de maior importância dos estúdios *Walt Disney* para o cinema de animação 2D, com o intuito de naturalizar as cenas.

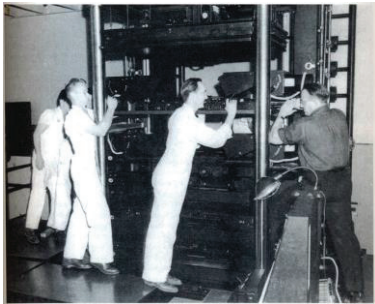


Figura 1 – Câmera multiplanos
Fonte: Thomas & Johnston (1981, p.310)

A estrutura do equipamento fotográfico funcionava em seis planos – dispostos independentemente por quatro pilares de cinco metros de altura – um em cima do outro, com uma distância entre eles. Cada plano era iluminado separadamente e apresentava intuitos específicos, nos quais os dois mais pertos da câmera – localizada no topo – eram utilizados para a animação das personagens em si, o terceiro e o quarto planos eram usados para os cenários, ao moverem-se verticalmente, enquanto os últimos planos eram fixos, para atribuir a atmosfera da cena, como o céu e as cores de fundo. Era um processo atribulado que demandava tempo para ser concluído, o que acarretava elevados custos (Gabler, 2006).

Contudo, Disney não foi o único a arquitetar este dispositivo, o próprio Ub Iwerks o fez no período em que ficou ausente da *Walt Disney*¹³. Mas, Gabler (2006) explica que os demais profissionais da área desproviavam da verba necessária para idealizá-la da mesma forma, pois Disney dispunha de fundos financeiros para investir em funcionários especialistas – tanto em efeitos especiais, iluminação, arquitetura e até mesmo engenheiros.

Iwerks foi um dos melhores desenhistas da *Walt Disney*, entretanto, quando voltou a trabalhar no estúdio, dedicou-se também a aspectos técnicos, ao desenvolver o uso da máquina fotocopadora *Xerox* para aperfeiçoar e agilizar os procedimentos ilustrativos, em que era utilizada para “transferir desenhos

¹³ Após um longo período trabalhando juntos, houve divergências profissionais entre Ub Iwerks e Walt Disney, pois Iwerks considerava que não obtinha o mérito que merecia. Iwerks pediu demissão e ficou um tempo longe do estúdio, mas retornou à *Disney* anos mais tarde.

diretamente do papel para o acetato, finalmente eliminando a tarefa mecânica de retraça-los folha por folha à mão” (Lucena Júnior, 2001, p.104), ao poupar tempo e despesas dos desenhistas.

Walt Disney e os artistas de seu estúdio impressionaram e redefiniram o percurso da animação na história filmica, ao pautar a constituição dos desenhos animados em alguns princípios básicos que compõem a sintaxe visual em “1. Comprimir e Esticar; 2. Antecipação; 3. Encenação; 4. Ação Direta e Posição-a-posição; 5. Continuidade e Sobreposição da Ação; 6. Aceleração e Desaceleração; 7. Movimento em Arco; 8. Ação Secundária; 9. Timing; 10. Exageração; 11. Desenho volumétrico; 12. Apelo” (Thomas & Johnston, 1981, p.48). Com as ferramentas plásticas utilizadas coerentemente e harmonicamente, era possível narrar uma história envolvente e com visual atraente, a constituir e incrementar cada vez mais a sua linguagem. Cabia ao estúdio escrever um roteiro apropriado – comumente proveniente de adaptações literárias e contos de fadas – e atribuir a função de cada etapa ao profissional mais adequado.

Em suma, a linguagem da animação é pautada em elementos da sintaxe visual, ao destacarmos as linhas, superfícies, cores, luzes e sombras, além do volume das formas e das personagens (Lucena Júnior, 2001). Consecutivamente, o visual unido aos aspectos sonoros, tanto efeitos, trilha, música e vozes, compõem a linguagem filmica do desenho animado.

Perante os elementos de linguagem indicados acima, Walt Disney contribuiu para o refinamento de cada um deles. E, para abordar o uso de efeitos sonoros e trilha musical, destacamos a utilização que o produtor empregava nos desenhos do Mickey Mouse. Nos curtas-metragens animados do famoso rato, Disney pontuava cada um dos movimentos das personagens com o uso de sons, ao tornar esta característica tão marcante no início da animação sonorizada que a técnica ficou conhecida como *mickeymousing*. Berchmans (2006, p.35) explica que, “para cada movimento que acontece na imagem, há uma clara pontuação musical precisamente sincronizada com o filme. Essa linguagem de composição ficou muito associada ao desenho animado e é frequentemente utilizada como objeto cômico”.

2.1.1 Temas, abordagens e ideologia da *Walt Disney Pictures*

O primeiro longa-metragem de Walt Disney, *Snow White and the seven dwarfs* (1937), é também conhecido como o precursor dos filmes animados, muito embora tenham surgido outros filmes previamente, como o filme argentino *El apóstol* (1917) e o alemão *Die abenteuer des prinzen achmed* (1926). Contudo, o conto de fadas produzido por Walt Disney é o mais famoso e reconhecido na história da arte da animação. Mesmo quando alguns críticos julgam o trabalho de Disney como “convencional, acadêmico (com sentido pejorativo) e conformista” (Lucena Júnior, 2001, p.119), basta assistir aos

filmes e conhecer o seu trabalho para desconsiderar asserções negativas quanto às suas contribuições para o desenvolvimento da animação. Hoje em dia, após décadas de seu primeiro lançamento, sua história e suas personagens – como também suas canções –, são reconhecidas pelo público e servem de inspiração para artistas devido a sua narratividade, plasticidade, sintaxe visual e composição filmica.

Muito se fala sobre a ideologia da *Walt Disney Pictures*, ao compreender filmes que sempre terminam com finais felizes, apresentam personagens bem delineadas – estética e narrativamente –, com um estilo rico em detalhes, cores, músicas e naturalização das cenas. Todos esses elementos envolvem-se em características dramáticas e cômicas, ao criarem o estilo *Disney*.

Whitley (2008) destaca a abrangência sentimental e emocional dos filmes animados da *Disney*, que frequentemente reproduzem personagens antropomorfizadas “com características exageradas que aumentam sua fofura; criam personagens a partir de estereótipos que são refinadas pelo charme e humor” (p.2), e almejam envolver o público compassivamente.

“O que Walt buscava não era uma imitação da vida tal qual ela é, mas da vida até onde se pode exagerá-la – uma ‘caricatura da vida’, como Walt a chamava, com raízes no realismo, mas expandindo-se além dele. A animação de Walt não seria apenas mais exagerada que a vida; ela seria simples, mais clara, mais inteligente e, finalmente, melhor”. (Gabler, 2006, p.206)

Conforme Artz (2004, p.121), as principais características da *Walt Disney Animation Studios* podem ser sintetizadas como “a metáfora visual, o antropomorfismo, as cenas naturalizadas e cenários, e a apropriação de códigos culturais de contos tradicionais”. Em outro momento, Artz (2002) contextualiza que Disney decompõe, transforma, estende os contos de fadas e histórias existentes no repertório cultural, ao naturalizar os traços das personagens e colocá-las em narrativas ilustradas palpáveis, além de garantir excelente entretenimento de forma a convencer os espectadores da credibilidade da história.

Para Chytry (2012) o foco de Walt Disney era evidenciar um estúdio de filmes animados singular, constituído com o propósito de fazer suas próprias animações e disseminá-las organizacionalmente, mas tais processos criativos convergiam em prol de sucesso financeiro. O autor observa que a maioria dos filmes utiliza o tom cômico para atrair o espectador, contudo, o visionário empreendedor foi além das simples animações que utilizavam a comicidade, ao criar narrativas com histórias enfaticamente persuasivas e tramas bem delineadas, e “se concentrou na narrativa mais propícia ao potencial distinto da animação, sua capacidade de realizar o desejo de realização da ‘felicidade’” (p.264). Porquanto, a felicidade se tornou a particularidade mais evidente da empresa, direcionada aos desejos do público

infantil e, também, dos nostálgicos espectadores que acompanharam suas narrativas pautadas em arquétipos, ajustadas a partir do cotidiano corriqueiro aos contos de fadas.

Com um olhar complementar, Rosenbaum (1975a, 1975b) evidencia a importância e vigor de Walt Disney no meio de entretenimento do ocidente, mesmo que exista, por uma parcela do público, um olhar de amor e ódio diante do seu repertório artístico. Ou seja, um viés controverso é constituído diante das obras de Disney, muitas vezes elaborado pelo mesmo público. Contudo, a estética e a ideologia do estúdio permeiam a sociedade, pois sua extensa obra criou um cenário paradoxal na qual sua presença – em todos os cantos – chegou ao ponto de beirar a invisibilidade, com seus temas, conteúdos e abordagens debatidas socialmente como algo integrante ao meio que vivemos.

Conforme Forgacs (1992) os temas mais abordados no período inicial dos filmes da Disney eram, em primeira instância, de uma sociedade masculinizada em que a personagem principal supera a ausência do pai ou da mãe, ao mesmo tempo em que meninas – frequentemente princesas – têm que confrontar-se com um feitiço atribuído por uma bruxa, madrasta ou fada má. Qualquer enfrentamento que fosse, o bem venceria o mal e a recompensa era atribuída a um amor verdadeiro. O cerne principal dessas histórias está direcionado com o amadurecimento pessoal – normalmente a se desvencilhar do passado –, à continuidade da vida ao lado de um par romântico, com a passagem da infância para a vida adulta e, ainda, a responsabilidade social longe da relação familiar – materna ou paterna. Para complementar, o autor compreende que “esses filmes também parecem capazes de mobilizar fantasias poderosas sobre a infância e a dor de deixá-la. O sucesso (...) de Disney talvez dependa do desejo do público familiar de ter essas fantasias colocadas em jogo” (p. 374). E é um dos motivos pelo qual acreditamos que a *Disney* consiga atrair toda a família para as telas de cinema, ao narrar histórias que criam empatia e identificação com os espectadores.

Para Rosenbaum (1975a), o estilo de Disney é único e constante, na qual “uma árvore em um filme de Disney é uma árvore de Disney, uma maçaneta é uma maçaneta de Disney”, todavia, seus filmes eram assinados por vários diretores. Isso também reflete no posicionamento da marca que foi construída ao longo dos anos e é reconhecida facilmente ao redor do mundo, no qual o universo filmico em animação se expandiu também para diversas formas de entretenimento.

Além disso, em praticamente todos os filmes do repertório da *Walt Disney* existe a presença de animais humanizados. Tal característica atribui um conforto narrativo e visual para a obra, nas quais, usualmente, as personagens são carismáticas e amigáveis e, por vezes, atribuem equilíbrio à trama com um tom cômico, como é o exemplo dos ratinhos no filme *Cinderella* (1950), que amenizam a crueldade da madrasta e irmãs-postiças da protagonista ao atribuírem alívio dramático para a história.

Conforme Artz (2004, p.121) o uso de animais nas animações da *Disney* faz parte de seu “estilo naturalístico (...) antropomorfizado”, ao atribuírem-lhes características humanas e apresentarem interação social, por exemplo, uma coruja que apresenta qualidades maternas e uma hiena que é inconveniente e traiçoeira. Portanto, acrescentamos que tais caracterizações permitem o uso de estereótipos na construção das personagens, como também são facilitadores da compreensão narrativa, podem rotulá-las e interferir na concepção social do espectador.

Igualmente, filmes como *Fantasia* (1940), *Beauty and the Beast* (1991) e *Frozen* (2013), apresentam não somente animais humanizados, mas também objetos e coisas inanimadas às quais são atribuídas vivacidade e propriedades de seres humanos. Assim, o espectador compreende a realidade fictícia diante das expressões e sentimentos que reconhece nas personagens animadas, ao criar empatia e conexão com a trama.

A proposta da *Walt Disney* é intrínseca à recepção emotiva de seus espectadores e se relaciona com “otimismo, contentamento, excitação, felicidade” (Chytry, 2012, p.260). A partir disso, constatamos que as emoções são sempre positivas e se conectam às personagens felizes e realizadas socialmente, além de ir ao encontro com a premissa da empresa que tem como mote *Just believe and your dreams will come true*. Essa frase, ou parte dela, é encontrada em trechos de filmes – tanto diálogos quanto músicas – e também é notada em materiais publicitários da *Walt Disney*, assim como no enfoque temático dos seus parques.

Esclarecemos que nosso viés acerca da *Walt Disney Pictures* é pautado em um olhar de admiração diante das suas produções filmicas e abordagens ideológicas, que desde o princípio se apresenta como um mundo fictício perfeito, com personagens bem definidas psicologicamente e esteticamente, no qual o bem vence o mal e suas caracterizações são sempre muito coloridas e artisticamente primorosas. No entanto, cabe elucidar que, desde o seu início até a contemporaneidade, os filmes da *Walt Disney* são alvo de contrastantes posicionamentos.

Devido a isso, apresentamos a seguir alguns vieses críticos sobre o trabalho da *Disney*, de forma a compreender outros pontos-de-vista que abrangem o estúdio. Neste contexto, as asserções, por vezes, desmerecem a contribuição de Disney no campo da animação e, com isso, visualizamos críticas divergentes que os filmes receberam, não apenas acerca de suas narrativas, mas mais enfaticamente na influência de suas produções que transcendem ao reproduzido nas telas.

2.1.2 Olhares contrastantes e hierarquia na *Walt Disney*

Uma vez que a maioria dos filmes animados da *Walt Disney* seja direcionada para o público infantil, que se encontra em fase de compreensão e assimilação de princípios básicos sociais – como hábitos, costumes e modo de vida –, cabe fazer uma leitura das entrelinhas da abordagem das histórias do estúdio. Numa visão mais crítica, as histórias apenas parecem ser inocentes e inofensivas, mas têm o poder de influenciar enfaticamente acerca de uma situação. Embora apresentamos algumas dessas abordagens – pois muitos estudiosos, nas últimas décadas, se dedicaram ao cânone e é necessário sabermos do que se trata –, não compete a este estudo criticar a ideologia da empresa nem colocá-la em primeiro plano em nossa análise, pois as mudanças na narrativa e uso da linguagem são proeminentes no campo do qual nos propomos a investigar. Contudo, pontuamos alguns aspectos que apresentam a *Disney* no mercado de entretenimento mundial e as suas repercussões diante de posições e apreciações diversas.

Giroux (1995) argumenta que os indivíduos devem observar os conteúdos recebidos a partir dos meios de comunicação e do poder que os grandes conglomerados de mídia detêm, ao apresentar que diante do “título de diversão, entretenimento e fuga, esferas públicas maciças estão sendo produzidas por meio de representações e práticas sociais que parecem ‘inocentes’ demais para serem dignas de análises políticas” (p.44). O autor enquadra a *Walt Disney Pictures* nesse cenário, ao considerar que o universo criado por Disney coloca seus produtos culturais como sinônimo da tradição popular estadunidense, e intenta legitimar inocência em suas representações envoltas em moralidade, pedagogia e política.

“Implacável em seus esforços para promover uma imagem feliz, gentil e paternal de seu fundador, Walt Disney, e um regime interminável de representações e produtos que evocam uma visão nostálgica da América como o ‘reino mágico’, a *Disney Company* tornou-se sinônimo de uma noção de inocência que reescreve agressivamente a identidade histórica e coletiva do passado americano. Por trás do apelo ideológico à nostalgia, aos bons tempos e à terra que é ‘o lugar mais feliz da terra’, há o poder institucional e ideológico de um conglomerado multinacional de 4,7 bilhões de dólares que exerce uma enorme influência pedagógica e política em uma variedade de esferas públicas”. (Giroux, 1995, p.45)

Na cultura estadunidense existem poucas empresas que se sobressaem de forma tão significativa quanto à *Disney*. E o que Giroux (1995) enfatiza é que por trás de uma imagem pueril e encantada que representa, a *Walt Disney* reescreve histórias em prol de seus oportunos interesses, de domínio de entretenimento e financeiro.

Artz (2002, 2004), da mesma forma, repreende a ideologia proposta pela *Walt Disney* ao apresentar um viés oculto sobre a representação social proposta pelos filmes do estúdio. Para o autor, as animações do estúdio “simultaneamente suavizam e distribuem mensagens de hierarquia de classes e hiper-individualismo anti-social” (2004, p.116). E, ainda, ressalta o impulsionamento de uma sociedade capitalista nos quais seus temas são intencionais e persuasivos ideologicamente.

No mesmo viés, Dorfman & Mattelart (1971) apresentam um olhar radical, de caráter anticolonialista e anti-imperialista diante da obra da *Walt Disney*, ao observarem especialmente as Histórias em Quadrinhos das personagens Pato Donald (Donald Duck), Tio Patinhas (Uncle Scrooge), Huguinho (Huey), Zezinho (Dewey) e Luizinho (Louie). O Tio Patinhas tem como premissa narrativa aumentar sua riqueza, tanto em dinheiro quanto em notoriedade, com o desejo de enfatizar o seu *status social*. Do mesmo modo, fazem uma analogia quanto à trama e o próprio objetivo da *Disney*, uma empresa incentivadora do capitalismo junto ao mercado do entretenimento. Os autores consideram que a “disneylândia é o carrossel do consumo” (p.80), ao apresentarem histórias como pano de fundo para incentivar a conquista de bens materiais ou simplesmente o poder de compra, que emana paralelamente prestígio, superioridade e domínio social. Igualmente, consideram que a abordagem obsessiva pelo consumo é maléfica para o público infantil, ao representar uma imagem que tudo é adquirível, assim como os produtos de *merchandising* que a *Disney* comercializa.

O universo da *Disney* é compreendido por Rosenbaum (1975a) como um emaranhado de divergências conceituais por parte da crítica e público. Enquanto a maioria dos espectadores gostava dos filmes de animação do estúdio, “intelectuais recusavam a levar ele a sério em qualquer nível”. Isso nos leva a crer que, embora o contexto artístico filmico e de entretenimento fosse favorável à *Walt Disney* para o seu público, alguns críticos recusavam-se a aceitar o repertório do famoso estúdio, pois agradava a maioria, mas não a eles próprios.

Artz (2002) considera algumas abordagens discretamente inseridas nos filmes da *Disney*, ao observar aspectos das personagens assim como o caráter e classe social, ao agrupá-las em temas, tais como “1) a naturalização da hierarquia; 2) a defesa da coerção e do poder de elite; 3) a promoção do hiper-individualismo; e 4) a difamação da solidariedade democrática” (p.6). Embora se apresentem como enfoques diferentes, são complementares e envolvem os atributos narrativos das histórias do estúdio. E, com isso, o autor analisa a hierarquia implícita nos filmes do estúdio.

Tal hierarquia se aplica à ordem social das personagens, atrelada à moralidade, habilidades, valores e poder. Conforme Artz (2002) a *Disney* enfatiza a relação hierárquica em suas histórias ao apresentar as personagens boas com características físicas atraentes e bem definidas, enquanto se

empenham para manter a ordem social equilibrada, ao exemplificar com uma analogia a partir do filme *The lion king* (1994). Na cena de abertura do longa-metragem ao som da música *Circle of life*, todos os animais da selva caminham em direção à pedra do rei com o intuito de reverenciar o nascimento do novo descendente real. Na representação filmica, o leão é o rei da selva e, até mesmo os animais que são suas presas – como antílopes e zebras – o admiram e respeitam, no entanto, o leão que não está presente na cerimônia se caracteriza como o vilão do filme. Juntamente com os traços que desenvolve cada uma das personagens, a animação estabelece uma relação de poder entre elas: enquanto os leões mocinhos – Mufasa e Simba – são perfeitos fisicamente, charmosos, com postura marcante, traços arredondados e cores vibrantes, o vilão – Scar – é esguio, desengonçado, desenhado com traços angulares e cores escuras. A Figura 2 apresenta Scar e Mufasa frente à frente em uma cena na qual a hierarquia entre eles é explícita em suas posturas e características físicas distintas aqui descritas.



Figura 2 – *Still-frame* do filme *The lion king* (1994)
Fonte: Hahn, McArthur & Schumacher (1994)

Ao mesmo tempo, as hienas comparsas de Scar são retratadas com traços simples e caricatos, ao atribuírem um tom cômico. Além disso, ressaltamos que as vozes das personagens são determinantes na sua representação social, pois na versão original do filme em inglês, o rei Mufasa tem um sotaque britânico enquanto as hienas exibem sonoridade de personagens negras e latinas. Dessa forma, raça e sexo tornam-se indicadores hierárquicos e a autenticidade social faz relação com a aristocracia predominante e influente (Artz, 2002).

Outro exemplo, mas ressaltado por Rosenbaum (1975a), aborda a desvalorização de diversas etnias quando contrastadas com a estadunidense nos filmes da *Disney*, ao discursar sobre o filme *Pinocchio* (1940).

“Uma pesquisa rápida das várias nacionalidades aglomeradas na trama revelam um italiano de classe inferior (Stromboli) e dois vigaristas pseudo-ingleses (as raposas) como vilões; o ‘menino mau’ que é o contraponto impertinente de Pinocchio é um londrino vulgar, assim como é o cocheiro demoníaco que os transporta ambos para *Pleasure Island*; Geppetto, o

'pai', é aparentemente suíço; Jiminy Cricket, cujo vestuário e movimentos parecem parcialmente derivados do Chaplin – o vagabundo –, parece ser uma sutil mistura de inglês com atributos americanos. Das demais partes falantes, apenas o próprio Pinocchio e a fada maternal que o observava vêm transversalmente como 'puramente' americano, e moderadamente da homogeneizada classe média". (Rosenbaum, 1975a)

Retornamos aos argumentos apresentados por Artz (2002, 2004), em que a hierarquia nas animações da *Disney* relaciona-se diretamente com o caráter das personagens. O vilão até pode ser um líder, mas não faz parte da elite social da história e, por isso, é envolvido em falcatruas para manipular o poder e seu reinado é efêmero. Cabe ao papel do mocinho desmascará-lo e fazer com que a divisão de classes volte ao seu lugar "ideal". Portanto, o término da narrativa está relacionado com os ajustes hierárquicos que ficaram desestabilizados durante o filme. Ou seja, a hierarquização alinhada diante da preferência social de alto escalão está ajustada aos padrões da *Disney*, no qual ser bem-sucedido, no topo da sociedade é sinônimo de final feliz, ao mesmo tempo em que a mocinha encontra o seu príncipe encantado.

Da mesma forma, ao visualizarem as personagens como representantes de poder ou com a ausência dele, é que Dorfman & Mattelart (1971, p.30) apontam que os desafortunados "devem ser obedientes, submissos, disciplinados, e aceitar com respeito e humildade as ordens superiores. Os que estão acima exercem, em troca, a coerção constante: ameaças, repressão física e moral, domínio econômico (disposição dos meios de subsistência)". Os autores consideraram a *Disney* como idealizadora de um universo narrativo que sempre concede às personagens mais prósperas vantagens e regalias. Posteriormente, Moya (1996, p.35) destaca que, "anos depois, Dorfman e Mattelart, separados, reconheceram que haviam exagerado nas críticas em seu livro", ao reconsiderarem sua impetuosa visão.

Outro exemplo é o filme *Aladdin* (1992), ao retratar um morador de rua que utiliza os poderes mágicos do gênio da lâmpada para transformar-se em príncipe e, assim, conquistar a princesa. Aladdin é a personagem principal e, embora seja o mocinho da narrativa, rouba comerciantes para se alimentar. Contudo, seus atos fraudulentos não são vistos de forma negativa, pois são justificáveis para a sua sobrevivência e, também, porque defende crianças desabrigadas. Porém, a personagem apenas alcança o "final feliz" quando consegue se casar com a princesa e mudar de vida e, nessa circunstância, o seu passado como pobre e benevolente é esquecido na história. Complementar a isso, fica evidente que a felicidade está relacionada com a ascensão financeira e poder.

A recompensa final das personagens mocinhas é sancionada por alguns elementos, tais como "ouro, bens imóveis, poder, privilégio, casamento e quaisquer outras riquezas e preferências sociais" (Artz, 2002, p.11), que caracterizam a hierarquia da ordem sociocultural estabelecida pela *Disney*. A

crítica que o autor faz é com relação à perfeição do mundo encantado que a *Walt Disney Pictures* criou em seus filmes de narrativas que terminam sempre com o bem a vencer o mal, com visual tenro e agradável, numa temática colorida, que proporciona prazer estético e, ainda, emocional para o espectador. O estudioso considera o cenário de alienação, pois não estimula uma sociedade mais compreensiva com as desigualdades e torna-se uma representação utópica e excessiva, sem contribuir para o desenvolvimento da população de forma harmoniosa. Dessa forma, a grandiosidade da empresa apenas estimula o capitalismo globalizado.

Com um olhar ténue entre a crítica e a apreciação, destacamos Forgacs (1992), que repreende parcialmente a empresa pelo fato de monopolizar o mercado de entretenimento com seus produtos, embora aprecie os filmes de animação. Portanto, o autor não se caracteriza como crítico ao ponto de desvalorizar a criação da *Disney*, e vai ao encontro dos autores utilizados aqui para ressaltar as contribuições de Walt Disney para o campo filmico animado, tais como Lucena Júnior (2001), Gabler (2006), Thomas & Johnston (1981), entre outros.

Apesar de compreendermos a intenção dos textos de Artz, ao considerar que o cinema deveria instigar o desenvolvimento equilibrado da coletividade, não julgamos o trabalho da *Walt Disney* nesse sentido, pois entendemos a animação como um meio de entretenimento artístico, com o interesse de explorar a ficcionalidade e a imaginação do público. Embora o desenho animado possa servir como material pedagógico, não é algo contratual, ao ficar a critério de cada produtor o caminho a seguir em seu roteiro e idealização. E é inexorável que a *Disney* está mais interessada em entreter – com rentabilidade financeira – do que educar.

Em síntese, por um lado, de forma aparentemente discreta e inócua, a *Disney* constrói representações sociais influentes, ao criar padrões do que seria normal para o espectador infantil, ao abranger estereótipos e, por vezes, desigualdade. Mas, esse é um olhar cético diante da constituição da obra, e os filmes podem simplesmente ser observados como entretenimento sem intuito pedagógico.

Visto que os estudos que pontuamos até aqui abrangem filmes antigos do estúdio, trouxemos um exemplo recente que rompe com esse padrão, o longa-metragem *Wreck-it Ralph* (2012), ao despertar o nosso olhar para dois aspectos. O primeiro é no que concerne à história do filme, na qual desenvolve a narrativa a partir da perspectiva do vilão de um jogo de fliperama. O segundo é quanto à hierarquia da Vanellope, personagem com temperamento audaz e rejeitada pelos competidores do seu *videogame*. Quando Vanellope recupera o seu lugar de princesa no jogo *Sugar rush*, não se reconhece e troca o seu vestido rebuscado por um agasalho – que havia utilizado nas demais cenas do filme – e afirma que deseja uma “democracia constitucional” ao se intitular presidente da corrida. Embora a personagem

tenha sido programada para ser a princesa do *game*, dispensou esse posto, ou seja, conquanto retorne ao topo da hierarquia, abre mão da realeza, pois o seu desejo é apenas continuar a competir na corrida de carros.

2.1.3 Os contos de fadas e a evolução das histórias do repertório *Disney*

Os meios cinematográfico e de animação abrangem os mais variados temas e gêneros filmicos, que vão desde o trágico drama, documentário, ficção científica, história baseada em fatos verídicos, até a autêntica trama divertida, ao retratar felicidade por intermédio de musical, romance, comédia e assim por diante. Um filme concede a oportunidade de adentrar em um universo imaginário e oportuniza horas de entretenimento ao espectador, que esquece o cotidiano e permite-se encantar com a projeção na sala de cinema. E esse é o principal intuito dos filmes da *Walt Disney Pictures*.

O repertório da *Walt Disney* é pautado, especialmente, nas adaptações de contos de fadas europeus e a evolução dessas histórias ocorre de igual forma pelas possibilidades técnicas de transposição e pelo contexto cultural em que são desenvolvidas. Não é necessário muito esforço para verificar que esteticamente elas são distintas. Contudo, ao comparar os filmes da *Disney* com a obra original literária verificam-se mudanças também nas histórias, especialmente no que tange ao final sempre feliz das tramas.

Walt Disney foi inspirado pelas paródias do animador Paul Terry – intituladas *Fábulas de Esopo* – ao resolver “que suas animações iam parodiar contos de fadas, situando-os em um contexto mais moderno e atribuindo-lhes tendência mais contemporânea” (Gabler, 2006, p.80).

Autores como Charles Perrault, Hans Christian Andersen, Carlo Collodi e os irmãos Grimm tiveram obras disseminadas por Walt Disney e a maioria do público lembra-se dos contos mais por intermédio dos filmes, livros, quadrinhos ou qualquer outro meio distribuído pela *Walt Disney*, do que pelas histórias propostas pelos criadores originais.

Segundo Zipes (1995), não quer dizer que Disney tenha alterado completamente o intuito e significado dos antigos contos de fadas, mas que o produtor hollywoodiano modificou a forma com que o público os conheciam. O produtor reescreveu as histórias de uma maneira revolucionária e capitalista, com interesses sociais, econômicos e, principalmente, o desígnio de fascinar os espectadores.

Para compreendermos as alterações que ocorreram nas narrativas dos contos de fadas é preciso voltar no tempo e lembrar que estes foram, em primeira instância, difundidos oralmente por meio de contadores de histórias. Suas narrativas tinham como objetivo atribuir significado ao cotidiano de tribos juntamente aos seus rituais, tais como crenças, mudanças climáticas, acontecimentos da fauna e flora,

convívio entre os indivíduos, comportamento, matrimônio, entre outros assuntos corriqueiros de uma sociedade (Zipes, 1995). No mesmo viés, Coelho (1987) afirma que, desde a antiguidade, homens e mulheres ficavam deslumbrados pelas histórias acerca da própria vida e de suas condições, que podiam abranger também os deuses em narrativas simbólicas.

Conforme Jones (1995) o processo de transmissão oral dos contos de fadas contempla *variação* e *continuidade*, pois além de serem um produto disseminado por contadores de histórias, apresentam outras formas e desenvolvimentos por intermédio de seu público. Da mesma forma, abrangiam tradição, herança cultural e até mesmo uma narrativa específica.

Os contos estavam atrelados à comunicação entre as pessoas de uma comunidade ou grupo, à disseminação de fábulas que contemplassem as suas próprias histórias e ensinamentos, além de seu progresso relacionar-se ao enriquecimento social. À medida em que a sociedade se desenvolvia, as histórias também se alteravam e, com a invenção da imprensa e a alfabetização, aconteceu uma incomensurável transformação na narração a partir do século XV (Zipes, 1995).

Não foi repentinamente que as histórias se modificaram, no entanto, foi crucial no sentido de que apenas o público letrado compreendia os contos escritos. Devido ao público burguês ao qual eram direcionados, eles apresentavam características que efetivavam valores culturais e sociais, além de uma linguagem mais requintada que limitava os seus leitores. Inicialmente, eram escritos para os adultos e, apenas a partir do século XIX, passaram a ser direcionados para as crianças diante de alterações narrativas que amenizaram o caráter robusto das histórias e, muitos deles, atribuíam moralidade no desenvolvimento. Edições eram feitas para que fossem adequados para o leitor jovem, e coleções de contos de fadas tornaram-se famosas ao redor de todo o mundo (Zipes, 1995).

Ao perceberem o potencial de aprendizado das crianças da época, os burgueses utilizavam os contos para ensinar e educá-las. A partir disto, a literatura destinada a esse público se intensificou com as obras do francês Charles Perrault, como *Le petit chaperon rouge*, *La belle au bois dormant*, *Le maître chat* e *Cendrillon*¹⁴, que abordavam os valores sociais da classe burguesa e seus privilégios. Além disso, Mendes (1999, pp.110-111) destaca que “o uso dos mitos e contos de fada em todas as culturas (...) sempre teve o objetivo de preservar as bases morais e ideológicas da sociedade”.

Com fundamento nos estudos de Zipes (1995), as principais características e funções dos contos de fadas no final do século XIX são: elitização da leitura, legitimidade diante das histórias impressas, enredos otimistas e com finais felizes, estimulação de mudanças sociais com representações de pobreza

¹⁴ Respectivamente, conhecidas no Brasil como: *Chapeuzinho vermelho*, *A bela adormecida*, *O gato de botas* e *Cinderela*.

e riqueza, além de que “reforçava a ordem simbólica patriarcal baseada em rígidas noções de sexualidade e gênero” (p.26).

É importante ressaltar que “mais do que a presença das fadas, a função moral, a antiguidade imaginada, o anonimato oral da fonte primeira e o final feliz (...) é a metamorfose que define o conto de fadas” (Warner, 1994, p.17). Ademais, Coelho (1987) expõe que essas histórias apresentam empecilhos ou avaliações para que o herói atinja seus objetivos, seja uma “auto-realização existencial, seja pelo encontro de seu verdadeiro eu, seja pelo encontro da princesa, que encarna o *ideal* a ser alcançado” (p.13).

“Ao contrário de muitas publicações da moderna literatura infantil que apresentam histórias nas quais os dilemas existenciais são evitados, os contos de fadas abordam os conflitos internos do ser humano, trabalhando temas como a morte, o envelhecimento, o desejo da vida eterna, a luta entre o bem e o mal, oferecendo, porém, soluções e desfechos reassuradores e otimistas. Portanto, o imaginário infantil, com seus pavores, seus ódios e seus desejos está representado nessas histórias, sem que se deixe de salientar que aquilo que muitas vezes parece um problema sem solução, pode acabar bem”. (Oberg, 2000, p.9)

Os contos de fadas estão presentes em diversas formas de expressão além da cultura oral e tradicional impressa, mas também no teatro, em peças publicitárias, ilustrações e outras tantas manifestações artísticas contemporâneas. Mas, a sua apropriação pelo cinema nos permite verificar o desígnio atual da fantasia, tão constante na arte cinematográfica. Da mesma forma, enfatiza a sua potencialidade intermediária no que concerne à interação e distribuição de conteúdo entre as diversas possibilidades de mídia existentes (Moen, 2013).

Mendes (1999) aborda a infundável resistência dos contos de Perrault, pois, inicialmente, eram provenientes da tradição oral – portanto sem autoria definida. A forma estrutural da narrativa era simplória, com os fatos narrados cronologicamente e com linearidade prevalecente, assim, a criação individual de uma obra existe apenas “no plano da linguagem, no nível da manifestação, ou seja, do estilo do narrador, que o artista dá a sua contribuição ao adaptar histórias de origem folclórica” (p.110).

Foi com os filmes animados da *Walt Disney* que os contos de fadas tiveram mais uma modificação significativa. No entanto, é errôneo afirmar que Disney foi o primeiro produtor a abordá-los em filmes, visto que, anteriormente, outros cineastas também utilizavam histórias provenientes dos contos. Apontamos como exemplo Anson Dyer, que conduziu a adaptação de *Three little pigs* (1918), Lotte Reiniger, que dirigiu versões de *The sleeping beauty* (1954) e *Cinderella* (1954), Walter Lantz, que realizou *Alice through a looking glass* (1928), assim como George Méliès produziu versões de *Cinderella*

(1899) e *Le petit chaperon rouge* (1901). No entanto, esses cineastas tinham aparatos tecnológicos modestos para idealizar os filmes.

As transformações que os contos de fadas tiveram ao serem transpostos para o cinema, com prevalecte experiência moderna e intrínseca à cultura do consumo, instiga e naturaliza “novas formas artísticas e culturais e novos contextos de identidade social e individual” (Moen, 2013, pp.xiii-xiv).

De acordo com Zipes (1995, p.34) “foi em *Snow White and the seven dwarfs* (1937) que Disney se apropriou completamente do conto de fadas literário e fez sua assinatura em uma marca registrada para o tipo mais aceitável de conto de fadas no século XX”. Para o autor, no referido filme, Walt Disney se baseia no conto dos irmãos Grimm e transforma-o em uma história americanizada, ao alterar as principais características ideológicas da obra anterior. Uma mudança extrema é a importância atribuída aos sete anões, com nomes que designam as principais características de cada um deles. Além de atribuírem um papel cômico para a narrativa, são personagens relevantes para o desenvolvimento da história, ao contrário da original. Além disso, o beijo de amor como quebra do feitiço atribuído pela rainha é introduzido e tornou-se um final clássico dos filmes *Disney* com finais felizes.

Portanto, a perpetuação dessas histórias para os dias de hoje é oriunda do repertório filmico de Walt Disney. Conforme a pesquisadora Mendes (1999) as crianças brasileiras, por exemplo, conhecem as personagens Cinderella e Aurora por intermédio dos filmes hollywoodianos, e “essa imagem exacerbou os aspectos morais da narrativa, reforçados e legitimados pela ideologia familista do capitalismo norte-americano” (p.138).

Zipes (1995) sintetiza as modificações que Disney instaurou nos contos de fadas de seu estúdio, assim como: a) a história contada era construída em prol da técnica utilizada, e não o contrário; b) a constituição das personagens é feita por meio de estereótipos que acabam por limitar a imaginação do espectador; c) serve como exemplo de comportamento para o público; d) é um modelo americanizado de personagens, mas dissemina-se como um modelo apropriado para todo o mundo; e) a perfeição nos detalhes das ilustrações de cada enquadramento junto às técnicas de animação são impecáveis e verossímeis; f) a personagem masculina é a responsável pelo desfecho feliz.

Uma característica pontual dos filmes de Walt Disney da década de 1930 e sua relação com o universo dos contos de fadas é que o artista “misturou o real e o irreal, o naturalismo e a fantasia, e manipulou cada um na tentativa de iluminar o outro” (Watts, 1997, p.104). Ademais, fez uso excessivo de aspectos morais e sentimentais, ao permear entre o real e o imaginário. E, ainda, restaurou os anseios da burguesia ao atribuir o vigor da cultura popular em suas atribuições.

Forgacs (1992) discorda de autores que afirmam que os filmes da *Disney* simplesmente amenizaram as versões originais dos contos de fadas. Embora explorados de formas diferentes e, por vezes, mais afáveis, vários momentos de tensão dos contos originais são mantidos nos filmes, como quando a personagem Snow White se perde na floresta e a escuridão prevalece junto a representações figurativas que tentavam agarrá-la, ao reproduzir uma cena de pânico e insinuações nocivas. Para o autor, o que difere mesmo nos filmes da *Disney* são as inserções de personagens secundárias com o caráter cômico, como os animais falantes amigos das personagens principais, tal como Figaro e Cleo no filme *Pinocchio* (1940). E, a mais importante modificação, é a inocência e pureza das personagens principais, enfatizadas por simplicidade e beleza.

As variações são constantes e fazem parte da natureza dos contos, posto que percebemos as modificações na narrativa filmica com os desenvolvimentos das personagens, as mutações e antropomorfizações. Ademais, “os contos de fadas do cinema se prendiam a essas transformações, extraindo seu apelo visual, formas estéticas, potencialidades narrativas e qualidades experienciais” (Moen, 2013, p.xiv).

Portanto, é a partir das possibilidades narrativas, técnicas e estéticas existentes que os contos de fadas se consolidam como uma temática muito explorada nas telas do cinema. Igualmente, além das mudanças nas próprias histórias, notamo-las nos parâmetros culturais e sociais da vida cotidiana a cada nova versão contada.

2.1.4 Modificações e aprimoramento das histórias

Para Zipes (1995) filmes lançados muito após a morte do fundador da empresa, como *Beauty and the Beast* (1991) e *Aladdin* (1992), embora suscitaram mudanças, perpetuaram a ideologia de Disney por intermédio dos animadores contemporâneos, sem “nada de novo na exploração da narração, animação e significação” (p.40). Conquanto o texto de Zipes provém de décadas passadas, ressaltamos as significativas modificações que as personagens do estúdio tiveram nos últimos anos, especialmente no que concerne às personagens femininas em relação às masculinas.

Para exemplificar, inicialmente, Azmi, Rashid, Rahman e Basirah (2016, p.236) consideram que as personagens homens “são frequentemente retratados como masculinos, fortes e independentes, enquanto as mulheres são retratadas como femininas, graciosas e gentis”. Os autores dividem a representação do gênero feminino em três diferentes eras, que vão categorizar os divergentes tipos de princesas apresentadas nos filmes animados do estúdio.

As princesas da primeira geração da *Walt Disney Pictures* são localizadas nos filmes *Snow White and the seven dwarfs* (1937), *Cinderella* (1950) and *Sleeping beauty* (1959), ao apresentarem-se como personagens femininas que dependem de personagens masculinas para serem felizes, além de mulheres belas e dóceis, são muito gentis e submissas. Posteriormente, a geração de princesas vistas em filmes como *The little mermaid* (1989), *Beauty and the Beast* (1991), *Pocahontas* (1995) e *Mulan* (1998), embora sejam independentes e tenham autonomia quanto às suas atitudes – ao enfrentarem outras personagens para atingir seus objetivos –, dependem das personagens masculinas para encontrarem felicidade ao final. Por último, a geração de princesas mais independentes que as anteriores, de gênios fortes, determinadas e corajosas, não precisam da ajuda do sexo oposto como pressuposto para alcançarem um final feliz. Elas são representadas em filmes como *Princess and the frog* (2009), *Tangled* (2010), e *Frozen* (2013). Assim, a *Walt Disney* alterou a forma de narrar os papéis femininos ao afastar a representação frágil, na qual “a revolução feita pela *Disney* na produção de princesas modernas representam novas gerações e já não são retratadas como fracas e impotentes” (Azmi et al., 2016, p.237).

Ao encontro desses autores, apontamos o filme animado do estúdio *Moana* (2017), que apresenta um roteiro original da *Disney* – ou seja, não é uma adaptação – que narra a história da protagonista com características fortes e marcantes, uma personagem feminina que age diante de suas próprias perspectivas, é destemida, corajosa e de espírito aventureiro, ao viajar sozinha em busca de uma descoberta pessoal e para ajudar o povo de sua comunidade.

Na nova abordagem do estúdio, a abrangência das histórias se altera suavemente, contudo, não modifica a ideologia da *Disney*, ao apresentarem personagens bem desenvolvidas, esteticamente perfeitas, com objetivos claros no delineamento de caráter, em que a bondade prevalece ante a maldade.

Um dos grandes responsáveis por estas modificações foi o produtor executivo John Lasseter, que assumiu a direção criativa da *Walt Disney Animation Studios* após a compra da *Pixar Animation Studios Inc.* em 2006¹⁵ pela *Walt Disney*. Cabe fazermos um paralelo sobre as histórias que a *Pixar* abrange, sempre com premissas originais e que fogem da ideia de mundo encantado e pueril. A história de *Brave* (2012), por exemplo, narra a trajetória de uma princesa completamente independente, autêntica e destemida, que modificou os padrões de princesas de contos de fadas instituídos outrora pela *Disney*. Visto que Lasseter¹⁶ era responsável também pela *Pixar*, observamos que seu posicionamento foi de

¹⁵ Destacamos que todos os filmes prévios da *Pixar* já eram distribuídos pela *Disney*.

¹⁶ Desde 2018, o produtor John Lasseter não está mais no comando criativo da *Walt Disney* e da *Pixar*, devido a acusações de assédio por funcionários dos estúdios.

atualizar o viés narrativo da *Disney*, além de retomar os tempos de sucessos de bilheteira das animações do estúdio.

Com a finalidade de alterar aos poucos o rumo das tramas contadas pela *Walt Disney*, Lasseter almejava evitar adaptações de contos de fadas com histórias de princesas por um período depois do lançamento de *Tangled* (2010) (Chmielewski & Eller, 2010). No entanto, as alterações nas histórias da *Disney* não ocorrem de forma constante nem sucessivas, pois embora tenham produzido alguns filmes diferentes dos clássicos – ao distanciarem-se do viés convencional da empresa –, tais como *Wreck-it Ralph* (2012), *Big hero 6* (2014) – baseado em uma história em quadrinhos –, *Zootopia* (2016) e *Moana* (2017), sabemos que *Frozen* (2013) é inspirado no conto *A rainha da neve* (*Snedronningen*), de Hans Christian Andersen. Esse filme atingiu imenso sucesso ao contar a história de duas irmãs da realeza – uma princesa e outra rainha – e teve uma continuação lançada em 2019, ao indicar que, embora tenha acendido mudanças, os contos continuam a angariar lucros expressivos para a *Disney*.

Tais alterações dizem respeito à mudança sociocultural em que estamos inseridos, no qual o papel da mulher na sociedade assume outras concepções, autossuficiente, determinada e que não depende do papel masculino para encontrar a felicidade. Ao contrastar com a primeira representação das princesas da *Disney*, atualmente, há resistência por uma parcela do público que rejeita os primeiros filmes do estúdio, pois as princesas da primeira geração apresentavam desvalorização feminina. Mas, quando surgiram, não era um problema.

O cenário atualizado na representação das personagens relaciona-se com o interesse de manter-se em evidência no mercado fílmico e de entretenimento. Conquanto quisessem inovar nas suas produções, ao modificar roteiros, investir em pesquisas e aparatos técnicos, os estúdios *Disney* também estão preocupados em manter a qualidade dos desenhos alinhados ao desejo do público. Em suma, tanto a evolução das personagens quanto o uso de novas tecnologias são colocadas em vigor lentamente e, a cada passo exacerbado, é necessário retroceder para encontrar equilíbrio entre qualidade da história junto à identificação com o espectador.

Outra reflexão a destacar é que, embora um filme de animação represente de alguma maneira o momento sociocultural em que foi produzido, este não tem o compromisso de retratar a realidade. Para exemplificar, apontamos o término do filme *Aladdin* (1992), no qual o Sultão permite que a princesa se case com um plebeu, ao afirmar que “a princesa se casa com quem ela quiser”. No entanto, este é o desfecho da história no filme, mas não representa a vida real dos países árabes.

Quando os primeiros filmes da *Disney* foram lançados, não havia como mensurar os lucros que a *Walt Disney Studios* iria angariar com os filmes animados ao longo dos anos. Conforme Forgacs (1992,

p.367) “*Snow White* pode não ser o filme de maior bilheteria de todos os tempos, mas provavelmente é o mais relançado”. Tal situação explicita uma estratégia mercadológica que prevalece na empresa até os dias atuais, pois os filmes são relançados nos mais diversos países e taticamente direcionados de forma a manter um lucro de distribuição constante. Os longas-metragens são relançados em edições comemorativas e limitadas, por vezes acompanhados de *souvenires*, livros, remasterizados e assim por diante.

“É notável que neste processo de reciclagem e relançamento global os filmes animados não parecem envelhecer. Eles simplesmente não parecem tão velhos quanto outros filmes antigos. Na realidade, essa magia da juventude eterna tem muito a ver com a forma como os filmes são promovidos e divulgados. A Disney é muito hábil em apresentar seus velhos filmes como ‘clássicos’, ao mesmo tempo perenes, fantasias atemporais e as versões padrões das histórias que eles adaptam”. (Forgacs, 1992, p.368)

A permanência constante do conjunto de obras da *Disney* no repertório cultural da população é relacionada com um efeito de “homogeneização temporal” (Forgacs, 1992, p.369) que intenta separar a ficcionalidade fílmica de uma comparação com a vida real, o que implica que exista uma descentralização das histórias dos seres humanos se comparada com o que ocorre alheia à tela do cinema. Em contrapartida, se nos atermos aos detalhes de cada um dos filmes, notaremos que tudo “fala sobre seu período, desde o seu enredo e estrutura narrativa até seus meticulosos detalhes visuais, efeitos de profundidade, diálogo pitoresco – especialmente as gírias, suas canções românticas, piadas e implacável esforço por beleza” (p.369).

Por fim, é relevante destacar que, no decorrer das décadas, as produções da *Walt Disney* oscilaram entre sucessos e fracassos – tanto de bilheteria quanto de público – e costuma-se dividir os filmes em eras específicas. Por meio de Train (2013) distinguiremos essas eras, em que: a *era de ouro* contempla os primeiros cinco filmes animados, são eles *Snow White and the seven dwarfs* (1937), *Pinocchio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942); a *era do pacote* apresenta filmes que surgiram no período de Guerra e tiveram recursos reduzidos, ao gerar filmes não renomados como *The three caballeros* (1944) e *Melody time* (1948); a *era de prata* é uma retomada do período pós-Guerra com o intuito de reerguer o estúdio, ao abranger filmes como *Cinderella* (1950), *Alice in Wonderland* (1951), *Peter Pan* (1953), *Lady and the Tramp* (1955), *Sleeping beauty* (1959) e *The jungle book* (1967); a *era de bronze* compreende filmes que foram fracassos de bilheteria e quase levaram o estúdio à falência, como *The aristocats* (1970) e *The black cauldron* (1985); a *era do renascimento* inicia com *The little mermaid* (1989), *Beauty and the Beast* (1991), *Aladdin* (1992), *The lion king* (1994), entre outros, sucessos de público e crítica, que retoma o lugar da *Disney* como referência em animação; a *era do pós-*

renascimento apresenta filmes com o uso do recurso digital para criar as animações, como *Dinossaur* (2000) e *Lilo & Stitch* (2002), com menor visibilidade que os filmes da era anterior; a *era da renovação* abrange as produções mais recentes como *Tangled* (2010), *Frozen* (2013) e *Zootopia* (2016). Inserimos aqui também a *era do live-action* que reapresenta clássicos da animação em versões com atores reais e computação gráfica, como os filmes que contemplam a presente análise.

2.2 A linguagem do filme

A abordagem que apresentamos configura o cinema como meio de entretenimento (Rosenfeld, 2002; Xavier, 2003) e com atribuições específicas para contar uma história. Compreendemos distinções entre animação e *live-action* (Wells, 2002a, 2002b; Barsam, 2004; Bordwell & Thompson, 2010), aplicações do uso de computação gráfica e efeitos especiais (Chong, 2008; Kemp, 2011), além de uma contextualização sobre linguagem filmica, ao explorar os elementos que constituem a *mise-en-scène*, estilo e cinematografia do filme (Jullier & Marrie, 2007; Barnwell, 2008; Bordwell & Thompson, 2010).

Conquanto o foco da pesquisa compreende os filmes da *Walt Disney Pictures*, tanto em animação quanto em *live-action*, antes de aprofundarmos nos aspectos da linguagem filmica, compete frisarmos que o caráter de entretenimento e mercadológico desses filmes é manifesto.

Por vezes, ao falarmos sobre cinema, surgem questionamentos sobre um filme ser ou não uma obra de arte, ao contemplarmos desde particularidades visuais até a complexidade narrativa na abordagem. Para tanto, com aporte teórico em Rosenfeld (2002), defendemos que o cinema é integrante de um mercado de produção e distribuição de filmes que chamamos de “Indústria de Entretenimento, que também faz uso de meios estéticos para obter determinados efeitos e para satisfazer um grande mercado de consumidores, sem visar, todavia, na maioria dos casos, a criação de obras de arte” (p.35).

A maioria dos espectadores visualiza um filme como entretenimento. Muitas vezes, o filme é produzido por um grande estúdio e o intuito principal é obter lucro, então precisa cativar para ser apreciado ao mesmo tempo em que apresenta uma história atraente. Tudo o que está enquadrado na tela é pensado para harmonizar com os elementos de cena e o objetivo narrativo – o que implica na causa e efeito de eventos –, e envolve muitos artistas e técnicos (Barsam, 2004).

Quando assistimos a um filme, apenas esporadicamente refletimos sobre todo o processo de criação que o envolve, que efetivamente exige o esforço de profissionais que vão além da produção técnica, mas abrange investimento e planejamento com objetivos comerciais específicos. Determinadas escolhas narrativas e uso de linguagem são atribuídos devido aos recursos disponíveis, que podem ser

limitados devido ao prazo de entrega, da mesma forma em que o anseio do espectador possibilita alterações para agradá-lo. No cinema, “a própria criação requer capitais consideráveis e, por isso, a empresa, ao encomendar a confecção de um filme, forçosamente tende a impor desde o início os princípios que lhe parecem certos” (Rosenfeld, 2002, p.36). Esclarecemos que:

“Evidentemente, a arte é muito mais do que só entretenimento; ela é uma experiência espiritual de intensidade incomparável, enriquecimento da nossa vida emocional, do nosso intelecto, do nosso coração, da nossa sensibilidade. Mas precisamente por isso é também prazer – uma delícia que entra, por assim dizer, como elemento exterior na apreciação e experiência da arte. Não podemos apreciar as obras que não nos interessam, isto é, não nos entretêm, porém os produtos que somente nos entretêm não chegam a ser obras de arte”. (Rosenfeld, 2002, p.42)

Quando entramos na sala de cinema somos conduzidos por uma história e, usualmente, esquecemos nossos próprios problemas. Mesmo sem perceber, a experiência cinematográfica nos transporta para um universo fictício que, de alguma forma, sempre nos conecta com a nossa própria vida (Xavier, 2003).

Posto isso, para esta pesquisa, não focaremos em pormenores que contemplam a qualidade da arte cinematográfica dos longas-metragens da *Walt Disney*, em contrapartida, concentraremos nosso olhar na linguagem fílmica e nos aspectos narrativos que contribuirão para a posterior análise.

2.2.1 Animação e *live-action*: distinção e congruências entre os meios

Quando mencionamos filmes em animação ou em *live-action*, a diferenciação que vem à mente de meros espectadores parece óbvia, inicialmente pelo o que a própria nomenclatura indica: enquanto a animação é feita por intermédio de ilustrações que são animadas, o *live-action* apresenta filmes com atores e atrizes reais. Contudo, as diferenças vão além do uso ou não de atores em suas produções, pois os formatos se complementam no campo fílmico ao enfatizarmos as técnicas empregadas para desenvolver cada um deles.

Comumente, ao assistirmos o material de *making of* de algumas produções, notamos desenhistas e desenvolvedores de filmes de animação a observarem atores reais no estúdio para que, com uma referência tangível como ponto-de-partida, possam criar a constituição visual das personagens. Afinal, é indispensável a apreensão de movimentos, postura, expressões faciais e corporais, tanto de humanos quanto de animais, para que possam transformá-los em personagens imaginárias críveis e interessantes quando desenhadas e, posteriormente, animadas.

Além da inspiração em movimentos reais, os profissionais gravavam as imagens em *live-action* e copiavam-nas quadro a quadro para animá-las em seguida, como é o caso da técnica conhecida como rotoscopia. Esse processo facilitava a animação e gerava fluidez no movimento, conquanto contribuía aos animadores a acompanhar o deslocamento dos personagens entre cada desenho. Ao mesmo tempo em que servia como um auxílio no processo de animação para aprimorar alguma sequência, era necessário cuidado para que a técnica não se sobressaísse, pois “podia dominar o animador ou ensiná-lo. Isso poderia sufocar a imaginação ou inspirar grandes ideias. Tudo dependia de como o *live-action* era concebido, filmado e usado” (Thomas & Johnston, 1981, p.319).

Além dos profissionais cênicos contratados para modelar para os desenhistas, existem os atores que atribuem as vozes às personagens, ao conferirem o tom e as caracterizarem com sua personalidade vocal. O ator ou atriz que serve como modelo visual nem sempre é o responsável pela voz da mesma, como é o caso da personagem Cruella de Vill, do filme *One hundred and one dalmatians* (1961). No *making of* de produção do longa-metragem¹⁷, o desenhista Marc Davis (2008) – responsável pela animação da vilã – apresenta seu método criativo, em que observava atrizes encenarem conforme as características descritas no roteiro, o que colaborava para servir como referência visual para o desenvolvimento artístico (Figura 3 e Figura 4). No caso mencionado, a atriz utilizada como referência visual de Cruella De Vill não foi a que gravou os seus diálogos, pois as feições expressivas e traços da atriz vocal eram diferentes dos almejados para a personagem.



Figura 3 – Still-frame do *making of* do filme *One hundred and one dalmatians*
Fonte: Disney (1961)



Figura 4 – Still-frame do filme *One hundred and one dalmatians*
Fonte: Disney (1961)

Portanto, para atingir credibilidade cênica, os desenhistas primeiramente observavam atores para, a partir disso, personificá-los de forma única, plástica e cineticamente críveis. O ilustrador almejava “o domínio do movimento real, mas não a cópia do natural – ação desenhada tinha de basear-se na realidade, para daí partir para a caricatura, o exagero, a encenação” (Lucena Júnior, 2001, pp.105-106).

¹⁷ Extras da “Edição Platinum” do DVD de *One hundred and one dalmatians* lançado no Brasil em 2008, intitulado *Cruella De Vil: drawn to be bad*.

Embora os atores e as atrizes não sejam vistos fisicamente na tela do cinema na versão final, fazem parte da produção da animação e fica implícito que a dicotomia *live-action* e animação não se restringe ao seu uso, pelo menos não em sua produção. E o inverso é recíproco, visto que muitos filmes realizados em *live-action* utilizam o recurso da animação – recentemente, constituída por meio de computação gráfica, conforme veremos adiante – para viabilizarem personagens fictícias em uma narrativa de fantasia, por exemplo. Wells (2002b) observa que as produções cinematográficas hollywoodianas “muitas vezes imergiram sua animação com uma tradição de Efeitos Especiais e, como adjunto para o cinema *live-action*” (p.2). E é nesse viés que visualizamos os filmes em *live-action* a mesclarem-se com os filmes em animação.

Para exemplificar, apresentamos alguns filmes que utilizam os dois formatos visivelmente explícitos como parte integrante da narrativa, ao destacarmos outra possibilidade filmica. A junção entre as técnicas é observada em numerosos filmes, a começar com a série idealizada por Walt Disney ainda na década de 1920 intitulada *Alice in Cartoonland* (Figura 5 e Figura 6), na qual a personagem principal – interpretada por uma atriz real – era inserida num cenário animado em preto e branco.



Figura 5 – Still-frame de *Alice in Cartoonland*, de Walt Disney da década de 1920
Fonte: Youtube (2019)

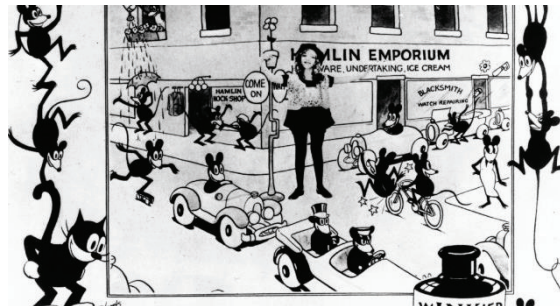


Figura 6 – Still-frame de *Alice in Cartoonland*, de Walt Disney da década de 1920
Fonte: Youtube (2019)

Posteriormente, a junção entre animação com *live-action* é utilizada em *Anchors aweigh* (1945) e *Jason and the argonauts* (1963), além de filmes clássicos da Disney como *Mary Poppins* (1964), *Who framed Roger Rabbit* (1988) e, mais recentemente, o filme *Enchanted* (2007). Esse último apresenta um conto de fadas clássico que inicia em animação convencional em 2D, mas, quando as personagens atravessam um portal tornam-se pessoas reais em uma realidade paralela, na qual a trama desenvolve-se em *live-action*. Além disso, o filme faz uso de computação gráfica para exibir os animais que interagem com os humanos na trama (Figura 7) e, por vezes, existem cenas de animação 2D junto ao *live-action* (Figura 8).



Figura 7 – *Still-frame* do filme *Enchanted*
Fonte: Chase, Perlash & Swerdlow (2007)



Figura 8 – *Still-frame* do filme *Enchanted*
Fonte: Chase, Perlash & Swerdlow (2007)

Como um filme do repertório *Disney*, *Enchanted* (2007) sugere uma crítica interessante aos seus próprios contos de fadas que, ao trazerem as personagens encantadas para a realidade em *live-action*, os atos das personagens de desenhos animados destoam e soam pueris no contexto “real”. E, ao integrarem o tom irônico da história, referem-se ao universo humano como um lugar onde não existem finais “felizes para sempre”.

Compete destacar que, no início da história da produção filmica, a animação permitiu desenvolver mundos fictícios e personagens até então improváveis para realizar em *live-action*. Ao contemplarmos o filme animado *Peter Pan* (1953), pontuamos que, naquela época, os procedimentos da animação permitiram a Walt Disney produzir um longa-metragem inovador. Para o historiador filmico Maltin (1997)¹⁸ a animação era considerada uma “mídia onde a imaginação é ilimitada” e existia a possibilidade de conceber e produzir qualquer história.

Atualmente, a incapacidade técnica de filmes em *live-action* não permanece, visto que a evolução dos efeitos especiais permite construir cenários e personagens compostos digitalmente, ou seja, por CGI¹⁹ (*Computer-generated imagery*), ao narrar cenas extremamente imprevisas e inusitadas.

“Outra questão altamente controversa, complexa e contemporânea é o lugar da imagem gerada por computador (CGI) na produção do cinema. A era do filme pós-fotográfico chegou e, embora seja claro que, para o animador, o computador é essencialmente ‘outro lápis’, também é claro que a animação e sua estética serão afetadas pelas melhorias de produção oferecidas pelo CGI”. (Wells, 2002b, p.2)

No entanto, o único – e relevante – empecilho pode ser a verba disponível para a produção, pois são instrumentos dispendiosos para empregar com frequência e apenas grandes produções têm condições para tal. Dessa forma, com o desenvolvimento das técnicas da animação, em que a computação gráfica se torna uma importante ferramenta, os efeitos especiais digitais tornam-se complementares a muitos filmes em *live-action*.

¹⁸ Nos extras do filme *Peter Pan* “*You Can Fly!: The Making of Walt Disney’s Masterpiece ‘Peter Pan’*”(1997).

¹⁹ Exploraremos mais o conceito e atribuições de CGI no próximo subcapítulo.

Resumidamente, enquanto no passado se afirmava que a animação possibilitava “fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas” (Lucena Júnior, 2001, p.18), no presente, comprovamos que para produzir filmes em *live-action* também não existem impossibilidades, contanto se tenha verba suficiente para contratar os profissionais adequados junto aos aparatos tecnológicos necessários.

Em outras palavras, antigamente, enquanto a animação permitia explorar universos insólitos, dar vida a objetos inanimados, atribuir falas a animais, com possibilidades infinitas de histórias no qual apenas a imaginação era o limite – bastava papel e lápis unidos à fotografia –, nos filmes em *live-action* existiam limitações técnicas. Pois, embora esses filmes também apresentassem artifícios para produzirem efeitos visuais, a dificuldade era latente e, quando a técnica era artificial, gerava fragilidade na credibilidade filmica e desagrava o espectador.

Outra relação comum entre o meio cinema em *live-action* e em animação sempre foi o designio de aproximação com o realismo. Com a evolução dos filmes em animação convencional para a digital, o nível de realismo aumentou consideravelmente, e passaram-se a se assemelhar mais com filmes em *live-action*. Ao contemplar a diferença entre filmes como *The little mermaid* (1989), *Finding Nemo* (2003) e *Moana* (2016), notamos que, enquanto a animação em 2D é muito mais simples e singela (Figura 9), a animação digital apresenta uma aproximação impressionante com o real, basta observar como o mar, com sua versatilidade, cores e fluidez é retratado (Figura 10 e Figura 11).



Figura 9 – *Still-frame* do filme *The little mermaid*
Fonte: Ashman & Musker (1989)

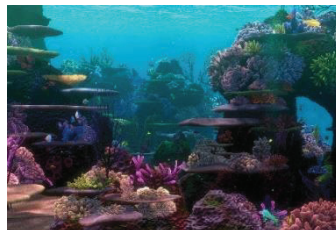


Figura 10 – *Still-frame* do filme *Finding Nemo*
Fonte: Lasseter & Lewis (2003)

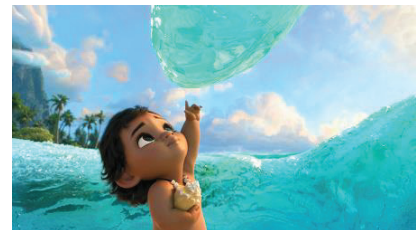


Figura 11 – *Still-frame* do filme *Moana*
Fonte: Lasseter & Shurer (2016)

O cinema é responsável por criar universos inteiros, com ambientação própria, objetos e personagens. A partir do momento em que o espectador assiste a um filme, está ciente de que não importa se o exibido na tela é real ou não, as imagens e narrativa fazem com que o contemple com plausibilidade. Nós não questionamos se é verdade, mas se a história e técnica forem convincentes, nos emocionamos ao acompanhar aquelas unidades dramáticas. Acreditar na contextualização filmica relaciona-se com a adequação da história diante da linguagem disponível (Xavier, 2003). Como um espectador, “estou no papel de quem aceita o jogo do faz-de-conta, de quem sabe estar diante de

representações e (...) o essencial é a imagem ser convincente dentro dos propósitos do filme que procura instaurar um mundo imaginário” (p.34).

Isso nos conduz aos conceitos de *realismo*, *antirrealismo* e *verossimilhança*. Auguste e Louis Lumière foram os precursores do que conhecemos como *realismo*, ao tentarem se aproximar ao máximo da realidade, pois o propósito de seus filmes era retratar a vida como ela é, com foco no real e verdadeiro. Em contrapartida, Georges Méliès dedicou-se às histórias fantásticas e explorativas, ao abranger a imaginação em filmes que abordavam o *antirrealismo*. Da mesma forma, há histórias que entrelaçam os dois formatos, não são fiéis a nenhum tipo de enquadramento, ao chegarmos ao conceito de *verossimilhança*. Nesse caso, a enunciação filmica precisa convencer o espectador de que aquilo que está retratado na tela é adequado e verdadeiro na história – e não externo a ela. Se o que vemos é um cenário ou personagens fantasiosos, o que importa é a aceitação daquele universo que, na tela, faz sentido e é apreciado como tal (Barsam, 2004).

Existem filmes que, na época em que foram feitos, eram considerados verossimilhantes diante da técnica utilizada em seu contexto histórico. Mas, com o passar do tempo, se tornaram exagerados e irrealis, sem atingir empatia do público. Do mesmo modo, há os “filmes que obtiveram sucesso em parecer verossimilhantes através da cultura e tempos, frequentemente, desfrutaram do tipo de sucesso crítico e popular que incita as pessoas a chamá-los de atemporais” (Barsam, 2004, p.52). Nesse contexto enquadraremos os filmes da *Walt Disney*, que até hoje encontram público para suas produções antigas – que datam desde a década de 1930 –, ao destacarmos os consagrados clássicos de animação.

Esse cenário nos conduz ao debate sobre os efeitos especiais que permeiam ambos os meios e é o fio condutor do próximo subcapítulo.

2.2.2 O desenvolvimento do cinema e o uso de efeitos especiais

Usualmente, quando mencionamos o termo “efeitos especiais” lembramos de longas-metragens que fazem uso de tecnologia suntuosa, como os recentes filmes de super-heróis da *Marvel*, a saga de fantasia *Pirates of the Caribbean* ou os *live-action* baseados nos grandes clássicos animados da *Disney*. No entanto, os filmes que utilizam efeitos especiais são originários desde o início da história do cinema.

Um dos precursores dos efeitos especiais é o cineasta francês George Méliès, que realizou suas produções com trucagens – os conhecidos “filmes com truques”. Filmes como *Le voyage dans la lune* (1902) e *Le voyage à travers l'impossible* (1904) utilizavam efeitos produzidos por meio de ilusão de ótica, nas quais entre as técnicas empregadas destacavam-se “parar a câmera e substituir atores ou

objetos (a base da animação quadro a quadro), diminuir a velocidade da câmera para que a ação pareça acelerar e rebobinar a câmera e filmar novamente a mesma tomada” (Chong, 2008, p.17).

Segue relato do próprio cineasta francês quanto às trucagens filmicas, que faziam aparecer ou desaparecer objetos, pessoas, carros e assim por diante:

“Querem saber como me veio a ideia de aplicar o truque ao cinematógrafo? Foi coisa muito simples. Certo dia, quando eu fotografava prosaicamente a praça de L’Opéra, meu aparelho enguiçou. Era um aparelho rudimentar em que o filme rasgava constantemente ou se recusava a avançar. Custou um minuto para arranjar a cinta e para pôr em marcha o mecanismo. Durante este minuto – como é obvio – os transeuntes, ônibus, carros, tudo mudava de lugar. Projetando a película, emendada no ponto em que se verificara a ruptura, vi de repente um ônibus ‘Madelaine-Bastille’ transformar-se num carro mortuário, enquanto os homens se transmutavam em mulheres”. (Méliès, citado em Rosenfeld, 2002, p.79)

Rosenfeld (2002) enfatiza que Méliès utilizava “fusões, superimpressões, câmera lenta, reversão de tomadas e muitos outros, por meio dos quais era fácil fazer aparecer e desaparecer pessoas, fazer voar feiticeiras, tornar as pessoas transparentes ou invisíveis, cortar-lhes a cabeça” (p.79), como técnicas de efeitos especiais para atingir as implicações filmicas que almejava e, aos poucos, aperfeiçoou-as.

Além disso, um truque comum usado nos primeiros anos do cinema era a coloração do filme na pós-produção – realizada manualmente – para que apresentasse uma diversificação diante do comumente filme em preto e branco (Chong, 2008).

Barnwell (2008) explica que os efeitos especiais criaram imagens a partir de técnicas específicas e, no início do cinema, eram realizados a partir de “fundos pintados, maquetes, planos de efeito com vidro, planos de efeito com máscara, projeção frontal e retroprojeção” (p.122). O autor divide-os em dois tipos diferentes, os *efeitos visuais* e os *efeitos mecânicos ou ópticos*. Enquanto os efeitos visuais utilizam a própria câmera para conceber efeitos, os efeitos mecânicos ou ópticos são criados no *set*.

De acordo com Kemp (2011) os efeitos especiais eram construídos a partir de ilusão de ótica, como a pintura de cenários, maquiagens elaboradas, além da construção de bonecos e miniaturas e, atualmente, em sua maioria, foram substituídos por profissionais da computação gráfica.

Em uma produção cinematográfica, o desenvolvimento de efeitos especiais fica a cargo da *unidade de efeitos visuais*, conforme exposto por Bordwell & Thompson (2010). Os profissionais que trabalham nessa unidade são responsáveis tanto pelo desenvolvimento manual quanto às composições em computação gráfica, que vão desde a fabricação de bonecos em miniaturas até a elaboração de imagens sobrepostas. Quando uma personagem é idealizada por computação gráfica, é comum que algum ator ou atriz seja filmado ao utilizar o “método de *captura de movimento*, no qual pequenos sensores são

colocados em todo o corpo do modelo e, enquanto ele se move contra um *set* ou um fundo branco, uma câmera especial grava os seus movimentos” (p.59). Posteriormente, a personagem é inserida por meio de técnicas digitais no filme.

Os efeitos especiais cinematográficos contemporâneos são pautados a partir de CGI (*Computer-Generated Images*), conseqüentemente, não apenas cineastas, mas engenheiros e pesquisadores de computação gráfica conquistaram espaço no mercado de produção filmica. A CGI é utilizada em várias situações, “para funções simples como a remoção de elementos de fundo que possam vir a distrair o público até a criação de uma multidão a partir de poucas pessoas” (Bordwell & Thompson, 2010, p.61).

Sobre o uso de CGI no cinema, inicialmente, despontou como um processo limitado, pois eram imagens primitivas e sobressalientes das demais composições da tela. No entanto, serviu como predecessor para criar qualquer coisa, ao se assemelhar com a premissa inicial da animação. Nas palavras de Walt Disney (citado em Chong, 2008, p.17), “a animação pode explicar qualquer coisa que a mente humana conceber. Essa facilidade a torna o meio mais versátil e explícito da comunicação já inventado para apreciação rápida em massa”. Atualmente, com o desenvolvimento de técnicas em CGI, essa possibilidade é também prática do *live-action*. Por conseguinte, o uso das técnicas da computação gráfica permeia tanto os filmes em animação quanto os em *live-action*. No final do século XX, “a tecnologia da animação digital tinha sido adotada nos estúdios de animação e de efeitos especiais como ferramentas padrão do setor. Pensar em soluções digitais para desafios cinematográficos passou a fazer parte da produção cinematográfica predominante” (Chong, 2008, p.100).

Quando surgiu a CGI, a sua precariedade era um elemento interessante e se tornou marca registrada de muitos filmes dos anos de 1970. Conforme Chong (2008, p.42) “o legado da computação gráfica dos primeiros tempos é a percepção, por parte do público, da CGI como algo primitivo e plástico, com uma comunidade de desenvolvedores de CGI se empenhando continuamente para conseguir um realismo perfeito”. O autor enfatiza que uma grande motivação do desenvolvimento desse recurso foi o intento de intercalar imagens criadas por meio de computação gráfica juntamente com *live-action* convencional, capturadas da maneira tradicional. Tem-se como exemplo filmes como *Westworld* (1973), da *Metro-Goldwyn-Mayer* (MGM) e sua continuação *Futureworld* (1976), produção da *American International Pictures* (AIP) e *The Aubrey Company*.

Inicialmente, os elevados custos do uso de CGI e o processo ainda precário minimizavam a capacidade de reprodução dessas imagens. No entanto, a década de 1980 foi crucial para seu aperfeiçoamento, com destaque para o longa-metragem *Tron* (1982), que sinaliza o *Walt Disney Studios* como pioneiro dessa técnica cinematográfica. Mas, cabe pontuar que *Tron* foi fracasso de bilheteria e,

embora precursor nas imagens geradas por computador, apenas 15 minutos do longa-metragem foram desenvolvidos digitalmente.

Por conseguinte, o visual da CGI contrastava com as imagens gravadas de modo convencional, pois a iluminação, movimentação e plasticidade oscilavam na composição e causavam artificialidade. Diante dessas limitações – além de orçamento elevado –, uma personagem criada em CGI precisava de uma contextualização pertinente para parecer crível na narrativa (Chong, 2008).

Portanto, os primeiros trabalhos com imagens geradas por computador não foram bem-sucedidos e houve insatisfação do público, ao acarretarem fracassos comerciais. Como os estúdios tinham divulgado o uso de CGI nesses filmes, ocorreu rejeição quanto ao recurso durante um período. Apenas quando o espectador passou a não notar a técnica sobressaliente para a execução dos efeitos especiais que as imagens computadorizadas foram aclamadas (Kemp, 2011).

Sobre as técnicas para a captação de movimento, em 1985, eram feitas a partir do monitoramento de movimento realizados manualmente e, em 2001, o processo tornou-se completamente digitalizado. Após o aprimoramento da CGI, a tecnologia digital permite produzir personagens verossimilhantes e compatíveis com a fotorrealidade, ao apresentarem-se nas histórias com plasticidade, movimentação e aparência tão críveis que parecem reais. Por mais fantasiosos que são, conectam-se impecavelmente com o *live-action* tradicional – com atores e atrizes a gravarem as cenas (Chong, 2008).

Cousins (2004) fez uma reflexão sobre a forma que as imagens digitais afetaram a estética do meio, ao destacar as possibilidades de enquadramentos e movimentos de câmera permitidos, pois cineastas podiam arquitetar circunstâncias até então improváveis de conseguirem executar. Porém, problematiza que os efeitos não podem se sobressair à trama.

Uma situação relevante é que, com o avanço da CGI para produzir cenários, é comum gravar a cena diante de uma tela verde ou azul, na qual a imagem desejada é introduzida digitalmente por intermédio de técnicas gráficas na pós-produção (Bordwell & Thompson, 2010). Apresentamos como exemplo a imagem da gravação do filme *Alice in Wonderland* (2010) (Figura 12) e o seu resultado posterior (Figura 13). Da mesma forma, existem personagens criadas totalmente por computação gráfica, como a precursora *Gollum* da trilogia de *The lord of the rings* (2001, 2002 e 2003).



Figura 12 – Set de filmagem do filme *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)



Figura 13 – *Still-frame* do filme *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)

Consecutivamente, a CGI é parte constituinte tanto da animação quanto *do live-action*. As animações entraram na era digital a partir de *Toy Story* (1995) – produzido pela *Pixar Animation Studios* e distribuído pela *Walt Disney Pictures* –, considerado o primeiro filme animado de longa-metragem elaborado completamente por meio de computação gráfica e precursor das animações que constituem o repertório contemporâneo desse segmento.

Compreendemos que a CGI permitiu que, “pela primeira vez na história do cinema, as imagens animadas não precisavam parecer cartuns ou artificiais. A ação real e a desenhada podiam convergir. Qualquer imagem concebível poderia ser transformada em realidade fotográfica” (Cousins, 2004, p.456).

Portanto, não obstante os seus desenvolvimentos tenham sido distintos enquanto meios diferentes, é no seio da evolução fílmica que ambos os formatos – animação e *live-action* – se misturam e contribuem um ao outro para o aprimoramento da linguagem audiovisual. Mas, ainda assim, cabe destacar que, como espectadores, distinguimos visualmente quando um filme é uma animação ou um *live-action* por meio de seu estilo, estética, texturas e tonalidades, indiferentes ao uso ou não de efeitos especiais e CGI.

2.2.3 A linguagem fílmica: estilo, *mise-en-scène* e cinematografia

Antes de iniciar a abordagem do subcapítulo, esclarecemos que a linguagem fílmica abrange os mais variados tipos de filmes, gêneros e formatos. Para fundamentar o posicionamento, o cineasta americano Brad Bird afirma que a linguagem dos filmes em *live-action* e em animação é a mesma, pois “contar histórias é contar histórias, não importa qual seja seu meio. E a linguagem do filme também é a mesma. Você ainda está usando close-ups e *shots* médios e *shots* longos” (Bird, citado em Barsam, 2004, p.103). Justamente por isso, apresentamos as atribuições dos elementos da linguagem fílmica para ambos os formatos animação e *live-action* de forma única. Embora empregados muitas vezes de formas distintas, sua teoria encaixa-se para ambos os meios, especialmente no que concerne ao olhar para uma obra e analisá-la.

Quando mencionamos o termo linguagem cinematográfica, “queremos dizer os sistemas, métodos ou convenções aceitas pelos quais os filmes se comunicam com o espectador” (Barsam, 2004, p.53). Para Machado (1997) a linguagem do cinema representa “os recursos de expressão, as regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos” (p.192).

A linguagem cinematográfica compõe-se diante dos elementos filmicos existentes para comunicar uma mensagem, ao possibilitar a narração de histórias e universos ficcionais diversificados. Conforme Barsam (2004, p.3) “uma vez que você aprende a falar esta linguagem cinematográfica, você estará equipado para entender os filmes que permeiam nosso mundo em vários níveis: como narrativa, como expressão artística e como reflexo das culturas que as produzem e consomem”.

Da mesma forma, Barnwell (2008, p.185) contempla que um “filme se comunica com o público por meio da linguagem cinematográfica, e suas técnicas se baseiam nas escolhas técnicas e criativas de suporte de registro, ângulo de câmera, profundidade de campo, formato, enquadramento, posição, intensidade e motivação da iluminação”.

A linguagem filmica contribui para que o espectador capte a história e o significado de uma cena intuitivamente, sem precisar pensar, por exemplo, sobre um movimento de câmera ou por que a iluminação está mais escura. Exemplificamos com o corriqueiro recurso visual *fade-out* ou *fade-in*, transições que implicam em desaparecimento ou aparecimento, respectivamente, de uma cena gradualmente. A técnica é empregada tão frequentemente nos filmes que os espectadores, imediatamente, sabem que são utilizadas para demonstrar uma passagem do tempo. Com os recursos filmicos utilizados repetidamente, o público aprende a linguagem e não conjectura sobre ela, apenas recebe-a e compreende-a automaticamente (Barsam, 2004).

Conforme explica Barnwell (2008), a produção de sentido nos filmes é constituída a partir da representação das personagens e da narrativa. As imagens são minuciosamente planejadas e constituídas de forma a contribuir para contar a história, e a conduta do diretor inclui a escolha das principais técnicas empregadas que compreendem o uso de sua linguagem, desde uso da câmera, design, atuações, trilha sonora, efeitos especiais e assim por diante.

“A linguagem cinematográfica combina e compõe uma variedade de elementos – por exemplo, iluminação, movimento, som, atuação e vários efeitos de câmera – em *shots* únicos. (...) a maioria desses elementos individuais possui significados convencionais e generalizados. Mas quando combinados com qualquer número de outros elementos e apresentados em um contexto particular, o significado padronizado desse elemento cresce mais individualizado e complexo. E o arranjo integrado de todos os elementos combinados de um *shot* proporciona um potencial expressivo ainda maior”. (Barsam, 2004, p.54)

No entanto, é necessário compreender que as combinações existentes na linguagem do filme são maleáveis e, muitas vezes, empregadas de formas diferentes. Em suma, não são regras estanques e podem ser atribuídas de múltiplas maneiras, porém, é imprescindível que sejam utilizadas de modo que o espectador acompanhe sua inovação, ao estabelecer um contrato invisível entre cineasta e público (Barsam, 2004).

Posto isso, os elementos filmicos disponíveis e que compõem a linguagem cinematográfica, quando utilizados de forma ordenada, caracterizam o estilo cinematográfico, e são essenciais para conduzir uma análise filmica.

“No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas”. (Bordwell, 1997, p.17)

O conjunto de técnicas empregadas no desenvolvimento de um filme e o padrão que estabelecem referem-se ao *estilo cinematográfico*. Conforme Bordwell & Thompson (2010, p.203), “em todo filme, certas técnicas tendem a criar um sistema formal específico. Cada filme desenvolve técnicas específicas de forma padronizada. Esse uso unificado, desenvolvido e significativo de determinadas escolhas técnicas é o que chamaremos de *estilo*”. Por isso, o estilo filmico não pode ser observado alheio à forma do filme, pois “num filme narrativo, as técnicas podem funcionar para dar progressão à cadeia de causa e efeito, criar paralelos, manipular as relações entre história e enredo, ou manter o fluxo de informações da narrativa” (p.203).

De acordo com Jullier & Marie (2007) o estilo compreende desde “a escolha dos atores e dos cenários, as regulações técnicas, a disposição dos pontos de vista e dos pontos de escuta, etc.”, até “a abertura da objetiva e a cor do papel pintado atrás do ator, a rapidez do *travelling* e o vaso de flores embaixo, à esquerda” (p.20).

Bordwell (1997) aponta que o atributo determinante do estilo cinematográfico é composto pela *mise-en-scène*. O termo francês significa “encenar ou colocar uma ação ou cena”, ao abranger tudo o que o espectador vê na tela. O conceito é proveniente do teatro e estende-se para o cinema ao exprimir o que está no quadro filmico, no qual Bordwell & Thompson (2010, p.209) explicam “podemos assinalar quatro áreas de possibilidades para seleção e controle que a *mise-en-scène* oferece ao cineasta: cenário, figurino e maquiagem, iluminação e encenação”. Como complemento, Barsam (2004) também considera o som como elemento constituinte da *mise-en-scène*.

O *cenário* é o local – espacial e temporal – na qual a narrativa decorre. Configurações como uma gravação em externa ou em *set* de filmagem são determinados, como a utilização de decoração, adereços, simplicidade ou exuberância, e assim por diante. Conforme Barsam (2004, p.164) “além do seu significado físico, a configuração cria um humor que tem significado social, psicológico, emocional, econômico e cultural”.

O Departamento de Arte é responsável pela ambientação do filme, por criar cenários específicos nos *sets* ou encontrar a locação externa mais apropriada para cumprir com os objetivos do roteiro e a premissa narrativa do filme. Por vezes, as gravações em *set* são intercaladas com gravações externas, ao adequarem-se ao intuito do longa-metragem juntamente com o orçamento de produção disponíveis. Resumidamente, a composição do cenário abrange escolhas de cor e texturas, além de atribuir consistência às ações das personagens da mesma forma que complementa a história do filme (Barnwell, 2008).

O *figurino* e a *maquiagem* são determinantes na contextualização histórica e temporal da história, e “torna-se importante na criação dos traços da personagem ou na motivação da ação do enredo” (Bordwell & Thompson, 2010, p.221). Além disso, o figurino contribui na elaboração de aspectos “como estado social, autoimagem, a imagem que a personagem está tentando projetar para o mundo, estado de espírito, situação geral, e assim por diante” (Barsam, 2004, p.171). No mesmo viés, Barnwell (2008, p.24) afirma que “as roupas de uma personagem fornecem muita informação, desde a sua personalidade até a sua situação financeira”.

Quanto à *iluminação* de um filme, observamos:

“A luz é um elemento essencial na elaboração da composição de uma moldura e na realização desse arranjo no filme. Por meio de destaques, a luz chama a atenção para formas e texturas; através das sombras, pode mascarar ou ocultar coisas. Muitas vezes, muito do que lembramos sobre um filme é o seu estilo expressivo de iluminação de faces, figuras, superfícies, configurações ou paisagens. Tanto no *set* quanto no local, a luz é controlada e manipulada para alcançar efeitos expressivos; exceto em casos raros, não há iluminação totalmente ‘natural’ em um filme”. (Barsam, 2004, p.167)

A iluminação é responsável por guiar o olhar do espectador na cena, esconder ou enaltecer um objeto, criar texturas, nuances, expor ou ocultar personagens, é empregada sempre com algum intuito cênico e contribui na composição geral do enquadramento (Bordwell & Thompson, 2010).

Quanto à *encenação*, o diretor é responsável por conduzir os atores e atrizes com o desígnio de tornar uma cena verossímil e com atuações convincentes (Barnwell, 2008). É nesse aspecto da *mise-en-scène* que lidamos com as personagens e seus comportamentos, expressões, desejos, diálogos e

emoções. Cabe esclarecer que pode ser desenvolvida tanto por atores reais quanto por bonecos ou personagens criados por computação gráfica (Bordwell & Thompson, 2010).

Barsam (2004) considera o *design* e a *composição* como os mais importantes elementos da *mise-en-scène* para o desenvolvimento da cena:

“O design é o processo pelo qual a aparência dos cenários, adereços, iluminação e atores é determinada. Design do cenário, decoração, seleção de suporte, configuração de iluminação, vestuário, maquiagem e o design do penteado desempenham um papel na formação do design geral. A composição é a organização, distribuição, equilíbrio e relação geral de atores e objetos dentro do espaço de cada *shot*”. (Barsam, 2004, p.156)

Os analistas filmicos se atentam ao propósito dos elementos da linguagem pontuados até aqui, ao refletir por que uma cena utiliza determinada decoração, algum ator específico, uma coloração ou iluminação contrastante e assim por diante, de tal modo, compreendem a aplicação a partir de um objetivo narrativo. Percebemos, portanto, que a escolha dos elementos visuais contribui para a constituição da mensagem, assim como cooperam para situar o espectador em uma localização temporal e espacial, expõem as emoções das personagens e contribuem para dar o tom ao desenvolvimento narrativo.

Quando o cineasta compõe a *mise-en-scène* de um filme, controla tudo o que ocorre em cena. É essencial direcionar como os elementos que a concebe serão de fato filmados, o que nos conduz à cinematografia, ou seja, “não apenas *o que é* filmado, mas também *como é* filmado. O fator ‘como’ envolve três áreas de escolha: (1) os aspectos fotográficos do plano, (2) o enquadramento e (3) a duração do plano” (Bordwell & Thompson, 2010, p.273).

Gibbs (2002) insere essas atribuições à própria *mise-en-scène* do filme, ao afirmar que a composição inclui também “enquadramento, movimento de câmera, a lente particular empregada e outras decisões fotográficas. A *mise-en-scène* engloba, portanto, tanto o que o público pode ver, quanto a maneira como somos convidados a vê-lo” (p.5).

No entanto, escolhemos o termo cinematografia para conduzir a parte teórica na qual exploramos alguns dos procedimentos empregados para explicar *como* as imagens são capturadas. Ainda que a palavra cinematografia é derivada da fotografia, esclarecemos que, enquanto a fotografia propriamente dita envolve imagens estáticas, a cinematografia abrange imagens em movimento. É evidente que a fotografia de um filme se altera a partir do momento em que a câmera se move e, por isso, é um elemento de extrema importância na constituição de um *shot*.

Conseqüentemente, a palavra cinematografia está relacionada com os atributos do profissional de direção de fotografia, que expressa uma mensagem por meio de suas lentes. Conforme Barsam (2004) ele é responsável pela iluminação da cena, processo de captura das imagens e seus enquadramentos, escolha de ângulo, movimentos de câmera, eixos utilizados, ao contribuir no processo de significação e narrativo de um filme.

“Todos os aspectos da pré-produção de um filme – escrever o roteiro, escolher o elenco, imaginar a aparência do trabalho acabado, projetar e criar os conjuntos e figurinos e determinar o que será colocado na frente da câmera e em que arranjo e conduta – leva ao passo mais importante: representar a *mise-en-scène* no filme ou no vídeo. Embora o que vemos na tela reflete a visão e o design dos cineastas como uma equipe, o diretor de fotografia é a pessoa principal responsável por transformar os outros aspectos do cinema em imagens em movimento”. (Barsam, 2004, p.208)

O diretor de fotografia também é responsável por tudo o que envolve os aspectos técnicos dos aparatos de câmera – como *zooms* e abertura da lente – e da iluminação –, assim, o profissional “cria clima e emoção por meio do uso de luz, sombra e composição” (Barnwell, 2008, p.127).

Para contemplarmos os aspectos da cinematografia, utilizaremos a abordagem de Jullier & Marie (2007) que, ao conduzirem uma análise filmica, guiam-se em três níveis: do *plano*, da *sequência* e da integralidade do *filme inteiro*. Enquanto o *plano* é definido pela parte do filme dividida entre dois cortes, a *sequência* é formada por vários planos que concebem uma unidade, e o *filme inteiro* é a organização de todas as sequências.

No *nível do plano* sobressaem elementos como o ponto de vista e o direcionamento do enquadramento da cena, que podem ocorrer de várias formas, desde um ângulo específico – atrás da personagem, na sua frente ou como uma câmera subjetiva –, como também é possível posicionar a câmera no canto superior ou inferior, direito ou esquerdo, centralizada ou descentralizada. Cada uma dessas escolhas pode indicar significados diferentes, assim como “o sentido próprio, o ponto de vista óptico, adquire também sentido figurado, o ponto de vista moral, ideológico ou político” (Jullier & Marie, 2007, p.22).

Escolher o posicionamento da câmera é crucial para o desenvolvimento do plano, pois determina como será a relação do espectador com uma personagem. Conforme Gibbs (2002, p.19) “o ponto aqui é que a posição da câmera vai determinar a nossa compreensão da cena. Isso, por exemplo, afetará profundamente a forma como experimentamos uma performance”.

Os planos podem estar imóveis ou moverem-se, o cinegrafista pode aplicar panorâmicas, *travellings*, *zooms*, ou qualquer possibilidade existente de movimentos. Além disso, escolher o que

aparece no enquadramento juntamente com a distância focal empregada determina a nitidez dos elementos que estão em cena e são primordiais para o desenvolvimento fílmico, ao guiarem o olhar do espectador (Jullier & Marie, 2007).

“Evidentemente, sempre há, numa determinada imagem cinematográfica, elementos que sobressaem mais que outros: por exemplo, sempre chamará mais a atenção a personagem que fala... Mas, sempre veremos também o ‘todo enquadrado’ do qual essa personagem faz parte e, em especial, a forma desse quadro como tal, mesmo que o fundo da imagem seja uniformemente branco, preto ou cinza, pois o ‘olhar’ é uma função da mente e ‘ver’ uma função do olho”. (Burch, 2008, pp.55-56)

O *nível da seqüência* que Jullier & Marie (2007) explanam, embora não consideram haver disparidade entre cena e seqüência para a análise fílmica, “é aquele de um conjunto de planos que apresenta uma unidade espacial, temporal, espaço temporal, narrativo (a unidade de ação) ou apenas técnico (planos que se seguem, filmados com algumas regras comuns)” (p.42). E a montagem é a principal ferramenta nesse nível.

“A imagem na tela tem sua duração; ela persiste, pulsa, reserva surpresas. Se é contínua, posso acompanhar um movimento enquanto esse se faz diante da câmera; se a montagem intervém, vejo uma sucessão de imagens tomadas de diferentes ângulos, acompanho a evolução de um acontecimento a partir de uma coleção de pontos de vista, via de regra privilegiados, especialmente cuidados para que o espetáculo do mundo se faça para mim com clareza, dramaticidade, beleza”. (Xavier, 2003, p.36)

A montagem estabelece a ordem em que os planos serão dispostos no filme e influenciará na assimilação da narrativa assim como as conexões que os espectadores fazem para compreender a totalidade de uma cena e, conseqüentemente, da seqüência e do filme (Barnwell, 2008). Conforme explica Xavier (1977, p.21), “as imagens estão definitivamente separadas e, na passagem, temos o salto; mas, a combinação é feita de tal modo que os fatos representados parecem evoluir por si mesmos, consistentemente”.

Relembramos aqui que, inicialmente, a teoria da montagem foi impulsionada por cineastas soviéticos tais como Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Lev Kuleshov. No entanto, o experimento realizado por Kuleshov – conhecido como “efeito Kuleshov” é o mais famoso, explicado da forma que segue:

“O experimento de Kuleshov envolvia o cineasta filmando um ator, uma tigela de sopa, uma menina brincando com um ursinho e uma mulher no caixão. Ele editou os planos em seqüências diferentes e examinou a reação do público. O plano do ator era o mesmo em

todas as sequências, mas o público interpretou o seu humor de maneiras diferentes dependendo do plano em que estava justaposto. Dessa forma, o público interpretou o mesmo plano como uma representação de reflexão (sopa), felicidade (criança) e pesar (caixão)". (Barnwell, 2008, p.180)

Da mesma maneira inovadora, Eisenstein conectou planos que não tinham sentido entre si, ao instituir o que conhecemos como "associações". Conforme Barnwell (2008, p.180) "a montagem perturba o fluxo da narrativa ao fazer imagens distintas se justaporem (...). Na montagem, a justaposição de imagens pode ser frequentemente perturbadora ou desafiadora".

De forma simplificada, apresentamos a montagem "como a coordenação de um plano com o seguinte" (Bordwell & Thompson, 2010, p.350), no qual podem ser desenvolvidos a partir de *fades*, fusões, transições, cortes brutos e tem como intuito principal apresentar continuidade para a cena.

"A visualização explícita dos acontecimentos só é possível graças ao recurso da montagem. Novamente, a quebra na continuidade da percepção é justificada. A sequência de imagens, embora apresente descontinuidades flagrantes na passagem de um plano a outro, pode ser aceita como abertura para um mundo fluente que está do lado de lá da tela porque uma convenção bastante eficiente tende a dissolver a descontinuidade visual numa continuidade admitida em outro nível: o da narração". (Xavier, 1977, p.21)

Em suma, utilizamos corriqueiramente o termo montagem para designar a justaposição dos planos para criar as sequências nos filmes, geralmente com uma finalidade narrativa específica, seja ela produzir uma ilusão de passagem de tempo, uma perseguição ou apenas apresentar as ações das personagens em prosseguimento, dentre tantas possibilidades narrativas.

Conforme afirmam Aumont, Bergala, Marie & Vernet (1994, p.64) a montagem é "o que garante o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação que, globalmente, é uma relação de causalidade e/ou temporalidade diegéticas". Revela-se, portanto, a percepção da formação de cenas na sua relação de continuidade entre um plano e outro e, ainda, o tempo implícito entre uma cena e outra, enfatizada pela alternância com os cortes da montagem.

Por último, o *nível do filme* é o que determina o gênero, os recursos da história e estilos utilizados (Jullier & Marie, 2007). E, nesse caso, diz respeito a todos os elementos previamente citados no presente capítulo e que constituem a linguagem fílmica, além da narrativa que é conteúdo do capítulo que segue.

2.3 Os estudos da narrativa

Com o objetivo de fundamentar os conceitos de narrativa e suas perspectivas, faremos uma contextualização sobre os estudos que abrangem o tema ao longo dos anos (Aristóteles, 335 a.c.; Propp, 1928; Todorov, 1928; Barthes, 1965; Murray, 1997; Edgar-Hunt, Marland & Rawle, 2010), ao apontarmos seus desmembramentos juntamente com o foco da narrativa cinematográfica que nos compete para essa pesquisa (Genette, 1972; Aumont et al., 1994; Bordwell, 1985, 1986, 2007; Zagalo, 2009, 2019). Também são apresentadas as estruturas narrativas (Campbell, 1949; Vogler, 1987) e as três dimensões filmicas (Bordwell, 2008) que constituem a poética cinematográfica. Por último, faremos uma abordagem sobre narrativa transmídia (Jenkins, 2003, 2006; Ryan, 2013; Scolari, 2009, 2013) ao explorarmos também o conceito de transficcionalidade (Ryan, 2008; Saint-Gelais, 2005; Dena, 2009).

Compreendemos que as narrativas são partes integrantes da inserção social dos indivíduos no mundo, em que a nossa evolução está relacionada também com a nossa forma de contar histórias e seus progressos. De acordo com Murray (1997, p.9) “a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo”. A autora aborda a importância da narrativa para a construção da sociedade como um todo, para o desenvolvimento das comunidades e das tribos, que se constituem ao contar histórias sobre a vida – assim como heroísmo, infidelidade, amor, aversão, perda e vitória –, ao fazer com que os indivíduos se conheçam uns aos outros por seu intermédio.

Consiste em conhecimento comum que a obra *Poética*, de Aristóteles (335 a.c.) é o fundamento de toda a abordagem narrativa que prevalece até hoje, na qual o autor analisou as narrativas provenientes do teatro de sua época. O filósofo grego dividiu a totalidade da narrativa em *princípio*, *meio* e *fim*, ao explicar as segmentações da forma que segue:

“Princípio é aquilo que, em si mesmo, não sucede necessariamente a outra coisa, mas depois do qual aparece naturalmente algo que existe ou virá a existir. Pelo contrário, fim é aquilo que aparece depois de outra coisa, necessariamente ou na maior parte dos casos, e a que não se segue nada. Meio é aquilo que é antecedido por um e seguido pelo outro. Portanto, é necessário que os enredos bem estruturados não comecem nem acabem ao acaso, mas sim apliquem os princípios anteriormente expostos”. (Aristóteles, 335 a.c., p.51)

No entanto, por mais simplória que pareça sua concepção, o estudo analítico de Aristóteles ressaltava que a divisão da narrativa em três partes fazia com que o teatro se diferenciasse da comunicação do dia-a-dia dos indivíduos, em que o fechamento narrativo não é uma premissa comum (Edgar-Hunt, Marland & Rawle, 2010).

Embora seja a base para os estudos da narrativa, abordagens mais recentes exploram outras formas de contar histórias, ao analisar também os contos populares, literatura, cinema, animação, histórias em quadrinhos, com o objetivo de acompanhar o desenvolvimento dessas formas narrativas.

Destacamos o trabalho dos formalistas russos que, entre as décadas de 1910 e 1930, dedicaram-se à propriedade narrativa da linguagem poética. Os estudiosos desse viés apontavam a narrativa como uma forma normativa de desenvolvimento, como um princípio metodológico em que a ficção seguia alguns padrões específicos, ao apresentá-la como algo independente a fatores externos.

Diante da influência de Aristóteles, o intuito dos formalistas era categorizar tudo o que fosse possível e ficaram conhecidos como os precursores da crítica literária moderna. Assim, a base do formalismo russo é pautada na análise dos contos de fadas com o intuito de verificar um padrão nas estruturas narrativas, em que sobressai a forma em frente ao conteúdo, ao ressaltarmos autores como Roman Jakobson, Viktor Chklovsky e Vladimir Propp.

Ao dedicar-se às narrativas, Propp (1928) estudou os contos maravilhosos russos – conhecidos como contos de fadas –, em que analisou uma extensa variedade dos mesmos com o escopo de verificar quais eram as constantes nas suas narrativas. O autor categorizou os elementos recorrentes em trinta e uma funções, que “constituem os elementos fundamentais do conto maravilhoso, sobre os quais se constrói o curso da ação” (p.65), ao compreender que nem todos os elementos constavam em todas as histórias. As funções são visualizadas no Quadro 5:

- I. Um dos Membros da Família Sai de Casa
- II. Impõe-se ao Herói uma Proibição
- III. A Proibição é Transgredida
- IV. O Antagonista Procura Obter uma Informação
- V. O Antagonista Recebe Informações sobre a sua Vítima
- VI. O Antagonista Tenta Ludibriar sua Vítima para Apoderar-se dela ou de seus Bens
- VII. A Vítima se Deixa Enganar, Ajudando assim, Involuntariamente, seu Inimigo
- VIII. O Antagonista Causa Dano ou Prejuízo a um dos Membros da Família
- VIII-A. Falta Alguma Coisa a um Membro da Família, Ele Deseja Obter Algo
- IX. É Divulgada a Notícia do Dano ou da Carência, Faz-se um Pedido ao Herói ou Lhe é Dada uma Ordem, Mandam-no Embora ou Deixam-no ir
- X. O Herói-Buscador Aceita ou Decide, Reagir
- XI. O Herói Deixa a Casa
- XII. O Herói é Submetido a uma Prova; a um Questionário; a um Ataque etc., Que o Preparam para Receber um Meio ou um Auxiliar Mágico
- XIII. O Herói Reage Diante das Ações do Futuro Doador
- XIV. O Meio Mágico Passa às Mãos do Herói
- XV. O Herói é Transportado, Levado ou Conduzido ao Lugar onde se Encontra o Objeto que Procura
- XVI. O Herói e seu Antagonista se Defrontam em Combate Direto
- XVII. O Herói é Marcado
- XVIII. O Antagonista é Vencido
- XIX. O Dano Inicial ou a Carência são Reparados
- XXI. O Herói Sofre Perseguição
- XII. O Herói é Salvo da Perseguição
- XXIII. O Herói Chega Incógnito à sua Casa ou a outro País
- XXIV. Um Falso Herói Apresenta Pretensões Infundadas
- XXV. É Proposta ao Herói uma Tarefa Difícil
- XXVI. A Tarefa é Realizada
- XXVII. O Herói é Reconhecido
- XXVIII. O Falso Herói ou Antagonista ou Malfeitor é Desmascarado
- XXIX. O Herói Recebe Nova Aparência
- XXX. O Inimigo é Castigado
- XXXI. O Herói se Casa e Sobe ao Trono

Quadro 5 – Funções narrativas em Propp

Fonte: Propp (1928, pp.31-60)

É preciso ponderar que Propp (1928) afirma que essas funções são determinadas sem considerar quem é a personagem que realiza a ação. Como essa estrutura foi também adaptada para analisar a narrativa dos filmes, indagamo-nos se essas funções são enxutas demais a ponto de simplificar exageradamente a estrutura filmica. Para Edgar-Hunt, Marland & Rawle (2010), embora muitas críticas foram realizadas acerca do trabalho do formalista, Propp não afirmou que essas funções eram existentes em todas as obras narrativas – como vários estudiosos tentam encaixá-las –, mas restringia-se aos contos de fadas.

Ao observar o trabalho dos formalistas, Todorov (1928) afirma que os teóricos do movimento consideram que a forma da narrativa “recobre todos os aspectos, todas as partes da obra, mas ela existe somente como relação dos elementos entre si, dos elementos com a obra inteira, da obra com a literatura

nacional etc., isto é, como um conjunto de funções” (p.30). O autor, embora considerado estruturalista, comenta sobre os estudos dos formalistas e ressalta as interligações entre os movimentos. Para Perrone-Moisés (1979, pp.11-12), “Todorov representa um elo vivo entre o formalismo russo e o estruturalismo francês”.

Portanto, o formalismo também serviu como base para posteriores estudiosos da narrativa, assim como Ferdinand de Saussure, Claude Lévi-Strauss, Algirdas Julien Greimas e Roland Barthes, que fazem parte de outra corrente, o estruturalismo, os precursores dos estudos de narratologia.

O contexto científico e filosófico do estruturalismo é pautado por objetos que se constituem em um conjunto de elementos articulados entre si, no qual “considera um determinado ‘objeto’ (um enunciado linguístico, um mito, as relações de parentesco numa comunidade, etc.) como um conjunto formado de elementos e procura definir as relações entre esses elementos num modelo” (Pinto, 1976, p.8).

Diante da metodologia de análise proposta pelo estruturalismo, é possível fazer recortes de determinado fenômeno, em que são observados isoladamente apenas os elementos de maior importância, e, se necessário, reconstruí-los posteriormente como outro elemento para uma análise mais densa e complexa. Nesse caso, para observar a constituição de um fenômeno em sua totalidade, constitui-se uma combinatória (Pinto, 1976).

A abordagem estruturalista ocorre de uma forma em que as obras são observadas conjuntamente, como parte integrante de um todo maior. Conforme afirma Teixeira (1998, p.34), “a análise desse discurso, que paira acima das obras e antes de sua existência singular, é que consiste no objeto de investigação do método estrutural”.

Compreendemos, portanto, que o método de análise estruturalista não é direcionado a uma especificidade da obra, mas observa o discurso como uma estrutura em que as obras fazem parte de um todo mais abrangente, ao criar uma poética.

É importante salientar que, para entender a totalidade de uma estrutura, numa primeira instância, também é necessário observá-la separadamente. Mas, isso ocorre apenas no processo do entendimento que, quando completo, serve para contemplar uma poética que abarque todas as possíveis narrativas existentes. No entanto, compreender todas as narrativas por meio de uma estrutura poética implica encontrar uma gramática que as abranja com atributos específicos e essenciais, ao compreendê-las como um discurso de forma preestabelecida e previsível (Teixeira, 1998).

Barthes (1965) enfatiza que as narrativas no mundo são imensuráveis, com uma multiplicidade de articulação de linguagem que se consolida nas mais variadas formas, presente nas mais distintas

sociedades e fundamentais à própria existência dos seres humanos, ao apresentarem-se nas fábulas, mitos, pinturas, tragédias, novelas, cinema, histórias em quadrinhos, vitrais, na comunicação diária, entre outros. Para o autor, todos os indivíduos apresentam as suas próprias narrativas, “e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, transhistórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida” (pp.19-20).

No viés estruturalista, o cerne principal da obra de Barthes (1965) indica que não é necessário estudar todas as narrativas existentes para compreender a essência do discurso narrativo. A partir do conhecimento de uma quantidade considerável de obras é possível chegar a uma estrutura que abranja todas as narrativas, ao compreender suas regras e articulações. Igualmente, existem conexões entre a narrativa e o mundo real, pertinentes para o estudo do cinema e sua aproximação com a realidade em suas representações. Essas relações são separadas em aspectos distintos e essenciais para a narrativa cinematográfica:

“1. As narrativas aparecem de muitas formas: escrita, verbal e visual (...) 2. As narrativas não aparecem do nada, elas são construídas, selecionadas e ordenadas. Isso acontece na vida real, mas de forma inconsciente. (...) 3. As narrativas se aplicam a toda interação humana e cultural (...) 4. As narrativas são ‘trans-históricas’: elas sempre existiram e, por implicação, sempre irão existir”. (Edgar-Hunt, Marland & Rawle, 2010, p.44)

Há uma constante busca pela semelhança de aspectos mundanos na construção de uma narrativa, pois a identificação do espectador com a história é um designio ininterrupto. Apenas com a aproximação do que é representado na tela e o que é verossímil diante de nossas expectativas reais que a conexão entre filme e receptor se consolida.

Outro importante teórico estruturalista é Genette (1972), ao relacionar os elementos fundamentais existentes em uma narrativa para que seja coerente e apresente um significado para seus receptores. A abordagem do autor é abrangente e, assim como os demais estruturalistas, envolve todas as formas narrativas existentes, ao relacionar a narrativa com a história e o discurso. Para explicar a diferença entre história e discurso, Reales & Confortin (2008) simplificam os conceitos ao afirmarem que, enquanto o primeiro indica o *que* se narra, o segundo relaciona-se com *como* se narra.

Para os narratologistas, o discurso e a história são metodologicamente separados para análise da narrativa, embora sejam complementares na sua totalidade. Conforme afirmam Reis & Lopes (1988, p.29) “o plano dos conteúdos narrados (*história*) e o plano da expressão desses mesmos conteúdos

(*discurso*), planos que, entretanto, devem ser entendidos como sendo correlatos e, por isso, sustentando entre si conexões de interdependência”.

Genette (1972) aborda os elementos-chave da narrativa, explicados resumidamente por Edgar-Hunt, Marland & Rawle (2010) como *história*, *narração* e *texto*, simplificados no Quadro 6:

História (conteúdo)	
Eventos	cronologia/causalidade
Personagens	ações/interações
Cenários	complexos espaço-temporais
Narração	
Tipos	confiáveis/não confiáveis
Níveis	narração embutida
Voz	narrador/personagem
Texto (apresentação)	
Tempo	ordem/duração/frequência
Caracterização	traços/atributos
Focalização	quem vê/percebe/julga eventos?

Quadro 6 – História, narração e texto
Fonte: Edgar-Hunt, Marland & Rawle (2010, p.54)

A *história* é a condição elementar de todas as narrativas, no qual o conteúdo é atribuído por meio de *eventos*, *personagens* e *cenários*: os *eventos* são os acontecimentos e suas relações causais, ao tornarem-se o próprio enredo; as *personagens* são as responsáveis pela ação e interação na história; os *cenários* são determinados pelo tempo e local em que as personagens e eventos se inserem (Edgar-Hunt, Marland & Rawle, 2010).

No mesmo viés, Zagalo (2009, 2019) também compreende a história como uma conjunção desses elementos, ao explicar que a sua representação é “o processo de selecção de eventos, personagens e ambientes da história e a sua respectiva reorganização plasmada num qualquer *medium*: oral, textual ou audiovisual” (Zagalo, 2009, p. 161).

Quanto à *narração*, Genette (1972) detalha todos os níveis existentes, mas não se atenta em analisar a fala em si, porém, observa quem é a personagem que fala, quando ela fala, onde e com quem. O autor separa-a em níveis, ao dividi-la em extradiegética, homodiegética e intradiegética.

A narração *extradiegética* é proveniente de uma voz externa, ou seja, não de uma personagem – ou, pelo menos, o espectador ainda não a conhece. A *homodiegética* se caracteriza por ter um narrador-personagem e é possível que esse narrador fale diretamente para o espectador. Por último, a narração *intradiegética* é feita por meio de duas ou mais personagens que conversam entre si. No entanto, essas

formas de narração não são estanques e podem se mesclar numa única narrativa (Reales & Confortin, 2008).

Por último, o *texto* é relacionado com a produção de sentido na narrativa, na qual a *caracterização* das personagens, com seus traços e qualidades, faz com que crie uma aproximação com o real e, conseqüentemente, com o público. O *tempo* é, em primeira instância, a ordem em que os eventos ocorrem e quanto tempo eles perduram, ao referir-se intrinsecamente a todos os demais elementos da narrativa. A *focalização* é a atribuição de importância a determinada personagem, ao mudar, por exemplo, o ponto de vista de uma história (Edgar-Hunt, Marland & Rawle, 2010).

Retomamos aqui aos estudos de Todorov, com o desígnio de compreender da análise estrutural da narrativa:

“A análise estrutural terá sempre um caráter essencialmente teórico e não descritivo; por outras palavras, o objetivo de tal estudo nunca será a descrição de uma obra concreta. A obra será sempre considerada como a manifestação de uma estrutura abstrata, da qual ela é apenas uma das realizações possíveis; o conhecimento dessa estrutura será o verdadeiro objetivo da análise estrutural, o termo ‘estrutura’ tem pois aqui um sentido lógico, não espacial”. (Todorov, 1928, p.80)

A partir do empirismo, o método estruturalista exhibe como objetivo os aspectos em comum entre várias obras, ao analisá-las em grupos – seja de algum gênero específico, período histórico cultural e assim por diante. Em suma, o que importa não é a especificidade de cada obra, mas as propriedades em comum entre elas (Todorov, 1928).

Todorov também identificou uma estrutura mais simples do que a outrora apresentada por Propp, embora baseada em seus princípios. Ao utilizar os três elementos da narrativa de Aristóteles – *princípio, meio e fim* – expandiu a atribuição para abarcar as personagens e proporcionar um pretexto evidente para os estágios da narrativa, em que: “1) O equilíbrio é estabelecido. 2) Perturbação do equilíbrio. 3) A(s) personagem(s) identifica(m) a perturbação. 4) As personagens buscam resolver a questão para solucionar o problema e restaurar o equilíbrio. 5) Restabelecimento do equilíbrio” (Edgar-Hunt, Marland & Rawle, p.52).

Por fim, Herman (2009) afirma que as narrativas podem ser estudadas a partir de quatro elementos básicos, abreviados em: contextualização; seqüência de eventos; construção do universo/rompimento do universo; como é.

A *contextualização (situatedness)* é uma representação que se insere em um discurso ou ocasião ao situar uma circunstância de narração. A *seqüência de eventos (event sequencing)* é quando a representação indica deduções sobre eventos particulares. A *construção do universo/rompimento do*

universo (worldmaking/world disruption) são quando os eventos – retratados anteriormente – produzem instabilidade ou alguma inquietação na história, ao envolverem as personagens que habitam o universo narrativo. Por último, *como é (what it's like)* está relacionado com a experiência, ou seja, as personagens têm um conhecimento particular ao vivenciar os eventos que contemplam o universo narrativo e se encontram em constante fluxo (Herman, 2009).

Portanto, os teóricos apresentados são fundamentais para o desenvolvimento dos estudos da narrativa e intervêm nas abordagens da narrativa no cinema.

2.3.1 A narrativa fílmica

No final do século XIX, quando o cinema dava seus primeiros passos, deu-se início a “uma era de predominância da imagem” (Costa, 2005, p.17), porém, ainda não apresentava nenhuma relação direta com a narrativa e sua proposta de contar histórias.

O cinema surgiu como um experimento científico, no qual sua única finalidade era registrar momentos e reproduzi-los como uma novidade tecnológica, e chamava a atenção junto ao entretenimento de rua, como mágica, teatro, circo e atrações populares em geral. Em meio à precariedade das imagens, devido às condições que os modestos aparatos de captura de imagem permitiam conceber, aos poucos elaborou-se uma linguagem cinematográfica, à medida que produtores de filmes experimentavam novas possibilidades técnicas (Costa, 2005).

Ressaltamos aqui o trabalho narrativo cinematográfico do francês George Méliès em filmes como *Jeanne d'Arc* (1900) e o famoso *Le voyage dans la lune* (1902), assim como do inglês Frank S. Mottershaw, no qual seu filme *A daring daylight burglary* (1903) é considerado um dos primeiros filmes de narrativa ficcional de ação.

Portanto, apenas com o passar dos anos, diante da evolução científico-tecnológica que possibilitou a constituição de uma linguagem própria, que o cinema se tornou apto a transmitir histórias e construir narrativas. É nesse âmbito que desenvolvemos o texto que segue.

A especificidade do cinema está relacionada ao caráter da sua linguagem fílmica, em que a utilização de enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, uso de efeitos e trilha sonora, encenações, figurino, cenários e montagem, entre tantos outros elementos, são essenciais para contar uma história e, conseqüentemente, fazem parte da narrativa. É na intrínseca relação entre som e imagem em movimento que o cinema se estabelece como meio de comunicação e, conseqüentemente, disseminador de mensagens.

É por meio da representação do mundo e das coisas no cinema que a enunciação filmica se torna um meio para propagar histórias. Cabe esclarecer, portanto, que existe uma relação contratual entre espectador e o representado na tela. A partir do momento em que está no espaço cinematográfico, a imagem de um objeto específico não é apenas um objeto, mas tudo aquilo que representa além de seu visual. O espectador, com seu próprio repertório sociocultural, irá interpretá-lo a partir de sua contextualização na narrativa (Aumont et al., 1994).

Um objeto só fará sentido na imagem reproduzida por um filme se for reconhecido diante do olhar do espectador e, por conseguinte, na construção da narrativa. É por esse motivo que os filmes da *Walt Disney*, por exemplo, precisam abranger contextos mundialmente conhecidos, ou não teriam as repercussões positivas que apresentam ao conquistar milhares de fãs de variadas culturas, etnias e classes sociais.

Contar uma história – tanto real quanto imaginária – sugere a estruturação de acontecimentos por meio do narrador e, também, do meio que utiliza para organizá-la com o intuito de desenvolver a trama e elucidar a narrativa, o que não implica, necessariamente, em uma ordem cronológica dos fatos retratados (Aumont et al., 1994). Isso é evidente nos diversos filmes, séries, histórias em quadrinhos e *games* que apresentam histórias em tempos dessincronizados.

A narrativa é “uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço”, em que esses elementos são a base dos princípios narrativos existentes (Bordwell & Thompson, 2010, p.144). Ou seja, buscamos por relações de tempo, espaço e causalidade.

Bordwell (1985) aponta uma distinção importante para a teoria da narrativa que reside na diferenciação entre a história que é representada e a real representação da história. E isso nos conduz aos conceitos de *fábula* e *syuzhet*, atribuídos pelos formalistas russos. Chamamos de fábula – por vezes traduzido como “história” – a construção imaginária que o receptor de uma mensagem cria, progressivamente e de forma que cause efeito sobre ele. A fábula abrange a ação da história como eventos cronológicos, de sequências de causa e efeito que ocorrem dentro de um determinado tempo e espaço. Exemplificamos com histórias de investigação, no qual cabe ao espectador construir a fábula enquanto faz suposições sobre o que ainda não foi apresentado na tela, como se fosse preencher os questionamentos de onde ocorreu determinado evento, quando e por quê.

O *syuzhet*, também conhecido como *plot* – enredo ou trama –, é a disposição efetiva e exposição da fábula em um filme. O *syuzhet* compõe situações da história e eventos, e sua compreensão baseia-se em princípios básicos direcionados para toda a representação narrativa (Bordwell, 1985). Nesse caso, o *plot* “designa a apresentação sistêmica dos eventos da fábula no texto” (Bordwell, 1986, p.278). Para

o autor, há uma conexão entre o *syuzhet* e o estilo, pois ambos são apresentados simultaneamente na narrativa fílmica, em que cada sistema apresenta diferentes propriedades do processo. Enquanto o *syuzhet* aborda o processo dramatúrgico, o *estilo* abrange a técnica.

Cabe ao *estilo* a composição feita por intermédio das técnicas cinematográficas existentes, assim como a edição, iluminação, movimentos de câmera, enquadramentos e sonorização, além da construção de *mise-en-scène* – conforme exposto em capítulo prévio. Destacamos que o *estilo* é um aspecto absolutamente do meio, enquanto o *syuzhet* é independente a ele e pode ser aplicado em qualquer obra narrativa (Bordwell, 1985). Contudo, embora utilizada por vários estudiosos do assunto, tal separação entre os sistemas é facultativa no processo da teoria narrativa.

2.3.2 Estrutura da narrativa fílmica

Um importante estudioso da narratologia foi o antropólogo Campbell, que dedicou estudos na observação de padrões narrativos ao descrevê-los como uma estrutura de jornada cíclica do herói verificada nas histórias míticas, baseado também na psicologia de Jung e no inconsciente de Freud. Campbell (1949) apresenta as equivalências que existem entre as tradições ocidentais, orientais, modernas e antigas, com o intuito de compreender as histórias contadas por meio das religiões e mitologias existentes. Desde o princípio de nossa existência humana, “em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos” (p.5).

Campbell (1949) verificou que as histórias se repetiam constantemente nas mais variadas formas e constituiu uma estrutura básica chamada *monomito* em que, a partir dela, é possível criar infinitas narrativas. O monomito é dividido em três estágios e suas subsequentes subseções: o *estágio um*, nomeado *separação ou partida*, é dividido em: o chamado da aventura; a recusa do chamado; o auxílio sobrenatural; a passagem pelo primeiro limiar; o ventre da baleia. O *estágio dois*, conhecido como *provas e vitórias da iniciação*, é segmentado em: o caminho de provas; o encontro com a deusa; a mulher como tentação; a sintonia com o pai; a apoteose; a bênção última. O *estágio três*, chamado *o retorno e reintegração à sociedade*, é composto por: a recusas dos dois mundos; liberdade para viver.

Posteriormente, Vogler – roteirista hollywoodiano – utilizou a obra de Campbell como premissa básica para redigir um manual para os estúdios da *Walt Disney*, ao adaptar o monomito para as histórias contemporâneas. Esse guia da jornada do herói – realizado para ajudar os roteiristas da empresa – continha poucas páginas, mas, após proporcionar resultados satisfatórios à *Disney*, foi expandido em livro e disseminado em larga escala. Para Vogler (1987), além de princípios narrativos básicos, a

estrutura relaciona-se com nossa a própria vida, pois nos encontramos em situações habituais que se assemelham às histórias enfrentadas pelos heróis²⁰ das narrativas e vice-versa.

Com o intuito de entender qual é a finalidade de cada uma das personagens de uma narrativa, é importante conhecermos o conceito de arquétipo, manifesto em todos os indivíduos como parte intrínseca a sua própria natureza humana. A captação dos padrões arquetípicos proporciona a possibilidade de construir e captar histórias, assim, “os arquétipos a serem descobertos e assimilados são precisamente aqueles que inspiraram, nos anais da cultura humana, as imagens básicas dos rituais, da mitologia e das visões” (Campbell, 1949, p.13).

A partir do momento em que o espectador assimila qual é o objetivo da personagem na história e, por conseguinte, distingue a função do arquétipo, compreende o seu papel na narrativa, sua participação e importância para o desenvolvimento da trama, da mesma forma em que percebe a sua relevância diante de determinado acontecimento.

Os arquétipos são como máscaras que as personagens usam, alguns mantêm as mesmas ao longo da história, outros trocam-nas diante de cada nova circunstância. Dessa forma, são como artifícios que as personagens possuem para agir, assim como servem para entender suas personalidades e comportamentos. Observá-los permite que o espectador compreenda as várias funções de uma única personagem, de modo articulado e não estanque, ao contribuir para o desenvolvimento narrativo. Como os arquétipos não geram uma construção única e indissolúvel, as atitudes que representam a qualidade de herói podem se manifestar em outras personagens como, por exemplo, nas atitudes de um antagonista ou de um vilão. Além disso, as oscilações de caráter podem originar personagens cativantes e, por isso, é interessante que cada personagem conduza uma variação de arquétipos para construir uma personalidade envolvente e completa, ao produzir papéis híbridos (Vogler, 1987).

²⁰ Esclarecemos que o guia narrativo proposto por Vogler foi criticado por direcionar a história para as aventuras de um herói masculino. Porém, não compete a este trabalho explorar as questões de gênero das personagens na narrativa, cabe apenas esclarecer que tomaremos o “herói” para contemplar tanto personagens masculinas como femininas.

Com o objetivo de entendermos a totalidade do modelo estrutural construído por Vogler (1987), construímos um resumo (Quadro 7) dos doze os estágios que contemplam a *Jornada do Herói*, distribuídos em três atos conforme inicialmente apresentado na Figura 14.



Figura 14 – Plano da Jornada do Herói
 Fonte: Carvalho (2014)

1. O *Mundo Comum* inicia-se no Ato 1 e compreende a introdução da história. É estabelecida a premissa geral de toda a narrativa, ao contextualizá-la juntamente com os princípios do herói.
2. Após o herói ser apresentado para o espectador, o *Chamado à Aventura* é o momento em que a história começa a se desenvolver. Há uma circunstância inconstante na trama e o herói assume a responsabilidade de uma situação.
3. A *Recusa do Chamado* cumpre um problema específico, que é como o herói irá reagir ao chamado da aventura – aceitando-a de imediato ou não. Com o intuito de atribuir credibilidade ao convite da jornada, há medo e expectativas que podem ameaçar a vida e a família do herói.
4. Durante o *Encontro com o Mentor*, o herói conhece os obstáculos que deve enfrentar, se mune com inteligência e revela-se confiante para cumprir seus objetivos. Aqui encontra o arquétipo do Mentor, responsável por ajudar e orientar o herói.
5. O estágio da *Travessia do Primeiro Limiar* marca o início da aventura em si, pois faz parte do momento da transição em que o herói caminha para o Mundo Especial que trará o segundo ato da história. O herói prepara-se para a jornada e se compromete a encarar a aventura. É corriqueiro o herói negar a ajuda do Mentor na primeira instância, da mesma forma em que recusa a situação que o coloca diante da aventura.
6. No estágio *Testes, Aliados, Inimigos* inicia-se o Ato 2. Faz parte do momento da narrativa em que o herói emerge no Mundo Especial, que, como o próprio nome implica, apresenta um novo mundo, repleto de situações normalmente inusitadas, ao torná-lo amedrontador e instigante.
7. Após se habituar ao Mundo Especial, ocorre a *Aproximação da Caverna Oculta* pelo herói, que segue para o ápice de sua trajetória. O herói se prepara para a provação do cerne da aventura e é necessário estar munido – de informações ou armas – para combater os desafios propostos.
8. No estágio da *Provação* o herói defronta-se com seu inimigo – que pode ser um adversário, vilão, antagonista ou até mesmo uma força da natureza. A constatação mais enfática desse estágio é que os heróis morrem para renascer, o que implica que em um momento de tensão, o herói ficará à beira da morte.
9. Na *Recompensa (Apanhando a Espada)* o herói comemora a vitória de ter sobrevivido, ao receber uma recompensa – verdadeira ou enganadora, e temporária em alguns casos.
10. O *Caminho de Volta* se apresenta como a etapa de mudança para o Ato 3 da jornada. É o momento em que, após compreender e se apropriar dos ensinamentos e gratificações que obteve até então, o herói escolhe se volta para casa – Mundo Comum –, ou se permanece no Mundo Especial – onde percorreu sua jornada.
11. A *Ressurreição* é um momento crucial para o cumprimento da jornada, porque o herói precisa enfrentar a morte e a ressurreição – de uma forma diferente da vivenciada na *Provação*. É o renascimento do herói e deve ser apresentado por meio de mudanças tanto nas atitudes quanto na aparência da personagem, ao demonstrar o crescimento que a jornada propiciou.
12. O *Retorno com o Elixir* apresenta a volta do herói para o Mundo Comum ou continuando a sua jornada. Porém, qualquer que seja o caminho escolhido, é como se fosse uma nova personagem, com novos atributos, aprendizados e diretrizes.

Quadro 7 – As doze etapas da Jornada do Herói

Fonte: Elaborado pela autora com base em Vogler (1987)

Estruturas narrativas que servem como um princípio criativo ou como uma ordenação de análise, não podem ser observadas como algo concreto e inflexível. Contudo, é inegável que, ao assistirmos diversos filmes – especialmente os hollywoodianos – verificamos muitas histórias que seguem a proposta

apresentada por Campbell (1949) e Vogler (1987), e é justamente por isso que nos compete abrangê-la.

Comumente encontramos a divisão narrativa filmica em três atos, nos quais, fundamentalmente, a narrativa clássica hollywoodiana se estabeleceu. Um roteirista conhecido por disseminar tal premissa é Field (1979), que identifica os atos em *apresentação*, *confrontação* e *resolução*. No *primeiro ato*, definido como a *apresentação*, o filme introduz as personagens, a premissa da história, uma situação de abertura narrativa, ao constituir um impulso dramático. No *segundo ato*, ou *confrontação*, apresentam-se os empecilhos na trajetória da personagem principal que impedem que ela conquiste os seus objetivos. O *ato três*, ou *resolução*, apresenta a solução da história. Para passar de um ato para o outro, a história é impulsionada ao término dos atos *um* e *dois* por meio de um *plot point*, ou seja, uma ação, evento ou episódio que faz com que a história apresente um rumo diferente do esperado, ao impulsionar a narrativa.

2.3.3 A poética narrativa cinematográfica: as três dimensões

Dedicamos este subcapítulo exclusivamente para explicar os conceitos básicos sobre a narrativa do filme apresentados por Bordwell (1986, 2008, 2014) que compõem o cerne teórico fundamental para análise dos filmes da *Walt Disney* que contemplam o *corpus* da tese.

Primeiramente, Bordwell (1986) estudou filmes produzidos nos Estados Unidos entre 1917 e 1960 ao pontuar quais são as normas e princípios narrativos do cinema clássico hollywoodiano. Apresentam-se os três aspectos da narrativa:

“A narrativa pode ser estudada como *representação*: de que modo se refere ou confere significação a um mundo ou conjunto de ideias. A isso também poderíamos denominar ‘semântica’ da narrativa, de que é exemplo a maioria dos estudos de caracterização ou do realismo. A narrativa também pode ser estudada como *estrutura*: o modo como seus elementos se combinam para criar um todo diferenciado. Um exemplo dessa abordagem ‘sintática’ é a morfologia dos contos de fada de Vladimir Propp. Por fim, podemos estudar a narrativa com *ato*: o processo dinâmico de apresentação de uma história a um receptor. Isso abrangeria considerações sobre origem, função e efeito; o desenvolvimento temporal da informação ou da ação; e conceitos como o de ‘narrador’. É o estudo da *narração*, a ‘pragmática’ dos fenômenos narrativos”. (Bordwell, 1986, p.277)

De forma semelhante, posteriormente, Bordwell (2008) abrange os aspectos necessários para que possamos enquadrar um filme como uma narrativa, juntamente com as diferentes técnicas que existem para que se encaminhe uma mensagem no meio cinematográfico, assim como a construção de personagens, existência de um narrador, entre outros. O autor propõe, inicialmente, que a poética da

narrativa fílmica seja pensada mentalmente, pois necessita que os espectadores façam inferências a partir da representação que assistem na tela, ao trazerem experiências do mundo real para a concepção cinematográfica e, assim, compreenderem a história.

De acordo com Bordwell (2008) podemos distinguir três dimensões existentes na narrativa, complementares ao viés exposto previamente, divididos em *universo narrativo (story world)*, *estrutura do enredo (plot structure)* e *narração (narration)*, em que “o *universo da história* é semelhante à dimensão semântica da linguagem, a *estrutura do enredo* é comparável à estrutura gramatical ou sintática, e a *narração* é comparável ao estilo verbal, como governado pelo contexto pragmático” (p.90), relacionado ao abordado em 1986 como *representação, estrutura e ato*, respectivamente.

“Uma dimensão envolve o que eu vou chamar o *universo narrativo*: seus agentes, circunstâncias e arredores. (...) A segunda dimensão é a da *estrutura do enredo*, a disposição das partes da narrativa como a temos. (...) A terceira dimensão que proponho é a da *narração*, o fluxo de momento-a-momento de informações sobre o universo da história”. (Bordwell, 2008, p.90)

Cada uma dessas dimensões compreendem a base da poética cinematográfica proposta pelo autor. O *universo narrativo (story world)* diz respeito à totalidade da história, o que indica também as lacunas deixadas na narrativa. Por vezes, a história existe antes mesmo da sua estruturação e apresentação na narração, como é o caso de adaptações cinematográficas baseadas em outras obras – literatura, quadrinhos, peças de teatro, etc. –, como se sua existência fosse alheia ao filme. Porém, como um espectador unicamente cinematográfico, é importante salientar que temos acesso às histórias por intermédio do filme, nesse caso, por meio da narração e do enredo – que contemplam as outras dimensões da narrativa (Bordwell, 2014).

Conforme Bordwell (2008, p.113), “em muitos casos, atribuiremos ações de personagens a crenças, desejos, traços ou papéis sociais em evidências bastante pequenas. Assumimos que as personagens têm todos os atributos de uma pessoa, e tais pressuposições nos permitem preencher lacunas e extrapolar inventivamente.” Quando contamos uma história, ela incita o espectador a criar o universo narrativo a partir do que é retratado na tela por intermédio da narração. É por isso que o universo narrativo diz muito a respeito das personagens que nele constam, pois a partir delas entramos na história e, diante de suas atitudes – por vezes estereotipadas –, completamos as lacunas da fábula.

“Poucos filmes contêm apenas uma personagem, e o universo narrativo que construímos é povoado por um conjunto de pessoas, que distinguimos um do outro ao longo de pelo menos duas dimensões. Nós entendemos intuitivamente uma hierarquia de personagens, tornando mais importantes do que outros, e nós fazemos isso em parte devido ao grau em

que suas funções narrativas ativam aspectos do esquema de pessoa”. (Bordwell, 2008, pp.113-114).

Em suma, no universo narrativo que construímos mentalmente, compreendemos qual é tipo de personagem da história, em que local vive, a maneira como se comporta, com quem e como interage. Esse tipo de inferência – com base nas informações obtidas na narração – nos ajuda na captação do todo, ao entender a elaboração das personagens, suas conseqüências e causalidades.

Percebemos que é justamente na contemplação do universo narrativo que a expansão de uma narrativa se estabelece, ao desenvolver lacunas nos mais variados meios de comunicação, conforme veremos nos próximos subcapítulos ao tratarmos da narrativa transmídia.

A construção das personagens por intermédio dos espectadores ocorre a partir de indicações como, por exemplo, ações corriqueiras, características humanas e qualidades reais que as caracterizam como tal. A partir do comportamento das personagens, sua personalidade, motivos pessoais e interacionais, fazemos suposições sobre os acontecimentos ausentes na tela, mas que existem na história, além de prevermos ações consequentes da trama. O espectador também associa as personagens e suas ações, ao conectar, relacionar e categorizar narração e enredo e, com isso, não as observar de maneira isolada (Bordwell, 2014).

As personagens não se apresentam de modo estanque e inalterável. Muito pelo contrário, pois, ao mesmo tempo em que existem personagens que terminam o filme da mesma forma que iniciaram na narrativa, há também personagens que se alteram a cada instante, como um indivíduo camaleônico que se adequa às circunstâncias e aventuras da história. Ou, ainda, de forma a enganar o espectador com uma montagem que esconde seus atributos, para guardar um desfecho inusitado ao final da trama (Bordwell, 2008).

Com a finalidade de compreendermos a *estrutura do enredo (plot structure)*, Bordwell (2008) explica que, enquanto a narração consente uma assimilação da história a cada momento, nos quais os espectadores trafegam no fluxo determinado pela narrativa, a estrutura do enredo se caracteriza como a análise minuciosa e estática do filme, ao ser visualizada em sua totalidade.

A estrutura do enredo refere-se “a forma como o *syuzhet* está padronizado em si mesmo, independentemente das estratégias pelas quais a narração apresenta a informação da *fabula*” (Bordwell, 2008, p.102). Em síntese, a estrutura do enredo põe em ordem as ações no universo narrativo diante de um padrão estabelecido pelo realizador da obra.

A compreensão da estrutura do enredo se dá de duas maneiras. A primeira é como um mapa organizador dos eventos que se desenvolvem na história, nos quais os fatos podem ocorrer de forma

cronológica – mais usual – ou não linear. Dessa forma, a trama estabelece os incidentes da história em um tempo – uma ordem de acontecimentos – a partir de suas cenas e sequências, como por exemplo, por meio do uso de *flashbacks* e *flashforwards*. O trabalho dos roteiristas incide em desenvolver e entrelaçar as linhas de ação na narrativa, ou seja, relacionar os acontecimentos com sua estruturação temporal (Bordwell, 2014).

A segunda forma de compreender o enredo é por meio de um padrão em sua estrutura, assim como a divisão de um filme em três atos tanto utilizada em filmes hollywoodianos e abordados previamente. No entanto, essa divisão estrutural poderia ser fundamentada nos intuitos principais das personagens, na própria duração do filme, no desenvolvimento das ações propostas, e assim por diante (Bordwell, 2014).

Embora existam estruturas de enredo que compreendam a narrativa em três atos e suas subdivisões – como o monomito e a jornada do herói –, não é regra comum que escritores façam uso de um modelo estrutural na hora de redigir um roteiro. Sabemos que muitos filmes são alterados no momento da gravação da cena, quando o diretor considera mais apropriado seguir por um caminho diferente do descrito ou, ainda, na pós-produção – em sua montagem –, e não necessariamente o que vemos se configura da forma exata com o que foi escrito no roteiro. Mas, usam-se estruturas para observar as obras depois de prontas para o espectador final (Bordwell, 2008).

Por isso, para a análise desta tese, a estrutura em três atos se configura numa alternativa coerente para observar os filmes da *Walt Disney*, que são longas-metragens bastante convencionais em sua estrutura e sem grandes alterações na forma padronizada hollywoodiana.

Cabe destacar que um filme pode apresentar vários enredos paralelos, entrelaçados entre si e estruturados diante dos objetivos de cada personagem. Quando isso ocorre, nem sempre o foco será desenvolvido da mesma forma, o que faz com que alguns desfechos fiquem incompletos na trama. Conforme Bordwell (1986, p.284) “mesmo que dê solução às duas linhas causais principais, algumas questões relativamente menores podem ainda ficar pendentes. O destino dos personagens secundários, por exemplo, pode não ser reordenado”.

Por último, a *narração (narration)* cinematográfica é a dimensão fundamental para que o espectador entenda o filme na sua totalidade, pois organiza as informações de maneira contínua ao contemplar uma história e resultar no filme. Para Bordwell (2008, p.96) “a narração apresenta todo o caminho até o material, moldando-o para a nossa absorção. Ela governa como compreendemos a dinâmica estrutural geral e a cena imediata que nos antecede. Ela controla como construímos uma elaboração inferencial de qualquer evento”.

Diante disso, torna-se evidente que o estilo cinematográfico seja envolvido na narração, pois observamos que cada evento na narração é apresentado por meio de técnicas e elementos cinematográficos responsáveis pela representação audiovisual.

Da mesma forma que os formalistas russos, Bordwell (2008, 2014) faz uso dos conceitos de *fábula* e *syuzhet*. Ao utilizar esses termos, a narração contempla o estilo que conduz o espectador a construir a *fábula* que nos é apresentada por meio do *syuzhet*. Assim, a experiência cinematográfica se forma por meio do *estilo* da enunciação fílmica, em que se encontram diferentes tipos de montagem – acelerada ou não –, movimentos de câmera – como o *travelling* e a panorâmica –, a organização sonora – como uma narração em voz *over* –, uso de música, diálogo e efeitos sonoros – para enfatizar emoções e dramatizar as cenas –, a performance dos atores, entre outros. O uso de cada um desses recursos estilísticos faz parte da narração e tem um objetivo específico, e poderíamos indagar qual é o propósito narracional de cada um deles.

“Ao tratar a narração como o processo de guiar a nossa compreensão da história, não quero dizer que as histórias visem divulgação completa. Os cineastas querem que nós construamos a história, momento a momento, de uma certa maneira, e dessa forma podem envolver muitos desvios e becos cegos. A narração pode nos enganar”. (Bordwell, 2008, p.98)

Realçamos também que a narração pode induzir o espectador a seguir por um caminho que o engane, ao apresentar elipses e lacunas. As lacunas podem ou não ser preenchidas em cenas posteriores nos filmes, e esse tipo de conduta pode gerar emoções distintas nos espectadores, como comoção, suspense ou admiração (Bordwell, 2014).

Portanto, a poética cinematográfica proposta por Bordwell – apresentada por intermédio das três dimensões da narrativa aqui explanadas – contribui para o entendimento e uso adequado das ferramentas cinematográficas disponíveis pelos realizadores de uma obra fílmica, além de abrangerem a compreensão por inferência dos espectadores. Da mesma forma, conhecê-las a fundo pode incentivar a possibilidade de alterá-las com novas propostas, ao contribuir para a evolução da sua linguagem.

Embora Bordwell tenha escrito livros que abordam o cinema asiático e extra-hollywoodiano, a evidência aqui é no enfoque realizado pelo autor acerca dos filmes produzidos em Hollywood, direcionado para o viés que esta pesquisa contempla, afinal, nosso objeto de estudo é especificamente os filmes da *Walt Disney Pictures*. Ao mesmo tempo, os filmes produzidos em Hollywood corroboram de forma perspicaz aos elementos das dimensões narrativas, ao contribuir para o nosso entendimento. Aliás, a disseminação desses filmes *mainstream* acabaram por influenciar filmes ao redor do mundo, de modo em que utilizam essas premissas ou tentam rompê-las e negá-las para construir algo novo e *underground*.

2.3.4 Possibilidades das narrativas cinematográficas

A constante evolução tecnológica que vivenciamos transforma a capacidade de representação dos indivíduos em um contexto diversificado, em que também existem novas formas de produção de sentido. A necessidade de se comunicar intrínseca ao ser humano é desenvolvida a partir da experimentação, da vontade de conhecer o novo, juntamente com sua aptidão de contar histórias tanto pessoais quanto pautadas no avanço social.

Volta e meia, nos deparamos com histórias que apresentam várias versões para apenas um enredo ou situação. Para tais narrações, Murray (1997, p.43) utiliza o termo “história multiforme” ou, ainda, “narrativas multiformes”, que são provenientes da relação entre o tempo e o espaço explorados dramaticamente, em que se podem apresentar desenvolvimentos e desfechos contrastantes para uma única situação ou, também, diversos pontos-de-vista. Têm-se como exemplo os filmes hollywoodianos da trilogia *Back to the future* (1985, 1989, 1990) e o filme alemão *Lola rennt* (1998).

Para abordar narrativas que alternam sua temporalidade, Bordwell & Thompson (2010) elucidam que os filmes com as narrativas “e se?” (*what if?*) apresentam alternativas diferentes para a mesma história, no qual “esse tipo de filme normalmente apresenta uma situação no começo e, em seguida, mostra como a história pode prosseguir em diferentes cadeias de causa e efeito se um fator for alterado” (p.157). Para exemplificar, os autores apontam os filmes *Groundhog day* (1993) e *Sliding doors* (1998).

O espectador, junto à sua imaginação e repertório pessoal, ao assistir filmes, também contempla possibilidades dramáticas diferentes para as personagens de uma história, ao colocá-las em situações inusitadas, constrangedoras, entusiasmadas, desafiadoras e até mesmo reveladoras de suas personalidades e ações.

No cenário das histórias em quadrinhos, Murray (1997) apresenta as franquias da *Marvel Comics* e da *DC Comics* que expandiram seus universos ao narrar histórias de seus super-heróis por outros vieses. A primeira, publica tramas com o nome “*What if...*” que, conforme o nome indica, apresenta histórias que desvirtuam a narrativa convencional de uma personagem, como, por exemplo, o que será que iria acontecer se o *Spider-man* fizesse parte de alguma narrativa de *Fantastic four*? A segunda também explora essa diferente perspectiva, tal como inserir o Batman na era vitoriana, no qual precisa enfrentar o *Jack the ripper*. Para a autora “essas experiências supõem uma sofisticação por parte da audiência, uma ânsia para transpor e reagrupar os elementos de uma história, bem como a habilidade para ter em mente múltiplas versões alternativas de um mesmo universo ficcional” (p.52).

Nesse sentido, o cineasta expande a história ao abranger várias possibilidades narrativas e, ao mesmo tempo, instiga o receptor da mensagem a se tornar ativo e participativo no processo de

concepção. Essa participação desperta o interesse do espectador e o aproxima da obra, além da experiência o colocar mais perto também do papel dos idealizadores.

Dentro dessa perspectiva, enquanto leitores, espectadores e consumidores de conteúdo, podemos imaginar desencadeamentos diferentes para todo e qualquer tipo de história. Ao perguntar-nos: *E se determinado vilão fosse bondoso? E se a mocinha tivesse uma decepção tão grande que a tornasse má? E se a história que ocorre em uma floresta ocorresse em um futuro distante no ciberespaço? E se os familiares das personagens existissem na história, como seriam seus relacionamentos e de que forma contribuiriam para a narrativa?* Nessas suposições é que abrimos margem para contemplar múltiplas possibilidades narrativas e vamos ao encontro da proposta desta pesquisa, que vislumbra os universos ficcionais explorados pela *Walt Disney*.

Além disso, o que também percebemos em alguns filmes em *live-action* lançados pela *Disney* é uma tentativa de estabelecer vínculos maiores com o espectador das suas histórias que, ao explorarem novamente as suas personagens consagradas, apresentam uma perspectiva até então nunca vislumbradas. A pergunta que pode ser feita a partir do filme baseado na história de *Sleeping beauty* (1959), *Maleficent* (2014), seria “*E se a Maleficent não fosse uma vilã?*”. A interrogação mexeria com a recepção da história mundialmente conhecida e a traria para outro nível de desenvolvimento. E foi justamente o que a *Disney* elaborou na nova versão da história, pois a abordagem apresenta uma roupagem diferente para o estúdio que, embora muito tradicional e conservador, acompanha a evolução e anseios de seu público.

Um aspecto importante que Murray (1997) enfatiza é a narrativa que vai além dos filmes da *Disney*, ao abordá-la nas atrações temáticas dos parques da *Walt Disney World*. A autora afirma que o espectador almeja muito mais do que apenas emoção, quer, antes de qualquer coisa, uma história. Além disso, deseja integrar o universo e é por isso que, na constituição dos brinquedos temáticos, o público tem a oportunidade de influenciar no desenvolvimento narrativo. A proposta é ampliar o espaço visualizado previamente no filme e inserir o visitante para um universo imerso em fantasia, ao sentir-se determinante para a construção do enredo.

Muito embora o usuário se sinta fundamental na aventura proposta, é importante ressaltar que todos eles estão vinculados a uma estratégia de marketing da empresa. Conforme Murray (1997, p.61) “mesmo a proliferação dos passeios mais imaginativos e bem-intencionados traz consigo o desagradável espectro de um universo de produtos para entretenimento que fazem propaganda uns dos outros”. Apesar de Murray utilizar o termo “desagradável”, acreditamos que tais abordagens sejam fundamentais na construção do universo ficcional construído pela *Walt Disney Pictures*, nomeadamente num nível de

comunicação pragmática. Porém, não cabe no estudo avaliar o caráter, seja ele bom ou mau, da publicidade e estratégias vinculadas às promoções de seus parques temáticos, filmes, *merchandising* e produtos provenientes da cultura *pop* disseminada por ela, mas estudar as narrativas dos filmes e desdobramentos que os envolvem nesse universo cada vez mais expandido e envolvente.

Basta observarmos que, a cada boneco de pelúcia e roupa de personagem vendidos, notamos uma criança imersa naquele universo que faz com que a imaginação a leve – mesmo que por alguns instantes –, para o cenário fictício proposto pela *Disney*, ao encontrarmos um espectador envolvido, conquistado empaticamente por uma personagem.

Isso se relaciona à imersão do espectador diante da construção de um produto imaginário. Quando os filmes são *live-action* junto com animações – em uma produção híbrida –, além do aspecto tecnológico e o aprimoramento narrativo, observamos a construção de cenários que, mesmo distantes, nos aproximam daquela realidade ficcional. Algo fundamental para que o espectador se engaje na narrativa transmídia constituída e se sinta parte da história.

2.3.5 A narrativa transmídia: conceitos e abordagens

Cabe esclarecer que o entendimento de uma mensagem está muito mais atrelado ao conteúdo das mensagens do que nos meios que utilizamos para contar uma história. De fato, quando um meio obtem êxito em seu desempenho, os receptores não prestam atenção nele em si, mas na história que apresenta (Murray, 1997).

Ao nos referirmos sobre a “narrativa transmídia”, é importante salientar a diversidade de nomenclaturas que são utilizadas para contextualizar os seus conceitos, usos e abordagens, tais como “mundo transmidiático”, “múltiplas plataformas”, “*crossmedia*”, “interações transmídia”, ou, apenas “transmídia”. Isso se deve aos diversificados estudiosos do assunto, ao complementarem e, por vezes, contraporem suas aplicações.

O termo “transmídia” (*transmedia*) foi cunhado por Kinder (1991) ao abordar as relações intertextuais existentes entre as mais variadas mídias, ao enfatizar as convenções narrativas televisivas para o espectador infantil. A partir de sua pesquisa, a autora explica como os produtos televisivos, juntamente com os *videogames*, transformavam as crianças em consumidores potenciais. Ao observar a programação infantil exibida aos sábados de manhã nos Estados Unidos, ressaltou que o uso de *spin-offs* e *crossovers* eram utilizados para vender produtos derivados dos programas, ao gerar a expansão das histórias.

“O *spin-off* da TV de um filme bem-sucedido (e vice-versa) é uma forma mais bem aceita de *merchandising*, talvez porque o motivo de lucro é menos evidente, embora *spinoffs* frequentemente envolvem brinquedos auxiliares e *crossovers* em comerciais. (...) Acredito que provavelmente tenha o maior impacto sobre as crianças pequenas. Mesmo quando os jovens espectadores não reconhecem muitas das alusões específicas, eles ainda ganham entrada em um sistema de leitura narrativa – isto é, um meio de estruturar personagens, gêneros, vozes e convenções visuais em paradigmas, bem como modelos para interpretar e gerando novas combinações”. (Kinder, 1991, p.41)

Em suma, Kinder (1991) identificou uma “intertextualidade transmídia” (*transmedia intertextuality*) entre filmes, televisão e brinquedos, muito embora a compra de um produto vinculado à exibição dos produtos audiovisuais já era utilizada para verificar a popularidade de um programa desde o surgimento da televisão.

Ao fazermos um paralelo com o universo da *Walt Disney*, percebemos que a intertextualidade transmídia sempre foi meticulosamente estruturada a partir dos filmes do estúdio. Embora o alicerce fundamental da empresa seja a animação, os produtos provenientes de suas histórias e personagens sempre garantiram rentabilidade financeira. Ou seja, junto aos filmes, é inexorável a importância que a *Disney* obteve a partir da comercialização de produtos, ao tornarem-se importantes para a consolidação e representatividade da companhia no mercado de entretenimento internacional. Além de produtos de *merchandising* – como brinquedos, *action figures*, bichos de pelúcia, materiais escolares, roupas estampadas com as personagens, fantasias, entre uma infinidade de produtos licenciados –, a empresa investiu em parques de diversão.

Conforme dados expostos por Artz (2004), apenas entre os anos 1990 e 2000, a *Disney* comercializou mais de US\$ 2 bilhões em produtos derivados de seus filmes. Um dos filmes mais rentáveis do estúdio, *The lion king* (1994), arrecadou mais de US\$ 1 bilhão – a incluir o faturamento do filme junto aos produtos de *merchandising*.

Mais recentemente, o conceito de “narrativa transmídia” (*transmedia storytelling*) foi disseminado veementemente por Jenkins (2003), ao compreender que “na forma de narrativa transmídia ideal, cada meio faz o que faz de melhor”, uma história pode iniciar por meio de um romance, ser expandida para televisão, filmes, histórias em quadrinhos, *games* ou qualquer plataforma disponível para dar continuidade ao universo, assim como experimentado também por meio de parques de diversões.

Conforme Jenkins (2006) cada meio de comunicação que o receptor está em contato com a mensagem necessita ser autossuficiente. Isso significa que cada mídia deve proporcionar uma parte da história de forma independente, sem que o conteúdo da mensagem seja restrito apenas aos que tiveram contato com todas as partes da obra. A partir do momento em que o espectador de um filme se interessa

por determinado universo ficcional profundamente, vai buscar informações adicionais em outras plataformas, sem que estas sejam redundantes. Para o autor “a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (...) Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor” (p.139).

Ryan (2013) segue a mesma premissa proposta por Jenkins (2003, 2006), ao visualizar a narrativa transmidiática – a autora utiliza o termo *transmedial narrative* – como uma ampliação de conteúdo à medida que se desenvolve de uma mídia à outra, ao enfatizar as especificidades de cada meio.

Murray (1997) explica que as novas tradições narrativas se constituem e se aperfeiçoam com o tempo, pois são compostas pela intersecção de várias formas de contar histórias e se revigoram também em conteúdo. Dito isso, é só lembrarmos que, quando surge um novo meio de comunicação, ocorre uma hesitação quanto ao seu uso e indaga-se se ele transformará as mídias tradicionais ou anteriores em obsoletas. Após um período de experimentação e adequação à novidade, aprimoramos as formas de usá-los.

Ao fazer uso das palavras de Jenkins (2003) com fundamentos teóricos também em Murray (1997), Ryan (2013) aponta que o universo narrativo transmidiático precisa apresentar “capacidade enciclopédica” (p.122). Dessa forma, carece estimular os indivíduos a procurar conteúdo acerca do universo ficcional, criar suposições, desenvolver novas possibilidades, imaginar desdobramentos e, portanto, a curiosidade deve ser o fio condutor da jornada narrativa.

Embora a narrativa transmídia seja considerada atual e inovadora, “historiadoras poderiam perspectivar tal afirmação, se apontassem a disseminação do mito grego em várias mídias artísticas – escultura, arquitetura, drama, épica – ou, mais próximo de nós, os múltiplos modos de distribuição das narrativas bíblicas na Idade Média” (Ryan, 2013, pp.96-97). Segundo a autora, são histórias que transcenderam as limitações de uma única forma para narrar um conteúdo. No entanto, diante do analfabetismo constatado da época, era evidente a falta de conhecimento da literatura verbal, assim, as narrativas eram disseminadas também por desenhos, encenações e cerimônias.

Na mesma perspectiva e ao indagar qual poderia ser caracterizada como a primeira narrativa transmídia existente – além de apresentar precursores mais recentes como George Lucas e Walt Disney no leque de opções –, Scolari (2013) volta no tempo ao apontar a história do Cristianismo que se expande, há séculos, por diferentes formas de comunicação para assinalá-la como o primeiro exemplo palpável existente. Essa narrativa originou-se “em um volume manuscrito que se expandiu para outros meios (pinturas, esculturas, vitrais, ícones, oferendas votivas, etc.) e, ao longo dos séculos, tem

incorporado contribuições dos usuários, desde histórias de aparições de histórias de mártires, santificações e milagres” (p.37).

Mais recentemente, na era de disseminação de conteúdo global, observamos “narrativas que transcendem fronteiras linguísticas, nacionais e religiosas” (Ryan, 2013, p.98). É nesse aspecto que relacionamos a *Walt Disney Studios* e sua abrangência mundial na produção e distribuição de histórias. Embora a multiplicidade cultural dificulte a construção de narrativas para abranger diversificados países ao mesmo tempo, é imprescindível que uma linguagem acessível e de compreensão facilitada seja utilizada na elaboração de seus filmes.

Scolari (2009) afirma que narrativas transmídia (*narrativas transmedia*) representam “uma estrutura particular de narrativa que se expande através de diferentes linguagens (verbal, icônica etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, *videogames* etc.). NTs não são apenas adaptações de um meio para o outro” (p.587). Com isto, o autor enfatiza que, na narrativa transmídia, a história que se conta no cinema ou televisão não é a mesma narrada em um livro ou história em quadrinhos. As diversas possibilidades de linguagem que cada meio detém auxiliam para a elaboração do universo destas narrativas.

“[Na narrativa transmídia], a história se expande, aparecem novas personagens ou situações que transpassam as fronteiras do universo de ficção. Esta dispersão textual que se encontra no fio condutor narrativo – apesar de que seria mais adequado falar de uma rede de personagens e situações que compõem um universo – é uma das mais importantes fontes de complexidade da cultura de massas contemporânea”. (Scolari, 2013, p.19)

Em uma abordagem diferenciada, Scolari (2009) utiliza a narratologia relacionada com a semiótica, no qual observa a produção de sentido e de formas de interpretação – a partir do estudo de textos para compreender os processos intervenientes –, ao unir com a concepção de forma e estrutura narrativa para os meios transmídia.

Klastrup & Tosca (2004) abordam o conceito de “universo transmidiático” (*transmedial world*) como “sistemas de conteúdo abstratos dos quais um repertório de histórias e personagens de ficção pode ser atualizado ou derivado através de uma variedade de formas de mídia” (p.1). Isso implica que tanto os criadores de um universo quanto o seu público compartilham uma ideia de *worldness*, ou seja, o que o universo ficcional representa e que o torna identificável nas mais variadas narrativas. A partir de sua primeira aparição em alguma mídia, é disseminada em outras plataformas, explorada e aprimorada com o tempo, mas pode se consolidar em uma mídia diferente da originária. Ainda, apontam que Jenkins (2003) apresenta a narrativa transmídia de um viés diferente ao explicarem a divergência, no qual o

referido autor “se concentra na narrativa concreta de uma história por meio de diferentes mídias, e nosso conceito de mundo transmidiático é sobre as propriedades abstratas que atravessam as diferentes manifestações” (p.2).

Adicionalmente, Jeffery-Poulter (2003) aborda o cenário em que produzir e distribuir conteúdo para as “múltiplas plataformas” (*multiple platforms*) está cada vez mais complexo devido à diversidade de meios que existem. Os meios mais antigos de compartilhamento de mensagens convergiram para formas híbridas de mídia, e a mudança tecnológica é tão rápida que se torna complicado acompanhar os desenvolvimentos junto ao comportamento participativo dos usuários e o entretenimento imersivo.

Para Bødker & Petersen (2007), a partir da produção de conteúdo em diversas plataformas que operam em sinergia, diante da colaboração efetiva entre elas e a utilização dos pontos fortes de cada uma, é possível realizar um trabalho de *crossmedia* eficaz. Portanto, é preciso motivar e explorar variados tipos de histórias congruentes para abranger os diferentes meios. Os autores enfatizam que “a produção crossmedia, portanto, tem dois lados: 1. Oferece um produto que permite chegar aos consumidores em várias plataformas de mídia, e 2. Trata de uma nova divisão de trabalho na organização de mídia” (p.540).

Por fim, destacamos as “interações transmídia” (*transmedial interaction*), conforme exploradas por Bardzell, Wu, Bardzell & Quagliara (2007) com o intuito de apresentar seus desenvolvimentos nos *games*, em que a conectividade entre usuário e mídia torna a interação entre eles participativa, mais intensa e realista.

Em suma, verificamos uma confusão semântica, nos quais todos os conceitos e nomenclaturas fazem parte de contextualizações semelhantes, embora sigam caminhos díspares para abranger a multiplicidade de narrativas e meios que convergem ininterruptamente.

No entanto, os principais autores que escolhemos para conduzir esta pesquisa são Jenkins (2003, 2006), Ryan (2008, 2013), Scolari (2009, 2013) e Murray (1997), entre outros estudiosos que seguem a mesma vertente.

Cabe destacar, portanto, a definição de Scolari (2013) para a narrativa transmídia, caracterizada como “um tipo de narrativa onde a história se desenrola através de múltiplos meios e plataformas de comunicação, e em que uma parte dos consumidores assume um papel ativo no processo de expansão” (p.36). O autor ressalta que, enquanto há algumas décadas se falava apenas em *multimídia* e *interatividade*, hoje enfatiza-se a abordagem de *convergência* e *transmídia*.

No panorama contemporâneo encontramos a era da convergência, em que os conteúdos elaborados não se restringem a um meio de comunicação específico, mas estão relacionados a múltiplas

plataformas no qual o mercado midiático acompanha um público ávido por entretenimento e diversidade. A convergência refere-se desde ao meio tecnológico que as mensagens se consolidam, ao produto midiático que gera, à cultura e à sociedade em que essas modificações ocorrem. A imensidão de conteúdos distribuídos por uma diversidade de meios – sejam eles de sistemas administrativos concorrentes, com abordagens diversas, diferenças culturais ou não – altera a forma dos consumidores receberem os conteúdos, ao gerar a necessidade de participação. Consequentemente, a convergência não se limita à distribuição das mensagens nas plataformas midiáticas, ao focar nos desenvolvimentos tecnológicos que permitem essas mudanças, mas realça a necessidade da participação do público, ao criar uma cultura participativa (Jenkins, 2006).

Compete lembrarmos que, quando os meios de comunicação – tais como jornal, rádio, cinema e televisão – se massificaram no século XX a partir da Revolução Industrial, os primeiros estudos teóricos da comunicação consideravam que o espectador era passivo diante das informações que recebiam, nos quais os meios eram considerados grandes manipuladores de opiniões, ao ressaltar que o poder que os conglomerados de mídia detinham eram capazes de persuadir de forma direta e sem hesitação (Wolf, 1985). Essa primeira concepção se decompôs ao longo das décadas, quando se notou que a passividade dos receptores era apenas um olhar equivocado diante da recepção das mensagens.

No entanto, o viés se alterou com afinco a partir da cultura da convergência, em que produtores e consumidores interagem para criar produtos comunicativos. É evidente que a prática não é constante e com a mesma intensidade sempre, ao verificarmos indivíduos que exercem menor ou maior influência. Não obstante, a força das plataformas midiáticas é intrínseca à relação entre emissor e receptor, no qual um assume o papel do outro numa conjuntura evolutiva da relação entre os meios, os conteúdos e os usuários.

Quanto aos espectadores de uma obra proveniente de narrativa transmídia, Scolari (2013, p.18) afirma que “todos compartilham informações e reconstruem de forma colaborativa o universo narrativo”. Cada consumidor de mídia busca informações adicionais sobre a personagem que se apresenta na história, ao associá-las com outros textos que fazem parte da narrativa.

Da mesma forma, Jenkins (2006) destaca a participação efetiva do público consumidor, que igualmente se tornou responsável pela expansão das mensagens geradas na narrativa transmídia. Ao contrário do que se visualizava antigamente – receptores passivos –, o consumidor está conectado à internet e transforma-se em um produtor de conteúdo.

A possibilidade de usufruir de uma mídia pelo tempo que designar o necessário para conceber a mensagem é característica fundamental dessa abordagem. Cada usuário emprega um período específico

para ler um texto, assistir a um episódio, jogar um *game* e assim sucessivamente, porém, cada leitor/espectador determina esse momento ao construir seu próprio cronograma. Outro aspecto importante é a escolha dos meios que o público julga suficiente para adentrar na narrativa e desbravar um universo. O acesso aos *downloads* permitiu aos indivíduos ter acesso aos conteúdos onde e quando lhes forem convenientes (Ryan, 2013). Incluímos também os vídeos disponíveis via *streaming*, como *Disney+*, *Prime Video*, *Netflix*, *Hulu*, entre outros, no qual o espectador assiste aos filmes e séries *online*.

No contexto de convergência midiática, os detentores da mídia se atentam para a propagação das mensagens nas mais diferentes formas e plataformas, e os termos *extensão*, *sinergia* e *franquia* são usualmente utilizados. A *extensão* é relativa ao desmembramento de conteúdos por diferentes mídias; a *sinergia* alude ao mercado e à capacidade dos conglomerados de mídia controlarem-no; por fim, a *franquia* está relacionada com a disseminação de uma marca em conteúdos midiáticos ficcionais, diante da *sinergia* e *extensão* proporcionadas (Jenkins, 2006).

É intrínseco aos indivíduos o interesse por novidades e, não à toa, a inovação midiática desperta curiosidade. Une-se a experimentação da mídia à narrativa transmídia e se utiliza *gadgets* eletrônicos para assistir a uma série ou jogar um *game*, ao não se limitar ao aparelho televisivo, mas emergir-se frente a *tablets* e *smartphones*, por exemplo. Dessa forma, a narrativa transmídia ocorre como uma resposta à multiplicidade dos meios que revelou a era digital das últimas décadas (Ryan, 2013).

2.3.6 Universo narrativo, transficcionalidade e adaptação

Ao mesmo tempo em que a narrativa transmídia desenvolve histórias por meio de uma multiplicidade de plataformas, cabe enfatizar que cada mídia contribui “de maneira distinta e valiosa para o todo” (Jenkins, 2006, p.138).

Há dois polos distintos na composição de uma narrativa transmídia. O primeiro tem como consequência um efeito “bola de neve” e ocorre devido à notoriedade do conteúdo construído na narrativa, ao originar outras obras a partir do universo criado no primeiro instante. A criação é feita tanto no mesmo meio de comunicação como em diferentes, ao apresentar continuidade da história – ou seus precedentes –, novas personagens que habitam o universo e outros desenvolvimentos a partir dele, ao expandi-lo devido à sua popularidade e interesse dos fãs (Ryan, 2013).

Por outro lado, no segundo, notamos um fenômeno mais recente na indústria midiática, em que uma história é inicialmente construída com intuito de expansão. A evolução e distribuição da história são concebidas desde a sua criação, ao construírem um universo narrativo (*storyworld*) que se desenvolve

em diversas mídias, ao gerarem franquias comerciais que obtêm lucro por um período prolongado, ao ampliá-las ao máximo (Ryan, 2013).

Quando abordamos as *três dimensões narrativas* que constituem a poética cinematográfica por Bordwell (2008), compreendemos o *universo narrativo* no cinema. Para complementar a abordagem, apresentamos o que constitui, para Herman (2009), o universo narrativo em uma contextualização para as diversas narrativas existentes, sejam elas em filmes, quadrinhos, textos impressos, conversas diárias, linguagem dos sinais, contos ou qualquer outra forma:

“Universos narrativos são representações mentais globais que permitem aos intérpretes enquadrar inferências sobre as situações, personagens e ocorrências, explicitamente mencionadas ou implícitas por um texto ou discurso narrativo. Como tal, os universos narrativos são modelos mentais das situações ou eventos relatados – de quem fez o que e com quem, quando, onde, por que e de que maneira. Reciprocamente, os artefatos narrativos (textos, filmes, etc.) fornecem planos para a criação e modificação de tais universos narrativos mentalmente configurados”. (Herman, 2009, pp.106-107)

Conforme Herman (2009) o universo narrativo é tudo o que é evocado de forma implícita ou explícita pela narrativa. Isso ocorre numa reciprocidade constante, pois, na mesma medida, a narrativa também é responsável pela criação do universo. No entanto, o autor não considera o universo narrativo como um elemento palpável, mas algo que pode existir.

No viés de Ryan (2013) com olhar direcionado para a constituição da narrativa transmídia, o universo narrativo implica unir os diversos textos que a constitui. Primeiramente, a concepção de um universo é premissa básica para a elaboração de uma narrativa, pois enquanto o *universo* indica espaço, a *narrativa* remete ao tempo e está relacionada a uma série de eventos sucessivos.

Ryan (2013) divide os universos narrativos de três formas diferentes nas suas relações com os textos. A primeira é *uma relação de um texto/um universo* quando existe apenas um universo narrativo inserido em um texto único. A segunda chama-se *uma relação de um texto/muitos universos* ou *um-para-muitos*, em que a “relação acontece quando o texto é tão indeterminado que é possível relacioná-lo a muitas narrativas diferentes” (p.100). E, por último, *uma relação um universo/muitos textos*, em que se observam várias histórias a partir de um universo e múltiplas representações são feitas a partir de uma mesma narrativa. Compete destacar que, em sua maioria, a narrativa transmídia é apresentada pelos estudiosos do tema como um modelo dessa última forma – *um universo, muitos textos*.

Ao descrever o universo narrativo da série *24*, da *Fox Television Series*, Scolari (2009) identifica quatro estratégias de expansão do universo narrativo: a) criação de micro-histórias intersticiais; b) criação

de histórias paralelas; c) criação de histórias periféricas; e d) criação de conteúdos produzidos por consumidores, conforme explicação que segue.

A *criação de micro-histórias intersticiais* abrange as sequências e prequelas, além dos episódios que surgem entre um capítulo e outro da série, em que “enriquecem a diegética da narrativa expandindo a separação entre temporadas. Os quadrinhos, *videogames* e episódios celulares são exemplos dessa estratégia. Esses meios têm uma relação próxima com a macro-história” (Scolari, 2009, p.598). A *criação de histórias paralelas* é apresentada junto à narrativa original, mas exploram outras personagens. Para o autor “a lógica desse plano é criar uma outra história que se desenrola ao mesmo tempo que a macro-história. Histórias paralelas podem se desenvolver e se tornarem *spin-offs*” (p.598).

A *criação de histórias periféricas* “podem ser muito ou pouco distantes da macro-história, como os livros (...). Esses textos possuem uma fraca relação com a macro-história, pois podem evoluir e se tornar *spin offs*” (Scolari, 2009, p.598). Por último, a *criação de conteúdos produzidos por consumidores* é elaborada por plataformas disponíveis *online*, assim como *blogs*, sites, *wikis*, etc. pelos próprios consumidores, da qual Jenkins (2006) chama de *fan fiction*.

No entanto, ao explicar sobre as categorias de extensão propostas por Scolari (2009), Ryan (2013) considera que o último, por se tratar de criação feita pelos fãs, poderia se encaixar em qualquer uma das categorias anteriores. A autora justifica que “blogs e *wikis* não são necessariamente parte de um sistema narrativo; eles podem consistir em comentários de usuárias que avaliam o universo narrativo de uma perspectiva externa, mas não contribuem para sua criação” (p.126).

Com o intuito de compreendermos melhor a abrangência e desenvolvimento dos universos narrativos aqui relacionados, apresentamos o conceito narratológico de transficcionalidade definido por Saint-Gelais (2005), ao afirmar que “dois (ou mais) textos exibem uma relação transficcional quando compartilham elementos como personagens, locais imaginários ou universos fictícios” (p.785). Para o autor a transficcionalidade é um termo que pode ser considerado proveniente da intertextualidade, embora oculte a conexão devido à falta de reconhecimento e citação das suas fontes na obra subsequente. Ao contrário, a transficcionalidade utiliza elementos do texto fonte ou até mesmo personagens prévios, mas realiza a narrativa como se eles fossem autônomos à obra anterior.

A partir dessa premissa, Ryan (2013, p.100) explica que transficcionalidade é relacionada à “migração de entidades ficcionais de diferentes textos, mas esses textos podem pertencer à mesma mídia (...). A narrativa transmídia pode ser encarada como um caso especial de transficcionalidade – uma transficcionalidade que opera entre muitas mídias diferentes”.

De acordo com Saint-Gelais (2005) a transficcionalidade evidencia a discussão acerca dos fechamentos de textos, e requer uma aproximação multidisciplinar entre a teoria dos possíveis universos (*possible-worlds*), as teorias da ficção, juntamente com a pragmática e sociologia da literatura. Assim, “a perspectiva dos possíveis universos/ficções insiste na acessibilidade entre reinos ficcionais e na relação ambígua entre seus respectivos componentes” (p.785).

Há indagações quanto às modificações das características originais de um texto na medida em que podem torná-lo completamente diferente. Portanto, adições e supressões precisam ocorrer sem que se anule a base da obra prévia, ao sustentar a relação entre os textos. Pelo ponto de vista pragmático-sociológico entre os fatores que conduzem uma análise de transficcionalidade, observa-se a contextualização juntamente com a institucionalização da obra, a autoria e as particularidades entre uma obra de ficção de literatura ou de mídia de massa. Um enfoque estritamente semântico é escasso para elucidar a compatibilidade – ou falta de – das versões transficcionais (Saint-Gelais, 2005).

“As principais modificações na atitude ou no comportamento de uma personagem são susceptíveis de serem aceitas como novas reviravoltas quando são criadas pelo autor original, enquanto as versões fiéis, quando escritas por outra pessoa, provavelmente serão tomadas como apócrifas. A situação na ficção de mídia de massa é bastante diferente, na medida em que as considerações autorais não pesam tanto quanto na literatura propriamente dita; daí o fenômeno da extensa circulação de personagens entre séries de televisão, filmes (...), quadrinhos e assim por diante”. (Saint-Gelais, 2005, p.785)

Uma simples distinção que percebemos entre os conceitos de narrativa transmídia e transficcionalidade é que, enquanto a primeira estabelece uma relação entre a narrativa desmembrada entre meios díspares, a segunda também relaciona textos diferentes, mas pertencentes à mesma plataforma. O viés da transficcionalidade evidencia os universos ficcionais das narrativas ao considerá-los independentes ao texto, embora sejam atrelados a ele. Consequentemente, o universo ficcional transcende à narrativa, ao repercutir na mente dos receptores/leitores e, por vezes, promoverem-se por meio de outras mídias.

Dena (2009) elucida que uma narrativa que explora a transficcionalidade permite tanto os criadores oficiais quanto os não autênticos alterarem a lógica interna de um universo ficcional. Ao contrário da ficção transmídia, que almeja a criação de um universo consistente e plausível, a transficção permite criar múltiplos universos. Para esclarecer o uso do termo transficcionalidade em sua tese de doutoramento, a autora faz uso uma citação de Saint-Gelais apresentada em uma conferência organizada por Saint-Gelais, René Audet e Irène Langlet, que segue: “O conceito de transficcionalidade abrange as práticas que expandem a ficção além dos limites da obra: sequelas e continuações, retorno dos

protagonistas, biografias de personagens, ciclos e séries, ‘universos compartilhados’, etc.” (Saint-Gelais, 2005, citado em Dena, 2009, p.118).

A transficcionalidade transcende períodos históricos da mesma forma que não se restringe a gêneros fictícios, abrange desde histórias populares, experimentais, assim como também pode ser composta por várias plataformas (Saint-Gelais, 2005, citado em Dena, 2009).

Com o intuito de simplificar a compreensão acerca do que é ou não transficcionalidade, Ryan (2008) esclarece que os universos constituídos nas obras devem ser diferentes ao mesmo tempo em que estejam relacionados entre si, ao enfatizar dois aspectos que devem ser constatados: “1) O universo ficcional dos dois textos deve conter discrepâncias lógicas e semânticas que impeçam sua fusão (...); Ou (2) Os autores devem ser distintos – uma condição que, por sua vez, pressupõe a relevância da noção de autoria” (p.390).

Contudo, Dena (2009) aponta divergências entre a abrangência de transficcionalidade entre os estudos explorados por Ryan (2008) e Saint-Gelais (2005). Por um lado, Ryan (2008) não considera as diferentes obras escritas pelos mesmos autores como transficcionais, ao afirmar que os autores “são livres para expandir os universos ficcionais, e os textos que realizam essa expansão devem ser considerados como os blocos de construção do mesmo universo” (p.389). Por outro viés, Saint-Gelais (2005) considera que os autores criadores da obra e que vão expandir seu próprio universo ficcional também são incluídos na teoria da transficcionalidade.

“Na minha opinião, a transficcionalidade pode ser produzida pelo mesmo autor (...) ou por diferentes autores (...). Embora seja óbvio que a identidade do (mesmo versus diferente) autor(es) implica diferenças cruciais em relação à interpretação, avaliação e especialmente ‘autenticidade’ das sequelas, etc., eu prefiro reunir ambas as fórmulas sob a abrangência de transficcionalidade, precisamente para estudar e comparar o que está em jogo em cada caso”. (Saint-Gelais, citado em Dena, 2009, p.119)

Diante do apontado por Saint-Gelais, Dena (2009) considera, portanto, que a transficcionalidade se classifica como uma parte da narrativa transmídia, ao apontar que “pode abranger estudos que observem relações no nível de universo ficcional entre composições criadas por um único praticante, mesmo corpo criativo ou por criadores distintos” (p.119).

No entanto, a abordagem de Ryan (2008) acerca de transficcionalidade está focada nas relações entre obras que apresentam universos ficcionais discordantes. Dena (2009) esclarece que isso não quer dizer que Ryan estude universos completamente distintos, como uma análise de *Harry Potter* junto à *Star Wars*, mas obras que apresentam discrepâncias na lógica narrativa. Nessa perspectiva, a transficcionalidade não abrange “o estudo de várias expressões (composições) de um universo ficcional,

mas como a lógica construída em um texto anterior é significativamente alterada em outro texto” (Dena, 2009, p.119).

Ao referir-se à reescrita pós-moderna de obras literárias clássicas, Doležel (1998) afirma que existem diversas formas de alterar o protouniverso da narrativa e desenvolver seu potencial semântico, em que “redesenham, realocam, reavaliam” (p.206) o protouniverso canônico ao elaborar um novo alternativo.

“Em um momento de violações radicais de normas, categorias e modos de narrativa, a reescrita se apropria da clássica história bem trabalhada, seus personagens populares e, em alguns casos, seu ambiente familiar. Em outras palavras, a reescrita não só confronta os universos canônicos ficcionais com os postulados estéticos e ideológicos contemporâneos, mas também proporciona ao leitor um espaço familiar dentro das estranhas paisagens da experimentação radical pós-modernista”. (Doležel, 1998, p.206)

A tipologia de reescrita é dividida em três tipos – a partir de situações diferentes geradas no universo ficcional –, são elas a *transposição*, a *expansão* e o *deslocamento*. A *transposição* aponta que a relação ficcional entre o protouniverso e o novo universo são *paralelas*, ou seja, mantém a premissa da história, mas “a reescrita testa o mundo topicamente do mundo canônico colocando-o num [contexto] novo, geralmente contemporâneo, histórico, político e cultural” (Doležel, 1998, p.206). Assim, a história é situada em ambientes temporal ou espacial díspares da anterior.

A *expansão* traça uma relação complementar entre o protouniverso e o universo subsequente, ou seja, “amplia o alcance do protouniverso, ao preencher as lacunas. Construindo uma pré-história ou pós-história, e assim por diante” (Doležel, 1998, p.207). Portanto, existe um aumento do universo narrativo realizado por meio de prequelas ou de sequências. Conforme Ryan (2013), na expansão, uma personagem secundária, por exemplo, pode tornar-se a heroína da narrativa em que está inserida ou, também, explorar novos lugares de seu universo.

O *deslocamento* é uma situação mais brusca entre protouniverso e o universo sucessor, ao gerar uma relação polêmica, no qual “constrói uma versão essencialmente diferente do protouniverso, redesenhando sua estrutura e reinventando sua história (...) que minam ou negam a legitimidade do protouniverso canônico” (Doležel, 1998, p.207). Nas palavras de Ryan (2013), esse tipo de conexão faz com que um universo já existente seja retratado de uma nova forma, ao reorganizar a narrativa e sua estrutura, assim como histórias que apresentam desenvolvimentos diferentes para uma mesma personagem.

Por último, Ryan (2013), ao abordar as relações existentes no universo ficcional propostos por Doležel (1998), considera mais adequado utilizar o termo *modificação* ao invés de *deslocamento*, pois

este remete aos fenômenos da transposição. Além disso, a autora acrescenta a *citação* junto às outras três formas, que seria retirar um personagem reconhecido de um filme consagrado e inseri-lo em outro cenário, assim “o elemento importado não se integra ao universo narrativo, e o efeito é de dissonância e incongruência” (p.101).

A relação existente entre os textos na narrativa transmídia está pautada, na maior parte dos casos, pela sua *expansão*, “por exemplo, se há um *videogame* a partir de um filme, o jogo pode inventar uma nova personagem para a jogadora controlar; ou se centrar num aspecto do universo narrativo que permanece sem desenvolvimento em outras versões” (Ryan, 2013, p.104). Portanto, é muito comum expandir o universo de uma obra ao adicionar novas personagens.

É justamente porque “ameaça a integridade do universo narrativo original” (Ryan, 2013, p.105) que a relação de *modificação* não é muito frequente em narrativas transmídia. A relação não é original e relaciona-se a modificações em personagens e contradições da proposta inicial do universo.

Para que seja concebida como uma narrativa transmídia, carece ao criador satisfazer o público durante a recepção das mensagens ao mesmo tempo em que o instiga a buscar conteúdo relativo e, se possível, contribuir com outras formas de participação e interação. Cada mensagem, individualmente, conquista o receptor em conteúdo e fechamento. Mas, também é preciso deixar uma lacuna com o intuito de interessá-lo a complementar a história em outras mídias.

Ryan (2013) afirma que as mídias criam dois tipos de relação na construção de uma narrativa transmídia, são elas a relação competitiva e a cooperativa, ao implicar que o conteúdo atribuído a uma mídia não deve permanecer na outra para impedir a proximidade. Porém, “uma certa quantidade de redundância é considerada positiva, desde que torne a narrativa acessível a pessoas que consomem documentos diversos, mas deve ser mantida dentro de certos limites: nisso reside a arte da narrativa transmídia” (p.119).

Há alguns anos, os roteiristas cinematográficos escrevem textos para abordar a criação de um universo narrativo e não apenas a história de um filme, pois além de disseminá-la nas telas do cinema, possibilitam a construção de personagens passíveis de difundir por meio de múltiplas plataformas e expandirem a narrativa (Jenkins, 2006).

Para complementar o alicerce do sistema narrativo, Ryan (2013) afirma que o universo ficcional precisa proporcionar diversidade, e “isso não quer dizer que precise necessariamente abarcar um território amplo; quer dizer que o universo precisa ser imaginado por suas criadoras com muitos detalhes, para que seus vários aspectos sejam descritos em diferentes documentos” (p.121).

Por fim, outro assunto recorrente quando abordamos narrativa transmídia é a ambiguidade latente com as adaptações. Mesmo que uma forma jamais caracterize a outra, pois a narrativa transmídia não é uma mera adaptação de um texto entre meios de comunicação, é inevitável que considerações acerca das adaptações despontem.

Scolari (2013) indaga se os filmes das franquias de *Harry Potter* e *Lord of the Rings*, por exemplo, são excluídos de um universo narrativo transmídia unicamente por serem provenientes de adaptações. Nenhuma dessas adaptações cinematográficas expandem os seus universos, posto que não adicionam personagens nem eventos na história previamente escritos nos romances literários. Contudo, há situações de adaptações que expandem as suas histórias e não deve haver limitações para abordar as narrativas transmídia, porque uma conceptualização muito restritiva pode fazer-nos abandonar equivocadamente situações importantes de um universo narrativo.

No mesmo viés, Jenkins (citado em Scolari, 2013) relativiza a situação devido ao fato de que as adaptações bem-sucedidas provêm enfoques que permitem uma variação expressiva para a história, com inclusão ou eliminação de componentes narrativos. Conforme Scolari (2013, p.39) “até a adaptação mais linear sempre incluirá um novo olhar sobre um personagem ou um elemento que enriquece um universo narrativo”.

Uma questão relevante explanada por Ryan (2013) é a diferença existente entre os meios de comunicação, pois, diante das particularidades de cada um, torna-se impraticável duas mídias criarem exatamente o mesmo universo. Nesse caso, temos uma relação de adaptação transmídia, em que a história será narrada diante das possibilidades das técnicas de cada meio: enquanto um filme personifica um personagem com o visual de um ator específico, um livro descreve as suas características e conta com o imaginário do espectador para vislumbrá-la.

Há ainda a perspectiva financeira na elaboração de adaptações e universo transmídia, pois além do foco no entretenimento, uma produtora de conteúdo apresenta objetivos mercadológicos pré-definidos. Esse aspecto vai ao encontro do que Murray (1997) aborda sobre os produtos gerados a partir dos filmes, como *gadgets* e *merchandising*.

O intuito em expandir a narrativa ou adaptar uma história é direcionado ao lucro obtido com a multiplicidade de produtos vinculados a uma franquia. O desígnio principal não é contar histórias artisticamente, mas angariar produtos com a finalidade econômica, ao fazer com que o espectador consuma o maior número de mídia e, conseqüentemente, conteúdos possíveis (Ryan, 2013).

A abordagem de adaptações juntamente com as narrativas transmídia, visualizadas pelo ponto de vista dos produtores cinematográficos, torna-se uma distinção secundária, conforme explanadas por Scolari (2013, p.39):

“Para grandes estúdios de Hollywood, a narrativa transmídia e a adaptação são nada mais do que duas formas textuais que compartilham o mesmo objetivo: obter o máximo de conteúdo para a sua recriação, e que só pode ser alcançado através da criação de novos textos em meios diferentes – podem ser adaptações, expansões ou mesmo compressões – e, em tempos recentes de redes sociais e meios de comunicação 2.0, gerando espaços para que os usuários possam participar e fazer suas próprias contribuições para o universo da narrativa”.

Em suma, seja o filme uma adaptação ou parte integrante de uma narrativa transmídia, todas as formas contribuem para a abrangência do universo narrativo.

2.3.7 O universo transmídia da *Walt Disney*

A *Walt Disney*, estabelecida em 1923, ocupa grande espaço no mercado de entretenimento e mídia mundial. Foi a partir de filmes produzidos por meio de desenhos animados que a empresa passou a disseminar histórias ao redor do mundo e, posteriormente, a ampliar seu repertório com a elaboração de filmes em *live-action*, expandir para parques temáticos, *merchandising*, programas televisivos e radiofônicos, histórias em quadrinhos, livros variados, juntamente com múltiplas divisões corporativas que contribuíram na diversificação e divisão de suas atividades e produtos.

A maioria de suas obras de animação são inspiradas em contos populares, lendas folclóricas e livros literários, o que concerne diretamente no foco do presente estudo, ao abranger o universo ficcional da *Walt Disney* e suas expansões – dos filmes animados aos desmembramentos em *live-action*. Com o intuito de compreender alguns produtos que transcendem do universo dos filmes clássicos animados, apresentamos os exemplos que seguem.

O primeiro longa-metragem do estúdio *Snow White and the seven dwarfs* (1937) é baseado em um conto dos irmãos Grimm que, por sua vez, foi inspirado em um conto alemão. Outros filmes que datam do início das produções lançadas pelo estúdio também são baseados em obras literárias, como *Pinocchio* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Cinderella* (1950), *Alice in Wonderland* (1951), *Lady and the Tramp* (1955) e *The sword in the stone* (1963).

Destacamos filmes que, além de terem sido produzidos a partir de uma obra prévia, também geraram continuações ou prequelas, como é o caso de *Peter Pan* (1953), baseado em uma peça de

teatro, que teve uma continuação chamada *Return to Neverland* (2002) e uma prequela, *Tinker Bell* (2008).

Quanto aos filmes inspirados no livro *The jungle book*, a primeira adaptação do estúdio foi com a animação de mesmo nome, em 1967. O filme teve uma sequência em animação *The jungle book 2* (2003), mas sem correlação com o livro que serviu como base para o primeiro longa-metragem. Em 2003, a *Disney* distribuiu uma versão em *live-action* do filme, porém embora tenha o nome semelhante, *Rudyard Kipling's the jungle book*, também não apresenta relações evidentes com a história inicial. Além disso, foi desenvolvido um *spin-off* para TV na década de 1990, nas quais algumas das personagens surgiam em um desenho animado chamado *TaleSpin*. Posteriormente, em 2016, foi lançada a versão em *live-action* *The jungle book* – pertencente ao *corpus* da análise desta tese.

Apresentamos igualmente o filme *The aristocats* (1970) que, com o sucesso angariado no cinema, foi expandido para uma história em quadrinhos.

Há diversas obras que surgiram a partir do filme *The many adventures of Winnie the Pooh* (1977), baseado no livro *Winnie-the-Pooh*. O filme gerou sequências, como *The Tigger movie* (2000), *Piglet's big movie* (2003), *Pooh's heffalump movie* (2005), *Winnie the Pooh* (2011) e o *live-action* *Christopher Robin* (2018). As personagens dos filmes também apareceram em *spin-offs* criados para a televisão, além de terem várias atrações nos parques temáticos da *Walt Disney World*.

Beauty and the Beast (1991) é baseado em um conto de fadas e suscitou um filme especial de natal com suas personagens, *Beauty and the Beast: the enchanted christmas* (1997), que, por sua vez, teve uma continuação com *Belle's magical world* (1998). Em 1994, o filme foi expandido para os palcos de teatro, com uma peça musical da Broadway de mesmo nome que ficou em cartaz por mais de dez anos. Ressaltamos ainda uma série *spin-off* para televisão – *Disney Channel* – na qual a personagem principal faz parte, chamado *Sing me a story with Belle*, em que esteve no ar de 1995 até 1999. Recentemente, o estúdio lançou uma versão do filme em *live-action*, que faz parte do *corpus* da análise.

O filme *Aladdin* (1992), constituído com base em um conto árabe, teve as sequências *The return of Jafar* (1994) e *Aladdin and the king of thieves* (1996). Foram lançados jogos eletrônicos, atrações temáticas nos parques de diversões da *Walt Disney World*, entre diversos produtos de *merchandising*. Há um *crossover* no qual Aladdin participa da série protagonizada por Hercules chamada *Hercules: the animated series* (1998 – 1999). O espetáculo de patinação no gelo da *Disney – Disney on ice* – também teve apresentações inspiradas no primeiro filme e, recentemente, o *live-action* *Alladin* (2019) foi lançado.

Para complementar, existem obras que sucederam ao filme *The lion king* (1994), como os filmes *The lion king II: Simba's pride* (1998) e *The lion king 1½* (2004) e as séries televisivas *The lion king's*

Timon and Pumbaa (1995 – 1999) e *The lion guard* (2016). Há atrações nos parques temáticos da *Disney* criadas a partir da história, assim como jogos eletrônicos e variados brinquedos. A adaptação de teatro do filme resultou em um musical da Broadway que estreou em 1997 e continua em cartaz. Por fim, um filme homônimo à primeira animação foi totalmente produzido em CGI e lançado em 2019.

Portanto, observamos a inserção da *Walt Disney Pictures* no cenário transmidia e de adaptações cinematográficas que pertencem à presente proposta de estudo.

2.4 As adaptações cinematográficas

Este capítulo tem como premissa básica compreendermos o conceito das adaptações cinematográficas, suas nomenclaturas, variações e discussões acerca de seu uso, hierarquia entre literatura e cinema (Bazin, 1950; Stam, 2000, 2005, 2006), as aporias quanto à fidelidade diante da obra que a antecede (Hutcheon, 2006; Eco, 2003) e, por último, apresentar os aspectos da transtextualidade, ao verificarmos um viés diferente sobre a relação entre os diversos textos existentes (Genette, 1982; Stam, 2006). Para contextualizar as explicações, abordamos exemplos de adaptações que contemplam o universo da *Walt Disney Pictures*.

Ao realizarmos uma investigação acerca das adaptações no campo filmico, encontramos autores que divergem em seu posicionamento inicial sobre os conceitos, teorias e importância. Muitos críticos tratavam-nas com desprezo ao utilizarem termos que desvalorizavam a obra quando adaptada ao cinema. No entanto, embora tenham sido discriminadas, as adaptações de diferentes tipos de textos são frequentes e abundantes desde os primeiros filmes, nos quais os roteiristas e cineastas sempre se basearam em obras prévias para criar seu próprio argumento filmico, e são fundamentais até hoje.

Um dos primeiros filmes e, também, um dos mais importantes da história do cinema, *Le voyage dans la lune* (1902) de George Méliès, é baseado em dois livros: *De la terre à la lune* (1865), de Julio Verne, e *The first men in the moon* (1901), de Herbert George Wells. Desde o seu surgimento, o cinema busca inspiração em outras formas de artes, ao realizar filmes baseados em teatro, dança, literatura, fotografia, música, história em quadrinhos, desenhos e esculturas. Mas, ao mesmo tempo em que as adaptações eram constantes, os estudiosos do meio, em seu princípio, rejeitavam-nas.

O desdém às adaptações era proveniente do início do surgimento do cinema, quando se questionava se este era uma forma de arte. O cinema era impugnado como um meio sem independência, que necessitava de outros formatos artísticos para se constituir e, devido a isso, malvisto por muitos

apreciadores de arte. Com o seu desenvolvimento ao passar dos anos, fez com que fosse benquisto e consagrado como uma manifestação artística, com suas peculiaridades e linguagem própria.

A comparação inicial com a literatura é o que ocasionou uma inferiorização do cinema. A literatura é uma antiga forma de arte e apresenta tantas obras que tornam imensuráveis a sua totalidade, o que deixava o cinema em “desvantagem”. Tal conjuntura elucida que a confrontação entre ambos é equivocada, pois, ao apontarmos um meio melhor ou pior que o outro, excluimos possibilidades narrativas, técnicas e estéticas existentes que modificam uma história ao ser transposta entre os meios. Sem via de dúvidas, a adaptação promove a ampliação do campo cinematográfico e impulsiona o seu aperfeiçoamento.

Stam (2006) aborda o preconceito existente diante das adaptações no cinema, ao elencar aspectos pontuais que abrangem a situação, são elas: 1) antiguidade: críticos e estudiosos julgavam que as artes mais antigas são melhores que as mais recentes; 2) pensamento dicotômico: parte da premissa que o crescimento do cinema suscita estragos na literatura; 3) iconofobia: em que se observa um repúdio diante das artes visuais; 4) logofilia: prestígio da literatura; 5) anti-corporalidade: aversão à personificação de personagens literárias feitos por atores nos filmes, além da simulação visível dos cenários retratados nos livros; 6) carga de parasitismo: as adaptações são vistas como inferiores porque são “cópias” (de um romance) e “impuras” (e não um filme original).

O parâmetro que julgava o cinema como inferior às outras artes passou a mudar quando o crítico cinematográfico Bazin – um dos mentores da *Novelle vague* e co-fundador da revista *Cahiers du cinéma* – escreveu um ensaio no qual apresentava um olhar oposto ao desenvolvido até então sobre as adaptações, em que era favorável às mesmas.

Em contrapartida, François Truffaut, difamava as adaptações literárias no cinema, pois embora pudessem produzir filmes com qualidade técnica interessantes, desrepeitavam o cinema à medida em que prevalecia a maior parte do livro em detrimento do filme (Serafim, 2009). O crítico e cineasta francês também depreciava diretores como Yves Allegret, René Clément e Delannoy, ao justificar que eram considerados “vítimas de uma tradição de adaptação de qualidade, o recurso de adaptar clássicos da literatura sem trair o original e, assim, trair ‘a moral do cinema’” (Manevy, 2006, p.236).

A busca por uma especificidade cinematográfica limitava o pensamento crítico do cinema, pois “os teóricos polemizaram sobre exatamente *quais* artes ou meios deveriam ser considerados seus aliados ou antecessores” (Stam, 2000b, p.99). Tal postura criou uma preocupação exacerbada sobre a influência da literatura nos filmes, pois consideravam que os cineastas deveriam ser escritores de romances para a tela de cinema.

Para Bazin (1950) a relação entre cinema e literatura – juntamente com outras artes – sempre foi substancial e ascendente, primordial ao desenvolvimento do campo filmico, não apenas como influente, mas existente em uma relação de cooperação mútua. A abordagem foi concretizada por meio do termo *cinema impuro*, em que a afinidade entre ambas as artes se apresentava de forma recíproca e significativa, relacionada também com o aprimoramento do campo cinematográfico. O termo designado estava atrelado às múltiplas referências que estão na base para a construção de um novo filme. Ou seja, a partir da junção e mistura de elementos, formas de narrativa, discursos e diálogos que a possibilidade artística do cinema se constituiu.

Na época, o que o Bazin problematizava era de que o cinema se apresentava como uma arte ainda bastante nova e que necessitava dos pilares das outras artes para, com o tempo, se concretizar. Seria inexequível um meio demasiado recente se estabelecer sem a relação recíproca de crescimento, o que era aceito com as demais artes até então consolidadas, como a música, pintura, teatro e literatura. Consequentemente, afirmava que “do mesmo modo que a educação de uma criança se faz por imitação dos adultos que a rodeiam, a evolução do cinema foi necessariamente inflectida pelo exemplo das artes consagradas” (p.84).

No mesmo direcionamento, para Stam (2006), palavras que indicam desrespeito acerca da obra produzida cinematograficamente são provenientes de mediocridade. Lamentavelmente, há abordagens sobre a adaptação com o argumento de que, na passagem do livro para um filme, existem apenas exclusões, ao recusarem sem precedentes que a nova obra tem acréscimos positivos. Com isso, o autor propõe uma vertente que observa as adaptações por um viés díspar, em que os filmes são vistos em relação de intertexto, ao gerarem um diálogo entre as obras em questão.

“Com demasiada frequência, o discurso sobre a adaptação sutilmente re-inscreve a superioridade axiomática da literatura sobre o cinema. Uma parte excessiva do discurso, eu argumentaria, tem focado a questão um tanto quanto subjetiva da qualidade das adaptações, ao invés de assuntos mais interessantes como: 1) o estatuto teórico da adaptação, e 2) o interesse analítico das adaptações”. (Stam, 2006, p.20)

A suposta hierarquia entre a literatura e o cinema, entre disputas de superioridade, excedeu-se em direção a uma concepção de compartilhamento e produção de obras a partir de outros textos pelos estudiosos do estruturalismo e pós-estruturalismo. Assim, direcionamos nosso olhar não acerca da “fidelidade”, mas da “intertextualidade”, e, para tanto, precisamos compreender a abrangência que impulsionou a desmistificar o primeiro conceito em detrimento do segundo.

2.4.1 À sombra da fidelidade

A abrangência da fidelidade de um texto criado a partir de um anterior inclui também um debate sobre originalidade. Hutcheon (2006) aborda que ser uma adaptação não significa avaliar se alguma obra é pior ou melhor que a outra, pois “uma lição é que ser o segundo não é ser secundário ou inferior, da mesma forma, ser o primeiro não é ser originário ou oficial” (p.xiii).

Se o espectador conhece a obra antecedente à adaptação, seu olhar pode variar diante da nova construção, pois de forma imperceptível ou notória, constata os desvios ocorridos na transposição da história. Mas, se desconhece a obra anterior, não a encara como uma adaptação e sim como um trabalho novo e original. Ou seja, deve existir uma repetição de fatores na nova criação, caso contrário inexistiria a constatação de que é, de fato, uma adaptação. Por outro lado, também implica que existam modificações, pois não é uma cópia, tampouco fiel (Hutcheon, 2006).

Eco (2003) apresenta todas as traduções e adaptações com traços de infidelidade. Mas, a fidelidade em si é apenas uma suposição, visto que existe uma vasta possibilidade de variações em uma nova obra e a forma como conduzi-la vai depender dos objetivos do artista. O autor faz uma extensa análise da teoria e possibilidades da tradução, nos quais alguns dos conceitos apresentados são estendidos também para a teoria da adaptação. Há uma dificuldade no processo de tradução, pois é quase impossível dizer a mesma coisa, mas pode-se dizer *quase* a mesma coisa.

Também adequamos essa constatação para abranger as adaptações cinematográficas, uma vez que no procedimento de alteração de meio de comunicação se implicam modificações inerentes ao processo, que induz transformações. E, ainda, compreende que a atualização da história ocorre devido ao momento histórico-cultural em que é reescrita.

A abordagem de fidelidade é também investigada no sentido da tradução e, para Eco (2003), é uma questão que se expõe no quesito de negociação, pois “toda tradução apresenta margens de infidelidade em relação a um núcleo de suposta fidelidade, mas que a decisão acerca da posição do núcleo e a amplitude das margens depende dos objetivos que o tradutor se coloca” (p.18). De todo modo, esses objetivos estão relacionados ao público-alvo que a obra se dirige, ao contexto social em que fora traduzido – ou adaptado –, aos interesses comerciais atribuídos e às consequências das modificações para a obra como um todo. Em suma, a negociação sugere uma abdicação de alguma coisa em prol de outra.

Compreendemos que a adaptação sugere uma interpretação. Em primeira instância, é incontestável que um único livro pode suscitar várias perspectivas e existem casos em que a margem de interpretação pode ser maior ou menor. Tomemos como exemplo a descrição de uma casa descrita nos

mínimos detalhes – se for crucial para os eventos da narrativa – ou apenas mencionada de forma insignificante. Posteriormente, na adaptação de um poema para um filme, tal casa recebe uma forma, tamanho, estrutura e cores específicas, e o interesse na apresentação filmica também depende da intenção do poema. As modificações podem ocasionar diversas reações – tanto positivas quanto negativas – no espectador, a partir de seu conhecimento – ou não – da obra que foi adaptada.

Existem filmes que, para evitar qualquer comparação exacerbada, se afastam de exigências de fidelidade em sua abertura ao mencionarem que são apenas inspirados pelo livro em questão, não uma adaptação em si. Assim, o espectador sabe, desde o princípio, que possivelmente vai encontrar personagens com descrições psicológicas diferentes da apresentada livro, elementos da narrativa podem esvanecer, além de modificações significativas na totalidade. Em suma, para compreender a primeira obra que serviu de inspiração seria indispensável a leitura da mesma (Eco, 2003).

Há espectadores que tem o contato com a obra inicial apenas por intermédio do filme, enquanto outros se interessam a ponto de ler a obra literária. É notório que um filme, por seu caráter popular e, em sua maioria, linguagem acessível de simples compreensão, pode abranger um público maior que outros meios e fazer com que uma história seja disseminada de forma mais assertiva.

Observemos o exemplo do filme *Cinderella* (1950), baseado em um conto de fadas tão popular e antigo que se difundiu ao redor do mundo em diversas versões escritas por autores diferentes. Uma das mais conhecidas é a história contada por Charles Perrault em 1697, embora também tenha reconhecimento pela obra dos Irmãos Grimm. No entanto, é por meio do cinema que a história da “gata borralheira” – como também é conhecida – se propaga hoje em dia, principalmente pelos filmes produzidos pela *Walt Disney Studios*, na qual a narrativa foi revitalizada com um contexto mais recente. Primeiramente, *Disney* lançou a versão da história em animação no ano de 1950, ao tornar-se tão conhecida e admirada pelo público que o maior símbolo de seus parques temáticos é o castelo do filme. Estima-se que a animação foi assistida por mais de 75 milhões de espectadores e, recentemente, o estúdio lançou *Cinderella* (2015) em *live-action*, no qual, mais uma vez, adiciona traços da contemporaneidade.

Outro exemplo de livro que se tornou ainda mais popular com os filmes da *Walt Disney* foi *Alice's adventures in Wonderland* (1865), de Lewis Carrol, e sua continuação *Through the looking-glass and what Alice found there* (1871), em que ambos ganharam versões filmicas pelo estúdio. Inicialmente, foi lançada a animação *Alice in Wonderland* (1951), inspirada nos dois livros e, mais recentemente, duas versões em *live-action* já foram produzidas, são elas *Alice in Wonderland* (2010) e *Alice through the looking glass* (2016).

A visibilidade da obra engrandece com o filme e o público filmico ultrapassa o número de leitores. É um fato interessante, pois o cinema permite a disseminação de narrativas até então desconhecidas pelo público em geral, contudo, não se trata de escolher qual é o melhor meio, mas compreender a acessibilidade do conhecimento da história. Nas palavras de Seger (1992, p.5), “um best-seller pode chegar a um milhão de leitores, uma peça de sucesso da Broadway será visto por 1 a 8 milhões de pessoas, mas uma adaptação para o cinema ou televisão vai encontrar uma audiência de muitos milhões mais”.

Quando um espectador afirma que um *remake* “estragou o filme”, consideramos insignificante e risível, visto que o idealizador da obra não reeditou o filme e nem inseriu cenas aleatórias, mas fez uma releitura e apresentou outra interpretação, ao construir um filme novo. Ou seja, a obra anterior continua lá, disponível para apreciação do público em geral. Bazin (1950) afirma que se torna “absurdo indignar-se com as degradações sofridas pelas obras-primas literárias na tela, pelo menos em nome da literatura. Pois, por mais aproximativas que sejam as adaptações, elas não podem causar danos ao original junto à minoria que o conhece e aprecia” (p.93).

Outro aspecto determinante para as adaptações cinematográficas é que um filme é composto por vários profissionais. No processo, um livro é lido e interpretado e, antes de tudo, transposto para um roteiro. Para a transformação filmica, profissionais como o produtor, o diretor, o diretor de arte, os cinegrafistas, os atores e as atrizes farão uma adaptação ser palpável, e a escolha de cada um deles implica uma alternância de possibilidades.

Além disso, podem existir impedimentos no momento de conseguir os direitos de adaptação de um livro, justamente para evitar mudanças e manter o desejo do autor inicial. Para adaptar a série literária *Mary Poppins* (1934), de Pamela Lyndon Travers, o produtor Walt Disney aceitou diversas condições impostas por parte da autora da obra, uma delas era de que a mesma deveria aprovar o roteiro, com receio de que os adaptadores perdessem a essência do livro (Nader, 2007)²¹. Travers só aceitou vender os direitos da obra literária aos estúdios *Disney* após várias décadas de seu lançamento, quando haviam perdido a força de venda.

O filme *Mary Poppins* (1964) foi sucesso de bilheteria quando lançado, ao atingir a maior audiência cinematográfica do ano. A obra foi adaptada também para os palcos de teatro em 2004 em Londres, além de ter permanecido em cartaz na Broadway durante quatro anos, a partir de 2006 em Nova York.

²¹ A situação foi abordada no filme *Saving Mr. Banks* (2013), que apresenta como cerne principal as incansáveis tentativas de Walt Disney em adaptar a obra e a relutância da autora dos livros.

É importante enfatizar, por fim, que uma continuação estreou recentemente com *Mary Poppins returns* (2018).

A *negociação* que abordamos anteriormente a partir de Eco (2003) está igualmente atrelada aos aspectos de recepção do filme, com espectadores que anseiam positivamente sobre o efeito da adaptação. A personagem Mary Poppins, por exemplo, foi personificada nas telas do cinema previamente por Julie Andrews e, recentemente, por Emily Blunt, conquanto podemos indagar se as atrizes e suas caracterizações são o que o leitor havia imaginado ao ler os livros, suas atribuições físicas, as interpretações musicais, carisma e assim por diante.

Há casos em que um texto adaptado é dividido em níveis, nos quais situam vários elementos cruciais da narrativa. A partir do momento em que o adaptador isola ou os exclui, cria uma leitura diferente da original, “o exemplo mais comum é aquele do filme que, de um romance complexo que põe em jogo valores ideológicos, fenômenos históricos, problemas filosóficos, isola apenas o nível da trama nua e crua” (Eco, 2003, p.393), ao abandonar elementos por vezes decisivos para a compreensão da obra. É por esse fator que muitas pessoas falam em infidelidade e sobre perder a essência.

No entanto, cabem aos responsáveis pela nova obra decidir o que será mantido. As alterações podem ocorrer devido a interesses próprios, à mudança de linguagem – impossibilidade de idealizar algo verbal em audiovisual –, inviabilidade de representar uma personagem fictícia caso não dispunha de verba para efeitos especiais, falta de tempo para a realização do roteiro completo, entre outras questões. O que compete esclarecer é que os aspectos comerciais e posicionamento social que motivam uma adaptação também são indispensáveis na alternância entre uma obra e outra, pois podem incapacitar determinadas decisões.

No mesmo viés, torna-se incabível utilizar a fidelidade como um princípio metodológico e as “adaptações fílmicas caem no contínuo redemoinho de transformações e referências intertextuais, de textos que geram outros textos num interminável processo de reciclagem, transformação e transmutação, sem um ponto de origem visível” (Stam, 2005, p.22).

Quando um espectador afirma ter se decepcionado com uma adaptação, parte-se da hipótese que criou muitas expectativas em cima da nova obra e ficou comparando-a, o que acarreta uma visão negativa (Hutcheon, 2006).

O realizador da obra atualizada pode ter motivações diversas no momento de adaptá-la, ao seguir com duas possibilidades: ou quer homenagear a obra anterior, ou não tem compromisso algum com a original. Pode contradizer valores estéticos e políticos ou apenas conta a mesma história com signos diferentes. E é por isto que o quesito fidelidade não deve ser fio condutor para uma abordagem sobre

adaptações, pois desvirtua o real motivo da adaptação em si, que é o da modificação, conforme a própria nomenclatura sugere. A fim de compreender melhor a adaptação, contempla-se o processo como interpretativo no primeiro momento, e depois, criativo no desenvolvimento da outra obra. Em síntese, a criação é um processo de intertextualidade com o texto anterior (Hutcheon, 2006). A autora complementa: “talvez uma maneira de pensar sobre adaptações malsucedidas não seja em termos de infidelidade ao texto anterior, mas em termos de falta de criatividade e habilidade para fazer um texto próprio e, portanto, autônomo” (p.20).

Além disso, existem filmes baseados em fatos reais, no qual o adaptador considera os elementos culturais e sociais da qual a obra adaptada se encaixa, pois existe uma alteração que vai além da linguagem do novo suporte midiático. Indagamo-nos se uma história contextualizada em uma aldeia norte-americana, como em *Pocahontas* (1995), assume as mesmas proporções para o espectador local como para o latino-americano. Embora o filme tenha sido inspirado em uma personagem real, não existem registros que comprovam a veracidade dos eventos vividos pela índia Pocahontas, ao caracterizar a história como uma lenda.

Para Hutcheon (2006) as adaptações são transculturais e, usualmente, demandam alterações políticas – tanto de raça quanto de gênero – com o objetivo de contextualizar a narrativa diante de quando e onde a história ocorre. Mudanças são ocasionadas para evitar controvérsias diante de culturas que se alteraram, como também podem gerar ressignificações dentro de uma mesma cultura.

A invasão inglesa em terras indígenas americanas é uma história de colonização de abrangência mundial, da mesma forma que ocorreu a colonização portuguesa no Brasil e, portanto, acreditamos que espectadores de outras nacionalidades também sintam empatia e se interessem pela história. Nesse caso, embora seja uma história regional, se encaixa perfeitamente para diversas etnias e suscita interesse por variados públicos.

Ao verificar as teorias que abrangem as adaptações, verifica-se um lugar comum, em que a história é o cerne do processo. Cada adaptação apresenta diferentes formas de engajamento com a história, “‘equivalências’ são procuradas em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: os seus temas, eventos, universo, personagens, motivações e os pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagem, e assim por diante” (Hutcheon, 2006, p.10).

Portanto, para cada adaptação, destacam-se vieses diversos, a iniciar pelo contexto social na qual foi escrita e produzida e, posteriormente, o olhar de quem analisa a produção. Quanto ao processo de construção, o artista cria a partir de sua experiência no mundo, diante do que viu, leu e assistiu, ao tornar a arte uma relação entre criações multifacetadas. As referências utilizadas não precisam essencialmente

ser notadas, mas estão lá, como um diálogo entre os mais variados textos, num constante processo de reciclagem e variações (Stam, 2005).

A adaptação não é uma cópia, mas sim uma ressignificação do que já foi contado. Outra determinante é que, a partir do momento em que os direitos de uma obra são cedidos por meio da venda a um estúdio cinematográfico, cabe ao produtor do filme – junto aos demais profissionais envolvidos na elaboração – decidirem quais características se mantêm e quais serão alteradas no processo de alteração de mídia. Quando Eco (2003) comenta sobre a adaptação de *Pinocchio* (1940) produzida por *Walt Disney*, afirma que muitos fãs da obra literária *Le avventure di Pinocchio: storia di un burattino*, de Carlo Collodi, protestaram que a personagem havia se modificado demais e rompido com o imaginário dos leitores. Ainda havia a reclamação de que o filme se distanciava das ilustrações de Mazzanti e Mussino, que contemplavam as páginas do livro. Contudo, como a produtora havia comprado os direitos da obra, poderia adaptar do jeito que considerasse apropriado.

Diante do apresentado pelos autores aqui referidos, resumimos que o problema não reside em definir se uma adaptação é fiel ou infiel à obra precursora, mas define-se a partir da falta de inventividade, excentricidade e inovação para criar algo novo. Por vezes, é por meio da “infidelidade” que se constitui um filme interessante e plausível, pois adaptar, afinal, se pauta por intermédio da interpretação.

Derridá, teórico que abordou o conceito de “desconstrução”, rescindiu o entendimento acerca das relações hierárquicas do pensamento ocidental, em que é desfeita a percepção de “original” e “cópia”, assim, “numa perspectiva derridiana, o prestígio aural do original não vai contra a cópia, mas é criado pelas cópias, sem as quais a própria ideia de originalidade perde o sentido. O filme enquanto ‘cópia’, ademais, pode ser o ‘original’ para ‘cópias’ subsequentes” (Stam, 2006, p.22). Por esse viés, não é porque uma obra é posterior à outra que será inferior ou ruim, ela é um novo original, pois tudo o que construímos parte de um recorte de algo que, de alguma forma, já existe. Todo o “original” é proveniente de algo prévio e pode ser inspiração para outras que surgirão, ao não identificarmos o que é uma “cópia” e o que é “original”, numa contínua evolução e transformação.

Existem diversas formas de adaptar um texto, seja ele proveniente de um livro para uma peça de teatro, de um conto para um espetáculo de dança, das histórias em quadrinhos para animações, e até mesmo o processo de um filme que acarreta num romance. Há músicas que se transmutam para filmes, como *Fantasia* (1940), de *Walt Disney*, composto de vários curtas-metragens inspirados em músicas clássicas. Dentre as diversas críticas que teceram sobre o filme, segue a contribuição de Eco (2003, pp.383-384) acerca de algumas das histórias narradas:

“Algumas sempre foram vistas como soluções Kitsch limitadas a uma visão de composições célebres como puramente descritivas, e descritivas segundo a vulgata mais popular. Indubitavelmente, entender a *Pastoral* de Beethoven como uma história de unicórnios caracolantes sobre prados verdejantes e de caprichos atmosféricos faria estremecer Hanslick. (...) Assim também, adaptar (como Disney sempre faz) *Le sacre du Printemps* como uma história da terra e de dinossauros condenados à extinção representa uma interpretação bastante discutível. Contudo não se pode negar que, *manipulando* a fonte, Disney sugere uma leitura ‘bárbara’ da composição stravinskyana e todos estariam dispostos a admitir que o modo como é interpretada a *Sagração* é mais legítimo do que seria uma adaptação que sobrepusesse à música da *Sagração* os unicórnios da *Pastoral*”.

Diante da citação, notamos que muitos dos curtas-metragens foram vistos como uma adaptação popular e melodramática, por vezes até estereotipada da percepção musical dos grandes maestros da música clássica. No entanto, o filme foi revolucionário para a época e não obteve sucesso de bilheteria, pois o público estava acostumando com as animações prévias e infantis – como *Snow White and the seven dwarfs* e *Pinocchio*. Contudo, o filme se distingue tanto pelo formato, em que apresenta vários curtas de poucos minutos, quanto pelas histórias abstratas, com seres imaginários e folclóricos, além de situações macabras diferentes das abordadas pelo estúdio até então.

A adaptação abrange vários tipos de textos, plataformas e processos, mas, para abranger todos os seus enfoques, existem diferentes terminologias. Stam (2006) aponta que todos os termos que iniciam com *trans* implicam mudança, e os termos que começam com o prefixo *re* indicam uma combinação diferente dos elementos ao gerarem uma nova obra, são elas, “leitura, re-escrita, crítica, tradução, transmutação, metamorfose, recriação, transvocalização, ressuscitação, transfiguração, efetivação, transmodalização, significação, performance, dialogização, canibalização, reimaginação, encarnação ou ressurreição” (p.27).

Outra questão a esclarecer é o variado uso das nomenclaturas que se apresentam para as adaptações, que está atrelado ao principal interesse do teórico que as utilizam. Autores como Hutcheon (2006) e Stam (2005, 2006) chamam simplesmente de *adaptação*. Por conseguinte, Eco (2003), para que se evitem erros de interpretação diante das adaptações, afirma que o adequado seria sempre chamá-las como *adaptação* ou, ainda, de *transmutação*, mas jamais de tradução, pois a tradução propriamente dita é entre uma língua e outra.

Por outro lado, Jakobson (1959), famoso linguista russo e predecessor dos estudos da linguística do século XX, ao abordar aspectos da tradução, afirma que existem três tipos: intralinguística, interlinguística e intersemiótica. O que nos interessa aqui é a tradução intersemiótica, que “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais” (p.65), na qual podemos exemplificar que um livro pode ser traduzido em filme ou história em quadrinhos. Além de *tradução*

intersemiótica, o autor já considerava o uso do termo *transmutação* para esses tipos de tradução. Porém, o termo *tradução intersemiótica* é também empregado posteriormente por Plaza (1987).

Utilizamos a palavra *adaptação* tanto para o *processo* quanto para o *produto*. Quando a adaptação é vista como um *produto* adaptado, apresenta uma história existente por um viés diferente. Em consequente, quando é observada como um *processo*, “sempre envolve ambos a (re)interpretação e a (re)criação; este tem sido chamado tanto de apropriação e recuperação, dependendo da sua perspectiva” (Hutcheon, 2006, p.8).

A adaptação é uma forma de intertextualidade e repetição, em que a memória do espectador acerca de obras existentes é revisitada por meio de uma obra nova, ou seja, existe uma reprodução do que foi dito previamente, no entanto, há transformações. Conforme Hutcheon (2006, p.9) “uma adaptação é uma derivação que não é derivada – uma obra que é segunda sem ser secundária”.

Perante as considerações tecidas até então, a discussão sobre a fidelidade, embora muito debatida, rui à medida que compreendemos o que implica ser uma adaptação e como se constitui o processo adaptativo. Torna-se inviável e até mesmo ultrapassado comparar obras em termos de fidelidade, pois cada uma apresenta a sua unicidade e deve ser analisada narrativamente, indiferente do que mantém da obra inspiradora.

O ato de criar constitui em um ininterrupto diálogo entre o que já foi realizado, e as modificações são inerentes ao próprio processo de adaptar. Indicamos, inclusive, que a palavra adaptação por si mesma adverte que não é igual, o que espontaneamente acarreta alterações. Portanto, uma adaptação boa ou ruim, se é que poderíamos julgar dessa forma, não é valorizada a partir de análises acerca do que foi deixado de lado no processo adaptativo, mas na constituição de uma narrativa diferente ao alterar – ou não – o meio de comunicação.

2.4.2 Sob o olhar da transtextualidade

O cenário abordado até então nos conduz ao conceito de intertextualidade introduzido inicialmente por Kristeva com fundamentos nos estudos sobre o dialogismo do teórico russo Bakhtin. Embora o termo *intertextualidade* – e até mesmo *intertexto* – não apareçam na obra bakhtiniana, é por meio de seus conceitos acerca de discurso literário e dialogismo que Kristeva (1969), com o intuito de discutir o texto, disseminou-os no ocidente e obteve visibilidade, ao apresentar que “o discurso (o texto) é um cruzamento de discursos (de textos) em que se lê, pelo menos, um outro discurso (texto). (...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (p.64). Nessa constatação está o cerne da intertextualidade, que se apresenta como referências entre textos, que

podem ser “paródias, alusões, estilizações, citações, ressonâncias, repetições, reproduções de modelos, de situações narrativas, de personagens, variantes linguísticas, lugares comuns, etc.” (Fiorin, 2006, p.165).

Contudo, para Genette (1982), intertextualidade se caracteriza apenas como uma categoria de algo mais abrangente, a *transtextualidade*. Por esse viés, a proposta acerca do diálogo entre textos apresenta um olhar mais favorável para as adaptações, ao romper com as aporias de fidelidade. Os conceitos introduzidos pelo autor foram criados para compreender o campo literário, porém, podem ser conciliados para o uso no cinema.

Apresentamos as categorias propostas por Genette (1982) e ajustadas ao cinema por meio dos apontamentos de Stam (2006), ao remetermos também alguns exemplos provenientes do universo da *Disney*. *Transtextualidade* são todas as relações existentes entre os variados tipos de textos, explícitas ou não, divididos em cinco categorias: *intertextualidade*, *paratextualidade*, *metatextualidade*, *arquitextualidade* e *hipertextualidade*. Embora a sua teoria seja direcionada para a literatura, os estudos de Genette adequam-se ao cinema, especialmente no que tange à hipertextualidade. Além disso, “não devemos considerar os cinco tipos de transtextualidade como classes estanques, sem comunicação ou interseções. Suas relações são, ao contrário, numerosas e frequentemente decisivas” (Genette, 1982, p.20).

A *intertextualidade* manifesta uma relação entre dois ou mais textos em que um está presente no outro e reciprocamente, ao se designar como uma *citação* – indicada pelo uso das aspas que é um texto de outrem –, como um *plágio* – não se indica de onde vem a referência, mas que é igual ao texto anterior –, e, por último, como uma *alusão* – forma em que pressupõe ter a relação com outros textos, mas que se apresenta de forma não revelada (Genette, 1982).

A intertextualidade está presente no cinema quando, por exemplo, por meio de uma *alusão*, identificamos um movimento de câmera elaborado a partir de uma panorâmica ou *travelling*, ao fazer referência a um filme anterior. Assim, uma trilogia que começa com o mesmo movimento as suas aberturas possibilita relacionar todos os seus filmes (Stam, 2006).

Muitos filmes de animação da *Walt Disney Studios*, como *Snow White and the seven dwarfs* (1937) (Figura 15), *Pinocchio* (1940) (Figura 16) e *Sleeping beauty* (1959) (Figura 17) têm como cena inicial um livro que é aberto enquanto um narrador apresenta a história que será contada no filme. Além de servir como introdução da história, também faz uma alusão à obra literária que o filme foi adaptado. Tanto em *Snow White and the seven dwarfs* quanto em *Sleeping beauty*, o livro que aparece não é uma

animação, mas apresentado em *live-action*, o que também representa que a história será adaptada de uma obra que existe na literatura para dentro da animação fílmica.



Figura 15 – *Still-frame* do filme *Snow White and the seven dwarfs*
Fonte: Disney (1937)



Figura 16 – *Still-frame* do filme *Pinocchio*
Fonte: Disney (1940)



Figura 17 – *Still-frame* do filme *Sleeping beauty*
Fonte: Disney (1959)

A *paratextualidade* é caracterizada por uma indicação que está relacionada ao texto, se apresenta como “título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; *release*, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos” (Genette, 1982, p.13).

No campo fílmico, a paratextualidade pode se relacionar com todo o material publicitário de apoio no lançamento de um filme, ou seja, são separados do filme em si, assim como os vídeos de lançamento, como *teasers* e *trailers*, pôsteres, resumos e críticas, entrevistas com o elenco, diretor e profissionais atrelados à produção (Stam, 2006). A relação paratextual no cinema, frequentemente, se apresenta como uma relação mercadológica e comercial, no qual “o filme se torna uma espécie de marca ou franchise, desenhada para gerar não apenas sequências mas também produtos de consumo subordinados como brinquedos, músicas, livros e outros produtos sinérgicos dos diversos tipos de mídia” (p.30).

Para exemplificar, apresentamos o cartaz do filme *Bambi* (1942) (Figura 18) ao divulgar o filme com a ilustração do livro em que foi adaptado. Na mensagem “*The famous book-of-the-month becomes the picture-of-the-year!*”, percebemos que a divulgação do filme tem como premissa o sucesso prévio do livro, ao divulgar ambas as obras. Primeiro, porque alguém que não leu o livro pode se interessar por lê-lo logo após assistir ao filme – ou mesmo antes. Segundo, porque os leitores que apreciam a narrativa literária são instigados a assistir também ao filme, verificando as proporções e caminhos que se personificaram na tela do cinema.



Figura 18 – Cartaz do filme *Bambi* (1942)
Fonte: Movie Poster (1942)

A *Walt Disney* sempre abrangeu as possibilidades *paratextuais* com muita eficiência, ao produzir filmes que originam todo um universo que transcendem as telas filmicas. O visionário Walt Disney foi além, pois criou vários parques temáticos que tem como inspiração seus filmes e personagens. Tomemos como exemplo a animação *Dumbo* (1941), baseado em livro homônimo escrito por Helen Aberson e ilustrado por Harold Pearl. O filme tornou-se uma atração no parque temático da *Walt Disney World*, *Dumbo the flying elephant*, em que a personagem principal é integrante de um carrossel no qual as crianças passeiam como se estivessem a voar, como o próprio elefante no filme.

Em consequente, a *metatextualidade* é a relação que existe entre um texto e outro sem necessariamente evocá-lo, ou seja, pode ocorrer de jeito declarado ou implícito (Genette, 1982).

A categoria se constrói a partir de uma relação crítica entre os textos, ao se apresentar sutilmente ou explicitamente. A situação pode ocorrer quando temos um filme que abstrai e se opõe à obra ao qual se inspira, seja por forma de negação e alteração. Possivelmente é uma recusa de alguns personagens da obra anterior ou, ainda, exclui outro filme que tenha surgido a partir da obra prévia, assim, despoleta como uma crítica à obra anterior (Stam, 2006).

Stam (2006, p.31) afirma que “uma tendência recente na literatura é reescrever um romance da perspectiva de personagens secundários ou até imaginários”. Essa circunstância é frequente no campo filmico, como no filme *The lion king 1½* (2004), uma produção em que as personagens Timão e Pumba recontam trechos da história do primeiro filme – *The lion king* (1994) – sob suas perspectivas. O filme inicia com ambos, o suricate e o javali, sentados em uma sala de cinema com um controle remoto na mão, no qual Timão começa a acelerar as cenas do filme prévio, pois deseja ir ao ponto em que entram na história. Mas, com a intenção apresentar algo que os espectadores desconhecem, apresentam-na a partir de seus pontos de vista e afirmam que vão expor “a história que está dentro da história”.

São infinitas as possibilidades de recontar uma trama, seja ao trocar o gênero de alguma personagem, mudar o caráter, mostrar suas motivações, interesses, episódios antes não relatados, elementos excluídos de uma versão anterior e que fazem a nova obra se apresentar de maneira singular.

Outra categoria é a *arquitextualidade*, visualizada por meio de títulos e intertítulos, que servem para guiar o leitor ou até mesmo confundir-lo (Genette, 1982).

Como a arquitextualidade é conexa com títulos, em princípio, podemos taxar essa categoria da transtextualidade como irrelevante para a adaptação, pois a maioria dos filmes baseados em histórias antecedentes utilizam o mesmo que a obra anterior. Porém, é conveniente à medida que existem filmes baseados em outras obras que não se identificam como tal, ao modificar completamente o título com o intuito de não serem reconhecidos. Apenas espectadores mais atentos e que, de alguma forma, conhecem a primeira obra é que irão fazer a conexão (Stam, 2006).

O filme *Tangled* (2010) é inspirado no conto sobre a Rapunzel, mas não apresenta qualquer indício que se trata desta história por meio do título do filme. Da mesma forma, *Frozen* (2013) também não faz referência ao conto no qual foi inspirado e, diferente da personagem Rapunzel que é mundialmente conhecida por seus longos cabelos, as protagonistas do filme – Anna e Elsa – são vistas como personagens originais, sem qualquer referência ao título no filme.

O título da adaptação direciona previamente o olhar do espectador para a obra que vai assistir, ao dispor-se também como uma orientação do gênero fílmico. Para ilustrar, explicamos que, se alguém vai ao cinema para ver um filme de ação, compreende que haverá lutas e cenas de perseguições, enquanto uma comédia abordará eventos da narrativa de forma cômica. Da mesma forma, ao sabermos que um filme apresenta uma adaptação, ele é claramente baseado em uma obra existente. Ao mesmo tempo, há filmes que, mesmo sem o rótulo, se inspiram em outras obras, mas não são divulgados como tais, em que a relação arquitetural pode ser evidente – ou não. Nesses casos, o espectador conhecedor da obra precedente fará a associação.

Por último, a *hipertextualidade* é a forma que relaciona um texto anterior para com um texto posterior. Genette (1982) chama o primeiro de *hipotexto*, que é o texto que serve como base para o segundo texto. E de *hipertexto* o novo texto que é construído a partir do anterior. Ou seja, existe uma transformação, modificação ou resignificação no hipotexto para que ele se transforme em um hipertexto. Assim, hipertexto é “todo texto derivado de um texto anterior” (p.20), no qual o anterior é conhecido por hipotexto.

Para Stam (2006), a hipertextualidade apresenta a relação mais evidente com as adaptações cinematográficas, porque a categoria é pautada na relação que um texto, o *hipotexto*, tem com um texto

consequente, o *hipertexto*. Em suma, o *hipotexto* se altera, transforma, amplia ou até sofisticada, ao criar o *hipotexto*.

“Adaptações cinematográficas, nesse sentido, são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação. (...) Quando os romances vitorianos são adaptados diversas vezes, a própria hipertextualidade se torna um sinal de status canônico; as ‘cópias’, novamente, criam o prestígio do original”. (Stam, 2006, p.33)

Quando algum livro é adaptado muitas vezes, acontece um processo de hipertextualização em que o próprio hipertexto pode se transformar num hipotexto ou, ainda, as obras posteriores se tornam mais conhecidas que a obra original. Outras vezes, despertam interesse para a obra que deu origem à consecutiva, ao instigar o público a conhecer a anterior. E, assim, permanecem num constante diálogo entre textos que convergem entre si, em um processo de renovação e atualização de contextos e histórias, além de transformações e atualizações da linguagem empregada, ao criar e explorar uma infinidade de possibilidades narrativas. Conforme Stam (2006, p.34) “adaptações cinematográficas (...) são envolvidas nesse vórtice de referências intertextuais e transformações de textos que geram outros textos em um processo infinito de reciclagem, transformação e transmutação, sem nenhum ponto claro de origem”.

Um exemplo interessante é a animação *One hundred and one dalmatians* (1961), baseada em livro homônimo, que teve uma continuação intitulada *101 dalmatians II: Patch's London adventure* (2003). O intervalo entre os filmes é grande, o que remete a uma situação recorrente quando tratamos de filmes da *Walt Disney*, pois mesmo antigos, os longas-metragens do estúdio conhecidos como *clássicos* são disseminados ininterruptamente, geração após geração, por meio da divulgação publicitária. Além disso, houve uma versão em *live-action* do filme, também com continuação, em que apresentamos *101 dalmatians* (1996) e *102 dalmatians* (2000), no qual notávamos as primeiras adaptações do estúdio de animação para o *live-action*. Além dos filmes, foi criada uma série televisiva com a mesma premissa narrativa, o *101 dalmatians: the series*. E, por último, ainda encontramos um filme chamado *Dalmatian vacation* (1999), que alcançou pequena repercussão.

Os tipos de adaptações não são limitados muito menos estanques, pois um fato real pode originar uma lenda, ser escrito em um conto, narrado em um livro, apresentado em uma peça de teatro, transformar-se em um filme, virar um *game*, entre tantas possibilidades que ainda serão permitidas à medida que os meios se desenvolvem e surgem novas plataformas.

Perante a leitura dos textos de Stam (2000a, 2005 e 2006), notamos que o autor, ao se esquivar de sugerir uma teoria da adaptação, indica um modelo a partir da análise de obras adaptadas e, contudo,

um viés mais prático, ao observar elementos como temas e estilos. Sua proposta é um olhar no qual é preciso comparar as narrativas adaptadas, pois se parte da hipótese de que deveriam comunicar a mesma coisa. Porém, é necessário fazer inferências como: “que eventos da história do romance foram eliminados, adicionados, ou modificados na adaptação e, mais importante, por quê?” (Stam, 2006, pp.39-40).

Um olhar analítico diante das adaptações necessita relacionar uma obra com a outra – não em quesitos de comparação hierárquica – mas para compreendermos quais são os elementos acrescentados à história, quais foram as supressões, se o cenário permanece o mesmo ou foi transposto para outra temporalidade, se as personagens mantêm as características apresentadas anteriormente, entre outras possibilidades narrativas.

Distintos aspectos levam um estúdio a adaptar uma história, que podem estar atrelados ao campo mercadológico, ao interesse em atualizar a narrativa ou inserir uma perspectiva contemporânea. Por vezes, uma personagem acumula características de outras ou, ainda, várias famílias em uma única, ao incluir ou excluir alguma figura dramática da narrativa. Além disso, o papel de uma mulher pode transformar-se em um homem, alterar sua etnia, personalidade, objetivo a ser conquistado na história, assim como a sua importância no enredo. Contudo, diante das transformações da trama, a essência dos questionamentos perante as adaptações devem ser as razões que envolvem tais mudanças.

O âmbito em que a adaptação é produzida é muito pertinente para compreendermos o segmento das adaptações. Observamos situações como a de um filme que é adaptado de um livro escrito há cem anos, em que a contextualização da história é feita por meio de um filme de época, conforme retrato no livro, ou feita como uma atualização da realidade. Por outro lado, um livro pode ser lançado e fazer tanto sucesso a ponto de uma adaptação ser encomendada pelo estúdio no mesmo ano. É comum, nesses casos, vermos a capa do livro precedente ser ilustrada com a capa do filme na edição que segue, ao promover mercadologicamente ambos os meios.

Outros questionamentos que permeiam adaptações são com relação ao próprio adaptador, como, por exemplo: Quais as consequências na história quando um homem adapta um livro escrito por uma mulher? E se um gay adaptar um livro sobre homossexualidade e um latino adaptar uma obra literária escrita por um africano? E quanto a uma pessoa caucasiana adaptar um livro narrado por uma afrodescendente? As preferências políticas e culturais, provavelmente, estarão explícitas ou nas entrelinhas da nova obra.

Também é possível alterar a localidade em que a história da obra é narrada. Ao regionalizar uma trama, aproximamos o espectador de um longa-metragem, ao criar empatia e interesse em assistir à

enunciação fílmica. Observamos que os filmes da *Walt Disney Pictures*, embora se passem em diversos lugares do mundo, são assuntos compatíveis com diversas culturas, ao obter alcance de público global. A inovação na história, ao utilizar os avanços intrínsecos à plataforma em que uma obra é idealizada, como os recursos tecnológicos para construir cenários mágicos e fantasiosos, também são frequentes quando vemos um filme em animação ser transposto para o *live-action*.

É imprescindível a atualização aos conceitos modernos sociais, que evoluem em sincronia com os eventos socioculturais do mundo. Um exemplo é o papel da mulher na sociedade, que ganha maior visibilidade e suas motivações são diferentes das retratadas previamente, assim como a relação com o príncipe da narrativa, que costumava ser o cerne central de todos os contos de fadas do estúdio. A presença do príncipe estava atrelada ao final feliz, à conquista feminina na sua existência e, atualmente, essa figura é desmistificada, como no filme *Frozen* (2013), com um príncipe impostor e interesseiro para acompanhar uma princesa enquanto a rainha não tem par romântico. Da mesma forma, no filme *Moana* (2016) é inexistente um par para a protagonista, e a jornada da personagem é uma descoberta pessoal, ao romper com o cânone anterior em que o príncipe encantado era o principal sinônimo de um final feliz. Além disso, a história se passa na Polinésia, país até então nunca retratado nos filmes do estúdio.

Por conseguinte, assuntos que envolvem tabus, assim como sexualidade, não são abordados pelo estúdio, devido às percepções culturais, sociais e políticas da *Walt Disney*, ao apresentar postura tradicional e conservadora, tanto pela censura livre dos filmes, quanto para direcionar para o público infantil e infanto-juvenil.

Compete elucidar que as comparações de análise dependem do meio que ponderamos, porque é muito diferente avaliar um livro adaptado para um filme do que uma história em quadrinhos. O primeiro, em que a palavra é o seu principal elemento, exige muito mais da imaginação do leitor para compreender a história, ao idealizar os rostos de suas personagens, por exemplo. Em contrapartida, as histórias em quadrinhos apresentam o semblante por meio dos desenhos, em que a relação entre o apresentado e a concepção visual imaginária por intermédio do leitor é bastante diferente, muito embora possa ser rompida quando um ator branco e europeu interpreta um latino americano. Ainda, a compreensão da linguagem midiática em que as histórias são narradas é primordial para analisarmos seus desenvolvimentos, transformações e supressões.

Enquanto o livro pode deixar incertezas quanto à escolha de uma personagem, um filme pode acabar com a dúvida, ao apresentar uma determinante para uma cena. Basta percebermos que, também, uma reticência em um livro é interpretada, antes de tudo, pelo roteirista do filme, pois, “na passagem

de matéria, *a interpretação é mediada pelo adaptador*, e não deixada à mercê do destinatário” (Eco, 2003, p.389).

Diante de todas as explanações dialogadas, um filme que se distancia do retratado no livro que serviu como ponto de partida para a obra posterior não significa ser uma adaptação ruim. Às vezes, a premissa básica da história é a mesma, enquanto toda a narrativa se modifica na adaptação. Há filmes que buscam seguir ao máximo a obra anterior, outros tentam subvertê-la. Seja qual for a escolha do adaptador, isso não impede que se construa um filme atualizado interessante, muito pelo contrário, são justamente nas variações que encontramos motivos para ir ao cinema e apreciar um filme novo e original. Afinal, o diálogo hipertextual permite que se construam obras a partir de tudo o que já foi escrito e contado por meio de qualquer mídia.

Contudo, diante do que estudamos nesta tese sobre narrativa transmídia e processo de adaptação, escolhemos por considerar o universo cinematográfico da *Walt Disney* como uma expansão transmídia na qual a adaptação também faz parte do processo de contar histórias.

2.5 A família, suas atribuições e representações

O percurso do presente capítulo apresenta as principais atribuições e compreensões a respeito da família, além de explicar como utilizaremos o conceito na posterior análise. O estudo contempla um campo multidisciplinar que envolve a sociologia, a psicologia, a história, a antropologia, a comunicação e a sua representação na narrativa fílmica.

Inicialmente, compete elucidar que a comunicação é aspecto fundamental da estruturação e desenvolvimento da família, pois “o comportamento de todo o indivíduo, dentro da família, está relacionado com (e depende do) comportamento de todos os outros. Todo o comportamento é comunicação e, portanto, influencia e é influenciado por outros” (Watzlawick, Beavin & Jackson, 1967, pp.122-123). Os autores explicam que, quando um membro da família apresenta mudanças de conduta, se fica abalado emocionalmente – positiva ou negativamente – adoece ou apresenta alguma variação brusca, tende a repercutir na família, pois essa instituição social funciona como um sistema. É justamente por isso que não olhamos para os indivíduos isoladamente, mas na integralidade da família e suas manifestações psicológicas, no qual o padrão de interatividade entre os familiares sobrepuja as peculiaridades de cada membro, ao adaptar, modificar e ressignificar determinadas atitudes individuais que, conseqüentemente, refletem no todo.

“A interação humana é descrita como um sistema de comunicação, caracterizado pelas propriedades dos sistemas gerais: o tempo como variável, relações sistema-subsistema, globalidade, retroalimentação e equifinalidade. Os sistemas interacionais são considerados o foco natural para o estudo do impacto pragmático a longo prazo dos fenômenos comunicacionais. A limitação, em geral, e o desenvolvimento de regras familiares, em particular, levam a uma definição e ilustração da família como um sistema governado por regras”. (Watzlawick, Beavin & Jackson, 1967, p.133)

A simplicidade aparente do termo família é justificada diante do uso corriqueiro no vocabulário juntamente com a vivência cotidiana, mas oculta a diversidade de características e significados que a palavra detém. Isso determina que a família, embora sobrecarregada de particularidades, tenha sua conceituação e história minimizadas justamente por estarmos vinculados como um membro integrante dessa instituição social.

“A tarefa teórica de definir a família contém dificuldades adicionais. O teórico não deve pretender que a sua definição revela a verdadeira essência da família. As famílias variam imenso em diferentes sociedades e podem ser abordadas de inúmeras maneiras, dependendo das finalidades do investigador. A teoria da família é circunscrita, em especial, pela necessidade de conceptualizar uma estrutura interna da família que permita aos investigadores compararem várias famílias históricas, tornarem inteligíveis as formas concretas de interação entre os membros da família e descobrirem, para fins de pesquisa, as estruturas por meio das quais a idade e o sexo são internalizados por membros da família”. (Poster, 1978, p.168)

Cumprir elucidar uma preocupação sobre a perspectiva do historiador, pois é comum ficar engessado em seu próprio espectro e compreensão da família e, assim, “torna-se mais pobre nossa compreensão do modo como funcionavam certas sociedades mais antigas” (Casey, 1989, p.14).

Nesse cenário, nos atentamos ao viés relativamente limitado em consequência da comodidade emergente quando buscamos compreender a temática. Conforme Scott (2004, p.47) é inexorável a complexidade existente na busca pela compreensão familiar, pois está “ligada exatamente à necessidade que temos de examinar instituições e aspectos da vida social que se encontram na base da nossa própria concepção de mundo, porque essas categorias fazem parte da nossa realidade”. Isso pressupõe que a formação familiar se relaciona com a forma como nós, indivíduos, experienciamos o mundo, e “falar de família é evocar um conjunto de valores que dota os indivíduos de uma identidade e a vida de um sentido” (Fonseca, 2004, pp.58-59).

Dito isso, buscamos esclarecer a conceituação da família e suas designações. Cabe saber que as principais etapas sociais da vida humana individual são estabelecidas internamente nas relações familiares, são elas “o nascer e o morrer, o crescer, o envelhecer, a sexualidade, a procriação” (Saraceno,

1988, p.12). A origem familiar se constitui de uma maneira incessante, a começar pelo “impulso natural do instinto sexual, do amor maternal, a tendência do homem para que outros o continuem” (Leclercq, 1968, p.9).

Para Casey (1989, p.97), família, “em qualquer das suas formas, é apenas um conceito heurístico que nos ajuda a explicar a estrutura econômica e política de uma sociedade particular. Não constitui uma entidade perfeitamente configurada, que pudesse ser estudada por si mesma”.

A concepção familiar abrange os seres humanos e a sua história na coletividade, ao mesmo tempo em que a consciência da existência de uma individualidade se conecta com a nossa existência na família, como parte integrante de um todo maior (Anshen, 1970).

A compreensão basilar de pesquisadores da história social no que concerne à família é a de que os vínculos sanguíneos não compunham um grupo exclusivo, mas que se dividiam em duas categorias, a da família e a da linhagem. Categorizamos a família de forma similar à família matrimonial e aos membros que moravam na mesma residência, que podiam abranger mais de um casal. Por outro lado, a linhagem relaciona-se a todos os descendentes de um indivíduo. Essa separação gerava uma oposição entre os grupos, pois eles acarretavam um declínio em suas formações e, com isso, a família conjugal moderna tornou-se decorrência do desenvolvimento que diminuiu a força da linhagem em detrimento de intenções de separação no final da Idade Média (Ariès, 1960).

Um aspecto análogo à essas distinções entre a família e a linhagem envolve a composição fracionada entre a família e o parentesco, em que a peculiaridade mais básica e manifesta é a partir dos moradores da mesma residência. Ou seja, quando moram na mesma casa, costuma-se dizer que fazem parte da mesma família, enquanto as relações de parentesco presumem que morem em domicílios separados e, por conseguinte, também formem outra família. Contudo, não é possível considerar que todas as pessoas que habitam o mesmo local fazem parte da mesma família (Saraceno, 1988).

Com o desígnio de conceber tais abordagens, Linton (1970) apresenta uma divisão significativa, pois “a palavra pode ser tomada para significar ou um grupo íntimo, estreitamente organizado, formado pelos cônjuges e pelos filhos, ou um grupo extenso e, no nosso caso, muito desorganizado de parentes e consanguíneos” (p.50). Para evitar ambiguidade, o autor separa esses grupos em família conjugal e família consanguínea.

Não obstante verificamos essa segmentação, existe a tendência de olhar para o lar estritamente, ao deixar de lado relações de parentesco mais distantes, como vínculos com sobrinhos, primos, tios e assim por diante. Os domicílios estão em registros e por isso são reconhecidos, ao contrário de grandes e complexas famílias que não há documentação. Assim, a história familiar conecta-se também à

população verificável numericamente e contribui para a compreensão da prosperidade social (Casey, 1989).

Por essa razão, a origem da instituição familiar torna-se muito vaga, pois antes da existência de documentação visual e escrita é inverossímil determinar com assertividade sua memória, ao enquadrarmos sua evolução apenas em pressupostos possíveis (Linton, 1970).

Historicamente, quando estudiosos observavam as formações familiares, documentos como fotos, diários e calendários eram importantes para a investigação. Todavia, esse método era consideravelmente limitado e, por vezes, pouco expressivo, porque se relacionava minimamente à realidade experienciada pelos indivíduos no seu convívio social em detrimento de suas representações (Scott, 2004).

Em suma, além de uma gama variada de vivências familiares que contemplam a história social humana, observamos a falta de documentos que legitimem tais experiências ao acarretar uma atribulada reconstrução da memória familiar.

Contudo, Ariès (1960) faz uso da reconstituição iconográfica para retratar a história da família na Europa, ao apresentar asserções por meio de antigos calendários. Tem-se como exemplo:

“Dezembro: toda a família está reunida no quarto, em torno do leito onde o pai agoniza. Ele recebe a comunhão. Sua mulher está de joelhos ao pé da cama. Atrás dela, uma moça ajoelhada chora. Um rapaz segura uma vela. Ao fundo, percebe-se uma criança pequena: em dúvida o neto, a próxima geração que continuaria a família”. (Ariès, 1960, p.202)

Por meio desse relato, notamos que, possivelmente, o patriarca da família falece após diagnóstico de doença. Tais calendários representavam a evolução histórica familiar no decorrer de um ano, e a partir dos integrantes das mais variadas idades era possível fazer asserções acerca do nascimento, crescimento e até morte dos integrantes.

Comum era o alto índice de mortes precoces, ao que Leclercq (1968, p.260) destaca o “número de mulheres que faleciam durante o parto, e estatísticas muito recentes nos falam do número de crianças de tenra idade que morriam há duas ou três gerações”.

O foco modificou-se gradativamente com o passar dos séculos. Enquanto pesquisadores vitorianos distinguiam a família dos humanos dos demais animais devido às normas que seguiam como norte social, posteriormente, o viés familiar salientou questões enaltecidas no Ocidente, como “a relação entre marido e mulher ou entre eles e os filhos; a emergência da família nuclear; a domesticidade” (Casey, 1989, p.10).

Conforme afirmam Elsen & Althoff (2004), desde o século XX, ocorre um maior interesse a respeito da instituição familiar e suas atribuições, ao que explicam que “as famílias são construções sociais

presentes em todos os lugares do nosso planeta, constituídas por diferentes formas e várias dimensões” (p.23).

Diante da variedade de indivíduos que constituem a família, ressaltamos o convívio familiar e a dinâmica social concebida, no qual Goode (1964, p.13) compreende:

“A família, então, é constituída de indivíduos, mas, ao mesmo tempo, é parte integrante da trama social mais ampla. Todos nós somos constantemente vigiados por nossos parentes que se sentem à vontade para nos criticar, sugerir, ordenar, persuadir, elogiar ou ameaçar, a fim de que desempenhemos as obrigações afetas aos nossos papéis sociais. Mesmo na sociedade mais industrializada e urbanizada, na qual, às vezes, se supõe que as pessoas levam uma vida desenraizada e anônima, a maior parte dos indivíduos interage frequentemente com os outros membros da família; homens que alcançaram uma posição social elevada apercebem-se de que, mesmo adultos, são ainda sensíveis às críticas de seus pais e chegam a irritar-se e a magoar-se se desprezados por um irmão”.

Portanto, com a multiplicidade de costumes familiares, as distintas interações entre os membros e a quantidade de integrantes que geram vínculos dos mais diversos entre pais, mães e irmãos, que se constitui a determinação de valores éticos e morais que permeiam na sociedade.

A família tornou-se incumbida de prover desenvolvimento econômico, disseminar e prospectar um legado, patrimônio, ensinamentos à sua prole sobre o convívio social e “era ainda a transmissora de valores e agia ligada às tradições religiosas e políticas do meio social” (Centa & Elsen, 1999, p.16).

Por fim, Linton (1970, p.47) posiciona-se ao dizer que “há boas razões para acreditar que a família seja a mais antiga das instituições sociais humanas, e que sobreviva, de uma forma ou de outra, até à extinção da nossa espécie”.

2.5.1 A diversidade familiar e a afetividade entre os membros

Ao discorrer sobre a diversidade dos olhares para a família, Poster (1978) distingue vieses positivos e negativos acerca dessa formação social, pois ao mesmo tempo em que “é responsabilizada por oprimir as mulheres, maltratar as crianças, disseminar a neurose e impedir a comunidade. É louvada por sustentar a moralidade, ser um freio à criminalidade, manter a ordem e perpetuar a civilização” (p.9). O autor aponta as celebrações matrimoniais que enaltecem as uniões, mas também identifica a grande quantidade de divórcios. Dessa forma, compreende que, assim como a família pode ser um lugar de refúgio e conforto, é capaz de apresentar um ambiente hostil e de repressão. Consequentemente, é justamente nesses aspectos que o interesse sobre essa instituição se alastra e dissemina diversas perspectivas.

Conforme Saraceno (1988) é imperativo salientar que as experiências familiares são diferenciadas também perante as diversidades culturais e hábitos intrínsecos à cada grupo, juntamente com sua evolução social. Um fator de grande relevância é a presença dos filhos que compõem a família:

“De facto, são os filhos, com o seu nascimento, mas também com o seu crescimento, afastamento, casamento, etc., que perturbam continuamente a estrutura da família, que ponteiavam as várias fases do seu ciclo de vida, que modificam os seus limites, são os filhos, quando há mais de um, que tornam problemática quer a caracterização de uma unidade familiar compacta, quer a sua continuidade no tempo”. (Saraceno, 1988, p.15)

Leclerq (1968) caracteriza os filhos como uma disseminação do legado dos pais, como uma herança que se mantém mesmo na sua posterior ausência. Assim, a necessidade de ter e criar filhos torna-se consequência orgânica e afetuosa da perpetuação da própria existência.

Os pais ensinam as crianças a desejar ter filhos e a criá-los para garantir a preservação de sua espécie. Consequentemente, “a continuidade biológica é assegurada através de padrões culturais transmitidos pelo processo de socialização” (Goode, 1964, p.40). Por esse motivo, a sucessão da família e dos indivíduos é relacionada também às diretrizes educacionais provenientes do próprio lar e que envolvem crenças, convicções, princípios morais e costumes sociais direcionados às crianças.

Apesar disso, inicialmente, a carência da distinção entre crianças e adultos era comum, nas quais as pessoas trabalhavam e ajudavam em afazeres domésticos e rurais desde o princípio de suas vidas. O aprendizado dos jovens era assegurado à medida em que seguiam o exemplo dos adultos, ao viverem em conjunto até mesmo nos colégios, em contraste ao que visualizamos atualmente. Portanto, segundo Ariès (1960, p.231), “a família era uma realidade moral e social, mais do que sentimental”.

Durante a Idade Média, a função afetiva não era um pré-requisito, o que não implicava na sua inexistência, mas sim que era dispensável para o constructo entre os indivíduos que conviviam e compunham uma família. Com o surgimento do Renascimento, entre os séculos XV e XVI, notou-se um aumento da afabilidade comportamental entre a mãe e seu filho, até então apática e restrita à reprodução, ao ressaltarmos o aparecimento do sentimento no contexto familiar (Ariès, 1960).

“Por um lado, é nas exigências que se fazem às crianças e aos jovens e na educação que lhes é dada, que entrevemos parte do ajustamento que a Europa teve de fazer à sociedade democrática e, por outro, na valorização da afeição no seio da família que teremos de compreender as novas formas de relação daí decorrentes”. (Leandro, 2006, p.62)

De fato, o amor é responsável pela união conjugal em algumas sociedades. No entanto, em determinados lugares essa afetividade pode ser vista como algo insignificante ou ameaçadora, pois

possibilita privar aos mais velhos escolherem os cônjuges dos mais novos e, ainda, intervém nos acordos entre famílias no que diz respeito à união de poder ou repartição de heranças (Goode, 1964).

Transformações familiares relativas a ocorrências tanto no cerne dos sentimentos quanto do seu cotidiano ocorreram a partir do século XV, embora lentamente e moderadamente percebida por quem vivia na época. Contudo, fatores como a educação das crianças ser conduzida por meio de colégios e o retorno posterior para a sua casa geraram significativas mudanças. A disseminação das escolas acarretou na evolução da própria instituição familiar, revolucionou hábitos domésticos e formas alternativas de lidar com a educação infantil. E essa evolução foi paulatinamente instituída, pois relacionava-se também ao poder aquisitivo e hierarquia social da família em disponibilizar estudo aos seus filhos, como também a exclusão das meninas da inserção acadêmica – apenas viável a partir do final do século XVIII e início do XIX (Ariès, 1960).

Em meados do século XVII, em famílias de maior rendimento financeiro, “os filhos tornam-se cada vez mais o centro e objecto de precisas atenções e estratégias educativas. Por isso, a infância prolonga-se, e surge mais claramente uma longa idade do desenvolvimento que deve ser cuidadosamente regulada, protegida, controlada” (Saraceno, 1988, p.131).

Anshen (1970) insere a família como parte intrínseca da sociedade, como uma unidade de formação social indispensável. Tal importância é assentida pelos indivíduos que convivem em comunidade, pois “quando a família existe em condições de saúde e de vigor, quando fornece as normas indispensáveis ao fecundo explicar-se do seu significado e da sua função, apresenta-se como uma união de corpos, almas, corações e mentes numa única coletividade” (p.19).

2.5.2 O papel do pai e da mãe e os motivos que geram transformações familiares

Sobre o papel paterno e materno na essência das relações familiares, há uma comparação entre as ocupações e performances de cada um deles. Enquanto a mãe tem uma conexão emocional, física e psicológica muito significativa devido ao fato inicial da amamentação e, posteriormente, ao cuidado e consolo que desprende aos seus filhos, o pai tem postura organizacional que lidera a distribuição de funções e de trabalho na família, ao mesmo tempo em que faz a ponte com as interações externas a ela (Goode, 1964).

Ao encontro dessa perspectiva, Leclercq (1968) apresenta que a distinção inerente ao homem e à mulher se refere às características biológicas, que concede à mãe o papel essencial da procriação, pois a fecundação e a alimentação são sua responsabilidade em razão do desenvolvimento do feto ocorrer em seu ventre. Ademais, após o nascimento do filho ou filha, a mãe continua incumbida pela

amamentação e cuidados essencialmente durante os primeiros meses do bebê, ao desprender-se paulatinamente do rebento. Quando o bebê cresce e torna-se uma criança, “passa a adquirir um discernimento intuitivo sobre os sentimentos e motivos da mãe. Uma vez atingido este ponto, estão lançadas as bases para o par desenvolver um relacionamento mútuo muito mais complexo, ao qual dou o nome de parceria” (Bowlby, 1969, p.286).

Sobre a criação de vínculos dentro da constituição familiar, compreendemos:

“O comportamento de apego é visto como aquilo que ocorre quando são ativados certos sistemas comportamentais. Acredita-se que os próprios sistemas comportamentais se desenvolvem no bebê como resultado de sua interação com o seu meio ambiente de adaptabilidade evolutiva e, em especial, de sua interação com a principal figura nesse meio ambiente, ou seja, a mãe”. (Bowlby, 1969, p. 194)

Portanto, o vínculo é inicialmente dirigido para a figura materna, mas quando o pai é presente e exerce atributos importantes para o desenvolvimento da prole, o apego é destinado a ele também. Para além do pai e da mãe, os seres humanos podem se apegar a outras pessoas próximas (Bowlby, 1969).

Conforme ressalta McGoldrick (1989a) a função das mulheres na instituição familiar sempre foi essencial, no entanto, a dissociabilidade de seu ofício dentro da mesma é recente. Embora exerçam papéis que excedem sua postura de mãe e/ou esposa no contexto atual da sociedade, muito é cobrado da sua conduta. A autora afirma que “a expectativa em relação às mulheres tem sido a de que elas cuidariam das necessidades dos outros: primeiro dos homens, depois das crianças e depois dos idosos” (p.30).

Para Centa & Elsen (1999, p.16), a mulher, ainda no século XIX, permanecia imbuída na vida particular do lar:

“Era identificada pela sua sexualidade e pelo seu corpo: seu útero era quem definia seu lugar na sociedade; tornando-se símbolo da fragilidade, devia ser protegida, pois era o centro do lar e da família. Distanciava-se das atividades públicas (negócios), transformava-se em mãe e dona de casa e com isso dependente do homem, inserido no público e responsável pelo sustento do lar. A família era construída voluntariamente, tendo como chefe o pai”.

Em contrapartida, quanto ao pai, foi figura majoritariamente dominante na história da família, pois coordenava os demais membros tanto no espaço do lar quanto externo a ele. As decisões familiares importantes eram conduzidas pelo homem, que também dava nome aos filhos, ao ressaltar a superioridade atribuída ao seu posto (Centa & Elsen, 1999).

No entanto, na contemporaneidade, essas questões atualizaram-se devido às novas configurações familiares e, especialmente, às posturas distintas das mulheres e da sua luta pela igualdade entre os gêneros, na diminuição da quantidade de filhos e, conseqüentemente, a sua ascensão no mercado de trabalho. Isso se deve também ao fato de movimentos feministas crescerem consideravelmente e oportunizarem a escolha das mulheres dentro do seio da família, ao mesclar tarefas antes atribuída apenas ao papel masculino.

Também compete lembrarmos um momento histórico importante, a Segunda Guerra Mundial, período em que os homens, muitos deles pais de família, tiveram que se ausentar para lutar, ao gerar o enaltecimento do desempenho maternal perante os filhos no lar. A mãe era responsável por preparar o alimento, manter a harmonia e aconchego no lar, além de ser uma pessoa “querida, temida e venerada” (Sullerot, 1997, p.14).

Devido à vulnerabilidade de muitos matrimônios que terminam, muitos discursos acerca de uma eventual crise na família se estabeleceram, ao enfatizarem o enfraquecimento do papel paterno em detrimento do materno. As mães assumiram o mercado de trabalho e, conseqüentemente, funções avançadas no lar no âmbito financeiro. No entanto, as eventuais separações foram pivôs da recomposição das famílias, reestruturadas e com novos casais. Isso não quer dizer que a família esteja debilitada, mas que acompanha o desenvolvimento social assim como as escolhas individuais dos envolvidos no convívio familiar (Leandro, 2006).

Complementar a isso, Silva (2004) afirma que mudanças experienciadas estão atreladas a vários fatores que vão desde a propriedade que a família detém até a preservação da individualidade de cada membro. Não obstante exista composições familiares diferentes da tradicional, relacionadas tanto a divórcios como a filhos externos ao matrimônio, a importância referente a essa instituição social mantém-se, embora com significações discordantes.

Além disso, não podemos rejeitar que o viés cristão foi essencial na construção de muitas famílias, pois historicamente a Igreja interferiu imensamente na sua composição. A impossibilidade da separação após o casamento e, ainda, o enaltecimento da virgindade enalteciam os princípios morais religiosos e interferiam na vida conjugal. Apenas com passar do tempo que perspectivas sobre a moral da família se atualizaram e apresentaram possibilidade de variação, como livre arbítrio dos membros na escolha do casal, como também o direito à concessão da educação dos próprios filhos (Leclercq, 1968).

O casamento interrompido por intermédio do divórcio é comum no mundo ocidental. Se considerarmos que, antigamente, o casamento era constituído em sua grande maioria por conveniência, o amor tornou-se um forte aliado nas escolhas conjugais da contemporaneidade. No entanto, a escolha

feita essencialmente pelos sentimentos e motivações dos indivíduos tornou-se enfraquecida com o tempo (Rougemont, 1970). Nas palavras do autor, ao justificar a grande existência de divórcios:

“Podemos declarar, por isso, que no actual estado de costumes no Ocidente, na atmosfera moral em que vive a extraordinariamente grande maioria dos nossos contemporâneos, o matrimónio – e, conseqüentemente, a família – está visivelmente minado e sistematicamente sabotado pelo próprio incentivo que lhe deu vida”. (Rougemont, 1970, p.482)

A reformulação da família ocorre devido ao término de alguns casamentos, seja por fatores como o falecimento de algum membro ou divórcio. Após uma separação, os antigos cônjuges podem casar-se novamente e unir famílias variadas na sua composição, ao difundirem seus membros em uma nova fase de convívios e enfrentamentos (Carter & McGoldrick, 1989).

Compreendemos que as modificações no epicentro familiar são tão antigas quanto a própria família e valida-se até os nossos dias. Embora tenhamos estruturas familiares com constituições atualizadas para cada época, observamos que “nascimentos, mortes, casamentos produzem uma contínua transformação no tipo de vínculos que ligam as pessoas numa família, enquanto o crescimento e o envelhecimento modificam as competências, bem como a atribuição da autoria e do poder” (Saraceno, 1988, p.21).

Tem-se como exemplo uma alavancada na formação da família durante o período de industrialização, pois houve aprimoramento da higiene ao acarretar melhor qualidade de vida e de saúde para os indivíduos, ao mesmo tempo em que o aumento da fecundidade também acendia alinhada à multiplicação de casamentos (Saraceno, 1988). Complementar a isso, “os processos de emigração e proletarianização modificaram os costumes matrimoniais (...) também porque tinham sido alteradas as bases económicas através da constituição do casal: cada vez menos companheiro de trabalho, e cada vez mais companheiro de rendimento” (p. 37).

Nesse contexto, outras alterações profundas e de extrema importância são destacadas pela Leandro (2006, p.66):

“Este conjunto de dados, de carácter económico, social, científico e religioso, abonam também no sentido da família, em geral, ser hoje mais interessada pelo bem estar dos seus membros, designadamente as crianças, do que acontecia no passado (...): os maus tratos a mulheres e crianças eram correntes, a alimentação deficiente, o vestuário insuficiente, as condições habitacionais muito rudimentares, o trabalho precoce ou pesado para as crianças e adolescentes era moeda corrente, os cuidados com a higiene e a saúde muito deficientes, entre outros aspectos. Algumas mudanças, a este respeito, verificam-se no século XIX com o desenvolvimento da industrialização que, precisando de mais mão de obra para se desenvolver, privilegiava o apoio sanitário e alimentar às mulheres e crianças, uma vez que umas e outras eram as principais reprodutoras da força de trabalho.”

Ainda hoje há muitos problemas sociais que remetem à rotina doméstica e os abusos de poder cometidos por alguns indivíduos constituintes da família. No entanto, cada vez compreendemos mais acerca de seus problemas, assim como também observamos alterações significativas que ocorrem para aperfeiçoar a qualidade de vida e estreitar os laços sentimentais que beneficiam o convívio.

2.5.3 Retratos familiares na narrativa filmica

Após compreendermos a conceituação social da instituição familiar, focamos agora nas particularidades práticas para que possamos aplicá-las na posterior análise filmica. Com o objetivo de caracterizar a configuração familiar retratada em longas-metragens da *Walt Disney*, utilizaremos o conceito de Robinson & Skill (2001, p.143) que explanam que uma família é uma “unidade social caracterizada por um ou mais dos seguintes elementos; um adulto chefe de família com filhos dependentes, casais com filhos dependentes, casais com filhos adultos, casais sem filhos ou adultos com filhos dependentes compartilhando domicílios com outras pessoas”. Os autores não apresentam o vínculo matrimonial legal como pré-requisito para a constituição da família, ao considerar parte integrante qualquer indivíduo que desempenha um dos papéis apontados acima.

Pesquisas anteriores foram realizadas para confrontar as representações da família na televisão com a realidade de crianças em seu ambiente doméstico, ao observarem a construção familiar da qual fazem parte em contrapartida com os retratos nas telas audiovisuais. Estudos efetuados nos Estados Unidos como os de Robinson & Skill (2001) e Callister, Robinson & Clark (2007) constataram que as representações televisivas dos constructos familiares e o convívio doméstico servem como exemplo e contribuem para a compreensão do mundo em que os espectadores estão inseridos ao, inclusive, reproduzirem comportamentos repetidos pelas personagens.

Callister, Robinson & Clark (2007) apresentam a televisão como referência infantil para o aprendizado, pois, além de se entreterem, “as crianças aprendem sobre a vida familiar, regras, papéis e relacionamentos e fazem comparações com suas próprias famílias” (p.142). Devido a isso, torna-se importante estudar quais são as representações familiares em filmes infantis e infanto-juvenis com o intuito de compreender de que forma se alteraram com o passar dos anos.

Robinson & Skill (2001) dividem a classificação das famílias em três dimensões, são elas: *configuração familiar, chefe de família e estado civil do chefe da família*.

A primeira, *configuração familiar*, se constitui em “retratos múltiplos, famílias estendidas, famílias reconstituídas, famílias nucleares, famílias monoparentais, famílias de ninhos vazios, famílias sem filhos e famílias de guardiões (homens, mulheres ou casais)” (Robinson & Skill, 2001, p.144).

As definições propostas por Robinson & Skill (2001) que contemplam tal dimensão são: (a) Os *retratos múltiplos* são constituídos por mais de um tipo de família presente, seja ela monoparental, estendida, nuclear, etc.; (b) As *famílias estendidas* são formadas por membros que não sejam pai ou mãe e filhos, mas sim algum outro parente tal como avós; (c) As *famílias reconstituídas* constituem-se na associação de outros membros por meio de um novo casamento, mesmo que possam formar uma atualizada família nuclear; (d) As *famílias nucleares* são constituídas por pai e mãe, juntamente com filho dependente que residem no mesmo lar; (e) As *famílias monoparentais* apresentam apenas o pai ou somente a mãe da família, com filho dependente; (f) *Famílias de ninhos vazios* apresentam casais no qual o filho não reside no mesmo local; (g) *Famílias sem filhos* são casais que moram juntos e não apresentam nenhum filho ou filha; (h) As *famílias guardiãs* são comandadas por alguém, seja homem, mulher ou até mesmo um casal, que é responsável por algum filho de menor idade, mas que não são considerados pais.

Na segunda dimensão, o *chefe da família* implica na relação entre ele/ela e o filho(a), na qual destacam-se: “pais [pai e mãe], pai, mãe, parente, casal (se não tiver filhos em casa), retratos múltiplos (mais de um agregado familiar com configurações diferentes) ou outro (o chefe do agregado familiar não é parente dos filhos)” (Robinson & Skill, 2001, p.145).

Por fim, a última dimensão chama-se *chefe do estado civil da família*, na qual “fornece uma descrição do estado civil do chefe de família. Esta dimensão é composta por oito categorias; casado, divorciado, separada, viúvo, viúva, retrato múltiplo (mais de um agregado familiar com diferentes estados conjugais), solteira ou impreciso” (Robinson & Skill, 2001, p.145).

Complementar ao viés televisivo referido, Zurcher, Webb & Robinson (2018) propuseram um olhar que abrange especificamente os filmes animados da *Walt Disney*, ao enaltecerem a importância do acervo filmico do estúdio que, durante décadas, tem seus filmes assistidos e reassistidos por crianças desde o seu surgimento. Os autores realizaram uma análise dos retratos familiares dos filmes em animação da empresa entre 1937 e 2008 com o objetivo de verificar o efeito gerado nas crianças americanas, na qual observaram as construções da *demografia familiar*, a *estrutura familiar* e, também, a *função familiar*.

A *demografia familiar* compreende as representações étnicas familiares, entre elas destacam-se, em sua maioria, a caucasiana e, em menor número, indivíduos afro-americanos, mestiços, hispânicos e asiáticos (Zurcher, Webb & Robinson, 2018).

Para pontuar os elementos da *estrutura familiar* e da *função familiar*, Zurcher, Webb & Robinson (2018) – com fundamento nas representações familiares propostas por Morgan, Leggett, & Shanahan (1999) – explicam que:

“Estrutura familiar refere-se à formação da família (por exemplo, número total de indivíduos, o número de filhos) e a apresentação de divórcio, pais solteiros ou membros da família adotiva. A função familiar examina as interações dos membros da família e o clima de relacionamento familiar (por exemplo, ambientes de amor e apoio versus ambientes hostis e não vinculantes)”. (Zurcher, Webb & Robinson, 2018, p.4)

Portanto, adicionalmente ao apontado por Robinson & Skill (2001), a *estrutura familiar* será composta por duas estruturas basilares: as *tradicionais* ou *nucleares* e as *não tradicionais*. A primeira apresenta “dois pais com filhos dependentes em casa. Outros tipos de estruturas familiares incluem famílias monoparentais, estendidas, guardiãs e reconstituídas (ou mescladas)” (Zurcher, Webb & Robinson, 2018, p.4).

Para identificar a *função familiar*, utilizam-se os indicadores *apoio da família*, *clima de relacionamento familiar* e, por fim, a *relação da família com a protagonista*. O *apoio da família* é mensurado perante as variáveis que seguem: apoio existente, apoio inexistente e misto. Famílias com apoio existente apresentam integrantes da família amorosos e compreensivos entre si, ao compartilharem carinho, confiança e proteção. Ao contrário dessa composição, famílias com apoio inexistente apresentam um ambiente hostil, atroz, ríspido e até mesmo imprudente com as crianças. Por vezes, podemos considerá-los apenas indiferentes diante dos filhos. Por fim, famílias que apresentam indivíduos que apoiam e, ao mesmo tempo, integrantes familiares que não o fazem, são consideradas como mistas (Zurcher, Webb & Robinson, 2018).

O *clima de relacionamento familiar* é mensurado diante do clima existente entre os membros da família, que pode ser quente, frio ou misto.

“Os climas quentes de relacionamento incluíam qualidades como apoio familiar, amor, bondade e/ou interações positivas entre pais e filhos. (...) Contrastantemente, climas frios de relacionamento exibem interações familiares que não dão apoio, são indelicadas e/ou ilustram interações negativas entre pais e filhos (...) Em instâncias que mostraram interações de ambas de ambas interações familiares quentes e frias, o clima familiar foi codificado como clima misto”. (Zurcher, Webb & Robinson, 2018, pp.7-8)

A *relação da família com a protagonista* também é um elemento a ser avaliado, que mensura a qualidade da relação dos integrantes da família diretamente com a personagem principal da história, ao destacarem uma conexão positiva, negativa ou mista. A positiva apresenta familiares que interagem respeitosamente entre si, com afabilidade, benevolência e amizade. A interação negativa entre protagonista-familiar indica conexões desrespeitosas e apáticas. Quando há integrantes que se relacionam de modo positivo e, outros, negativo, configura-se como misto. Ainda, quando existe a mudança de caráter de alguma personagem e a relação existente entre os membros em questão se altera, cabe ao pesquisador observar qual é a conexão predominante na história (Zurcher, Webb & Robinson, 2018).

Tanner et al. (2003, p.355) destacam a popularidade dos filmes da *Disney* e identificam quatro temas sobressalientes nos retratos familiares expostos nos desenhos animados:

“(a) as relações familiares são uma forte prioridade, (b) as famílias são diversas, mas a diversidade é muitas vezes simplificada, (c) os pais são elevados, enquanto as mães são marginalizadas e (d) relacionamentos de casal são criados por ‘amor à primeira vista’, são facilmente mantidos e são frequentemente caracterizados por diferenciais de poder baseados em gênero”.

Nessas categorias temáticas, têm-se que os filmes enaltecem a amorosidade da família e sua importância na construção de caráter, mostram indivíduos que se dedicam uns aos outros e apontam a diversidade nos formatos familiares, que inclui pais biológicos, adotivos, padrastos/madrastas. No entanto, a representação de gays, lésbicas, bissexuais, transexuais é ausente, enquanto é negativa a representação de madrastas em detrimento ao bom caráter de padrastos. Mães marginalizadas – em detrimento dos pais – não são prevaletentes nos filmes, embora sejam significativas, pois simplificam ou excluem a importância do papel maternal. Por fim, é frequentemente retratado que homens e mulheres se apaixonam à primeira vista e encontram um final feliz para suas vidas, o que implica em uma visão inverossímil da realidade (Tanner et al., 2003).

Balraj & Gopal (2013) também expõem a relevância que a família desempenha nos filmes animados da *Disney*, seja ela tradicional, monoparental ou reconfigurada, pois é uma formação respeitada e de grande valia nas narrativas filmicas do estúdio. Mas, como a maioria dos longas-metragens são inspirados em contos de fadas, apresentam uma formação frequente dessa forma literária, nas quais “as mulheres [...] são caracterizadas como boas ou más. Na maioria dos contos de fadas, quando uma mãe é boa, ela é retratada como morta ou não desempenha um papel significativo” (p.119). Para exemplificar, os autores apontam a inexistência das mães de Snow White (*Snow White and*

the seven dwarfs, 1937), Ariel (*The little mermaid*, 1989), Pocahontas (*Pocahontas*, 1995) e Belle (*Beauty and the Beast*, 1991). Em contrapartida, o pai dessas personagens é presente e amável, exceto em *Snow White*, que exclui o vínculo paternal/maternal para incluir uma madrasta malvada.

3. *ALICE IN WONDERLAND*

As análises dos filmes *Alice in Wonderland* (1951) e *Alice in Wonderland* (2010) estão desenvolvidas neste capítulo. Seguimos as etapas apresentadas na metodologia, iniciamos com a descrição de *personagens*, *cenários* e *eventos* da animação e do *live-action*, pontuamos as diferenças entre os filmes e indicamos a *estrutura* e *função familiar* da personagem principal. Posteriormente, focamos no filme em *live-action* ao apresentarmos a poética narrativa relativa às cenas com o pai e a mãe da protagonista, ao descrever a *estrutura do enredo*, *universo narrativo* e *narração*.

3.1 Primeira etapa: a história

A primeira etapa da análise é realizada com o intuito de descobrir discrepâncias entre as histórias que constituem os filmes em questão, então, separamos os elementos que caracterizam a narrativa dos filmes, a seguir pelos *personagens*, *cenários* e *eventos*.

3.1.1 A animação

O filme *Alice in Wonderland* (1951) é baseado na história do livro *Alice's adventures in Wonderland* (1865) e de sua continuação *Through the looking-glass, and what Alice found there* (1871) escritos pelo inglês Lewis Carroll. A trama apresenta a aventura de uma garota em um mundo invertido, repleto de criaturas fantasiosas que instigam a sua imaginação e senso de coragem.

O longa-metragem animado foi dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, com produção de Walt Disney.

3.1.1.1 Personagens

As personagens principais de *Alice in Wonderland* (1951) são Alice²², White Rabbit e Cheshire Cat, enquanto as personagens secundárias são *Tweedledee e Tweedledum*, Caterpillar, Mad Hatter, March Hare e Queen of Hearts, entre outras, visualizadas por meio do Quadro 8. Apresentamos imagens das personagens seguidas por uma breve explicação de quem são na história.

²² Os nomes das personagens que constam nesta tese estão em inglês, no original. Fizemos essa escolha para evitar confusão entre os nomes, pois é frequente notarmos a tradução diferente entre o português de Portugal e do Brasil.

Personagens Principais		
		
<p>Alice é uma menina corajosa que adora fantasiar sobre um mundo alternativo.</p>	<p>White Rabbit é um coelho atrapalhado que está sempre atrasado.</p>	<p>Cheshire Cat é um gato de sorriso largo que desaparece a partir de sua própria vontade.</p>
Personagens Secundárias		
		
<p>A irmã de Alice é uma garota que lê histórias.</p>	<p>Dinah é o gato de estimação de Alice.</p>	<p>Dodo é uma ave que habita em Wonderland.</p>
		
<p>Tweedledee e Tweedledum são gêmeos divertidos e atrapalhados.</p>	<p>Walrus é uma morsa ambiciosa que pensa apenas no seu próprio interesse.</p>	<p>Carpenter é um ingênuo carpinteiro que anseia por comer ostras.</p>
		
<p>Caterpillar é uma lagarta azul com temperamento forte que está continuamente a fumar.</p>	<p>Mad Hatter é um chapeleiro insano que está ininterruptamente na hora do chá.</p>	<p>March Hare é o coelho maluco, amigo do Mad Hatter, que participa da hora do chá.</p>
		
<p>Dormouse é uma ratinha que partilha das reuniões de chá dos amigos.</p>	<p>Queen of Hearts é a rainha malvada e intolerante que deseja cortar a cabeça de todos.</p>	<p>King of Hearts, o marido da Queen os Hearts, é um mero súdito de sua esposa.</p>



		
<p>As Card Painters fazem parte do exército da Queen of Hearts, assim como todas as demais cartas.</p>	<p>The Rose é a líder de um jardim de flores que despreza Alice.</p>	<p>Há personagens diversas que habitam a floresta que são metade bichos e metade objetos, tal como a ave-gaiola.</p>

Quadro 8 – As personagens de *Alice in Wonderland* (1951)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Alice in Wonderland* (1951)

3.1.1.2 Cenários

Alice in Wonderland (1951) ocorre em um mundo imaginário fantasiado por Alice. Os cenários mais relevantes apresentados na animação (Quadro 9) são inusitados e contemplam o universo inventado pela garota chamado Wonderland. Dito isso, apenas nas cenas inicial e final do filme a protagonista aparece em um bosque do mundo “real”.

Cenários		
		
<p>Bosque florido e tranquilo, com animais e lago, que caracteriza o “mundo real”.</p>	<p>Passagem para Wonderland, que conduz a um recinto com uma porta falante.</p>	<p>Mar com as lágrimas de Alice que é habitado por animais aquáticos dançarinos.</p>
		
<p>Floresta onde Alice se depara com os gêmeos <i>Tweedledee</i> e <i>Tweedledum</i>.</p>	<p>Casa de White Rabbit, onde Alice encontra o coelho.</p>	<p>Bosque de flores que desprezam Alice.</p>
		
<p>Local escuro e misterioso da floresta habitada por Caterpillar.</p>	<p>Caminhos distintos na floresta onde Alice avista Cheshire Cat.</p>	<p>Local do chá, onde Mad Hatter e seus amigos estão a celebrar o desaniversário.</p>



Labirinto no jardim da Queen of Hearts.




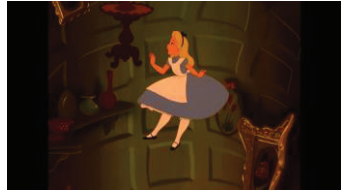


Sala do tribunal em que Alice é julgada.

Quadro 9 – Os cenários de *Alice in Wonderland* (1951)


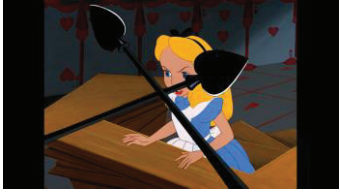

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Alice in Wonderland* (1951)

3.1.1.3 Eventos

Seguem os eventos que ocorrem no filme, ao pontuarmos as ações que as personagens conduzem na narrativa. Para melhor observação e entendimento, as cenas estão dispostas no Quadro 10 com uma imagem da sequência referida e sua descrição.

Ato 1	
	Alice está distraída em cima de uma árvore junto com seu gato de estimação enquanto a sua irmã lê para ela. A menina não presta atenção na narração do livro e imagina como seria viver no seu próprio universo encantado. Alice canta sobre como seriam as coisas no seu mundo imaginário.
	Alice vê um coelho falante, atrasado e a correr. White Rabbit entra em uma oca e, ao segui-lo, Alice cai em um buraco. Alice encontra-se em um misterioso lugar e, enquanto flutua, observa coisas malucas, com formatos diferentes e sem sentido. À medida que cai, se vê em um mundo invertido, de cabeça para baixo.
	A menina observa o coelho fugir. Ao tentar abrir a porta que ele passou, está trancada e não consegue atravessá-la devido ao seu tamanho. O trinco da porta é falante e sugere para ela ingerir o líquido de um vidrinho escrito “ <i>drink me</i> ”, que a faz encolher.
	Quando está com o tamanho adequado para passar pela porta, Alice nota que esqueceu a chave sobre a mesa e precisa comer um bolo para crescer. Alice cresce demais, começa a chorar e inunda o recinto. Ao beber um líquido para encolher, entra em um recipiente e cai no mar de seu próprio choro. Ao torna-se pequena, passa pela fechadura e atravessa para um novo lugar.
Ato 2	
	Alice vê Mr. Dodo a cantar para outros animais, que estão alegres a dançar e escapar das ondas do mar. A garota visualiza o coelho atrasado e vai atrás dele. Enquanto procura por White Rabbit, Alice encontra os gêmeos Tweedledee e Tweedledum.

	<p>Os gêmeos cantam uma música sobre boas-maneiras, são atrapalhados e querem brincar. Quando Alice diz que procura o coelho porque está curiosa, os gêmeos contam a história sobre “a morsa e o carpinteiro”, em que as personagens enganam ostras indefesas apenas para devorá-las, ao explicarem que não é bom ser curioso.</p>
	<p>Os gêmeos continuam a cantar e Alice sai para procurar o coelho e encontra a casa dele. White Rabbit está atrasado, mas quer encontrar suas luvas. A garota encontra bolinhos a dizer “eat me”, come e fica gigante. O coelho pensa que é um monstro e fica com medo de Alice. Dodo aparece e tenta ajudar, vê um lagarto e pede auxílio. Alice come uma cenoura e encolhe.</p>
	<p>Novamente, Alice vai atrás do coelho. Ela encontra um campo florido e se surpreende com flores falantes, que cantarolam uma canção. Mas, a menina é desprezada por não ser uma flor, e é considerada por elas como uma “erva daninha”. Alice, decepcionada, sai desse local.</p>
	<p>A menina encontra Caterpillar a cantarolar “aeiou” e a fumar. Ambos recitam poemas e discutem. A lagarta transforma-se em borboleta e avisa Alice que, ao comer o cogumelo, pode aumentar ou encolher. Ao comê-lo, primeiro ela fica gigante, em seguida, diminui. Depois, consegue voltar ao seu tamanho normal.</p>
	<p>Alice segue pela floresta escura e escuta uma música. As árvores mudam de cor até que encontra Cheshire Cat. A menina quer saber para qual lado da floresta seguir para encontrar o coelho. O gato só a confunde e, após um período, fala sobre a direção do Mad Hatter e March Hare.</p>
	<p>Alice segue em direção ao chapeleiro para não contrariar o gato. Mad Hatter e March Hare são loucos e comemoram o desaniversário. Durante o encontro, o White Rabbit aparece, mas, logo vai embora. Alice sai na direção do coelho, mas resolve voltar para casa. Alice perde-se e encontra animais-objetos intrigantes, depois, deseja as coisas como eram antes de entrar em Wonderland.</p>
	<p>Alice encontra um caminho e está com esperança, mas um cachorro espanador o apaga. Ela afirma que ficará parada para alguém encontrá-la. Enquanto canta, animais-objetos vão vê-la e ouvi-la. A menina chora porque está sozinha e deseja voltar para casa, mas não encontra o caminho de volta.</p>
<p>Ato 3</p>	
	<p>Alice avista Cheshire Cat, que indica o caminho para encontrar Queen of Hearts. A garota depara-se com cartas a pintar as rosas do jardim e o medo se instaura quando a rainha se aproxima com seu exército de cartas. O coelho passa apressado e apresenta Queen of Hearts e King of Hearts.</p>

	<p>A rainha vê Alice e desafia-a a jogar críquete. Os súditos fazem todo o possível para a rainha ganhar, com medo de perderem a cabeça. Cheshire Cat, na sua forma invisível, faz a rainha cair e mostrar a roupa de baixo do vestido. A rainha culpa Alice pelo ocorrido e quer cortar a cabeça da menina.</p>
	<p>O rei consegue agilizar uma defesa no tribunal antes de julgar a sentença. As testemunhas são Mad Hatter e March Hare. O evento ocorre em meio a muita confusão. Alice, novamente, cresce e diminui, e a rainha ordena que seu exército de cartas a ataque.</p>
	<p>Alice foge e, rapidamente, passa pelos lugares que visitou previamente em Wonderland, até chegar na porta de entrada. Ela observa-se no lado de fora, no bosque, a dormir. E, assim, acorda do sonho excêntrico que tivera no seu próprio universo fantástico.</p>

Quadro 10 – Os eventos de *Alice in Wonderland* (1951)




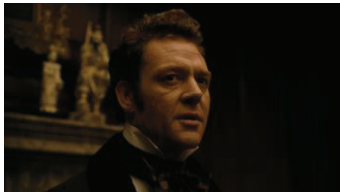








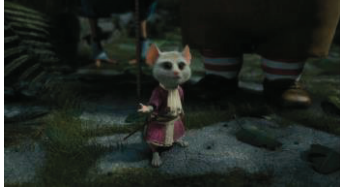

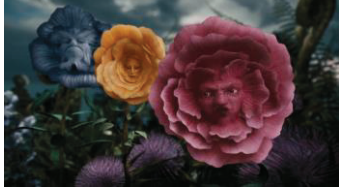
Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Alice in Wonderland* (1951)





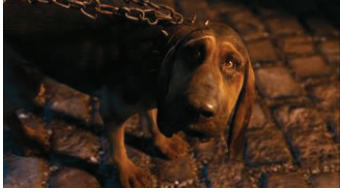
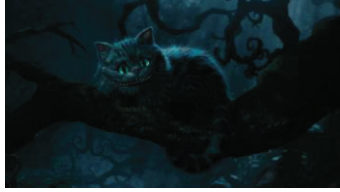
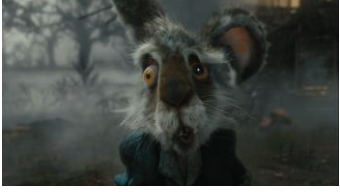


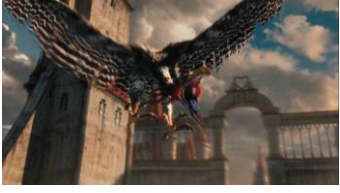
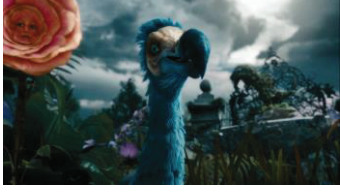
3.1.2 O *live-action*

Alice in Wonderland (2010) é um longa-metragem dirigido por Tim Burton, com produção executiva de Chris Lebenzon e Peter M. Tobbyansen, escrito por Linda Woolverton, ao marcar o início das transposições de filmes clássicos animados da *Disney* em *live-action* que nos concerne a este estudo, lançado cinquenta e nove anos após a animação. Na história, Alice retorna à Wonderland para ajudar seus amigos a salvarem-se das atrocidades de Red Queen, é uma trama sobre amadurecimento e realização de suas próprias escolhas.

3.1.2.1 *Personagens*

As personagens principais do filme *Alice in Wonderland* (2010) são a adolescente Alice, seu amigo Mad Hatter e a vilã Red Queen. As personagens secundárias são o pai e a mãe de Alice – Charles e Helen Kingsleigh –, Tweedledee e Tweedledum, Absolem, Bandersnatch, Stayne, Bayard, White Queen, entre outras. Visualizam-se as personagens no Quadro 11, com uma imagem e sua respectiva descrição.

Personagens Principais		
 <p>Alice Kingsleigh é uma jovem corajosa que almeja seguir seu próprio caminho.</p>	 <p>Mad Hatter é o chapeleiro amigo de Alice que está sempre a enfrentar confusões.</p>	 <p>Red Queen é a vilã que anseia cortar a cabeça de quem a contradiz.</p>
Personagens Secundárias		
 <p>Charles Kingsleigh é o pai de Alice e um empresário bem-sucedido.</p>	 <p>Helen Kingsleigh é a mãe de Alice, que sofre pela ausência do marido.</p>	 <p>Lady Ascot é uma mulher arrogante que deseja que Alice se case com seu filho.</p>
 <p>Lord Ascot, pai de Hamish, é um homem cauteloso que assumiu a empresa de Charles.</p>	 <p>Margaret Kingsleigh é a irmã de Alice, tem hábitos tradicionais e é casada com um homem infiel.</p>	 <p>Lowel é o marido infiel e presunçoso de Margaret.</p>
 <p>Imogene é a tia de Alice que está constantemente sozinha e a delirar.</p>	 <p>Hamish é o pretendente a noivo de Alice, um garoto tedioso.</p>	 <p>White Rabbit é o coelho que desperta a atenção de Alice e está constantemente atrasado.</p>
 <p>Dormouse é a rata que não acredita que a Alice que foi para Wonderland é a “verdadeira”.</p>	 <p>Tweedledee e Tweedledum são os gêmeos atrapalhados que continuamente estão juntos.</p>	 <p>As flores mal-humoradas do jardim de Wonderland que implicam com Alice.</p>

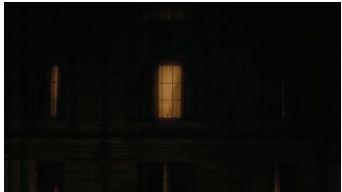

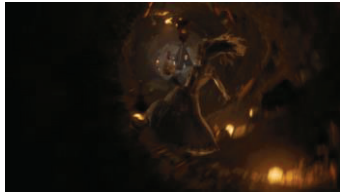



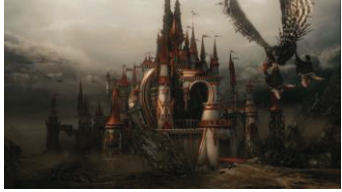
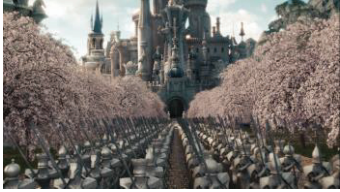

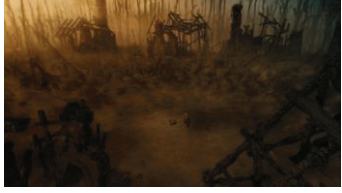


		
<p>Absolem/Cartepillar, muito sábia, é a lagarta conselheira que fuma habitualmente.</p>	<p>Bandersnatch, uma criatura monstruosa, é servo de Red Queen.</p>	<p>White Queen é a irmã de Red Queen, que deseja retomar seu reinado de bondade.</p>
		
<p>Stayne, Knave of Hearts é o principal aliado e servo de Red Queen.</p>	<p>Bayard é o cachorro de White Queen que vive como refém de Red Queen.</p>	<p>Cheshire Cat é o gato que tem habilidade para desaparecer quando quiser.</p>
		
<p>March Hare é a lebre amiga de Mad Hatter que sucessivamente participa da hora do chá.</p>	<p>Jabberwocky é o dragão mortal e principal combatente da Red Queen.</p>	<p>Red Knives são as cartas guerreiras que formam o exército da Red Queen.</p>
		
<p>Jubjub Bird é o pássaro sob o comando da Red Queen.</p>	<p>Dodo Bird é a ave que vive em Wonderland.</p>	

Quadro 11 – As personagens de *Alice in Wonderland* (2010)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Alice in Wonderland* (2010)

3.1.2.2 Cenários

Embora o filme inicie e termine com cenas ambientadas em Londres e nas redondezas do Reino Unido, a maior parte da narrativa se desenvolve em Wonderland, o universo alternativo no qual acontecem coisas “impossíveis” que a personagem Alice se aventura. As imagens que ilustram as cenas estão expostas e acompanhadas de suas descrições no Quadro 12.

Cenários		
		
Casa de Alice em Londres, na qual vemos o escritório de Charles e o quarto de sua filha.	Mansão da família de Hamish, onde ocorre a festa de noivado surpresa.	Passagem para Wonderland , representada por um buraco que conduz a outro recinto.
		
Wonderland é o mundo de fantasia que Alice visita desde criança.	Local no meio da floresta que mora Absolem, cercado pela fumaça produzida por ele.	Floresta escura em que Cheshire Cat vive.
		
Castelo de Red Queen , no Salazen Grum, lugar inóspito que todos vivem com medo da rainha.	Castelo da White Queen , constituído predominantemente pela cor branca.	Ambiente onde ocorre o chá de Mad Hatter, March Hare e Marmouse.
		
Ruínas do que outrora foram do reinado de White Queen e arruinadas por Red Queen.	Casa de Bandersnatch onde a espada Vorpel está escondida.	Local da batalha final , onde o Frabjous Day ocorre.


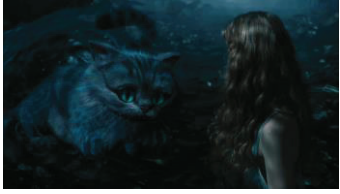

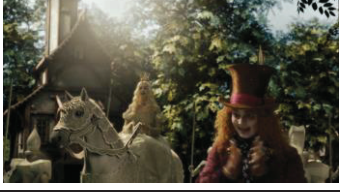
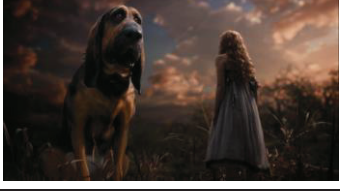

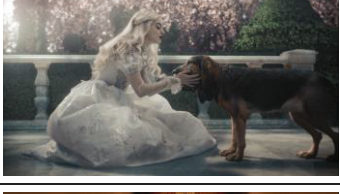
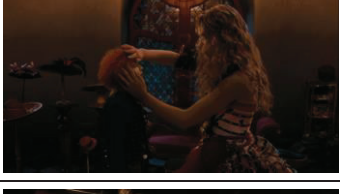
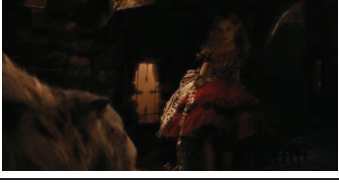
Quadro 12 – Os cenários de *Alice in Wonderland* (2010)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Alice in Wonderland* (2010)

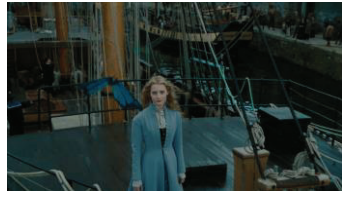
3.1.2.3 Eventos

Os eventos que ocorrem no *live-action* junto às ações que as personagens realizam na história são pontuados no Quadro 13. Ao lado da imagem de um recorte da sequência, sua descrição é apresentada.

Ato 1	
	Charles Kingsleigh está em uma reunião de negócios. Sua postura inovadora e audaciosa é questionada por seus colegas, quando sua filha Alice interrompe a discussão pois está a ter pesadelos. Charles acompanha Alice até o quarto e conversa com a menina, que explica o sonho no qual ela cai em um buraco e vê criaturas estranhas. O pai é carinhoso com a sua filha, fazendo-a sorrir despreocupadamente.
	Treze anos se passaram. A mãe de Alice conversa com sua filha enquanto vão a uma festa. A garota está infeliz por ter que ir e, durante a conversa, descobrimos que o pai de Alice faleceu. Ela conta à mãe que teve um pesadelo, o mesmo que a atormenta desde criança. Alice e sua mãe chegam atrasadas, o que deixa a mãe de Hamish irritada.
	Mesmo à contragosto, Alice deve dançar com Hamish. Meninas gêmeas revelam que Hamish a pedirá em noivado. Alice fica surpresa ao saber sobre o noivado e diz para sua irmã que não sabe se quer casar-se. Lady Ascot aparece para conversar com Alice. Durante o diálogo, a garota se interessa por um coelho, corre atrás dele e, depois, vê seu cunhado a trair sua irmã.
	Os convidados observam o pedido de noivado de Hamish para Alice, enquanto ela está incomodada com a situação. Durante o pedido, a garota avista o coelho, diz a todos que precisa de um momento e corre em direção ao coelho – que só ela avistou.
	Alice cai em um buraco que a leva para um mundo alternativo. As portas do recinto estão trancadas. Ela encontra uma chave que abre uma pequena porta e toma um líquido que a faz encolher, mas esquece a chave sobre a mesa. Alice come um bolo que a faz crescer, consegue pegar a chave sobre a mesa e bebe novamente o líquido que a encolhe.
Ato 2	
	Alice entra em Wonderland, encontra White Rabbit, Dormouse, Tweedledee e Tweedledum, que falam sobre ela ser ou não a “verdadeira” Alice. Eles a levam para ver o veredicto de Absorem, mas a lagarta diz para consultarem o oráculo. Ao explanarem que no Frabjous Day ela matará o Jabberwocky, Alice hesita ao dizer que não é a garota certa. Absorem está com dúvidas.
	Bandersnatch aparece inesperadamente com as cartas do exército de Red Queen para atacá-los. Todos ficam desesperados e fogem. Alice decide enfrentá-lo pois acredita que tudo não passa de um sonho, mas Dormouse percebe o perigo e a defende ao arrancar um olho do monstro.
	Stayne aparece e encontra o oráculo no chão. Alice consegue fugir com Tweedledee e Tweedledum, mas os gêmeos são raptados por uma ave subordinada da Red Queen. No castelo, a rainha má amedronta seus súditos ao perguntar quem roubou a sua torta e manda cortar a cabeça do sapo que a comeu.

	<p>Stayne apresenta o oráculo para Red Queen e mostra o Frabjous Day. Ela reconhece Alice como a futura responsável por matar o seu dragão e ordena que a encontrem para matá-la antes que o oráculo acerte o futuro previsto. O cão Bayard deve contribuir na busca para libertar-se juntamente com sua família.</p>
	<p>Alice está perdida quando encontra Cheshire Cat, que oferece ajuda com o machucado que Bandersnatch fez em seu braço. Ela diz que não precisa, pois logo acordará do seu sonho. O gato fica admirado quando a garota afirma que se chama Alice e ele a conduz até o Mad Hatter e March Hare.</p>
	<p>Mad Hatter fica surpreso ao ver Alice. Ele, Dormouse, March Hare e Cheshire Cat estão a conversar sobre o Frabjous Day e o desejo de ver a White Queen retomar o poder, enquanto a garota está deslocada na conversa. Stayne chega a procurar por Alice e eles a escondem. O cão farejador vai em outra direção para poupá-la.</p>
	<p>Mad Hatter carrega Alice no seu chapéu até que a garota diz que não irá matar ninguém. O enlouquecido chapeleiro conta sobre as atrocidades que a Red Queen fez, quando ele era chapeleiro de White Queen. Ele escuta os Red Knives se aproximarem e arremessa Alice para longe para protegê-la, enquanto ele próprio é aprisionado.</p>
	<p>Bayard encontra Alice e eles conversam sobre o Frabjous Day. Alice não parece preocupada com isso, mas ordena que o cachorro a leve até o castelo da Red Queen para resgatarem o Mad Hatter. Ela está cansada de receber ordens e quer seguir seus próprios desejos.</p>
	<p>Alice chega no castelo e encontra Red Queen. Para enfrentá-la, a garota come um bolo para crescer. A rainha não a reconhece e aceita que ela fique no reino. Red Queen, sentada em seu trono ao lado de Alice, recebe Stayne que fica intrigado com a presença da garota. Os Red Knives aparecem com o Mad Hatter aprisionado, e o chapeleiro vê uma oportunidade de enganar a rainha.</p>
	<p>Bayard chega ao castelo da White Queen e avisa que Alice retornou à Wonderland. Enquanto isto, Red Queen conversa com Stayne sobre sua irmã. A rainha má questiona por que todos amam sua irmã e detestam ela. Enquanto conversam, White Rabbit entra no recinto e, escondido, pega o oráculo.</p>
	<p>Alice devolve ao Mad Hatter seu chapéu e conversa com ele, que está a enlouquecer por costurar para a desprezível Red Queen. A garota o consola da mesma forma que seu pai havia feito com ela quando criança. O chapeleiro diz para Alice pegar a espada Vorpel – capaz de matar Jabberwocky – e levá-la para a White Queen.</p>
	<p>Alice devolve o olho de Bandersnatch, conquista sua empatia e pega a espada Vorpel. No recinto da rainha má, Red Queen prova chapéus e fica furiosa quando uma serva fala que Stayne se insinuou para Alice. Red Queen ordena que cortem sua cabeça. Alice está a mostrar a espada Vorpel para o chapeleiro e Dormouse quando Stayne entra para atacá-la.</p>

	<p>Alice foge com a ajuda de Bandersnatch. A garota chega ao castelo da White Queen e entrega a espada. A rainha faz uma poção para que Alice retorne ao tamanho normal e explica à jovem que quando o Jabberwocky morrer, o povo se voltará contra a Red Queen. White Queen diz que tem alguém no castelo que gostaria de ver Alice, e a leva para conversar com Absolem.</p>
	<p>Cheshire Cat conversa com Mad Hatter, que foi aprisionado por trair a confiança de Red Queen. Todos esperam pelo momento em que Mad Hatter será degolado, mas Mad Hatter é salvo pelo gato, que assume o seu lugar e voa no momento da decapitação. O chapeleiro aparece atrás do trono da rainha e desmascara quem usava próteses para parecerem maiores.</p>
	<p>A rainha malvada liberta Jubjub Bird para combater seus inimigos, além de solicitar ao Stayne que prepare o Jabberwocky para atacar sua irmã. Mad Hatter resgata Mormouse e ajuda os Tweedles a fugirem juntos até o castelo de White Queen. No castelo da White Queen, todos estão reunidos para decidir quem será o(a) paladino(a) que irá enfrentar o Jabberwocky.</p>
Ato 3	
	<p>Alice está desconcertada, pois não deseja enfrentar o Jabberwocky. Ela conversa com Absolem e relembra de quando esteve em Wonderland quando criança, e é evidenciado que sua experiência é real. Os dois exércitos – da Red Queen e da White Queen – preparam-se para o Frabjous Day. Eles se encontram em um enorme tabuleiro e o White Rabbit oficializa a batalha.</p>
	<p>A luta entre Alice e Jabberwocky se inicia. Quando Mad Hatter interfere ao apunhalar a cauda do dragão, Red Queen ordena que corte sua cabeça. Os demais personagens iniciam um combate enquanto Alice consegue levar o dragão até uma torre para apunhalá-lo, ao matar a criatura e cumprir o previsto no oráculo.</p>
	<p>Red Queen, ao ver o Jabberwocky morto, ordena que cortem a cabeça de Alice. Mas as cartas do exército da rainha se recusam. Cheshire Cat, na sua forma invisível, pega a coroa da rainha má para entregá-la à White Queen. Red Queen é banida de Wonderland juntamente com Stayne.</p>
	<p>Alice recebe da White Queen o sangue de Jabberwocky e resolve voltar para casa. Ela se despede de Mad Hatter ao dizer que há questões não resolvidas e coisas que ela deve fazer no mundo “real”, mas que voltará assim que puder para reencontrá-lo.</p>
	<p>Na festa de noivado, os convidados esperam pela resposta ao pedido de casamento. Alice nega, ao dizer que Hamish não é o homem certo. Ela dá um recado para sua irmã, cunhado, tia, Lady Ascott, sua mãe, para as gêmeas e, finalmente, deseja tratar de negócios com Lord Ascott.</p>



Alice sugere expandir os negócios que foram de seu pai e agora estão sob o comando de Lord Ascott. Ela almeja ir para a China e, então, parte em uma nova aventura, agora como aprendiz na empresa fundada pelo seu pai.

Quadro 13 – Os eventos de *Alice in Wonderland* (2010)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Alice in Wonderland* (2010)

3.1.3 As disparidades entre animação e *live-action*

A narrativa apresentada em ambos os filmes *Alice in Wonderland* (1951) e *Alice in Wonderland* (2010) é episódica, em que a personagem principal adentra em um universo alternativo, com seres fantásticos e ocorrências excêntricas, ao causar estranhamento em Alice quando cai no buraco que conduz à Wonderland.

A primeira mudança é a alteração do gênero musical para fantasia, pois na animação cada um dos eventos do filme é cantado enquanto o *live-action* não desenvolve essa característica.

A animação apresenta ligeiramente Alice no mundo “real” e, logo em seguida, entra para Wonderland na qual a ficção se desenvolve. No entanto, há uma longa introdução no *live-action* ao apontar quem são os familiares da garota, além de acrescentarem um possível noivo. Posto isso, outra alteração relevante é a idade da protagonista, enquanto a Alice da animação é uma criança, no *live-action* é uma adolescente prestes a casar-se, embora esteja indecisa se irá aceitar tal circunstância.

O primeiro ato de *Alice in Wonderland* (2010), mais precisamente os doze minutos iniciais do longa-metragem, servem para desenvolver a personagem no cotidiano mundano na Inglaterra, entender suas motivações, características psicológicas e laços familiares – conhecemos pai, mãe e irmã.

A grande mudança reside no retorno de Alice para Wonderland no *live-action*. Os seres do universo alternativo estão em busca de Alice para que ela cumpra o previsto no oráculo e mate Jabberwocky com o intuito de White Queen retomar o reinado. Ou seja, a personagem visitou esse universo previamente – na animação – e agora regressa para ajudar seus amigos. Muitas personagens são as mesmas, pois é um reencontro, no entanto, algumas são excluídas da narrativa, ao pontuarmos Walrus e Carpenter, como também os objetos-animais que a protagonista encontrou na floresta.

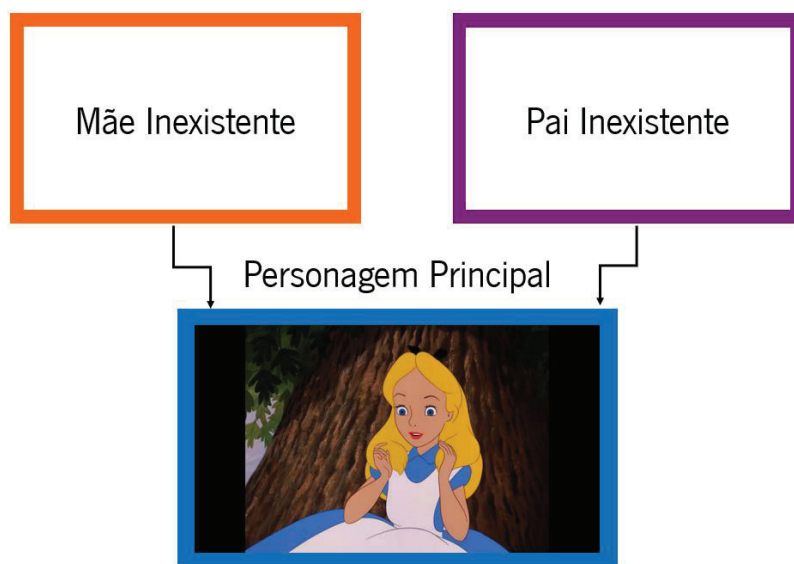
Além das clássicas personagens da animação, como Mad Hatter, Cheshire Cat, Caterpillar, March Hare, visualizamos o acréscimo de muitas personagens em Wonderland, como White Queen, Jabberwocky, Stayne e Bayard. Ademais, a família de Alice também é representada integralmente, visto que na animação apenas a irmã aparece rapidamente.

Consecutivamente, como o retorno de Alice no filme em *live-action* é diferente do período temporal da animação, os eventos narrados se alteram, embora os locais visitados permaneçam – em sua maioria – os mesmos.

Outra mudança importante é que, enquanto a animação refere-se à ida de Alice para Wonderland como apenas um sonho, o *live-action* torna a visita realidade, em que as criaturas fantásticas que lá habitam necessitam da coragem de Alice para sobreviverem.

3.1.4 A configuração familiar da protagonista

A animação *Alice in Wonderland* (1951) não apresenta a mãe e o pai de Alice na história. Apenas na primeira e última cena do filme notamos a presença de uma garota a ler um livro para a protagonista, identificada como sua irmã. No entanto, não temos informações suficientes para categorizar a estrutura e função familiar da personagem principal, pois não são parte integrante do enredo (Fluxograma 1).



Fluxograma 1 – Família de Alice na animação
Fonte: elaborado pela autora

No *live-action*, Alice tem uma família *tradicional*, com pai e mãe. Mas, o pai morre ao tornar a família *monoparental*. Enquanto o pai está vivo, a função familiar é caracterizada com apoio da família existente, o clima de relacionamento familiar quente e a relação com a protagonista positivo. Após a sua morte, pontuamos o apoio da família, clima de relacionamento familiar e relação com a protagonista como mistos, pois a relação de carinho mais evidente era na conexão entre pai e filha. A mãe, embora solidária com a filha, também sofre com a ausência do marido (Fluxograma 2).



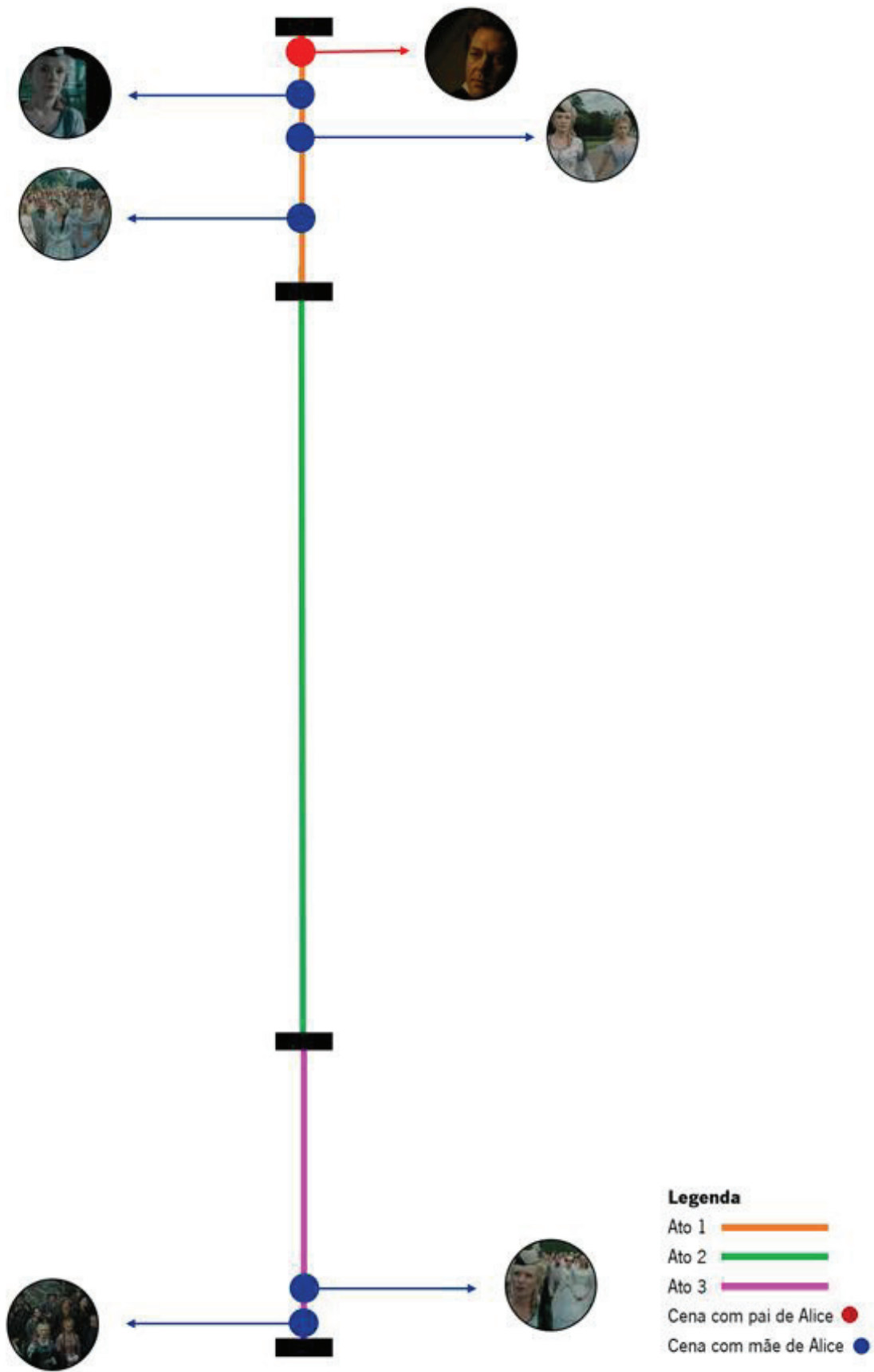
Fluxograma 2 – Família de Alice no *live-action*
 Fonte: elaborado pela autora

3.2 Segunda etapa: poética narrativa

Segue a análise das três dimensões filmicas propostas por Bordwell (2008) conduzida no filme em *live-action*. O foco estabelecido é apresentado nas cenas que contemplam a relação familiar com o pai e a mãe da protagonista Alice.

3.2.1 Estrutura do Enredo

A estrutura do enredo foi construída para facilitar a localização das cenas em que o pai e a mãe de Alice aparecem no filme. No Fluxograma 3 os atos estão esquematizados numa estrutura e as cenas são pontuadas.



Fluxograma 3 – Estrutura do enredo e a família em *Alice in Wonderland* (2010)
 Fonte: elaborado pela autora

Totalizam seis cenas nas quais as personagens familiares aparecem, quatro são no primeiro ato e as últimas duas no terceiro ato. Cabe esclarecer que apenas a primeira cena contempla a aparição do pai de Alice.

3.2.2 Narração

A partir da metodologia proposta, as duas cenas que consideramos mais pertinentes para analisarmos são ambas do primeiro ato: (1) a primeira cena do filme, que mostra relação entre Alice e seu pai na infância; e (2) a cena subsequente, que apresenta Alice e sua mãe a dialogarem treze anos após a cena anterior.

(1) A primeira cena do longa-metragem inicia com uma câmera alta a sobrevoar por Londres durante a noite – a cidade é identificada pelo Big Ben – até chegar a uma casa em que, pela janela, vemos a silhueta de uma personagem impaciente a andar de um lado para o outro, identificada como Charles. Dentro do recinto iluminado por lamparinas e uma lareira acesa, alguns homens estão reunidos a trabalho e consideram as ideias inovadoras de Charles ousadas demais para serem executadas, embora toda a atenção do diálogo estivesse voltada a ele (Figura 19).



Figura 19 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)

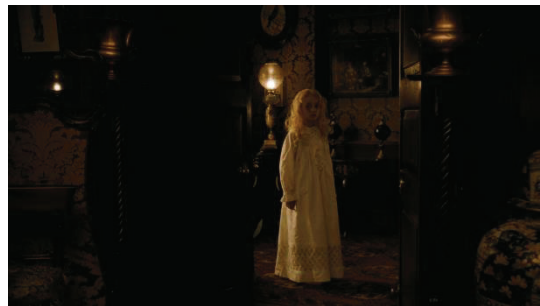


Figura 20 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)

Quando, de repente, os homens são surpreendidos por uma menina – Alice – assustada a observá-los. Inicialmente, vemos Alice distante dos homens em reunião, em um enquadramento que enaltece seu pequeno tamanho, além de estar do lado de fora do escritório – vista entre uma porta aberta (Figura 20). No enquadramento seguinte, Alice os observa por meio de uma câmera subjetiva e, por mais que se sinta intimidada no primeiro momento, Charles lhe atribui toda atenção.

Charles é o pai de Alice e pergunta se o que está a perturbá-la é o pesadelo que sempre a acompanha. Sem hesitar, informa aos colegas que não vai demorar e se retira para acompanhar sua filha, ao caminhar em direção da menina e estender a mão com o intuito de ampará-la (Figura 21).

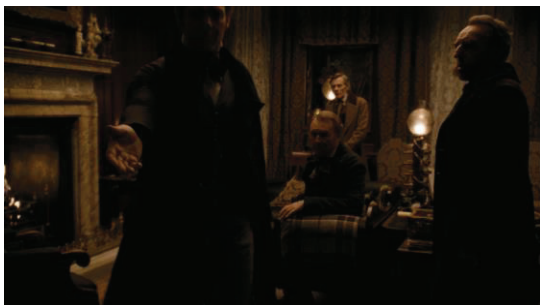


Figura 21 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)



Figura 22 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)

Em seguida, pai e filha conversam, pois a menina está assustada com o sonho que se repete constantemente – no qual cai em um buraco escuro e, depois, vê criaturas estranhas – enquanto o pai a encoraja (Figura 22).

Os enquadramentos alteram-se em primeiro plano a posicionar Alice deitada em sua cama (Figura 23) e, em seguida, Charles a conversar com ela. Também há o uso de plano conjunto, ao inserir pai e filha juntos ao interagirem de modo afetuoso (Figura 24). Ao mesmo tempo em que Alice questiona se está maluca, o pai afirma que todas as melhores pessoas são, portanto, ela não precisa se preocupar.



Figura 23 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)



Figura 24 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)

Observamos uma relação paternal de amizade e dedicação, e o diálogo entre eles termina com sorrisos e o aconselhamento de que Alice sempre pode acordar do sono quando quiser, basta beliscar a si mesma. O uso de cores quentes, com tons amarelados, remete ao aconchego e aproximação entre as personagens.

(2) A segunda cena que analisamos ocorre, no filme, em seguida à analisada previamente, ao indicarmos sua subsequência na estrutura do enredo. Vemos uma carruagem a correr com cavalos em velocidade, ao indicar na tela, por meio de um *lettering*, que treze anos se passaram. O *shot* seguinte é de Alice dentro do veículo, com feições tristes.

Há um notável contraste entre a cena amarelada anterior (1), que transmite calor humano com os tons quentes em contrapartida à coloração azulada desta cena, mais fria.

Logo no primeiro enquadramento em Alice, a composição em primeiro plano coloca a personagem em um fundo preto e sem vitalidade, e remete ao vazio e à melancolia que a sua vida se encontra. Ao lado direito da tela, para onde a garota olha, um pequeno feixe da janela representa o mundo além da sua solidão (Figura 25).



Figura 25 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)



Figura 26 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)

Uma senhora acaricia o rosto de Alice e descobrimos que é a sua mãe. A garota, com semblante triste e emburrado, é apática à tentativa de aproximação maternal. Claramente, ela não gostaria de ir para o local que estão a caminho e Helen discute porque sua filha está com o traje inadequado para a ocasião.

No plano conjunto em que as personagens estão enquadradas (Figura 26), o fundo que contorna a silhueta da mãe é contemplado pelo lado de fora da carruagem, luminoso e contrastante ao fundo preto que permeia Alice. Quando Alice faz uma brincadeira sobre sua própria roupa, a mãe não gosta e a garota afirma que seu pai teria sorrido. Neste momento, vemos a face de Helen mudar, ao afastar-se e abaixar a cabeça. Assim, percebermos o quanto ambas sentem saudades de Charles.

As personagens ficam posicionadas em frente a um fundo escuro, ao representar o vazio que a ausência de Charles traz para suas vidas. No entanto, a janela permanece ao fundo e se localiza mais próxima da mãe do que da filha, em que Alice está com rosto visivelmente abatido e distante devido à falta do pai (Figura 27).



Figura 27 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)



Figura 28 – *Still-frame* de *Alice in Wonderland*
Fonte: Lebenzon & Tobyansen (2010)

É implícito que o pai faleceu na lacuna da história, mas a ênfase deixada na primeira sequência do filme é suficiente para compreendermos que a relação entre Alice e o pai era mais forte e significativa do que a conexão com a mãe.

Alice pede desculpas por ter comparado Helen com Charles e fica subentendido que o pai era mais amoroso. Quando a câmera retorna para a mãe (Figura 28), a personagem está iluminada novamente, vemos a janela, uma luz natural ao fundo. Por outro lado, Alice está posicionada do lado escuro – embora a janela tenha retornado ao canto direito – a mãe apresenta-se conformada com a situação.

Alice afirma que dormiu mal por causa do sonho que constantemente a atormenta, a mãe não consegue tranquilizá-la, mas entrega seu colar como ato de amor e observamos uma leve aproximação entre as personagens, o que sugere que mesmo de formas diferentes, também há afeto entre as duas.

3.2.3 Universo Narrativo

Apresentamos asserções acerca das personagens que contemplam as cenas analisadas junto ao foco familiar desta pesquisa. Propusemos abordar (1) a personagem principal, Alice; (2) o pai de Alice, Charles Kingsleigh; e (3) a mãe de Alice, Helen Kingsleigh.

(1) Alice é a protagonista da narrativa, uma adolescente visivelmente triste e deslocada no lugar em que vive, despreza as convenções cotidianas, tampouco quer casar-se por conveniência ou se vestir como instituiu-se socialmente. Embora siga algumas imposições como, por exemplo, dançar com Hamish, a personagem se distrai facilmente e desloca-se para um mundo de imaginação.

Alice, desde criança, sonha com um mundo alternativo e fantasioso habitado por seres estranhos e acorda assustada quando isto acontece. Quando pequena, tem o conforto do pai para encarar o pesadelo, mas, após crescer, precisa enfrentar seus receios sozinha.

Por pressão da família, Alice deve constituir matrimônio com o aristocrata Hamish, mas durante o seu pedido de casamento, ela intervém para seguir um coelho e se direciona para um caminho que conduz à Wonderland.

Durante a maior parte do filme, Alice segue ordens, tanto para fazer as coisas da forma como sua família e conhecidos esperam, até quando está em Wonderland. No mundo paralelo composto pela fantasia, a garota segue imposições dos seres fantasiosos, ingere alimentos e bebidas que a fazem encolher e crescer mais do que o normal apenas para enfrentar algum empecilho da história.

Quando adentra ao universo fantasioso, é notável a evolução no seu caráter e desenvolvimento da personagem. Inicialmente retraída, Alice segue sua jornada sem conhecer seu objetivo e aceita que digam o que deve ou não fazer, ao gerar uma constante confusão em sua mente. Ela mesma duvida ser a “Alice” que as demais personagens procuram e que está a visitar o lugar que conheceu quando criança, ao não aceitar que precisa matar o dragão Jabberwocky.

Após um determinado período, a protagonista se cansa de receber ordens e age conforme seu próprio interesse, ao desafiar a Red Queen para salvar o Mad Hatter. Alice enfrenta seus medos e cumpre o premeditado no oráculo, elimina o Jabberwocky e, assim, permite que a bondosa White Queen retome o poder.

Ao término do filme, Alice se mostra ciente de seus atos e almeja seguir os passos do pai ao enfatizar o lado profissional – em detrimento ao lado amoroso imposto previamente – diante do que seus desejos a conduzem realmente.

(2) Charles Kingsleigh, pai de Alice, é uma personagem secundária vista apenas na primeira cena do filme. Apesar de sua pequena aparição, seu papel é importante para Alice e sua presença é remetida em outros momentos do filme.

Pontuamos aqui três dessas ocasiões: na primeira, Alice fala para sua mãe que o pai iria rir de uma situação na qual a mãe agiu de forma ríspida e apática; há outra situação em que Alice está em Wonderland e conforta Mad Hatter da mesma forma que Charles fazia quando ela era criança; por fim, Alice segue os passos do pai nos negócios da família.

Dito isso, fica evidente que a personalidade aventureira e destemida de Alice foi herdada de seu pai. Além disso, Charles é um pai presente e, quando sua filha aparece amedrontada devido a um pesadelo, retira-se no meio de uma reunião para dar atenção à menina. Quando está a sós com Alice, consegue brincar com a situação para arrancar-lhe o riso em um momento de aflição.

Charles afirma que acredita no impossível quando está em reunião de trabalho, da mesma forma que na conversa com sua filha essa postura torna-se verossímil.

(3) Helen Kingsleigh, a mãe de Alice, é uma mulher ríspida que, notavelmente, segue à risca os costumes sociais impostos embora não se sinta confortável em fazê-lo. Sua postura materna não é tão amorosa, especialmente no que concerne à conexão entre ela e a filha contraposta com a relação afetiva paterna.

No entanto, sua aspereza ocorre devido a sua fragilidade após ter ficado viúva, pois gostaria de ter a companhia de Charles para tomar as decisões importantes da família. Helen aceita que Alice se case com Hamish mesmo a saber que a filha não está entusiasmada com o matrimônio, mas considera apropriado devido à época em que vivem.

Em suma, é uma personagem que sente pela ausência do marido da mesma forma que sua filha, mas sua rispidez corresponde com as situações difíceis da vida. Diante de seu figurino, aponta-se o pertencimento à alta sociedade do Reino Unido.

4. *SLEEPING BEAUTY* *MALEFICENT*

Este capítulo é destinado para as análises dos filmes *Sleeping beauty* (1959) e *Maleficent* (2014). Apresentamos as informações que competem à investigação a partir das etapas explanadas na metodologia, ao iniciar com a descrição do que ocorre na animação e no *live-action* na primeira etapa por meio dos *personagens*, *cenários* e *eventos*. Em seguida, pontuamos as diferenças essenciais entre os filmes e indicamos a *estrutura* e *função familiar* da personagem principal. Na segunda etapa, focamos no *live-action* ao apresentarmos a poética narrativa relativa às cenas com o pai e a guardiã da protagonista, ao descrever a *estrutura do enredo*, *universo narrativo* e *narração*.

4.1 Primeira etapa: a história

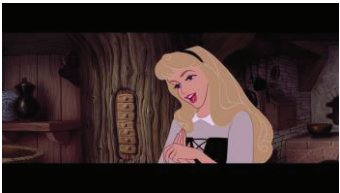
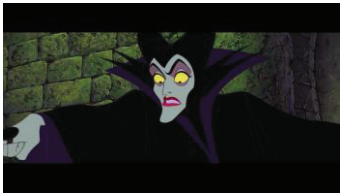


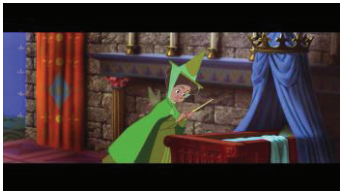





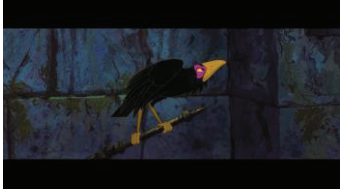
A primeira etapa da análise é realizada com a finalidade de descobrir contradições entre as narrativas que compõem os filmes em questão. Diante disso, pontuamos os elementos que caracterizam a história do filme, a seguir pelos *personagens*, *cenários* e *eventos*.

4.1.1 A animação

O filme *Sleeping beauty* foi lançado em 1959, dirigido por Clyde Geronimi e produzido por Walt Disney. É inspirado no conto de fadas *La belle au bois dormant* de Charles Perrault, de 1697, apresentado no livro *Histoires ou contes du temps passé*. Na história, Aurora é amaldiçoada por uma fada maligna e, devido a isso, foi afastada de seus pais com o intuito de se proteger ao ser criada por fadas-madrinhas.

4.1.1.1 Personagens

As personagens principais da animação são a donzela Aurora, a vilã Maleficent e o príncipe Phillip. As personagens secundárias são o rei Stefan, o rei Hubert, as fadas bondosas Flora, Fauna e Merryweather, entre outras. Visualizamos as personagens por meio do Quadro 14, ao compor uma breve explicação de quem são juntamente com suas respectivas imagens.

Personagens Principais		
 <p>Aurora é a princesa amaldiçoada por Maleficent ao nascer.</p>	 <p>Maleficent, a vilã, é uma feiticeira má que desconhece o amor e amaldiçoa Aurora.</p>	 <p>O Príncipe Phillip se apaixona por Aurora sem saber que ela é a princesa.</p>
Personagens Secundárias		
 <p>A fada Flora concede à Aurora o dom da beleza.</p>	 <p>A fada Fauna presenteia Aurora com o dom da canção.</p>	 <p>A fada Merryweather possibilita desfazer o feitiço de Maleficent com um beijo.</p>
 <p>O Rei Stefan é o pai da princesa Aurora.</p>	 <p>O Rei Hubert é o pai do príncipe Phillip.</p>	 <p>A Rainha Leah é a mãe da princesa Aurora.</p>
 <p>Os Súditos de Maleficent são criaturas esquisitas e más.</p>	 <p>Corvo é o ajudante de Maleficent.</p>	

Quadro 14 – As personagens de *Sleeping beauty* (1959)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Sleeping beauty* (1959)

4.1.1.2 Cenários

Os cenários que aparecem no filme são o castelo da família real, a montanha proibida de Maleficent, a cabana que Aurora mora com as fadas e a floresta. Tais ambientações são no século XIV – constatadas pela própria afirmação das personagens em *Sleeping beauty* – e estão expostos no Quadro 15.

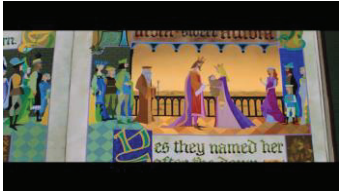
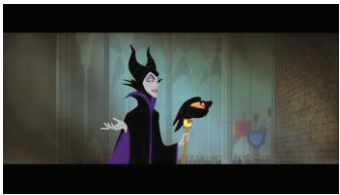
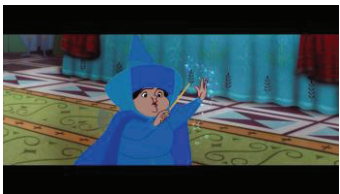
Cenários		
		
Castelo do reino da família de Aurora.	Montanha proibida de Maleficent.	Cabana no meio da floresta na qual as fadas criaram Aurora.
		
Floresta que Aurora conversa com os animais e conhece o príncipe Phillip.		

Quadro 15 – Os cenários de *Sleeping beauty* (1959)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Sleeping beauty* (1959)

4.1.1.3 Eventos

Apresentamos os eventos que ocorrem no filme *Sleeping beauty* (1959), ao pontuar as ações que as personagens conduzem na narrativa no Quadro 16. Para melhor visualização, a primeira coluna apresenta uma imagem da sequência filmica e, ao lado, a descrição do que ocorre é relatada.

Ato 1	
	Em um reino distante, rei e rainha têm uma filha. Para comemorar, preparam uma festa para que os habitantes possam homenageá-la. O rei Stefan promete a mão da princesa ao príncipe Phillip. Fadas presenteiam Aurora com o dom da beleza e a habilidade de cantar, mas uma ventania se instaura no local e Maleficent aparece.
	Maleficent está indignada porque não foi convidada. De forma irônica, atribui um presente à Aurora para provar que não está ofendida. A feiticeira amaldiçoa o bebê real ao dizer que antes do pôr-do-sol do seu 16º aniversário, a princesa picará o dedo numa agulha de roca de fiar e morrerá.
	Merryweather afirma que Aurora não morrerá, mas cairá em um sono profundo e poderá acordar com um beijo de amor. As fadas propõem criar Aurora em uma cabana na floresta para mantê-la longe de Maleficent. Com o consentimento do rei e da rainha, as fadas se transformam em camponesas e se comprometem em cuidar do bebê até o seu aniversário de 16 anos.

	<p>Os anos passam e a profecia de Maleficent ainda não se realizou. Ela está furiosa com seus súditos e ordena que o corvo vá procurar a princesa. As fadas planejam uma festa surpresa para o aniversário de Aurora e encontram uma desculpa para que a garota vá passear na floresta, desde que não converse com estranhos.</p>
Ato 2	
	<p>Aurora canta e conversa com os animais. O príncipe Phillip cavalga pela região, escuta a canção e, curioso, vai atrás dela. Aurora desabafa com os animais ao dizer que se sente sozinha, mas sonhou com alguém. O príncipe encontra Aurora e começam a dançar e a cantar, ao apaixonarem-se. Eles combinam de se encontrar na mesma noite.</p>
	<p>Na cabana, as fadas usam suas varinhas mágicas e o brilho causado faz com que o corvo descubra o paradeiro de Aurora. A princesa adora a surpresa das fadas e conta que conheceu alguém. As fadas a repreendem e dizem que está prometida para casar com um príncipe, pois é uma princesa e deve retornar ao castelo. Aurora fica arrasada com a notícia e, enquanto isso, o corvo escuta a conversa.</p>
	<p>O rei Stefan está ansioso pela chegada de Aurora. Ele e o rei Hubert comemoram que, por meio do matrimônio dos filhos, irão unificar seus reinos. Phillip chega ao castelo e avisa ao seu pai que se casará com a garota de seus sonhos que conheceu na floresta. O príncipe não sabe que ela é a própria princesa Aurora. O rei fica desapontado.</p>
	<p>As fadas conduzem Aurora escondida para o castelo e a levam para um quarto. A princesa continua inconsolável por não poder namorar com o rapaz que conheceu na floresta. Aurora, sob o feitiço de Maleficent, é guiada até uma agulha de roca de fiar e espeta seu dedo ao cair em um sono profundo.</p>
	<p>As fadas percebem que Aurora sumiu e tentam encontrá-la a tempo de evitar o feitiço de Maleficent. Mas, a princesa está desacordada quando a encontram. Elas resolvem enfeitiçar todos que estão no castelo e fazê-los dormir até que consigam encontrar uma forma de acordar a princesa.</p>
Ato 3	
	<p>Quando está a enfeitiçar o rei Hubert, Flora escuta-o a resmungar que o príncipe se apaixonou por uma camponesa e, ao questioná-lo, compreende que a tal garota é Aurora. As fadas vão em busca do príncipe. Maleficent elabora uma armadilha para prender Phillip. As fadas chegam na cabana e encontram o chapéu dele, ao compreenderem que a feiticeira o levou para a Montanha Proibida.</p>
	<p>Para provocar Phillip, Maleficent diz que a princesa Aurora é a camponesa pela qual se apaixonou e afirma que está na torre do castelo desacordada, ao enfatizar que um beijo pode acordá-la. As fadas libertam o príncipe da prisão. Com a ajuda da mágica das fadas, eles escapam e retornam ao castelo. Maleficent faz nascer um muro de espinhos que impedem Phillip de atravessá-lo.</p>



A feiticeira transforma-se em um dragão e ameaça a vida do príncipe, mas ele consegue derrotá-la. Com um beijo de amor, Phillip desperta Aurora do feitiço. Todos do reino acordam e comemoram a chegada do príncipe e da princesa para a festa de recepção de ambos.

Quadro 16 – Os eventos de *Sleeping beauty* (1959)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Sleeping beauty* (1959)



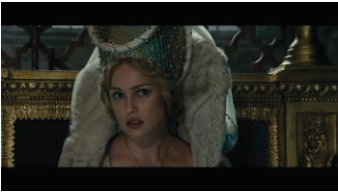
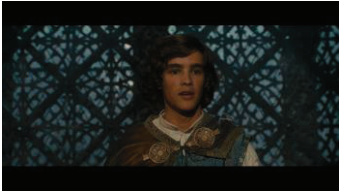
4.1.2 O *live-action*

Após cinquenta e cinco anos do lançamento da animação, surge *Maleficent* (2014) com a proposta de desconstruir a história prévia e narrar o longa-metragem sob o viés da vilã da animação, agora protagonista do *live-action*. O filme foi dirigido por Robert Stromberg, produzido por Sarah Bradshaw, Don Hahn, Angelina Jolie, entre outros, e o roteiro foi escrito por Linda Woolverton.

4.1.2.1 Personagens

As personagens principais que se encontram no filme *Maleficent* (2014) são a fada Maleficent que se transforma em uma feiticeira má, a garota Aurora e o pai dela, Stefan. As personagens secundárias são as fadas Knotgrass, Thistlewit e Flittle, o rei Henry, o corvo-humano Diaval, a princesa Leila e príncipe Phillip. No Quadro 17 observam-se as descrições de cada uma das personagens mencionadas juntamente com sua imagem correlacionada.

Personagens Principais		
<p>Maleficent é uma fada que após ter suas asas cortadas deseja vingança.</p>	<p>Aurora é uma jovem que foi escondida na floresta pelo pai para afastá-la de Maleficent.</p>	<p>Stefan, pai de Aurora, traiu Maleficent para ocupar o trono do reino de humanos.</p>
Personagens Secundárias		
<p>Knotgrass é a fada que está à frente das decisões de Thistlewit e Flittle.</p>	<p>Thistlewit é uma fada ingênua que mora na cabana com as outras fadas e Aurora.</p>	<p>Flittle é uma fada atrapalhada que tenta cuidar de Aurora.</p>

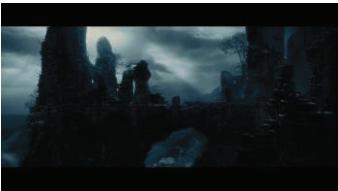
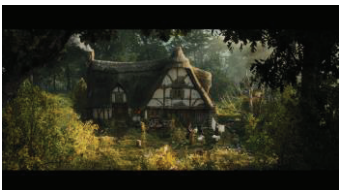
		
<p>Rei Henry é o governante do reino dos humanos que quer atacar os Moors.</p>	<p>O corvo Diaval se transforma em humano e outros animais sob o comando de Maleficent.</p>	<p>Princesa Leila é a mãe de Aurora e esposa de Stefan.</p>
		
<p>Príncipe Phillip é o príncipe que se apaixona por Aurora.</p>		

Quadro 17 – As personagens de *Maleficent* (2014)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Maleficent* (2014)

4.1.2.2 Cenários

Como na animação, supõe-se que a história ocorra em cenários do século XIV, ao destacarmos o reino dos humanos e o reino dos Moors, o aposento de Maleficent, a cabana na floresta e o castelo dos reis Henry e Stefan. As imagens e suas descrições estão expostas no Quadro 18.

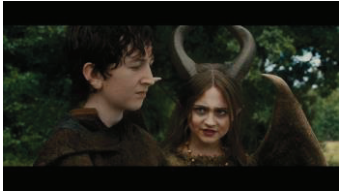
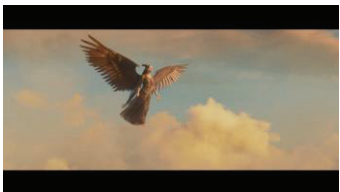
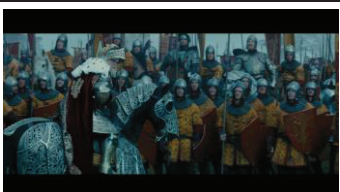
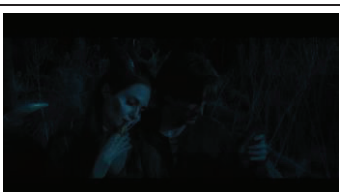
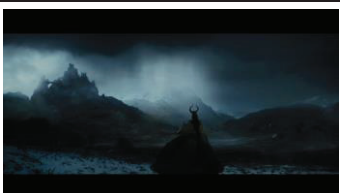
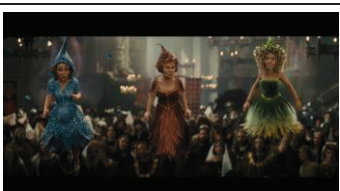
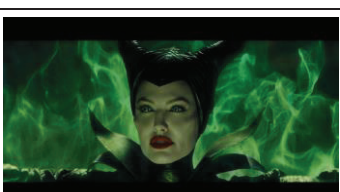
Cenários		
		
<p>O Reino dos humanos é localizado ao lado do reino dos Moors e repleto de florestas.</p>	<p>O Reino dos Moors é um lugar de belezas naturais e criaturas fantásticas.</p>	<p>O Aposento sombrio de Maleficent, habitado após ter as suas asas cortadas.</p>
		
<p>A cabana na floresta na qual Aurora mora com as fadas.</p>	<p>O castelo do reino humano governado por reis gananciosos, Henry e Stefan.</p>	

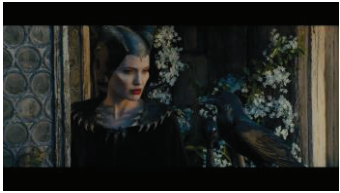
Quadro 18 – Os cenários de *Maleficent* (2014)

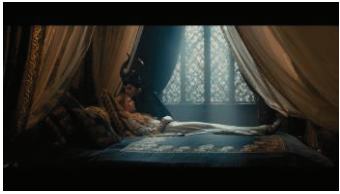


Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Maleficent* (2014)

4.1.2.3 Eventos

Exibimos os eventos que ocorrem no *live-action Maleficent* (2014), ao pontuar as ações que as personagens realizam na história. No Quadro 19, há a imagem que ilustra a sequência relatada e, ao lado, a descrição do que ocorre.

Ato 1	
	Há dois reinos – dos humanos e dos Moors – que vivem em conflito. No reino dos Moors, Maleficent é uma jovem fada que preza pela harmonia. Os guardas da fronteira protegem o reino de um garoto humano que roubou uma pedra e ela interfere. Maleficent convence o menino a devolvê-la. Eles conversam e se tornam amigos, até apaixonarem-se.
	A ambição de Stefan os afastou com o tempo. Maleficent é a fada mais poderosa de seu reino e, com isso, também se tornou a protetora dos Moors. Ela questiona-se onde Stefan está. Henry, o rei dos humanos, planeja um ataque aos Moors para que possa roubar seus tesouros e conquistar mais domínio.
	Os humanos atacam o reino dos Moors enquanto Maleficent e as criaturas fantásticas o defendem, ao deixarem o rei ferido. O rei oferece a mão de sua filha e, conseqüentemente, o trono, para quem derrotar Maleficent. Stefan, ao escutá-lo, resolve conquistar o trono mesmo que precise trair a confiança de Maleficent.
	Stefan vai até Maleficent e diz que a vida dela está em perigo. Stefan a envenena e, quando fica indefesa, arranca as suas asas. Quando Maleficent acorda, está arrasada e incrédula com o que aconteceu. No castelo, Stefan entrega as asas como prova de que se vingou pelo rei. E, assim, consegue se tornar o sucessor do reino de Henry.
Ato 2	
	Maleficent se isola com tristeza, mas salva Diaval e ele – como forma de agradecimento – se torna seu servo. Stefan é nomeado rei e Diaval relata o ocorrido para Maleficent. Ao descobrir que perdeu suas asas porque Stefan desejava poder, ela se transforma numa feiticeira poderosa que anseia por vingança.
	O rei Stefan e a rainha têm um bebê e fazem uma festa de comemoração. Quando as fadas estão a atribuir presentes à Aurora, Maleficent invade a cerimônia e amaldiçoa-a. A condenação diz que antes de completar 16 anos, Aurora espetará o dedo em uma roca de fiar e cairá em um sono profundo da qual nunca acordará.
	O rei implora para que Maleficent não faça isso. Ela diz que o feitiço poderá ser interrompido se Aurora receber um beijo de amor. O rei ordena que queimem as rocas de fiar e entrega a filha às fadas para a criarem durante 16 anos e um dia, numa cabana no meio da floresta. Stefan se tranca no castelo enquanto os soldados caçam a feiticeira.

	Maleficent constrói uma muralha de espinhos para que os Moors nunca mais sejam atingidos por humanos. As fadas se disfarçam de humanas para viver na floresta. Maleficent sabe onde elas estão e acompanha o crescimento de Aurora. Diaval ajuda a alimentá-la, pois as fadas são atrapalhadas e não sabem criar um bebê.
	Stefan está cada vez mais paranoico e ordena – sem sucesso – que queimem a muralha que Maleficent construiu. Enquanto Aurora cresce, Maleficent torna-se próxima da menina, ao protegê-la. Aurora é uma jovem curiosa, que adora a natureza e os animais, e se questiona o que está além da muralha de espinhos.
	Soldados acham que Aurora é Maleficent. A fada amedronta-os, faz a princesa adormecer e a leva até os Moors. A garota está encantada com a beleza do reino e se diverte com as criaturas, que fogem ao perceberem a presença da feiticeira. Aurora diz conhecer Maleficent e acredita que ela é sua fada madrinha. Diaval se apresenta.
	Aurora se empolga com a presença dos dois, mas Maleficent a faz dormir para levá-la de volta ao reino humano. No castelo, Stefan enlouquece enquanto a rainha está à beira da morte. Quando um servo diz que a rainha não passará daquela noite, o rei apenas deseja ficar sozinho e, ao olhar para as asas de Maleficent, conversa com elas.
	Maleficent, Aurora, Diaval e demais animais se divertem. Maleficent tenta retirar o feitiço contra Aurora, mas seu desejo não é atendido. Aurora questiona o motivo pelo qual Maleficent não tem asas e a feiticeira afirma foram retiradas. Stefan acorda de um pesadelo ao afirmar que Maleficent está a caminho por vingança.
	Maleficent diz à Aurora que há maldade no mundo. A princesa deseja morar no reino dos Moors. A fada sugere que ela se mude logo – como uma tentativa de privar a garota de seu próprio feitiço. Aurora conhece o príncipe Phillip e eles se interessam amorosamente. Diaval sugere que o garoto quebre o feitiço, mas Maleficent descarta a ideia, pois não acredita no amor.
	Quando Aurora conta às tias que vai embora, elas revelam que seu pai está vivo e que é uma princesa. Aurora descobre que foi amaldiçoada e tira satisfações com Maleficent. A garota, decepcionada, vai ao castelo encontrar sua família e Maleficent recorre ao príncipe para desfazer a maldição.
Ato 3	
	Aurora chega no castelo. Stefan ordena que a tranquem em um quarto para não ser amaldiçoada. O feitiço é tão forte que se concretiza e a princesa cai em um sono profundo. Maleficent capturou o príncipe para levá-lo ao castelo e tentar desfazer a maldição. A feiticeira e Diaval carregam o príncipe até o quarto de Aurora.

	<p>As fadas o recebem e pedem que beije a princesa para quebrar o feitiço, mas ela não acorda. Maleficent observa escondida e se aproxima de Aurora quando as fadas e o príncipe se retiram. Ela declara o seu amor para a princesa. Maleficent a beija na testa e com este ato de amor desfaz a maldição.</p>
	<p>Um soldado informa ao rei que Maleficent está no castelo e ela cai numa armadilha. Maleficent transforma Diaval em um dragão para que ele possa ajudar. Os soldados e o rei a cercam e ferem o dragão. Aurora foge até a torre e encontra as asas de Maleficent. As asas reencontram sua dona e se encaixam na fada novamente.</p>
	<p>Maleficent retoma as forças para lutar. Stefan ataca-a pelas costas e caem juntos da torre, mas Maleficent voa e o rei cai até a sua morte. Os reinos são unificados e a paz é selada. Maleficent declara Aurora como a rainha dos Moors e a bondade invade de vez o seu coração. Maleficent volta a ser a fada bondosa que era previamente.</p>

Quadro 19 – Os eventos de *Maleficent* (2014)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Maleficent* (2014)

4.1.3 As disparidades entre animação e *live-action*

Apresentamos as modificações encontradas na construção da história do filme *Maleficent* (2014) em contraponto com a animação *Sleeping beauty* (1959). A animação desenvolve a trama da princesa Aurora que, ao ser amaldiçoada pela vilã Maleficent, mora reclusa em uma cabana no meio da floresta para impedir que o feitiço a atinja. Os anos se passaram até se aproximar do aniversário de 16 anos da protagonista, ao apresentar um salto temporal na qual, inicialmente, apresenta Aurora a caminho da floresta com as fadas e, em seguida, a princesa está prestes retornar ao castelo. Maleficent jamais encontrou o paradeiro da garota durante esse período.

Por outro lado, é justamente neste hiato temporal que *Maleficent* foca. Como o enredo do *live-action* enfatiza um período narrativo omitido em *Sleeping beauty* – ao preencher uma lacuna até então inexplorada –, a maioria dos eventos distinguem-se entre os filmes, ao pontuarmos inicialmente as semelhanças que permitem ao espectador reconhecer o *live-action* como um derivado da animação. Além das personagens principais, temos ocorrências basilares como: o nascimento de uma princesa real e o seu batizado no castelo; o feitiço atribuído por Maleficent em Aurora que poderá ser desfeito com um beijo de amor verdadeiro; o isolamento da princesa na floresta. Consequentemente, todos os eventos que acontecem entre essas ações são diferentes entre os longas-metragens e pontuamos aqui as mais relevantes para a narrativa.

O filme em *live-action* apresenta a história pelo viés da vilã, assim, a história prévia do filme animado é desconstruída. Maleficent, que era apenas coadjuvante no primeiro filme, é a protagonista da

narrativa do mais recente. A trama em *Maleficent* inicia como se fosse um *flashback* – se comparado à própria história desenvolvida em *Sleeping beauty* –, pois volta no tempo para explicar as motivações de cada personagem ao aprofundar-se em suas características e, por vezes, modificá-las. Depois, desenvolve o crescimento da personagem Aurora.

O reino dos Moors não é mencionado no filme animado e, no *live-action*, é um lugar paralelo ao dos humanos onde vivem fadas, duendes e criaturas fantásticas. Lá, ainda criança, Maleficent é uma fada afetuosa que ama a natureza e protege quem habita em seu reino.

Os questionamentos sobre o que levou Maleficent a ser malvada são esclarecidos no *live-action*. Ao ser traída devido a um ato de cobiça pelo homem que anteriormente amou, Stefan – futuro pai de Aurora –, entendemos as motivações e observamos a construção das várias camadas psicológicas da personagem. A animação jamais menciona o passado de Maleficent e, também, não elenca motivos que a teriam deixado amargurada, ao ser apenas uma personagem unidimensional que faz maldades por ser do seu feitio de vilã.

Em *Maleficent*, existem diversas passagens de tempo, que vão de Aurora bebê para uma menina de aproximadamente dois anos, e a passagem da infância para a adolescência, feita numa transição rápida. Não vemos o que acontece, mas é implícito que não houve eventos relevantes para o desenrolar da narrativa. Imaginamos que Aurora teve uma infância tranquila, criada pelas fadas e sob a supervisão de Maleficent e de Diaval, enquanto o rei Stefan enlouquecia no distante castelo. Portanto, a trama desenvolve os elementos-chave que criam empatia com as duas personagens, Aurora e Maleficent.

Ainda no *live-action*, a narração jamais se distancia de Maleficent para se aprofundar no reino dos humanos, embora existam cenas breves que mostram o rei Stefan desesperado no castelo ao tentar encontrar uma solução para derrotar a vilã. Em contrapartida, a animação é toda desenvolvida pelo olhar dos humanos.

Tanto na animação como no *live-action*, o rei Stefan envia Aurora para um vilarejo distante sob a supervisão das fadas que assumem o corpo de humanas para cuidarem de Aurora. Em ambos os filmes, as fadas são desastradas, não sabem cuidar de um bebê e servem apenas como alívio cômico para as cenas. Porém, enquanto na animação elas aparecem frequentemente e são as responsáveis por ir atrás do príncipe aprisionado por Maleficent na masmorra, no *live-action*, elas não têm essa função e aparecem em poucas cenas.

Compete esclarecer que, na animação, não existe nenhuma relação antiga e amorosa entre o rei Stefan e Maleficent. No primeiro filme, o pai da princesa aparece constantemente em cenas cômicas com o rei Hubert, a comemorarem o futuro matrimônio entre seus filhos. Contudo, com a aproximação

amorosa no início do *live-action* com Maleficent e sua traição, Stefan assume o papel de vilão, e a função paternal é substituída apenas por desejo de vingança da feiticeira.

O *live-action* explora uma relação maternal entre Maleficent e Aurora, completamente diferente da animação. No filme de 2014, Maleficent, juntamente com Diaval, estão a observar e acompanhar o crescimento de Aurora. É como se Maleficent quisesse supervisionar de perto o resultado da sua vingança. Porém, ela se envolve emocionalmente com a princesa, ao criar um vínculo maternal de proteção com a criança. Aos poucos, a protagonista se cativa pelo carinho e afetuosidade da princesa, ao tornar-se a sua guardiã e fada-madrinha.

Outra diferença crucial refere-se ao feitiço de Aurora. Enquanto na animação Merryweather é a fada responsável por uma mágica na qual a profecia não precisa acarretar com a morte da princesa – ao permitir um sono profundo com a possibilidade de acordar com um beijo de amor –, quem atribui essa possibilidade no *live-action* é a própria Maleficent, como o ato de alguém que, ao desacreditar na paixão verdadeira, propõe tal desfecho unicamente para provocar Stefan.

Na animação, o príncipe conversa com o pai sobre uma garota que conheceu e que está apaixonado. O rei Hubert deseja ver seu filho casar-se com Aurora, mas ambos não sabem que, coincidentemente, se referem à mesma pessoa. Contrariamente, no *live-action*, o pai de Phillip não existe.

O encontro da princesa com o príncipe distingue-se entre os filmes, pois enquanto a animação aborda o amor à primeira vista, o *live-action* apenas cria uma tensão amorosa com olhares afetuosos. Embora o encontro no *live-action* também seja um momento clássico dos filmes da *Disney*, no qual o príncipe encantado extremamente gentil aparece em seu cavalo branco, não é caracterizado como uma paixão avassaladora que durará para sempre.

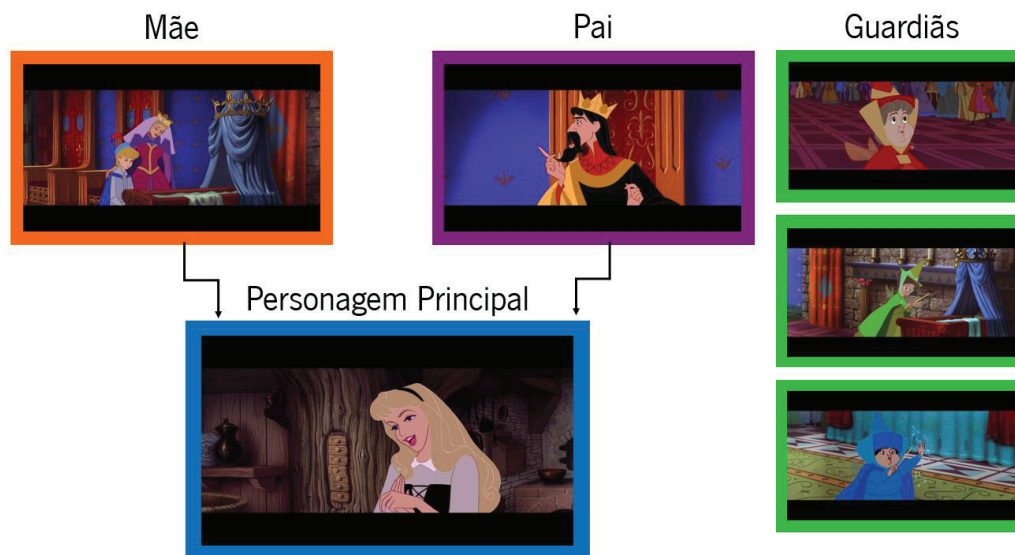
A situação se completa quando, ao beijar Aurora adormecida em seu leito, o contato do príncipe Phillip não a desperta. E essa é outra grande mudança entre os filmes, pois o beijo de amor que libertará Aurora do feitiço será concedido por Maleficent – em sua testa –, após uma declaração de empatia e amor da antiga vilã.

Por fim, os pais da protagonista Aurora não morrem na animação, em contrapartida, ambos morrem no *live-action*. Cabe ressaltar que, embora eles apareçam em *Sleeping beauty*, seus papéis familiares são pouco desenvolvidos e desimportantes para o desenrolar da história. Em contrapartida, *Maleficent* apresenta o pai de Aurora como o vilão da trama e sua mãe biológica não tem cenas importantes tampouco alguma ação de destaque no que se refere à filha, ao deixar o espaço fílmico para desenvolver a amorosidade entre a princesa e Maleficent.

Ainda destacamos que, embora *Maleficent* seja um filme do gênero fantasia, não é um musical como é *Sleeping beauty*.

4.1.4 A configuração familiar da protagonista

Na animação *Sleeping beauty* (1959), Aurora tem uma família *tradicional*, constituída de pai e mãe. Nessa estrutura familiar, na função, observamos o apoio familiar existente, o clima de relacionamento quente e a relação com a protagonista positiva. No entanto, a personagem é afastada dos pais durante todo o filme devido a circunstâncias narrativas e, neste período, Aurora fica sob os cuidados de três fadas-madrinhas que assumem o papel de *guardiãs*, ao constituir outra estrutura familiar. Neste caso, a função permanece a mesma da família tradicional (Fluxograma 4).

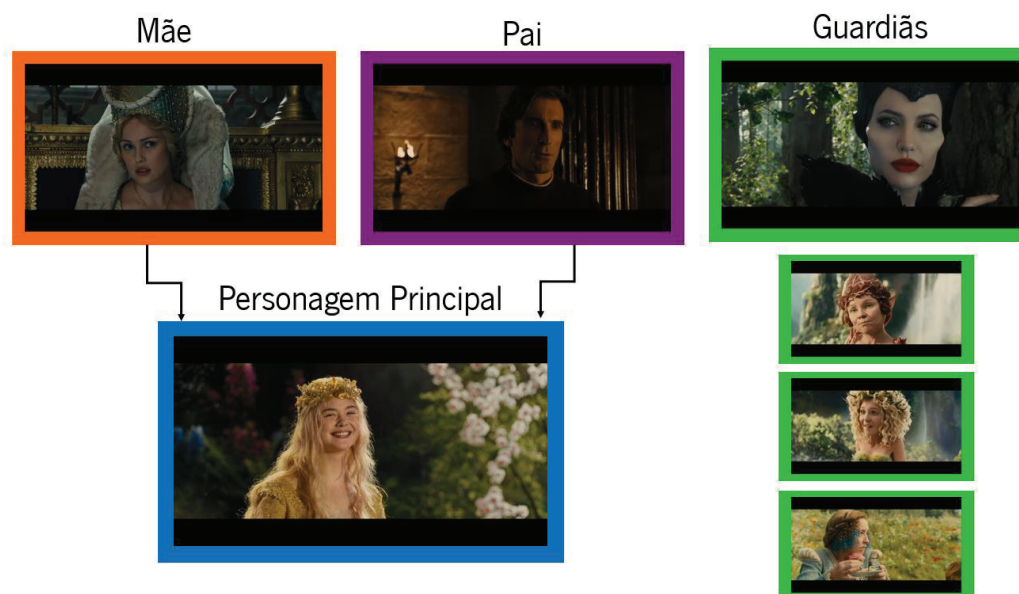


Fluxograma 4 – Família de Aurora na animação
Fonte: elaborado pela autora

No *live-action Maleficent* (2014), Aurora tem uma família *tradicional*, com pai e mãe, mas é forçada a viver longe deles devido a um feitiço. Nessa estrutura, a função familiar se caracteriza com apoio da família, clima de relacionamento familiar e relação com protagonista misto, pois as personagens não se envolvem a ponto de criarem vínculos e se importarem verdadeiramente uns com os outros. Quando é separada da mãe e do pai, Aurora vai viver sob o cuidado de fadas-madrinhas que se transformam em suas *guardiãs*, mas é a própria feiticeira malvada que assume o papel materno de guardiã da personagem. Assim, todos os elementos da função familiar também são mistos inicialmente, e tornam-se existentes, quentes e positivos com o decorrer da narrativa.

Cabe ressaltar que a mãe de Aurora falece no meio da narrativa, no entanto, não pontuamos a existência de uma família monoparental porque a filha desconhece essa existência materna e a composição de guardiã é a que prevalece na trama.

Embora a personagem Maleficent também seja a protagonista, ela não apresenta uma família da qual possamos analisar, pois ela compõe a família de Aurora como uma guardiã (Fluxograma 5).



Fluxograma 5 – Família de Aurora no *live-action*
Fonte: elaborado pela autora

4.2 Segunda etapa: poética narrativa

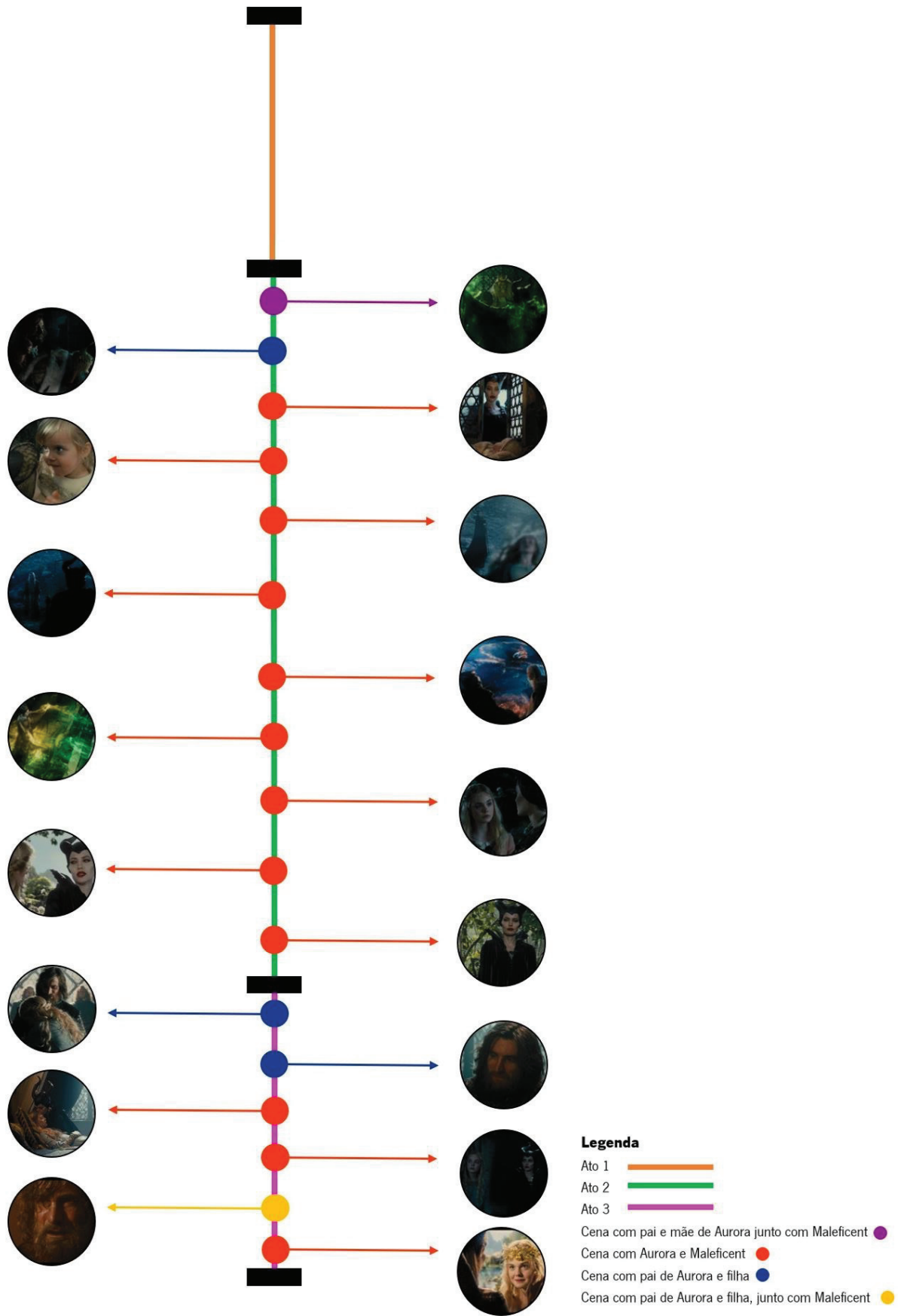
Nesta etapa da pesquisa, pontuamos as três dimensões filmicas propostas por Bordwell (2008) no filme em *live-action*, com o foco estabelecido nas cenas que apresentam a relação familiar de Aurora com sua guardiã Maleficent e seu pai.

4.2.1 Estrutura do Enredo

Como o filme *Maleficent* apresenta um ponto de vista alternativo para a história e, diante disso, a personagem que assume a postura materna de Aurora, Maleficent, está presente na maioria das sequências do filme, não compete pontuarmos as mesmas, mas sim as cenas que em que a guardiã aparece juntamente com Aurora, ao criar uma função familiar. Ressaltamos as cenas que Aurora aparece

juntamente com a guardiã Maleficent²³, a mãe e/ou o pai, de modo a enfatizarmos a família da princesa na estrutura do enredo. Assim, construímos um fluxograma em que as cenas entre Aurora e Maleficent, Stefan ou Leila aparecem no filme, conforme Fluxograma 6:

²³ Na análise, desconsideramos as guardiãs Knotgrass, Thistlewit e Flittle, as fadas que servem de pano de fundo para a aproximação entre Maleficent e Aurora, foco da relação maternal criada e que nos concerne ao estudo.



Fluxograma 6 – Estrutura do enredo e a família em *Maleficent* (2014)
 Fonte: Elaborado pela autora

Totalizam dezessete cenas nas quais as personagens familiares aparecem juntamente com Aurora, nas quais onze são no segundo ato e seis são no último ato. As cenas com a mãe são desconsideradas na análise por não apresentarem aproximação maternal com a mesma intensidade e importância do que com a guardiã.

4.2.1 Narração

Diante do fluxograma apresentado, consideramos que as cenas mais importantes para compreendermos a relação familiar de Aurora se constitui a partir das cenas: (1) quando Aurora reencontra seu pai, que a trata frigidamente; (2) sua conexão com a guardiã Maleficent na cena em que a princesa desperta de seu sono profundo, ambas no início do terceiro ato.

(1) A cena entre Aurora e Stefan ocorre após a princesa descobrir que Maleficent é a fada malvada que a amaldiçoou quando era criança e resolve ir até o castelo, ao reencontrar seu pai. O que supostamente deveria ser uma cena emocionante entre pai e filha, é um encontro insensível e frio.

Aurora está acompanhada de um guarda real e sua expressão é de surpresa e curiosidade. Vários funcionários caminham pelo recinto do castelo sem demonstrar interesse pela garota. As altas paredes, realçadas por um leve *contra-plongee* em enquadramento aberto, enaltecem a fragilidade de Aurora – centralizada na imagem – ao lado do guarda e sua armadura de ferro, que a puxa pelo braço (Figura 29).

O guarda solicita licença à Stefan e pede desculpas por se intrometer na reunião, ao que o rei se vira com um tom ameaçador por ter sido interrompido. Suas sobranceiras se franzem quando o servo afirma que encontraram uma camponesa nos portões do castelo alegando ser a princesa, ao encará-la dos pés à cabeça. Notamos que o enquadramento em plano médio no rei Stefan (Figura 30) o coloca em frente à uma imensa grade na janela, ao ficar subentendido que é uma personagem isolada no castelo e vive presa à sua própria vingança, ao sentenciar-se distante de qualquer interação social.

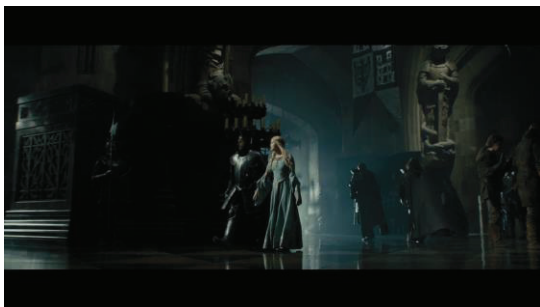


Figura 29 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

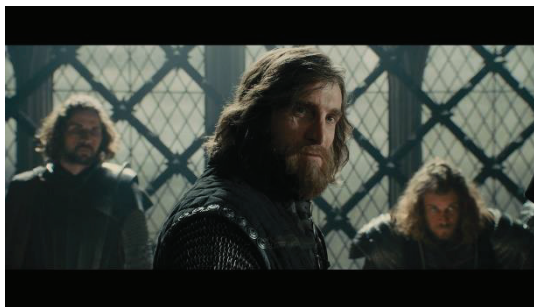


Figura 30 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

Estefan, que estava com o corpo inclinado, vira-se e caminha em direção da princesa, ao passo em que Aurora o chama de pai e corre para abraçá-lo. O rei está incrédulo com a situação e não demonstra sinal de carinho diante da filha, seus abraços continuam abertos ao se esquivar de tocá-la (Figura 31).

Os serviçais localizados ao redor da mesa – na qual uma reunião acontecia quando Aurora entrou no recinto – estão a observar intrigados, o que torna a cena mais intimidadora para Aurora. Ela estranha a recepção, embora ainda não tenha noção do que acontece. Com tantas pessoas no local, o que deveria ser uma cena calorosa, torna-se esquisita e enaltecida pelos tons frios das cores acinzentadas utilizadas para compor a *mise-en-scène*.

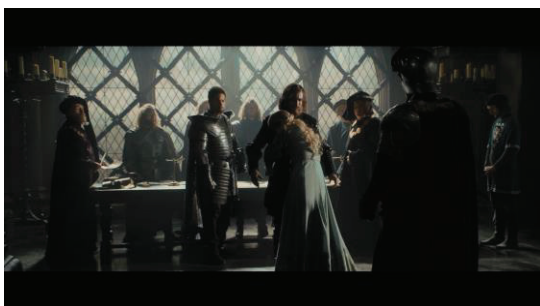


Figura 31 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

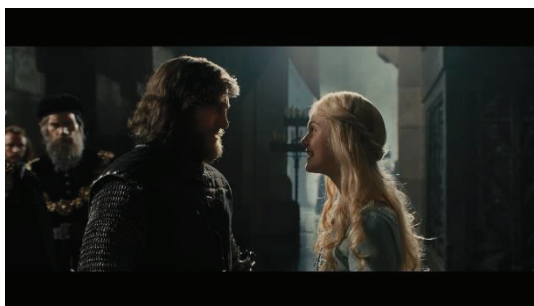


Figura 32 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

Aurora, feliz e com sorriso nos lábios por reencontrar seu pai, está esperançosa para receber afeto paterno. Notamos que Stefan está diante de um fundo escuro e permeado por desdém, enaltecido pelos olhares desafiadores dos funcionários em segundo plano. Por outro lado, Aurora localiza-se em frente a um feixe de luz ao remeter sua expectativa e vivacidade (Figura 32). Mas, o pai apenas afirma que a garota se parece com a mãe e responde enaltecido que “as três idiotas” – referindo-se às fadas – a trouxeram um dia antes do combinado (Figura 33). Sua filha muda sua feição e torna-se séria, ao

expressar descontentamento com a gélida recepção (Figura 34). A luz que emanava por trás da personagem é trocada por tons mais escuros, ao mostrá-la desamparada e incompreendida.

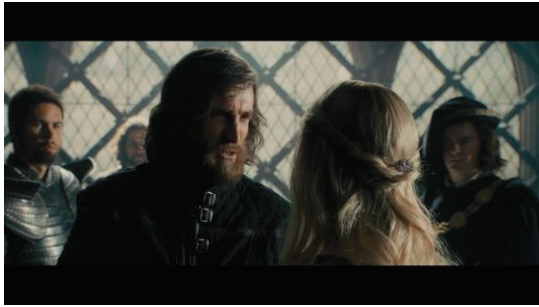


Figura 33 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

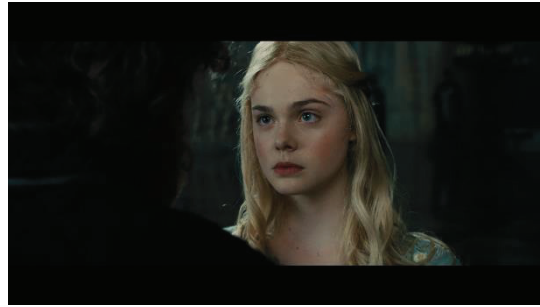


Figura 34 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

Stefan ordena que a tranquem no quarto e afirma aos funcionários que Maleficent está a caminho e que devem preparar os soldados para a defesa. Aurora tenta revidar, mas fica sem palavras diante da constrangedora situação. O pai simplesmente vira-se de costas e volta a organizar a defesa. Percebemos a frieza do reencontro, no qual Stefan não demonstra nenhum indício de carinho com a filha, pois seu desejo vingativo está focado em derrotar Maleficent.

(2) A análise da cena inicia no momento em que as fadas Knotgrass, Thistlewit e Flittle convidam o príncipe Phillip a entrar no quarto de Aurora e convencem-no a beijá-la com o intuito de desfazer a maldição. Sorrateiramente, Maleficent entra acompanhada de Diaval (Figura 35), ao observarmos o uso do azul e tonalidades mais escuras para o lado de fora do quarto, enquanto o lado de dentro apresenta as cores amareladas e calorosas, ao representar um acolhimento no quarto diante da hostilidade do restante do castelo.

Maleficent atentamente observa por meio de uma grade (Figura 36), que a torna indefesa diante do ocorrido. Embora o príncipe beije Aurora, não é o suficiente para despertá-la, pois se conheceram há pouco tempo e não existe amor verdadeiro entre eles.



Figura 35 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)



Figura 36 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

Maleficent e Diaval estão a observar, à distância, a tentativa do beijo de Phillip, como uma última esperança de acordar Aurora. Eles se desapontam com o ocorrido e a expressividade desiludida de ambos prevalece. Maleficent, que desacredita no amor, afirma que tinha avisado que nada poderia salvar Aurora, ao passo que se aproximam um pouco mais da garota. Diaval fica ao fundo do quarto, enquanto Maleficent caminha até a beira da cama de Aurora, onde ela encontra-se deitada. Notamos a imensidão do quarto da realeza e a impotência de Maleficent na situação é envolta no cenário (Figura 37).



Figura 37 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

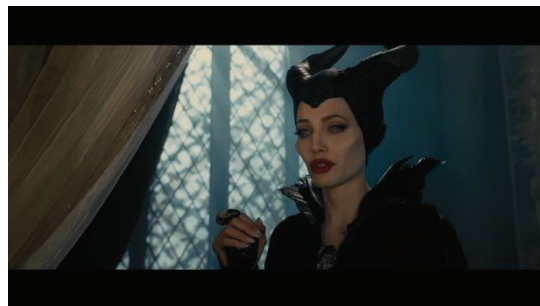


Figura 38 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

Maleficent desabafa com a princesa desacordada. Ela diz que não pedirá perdão, pois o que fez é imperdoável, mas afirma que estava tão perdida e sentindo-se sozinha que apenas desejou vingança. A feiticeira enfatiza que Aurora roubou o pouco que restava em seu coração e que sentirá sua falta por todos os dias de sua vida (Figura 38). No enquadramento em plano próximo, observamos a dicotomia que viveu a personagem durante todo o filme ao dividir o canto esquerdo no qual uma luz reluzente – vinda de fora do quarto – acompanha uma cortina clara envolta na cama, enquanto o canto direito permanece mais escuro, ao relacionarmos com a personalidade de Maleficent, por vezes amorosa e esperançosa e, por outras, vingativa e desacreditada.

A fada afirma que sentirá saudade de Aurora e de seu sorriso e, com lágrimas nos olhos, se despede da princesa com um beijo na testa (Figura 39).

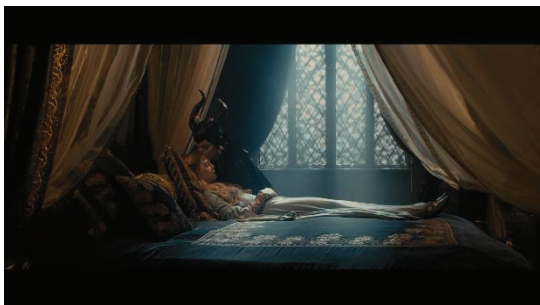


Figura 39 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

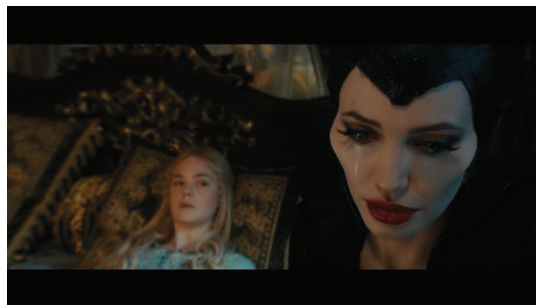


Figura 40 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

Neste momento, ao atribuir o amor materno criado – mesmo sem laços sanguíneos –, faz com que Aurora acorde. Maleficent está de costas, pronta para sair do quarto, quando Aurora abre os olhos (Figura 40). O enquadramento enaltece a lágrima que escorre pelo rosto da fada que, ao ouvir a voz de Aurora, fica repleta de felicidade.

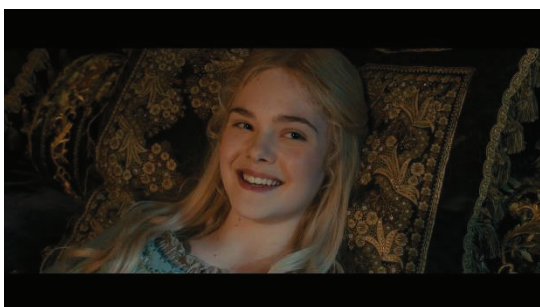


Figura 41 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

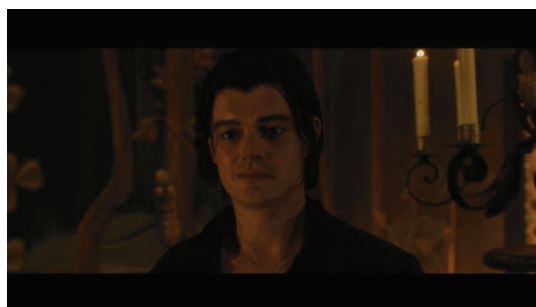


Figura 42 – *Still-frame* de *Maleficent*
Fonte: Bradshaw, Hahn & Jolie (2014)

Aurora a chama por “fada-madrinha” e, com um sorriso no rosto, demonstra a felicidade em revê-la (Figura 41). Maleficent encosta amorosamente nas mãos de Aurora e suspira aliviada, enquanto Diaval indaga ironicamente “nenhum amor verdadeiro”, ao contemplar que o amor construído entre elas é mais poderoso que feitiço que outrora Maleficent rogou (Figura 42).

4.2.1 Universo Narrativo

Apresentamos as principais personagens que contemplam o foco da análise, ao pontuarmos características da (1) personagem Aurora; (2) a guardiã de Aurora, Maleficent; e (3) o pai de Aurora, Stefan.

(1) Aurora é uma princesa que, logo ao nascer, seus pais resolvem fazer uma festa de batizado para apresentá-la ao reino. Na comemoração, recebe presentes bondosos de fadas como o dom da

beleza e da felicidade. No entanto, a bebê também é amaldiçoada por uma feiticeira malvada – Maleficent –, na qual dormirá em um sono profundo ao espetar seu dedo em uma roca de fiar.

De fato, Aurora é uma menina adorável e muito simpática, que adora os animais e está constantemente a aproveitar a vida, ao viver afortunada como uma camponesa na floresta. Ela cresce e desperta o interesse de conhecer o que está além da muralha de espinhos que separa o reino dos humanos do mundo dos Moors.

Quando conhece o reino dos Moors, Aurora se encanta pelas cores, fadas, gnomos e criaturas fantásticas. Também conhece Maleficent e a reconhece a como a sua “fada-madrinha”, pois sente que a fada está a guiar os seus passos.

Aurora cresce como uma camponesa distante do reino e, apenas ao completar 16 anos, descobre que seu pai é o rei do castelo e retorna para casa, no qual o feitiço se cumpre e é desfeito pelo beijo de amor maternal de Maleficent. Ao término do filme, Aurora é coroada a rainha dos Moors.

(2) Maleficent é uma personagem que muda constantemente na história, ao iniciar o filme como uma fada criança, simpática e sorridente, conectada à natureza, que brinca com flores e plantas e está continuamente a cumprimentar seus amigos fantásticos e, ao crescer, se torna uma feiticeira maléfica.

A fada tem chifres e imensas asas que a permitem voar pelo reino dos Moors, ao ser livre e feliz. Inicialmente, as cores pastéis das vestimentas contribuem para a caracterização da personagem, ao mesmo tempo que é afetuosa, é também muito forte e determinada, ao agir sempre em prol do seu reino. Prevalece o batom vermelho e suas asas enormes e robustas para dar o tom de força da Maleficent, mas a expressividade do olhar remete à serenidade.

Após se apaixonar por Stefan e ser traída por ele, que cortou suas imensas asas com o intuito de se tornar o sucessor do rei do castelo, Maleficent deseja vingança e muda completamente sua postura, ao se tornar uma pessoa amargurada e má. O sentimento de ódio é realçado e pratica atitudes impiedosas que alteram a sua personalidade. Maleficent apresenta postura imponente com um sorriso mordaz, suas roupas tornam-se escuras e, ao seu redor, tudo perde a vivacidade.

Também destacamos a atuação de Angelina Jolie, que atribui muitas camadas psicológicas à personagem, com uma expressividade que permeia afetividade, raiva e indecisão, o que facilita ao criar aproximação com o espectador.

Quando Maleficent está perto de Aurora, sua personalidade é mais branda. É como se, para os humanos ela fosse má e, com a princesa, se sentisse à vontade para ser ela mesma. Após Aurora conquistar seu coração e realçar a parte amável que existe em seu interior, Maleficent retorna a ser uma

fada boa. A personagem é responsável pela unificação dos reinos dos Moors e humanos e é considerada pela narrativa uma personagem que é ambas vilã e heroína.

(3) O pai de Aurora é o rei Stefan, que inicia a história como um menino que invadiu a terra fantástica apenas para roubar um cristal. Quando a personagem aparece pela primeira vez, escondida na mata, fica explícita sua ganância e arrogância, ao destratar as criaturas. Primeiramente, Stefan é um humano órfão que encontra carinho em Maleficent, ao se aproximarem. A postura dele é instável diante do desejo de um dia ser poderoso e morar no castelo como alguém importante.

Stefan e Maleficent se tornam amigos e, com o tempo, se apaixonam. Mas, a cobiça de Stefan irá fazer com que ele corte as asas de Maleficent com o propósito de tornar-se rei e, conseqüentemente, o vilão da história. Essa postura o impede de conectar-se com Aurora paternalmente.

O rei enlouquece à medida que a história se desenvolve, cada vez mais preso à ideia de atravessar o muro de espinhos feito por Maleficent e matá-la. Vive preso em seu castelo e não demonstra afeto quando sua filha retorna ao lar.

Na luta final, Stefan falece ao tentar derrotar Maleficent e carece de tempo para desenvolver um amor pela filha, mas tampouco demonstra interesse em vê-la. Assim, o espectador não cria empatia pelas motivações da personagem e simpatiza mais com a guardiã de Aurora, Maleficent.

5. CINDERELLA

Este capítulo é destinado para as análises dos filmes *Cinderella* (1950) e *Cinderella* (2015). Iniciamos com as descrições dos *personagens*, *cenários* e *eventos* da animação e do *live-action*, pontuamos as diferenças entre os filmes e indicamos a *estrutura* e a *função familiar* da personagem principal. Posteriormente, apresentamos a poética narrativa do filme em *live-action* relativa às cenas com o pai e a mãe da protagonista, ao descrever a *estrutura do enredo*, *universo narrativo* e *narração*.

5.1 Primeira etapa: a história

A primeira etapa da análise é realizada com o desígnio de encontrar incongruências entre as narrativas que compõem os filmes em questão, por isto, descrevemos os elementos que caracterizam a história dos filmes, a seguir pelos *personagens*, *cenários* e *eventos*.





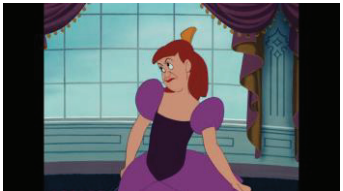
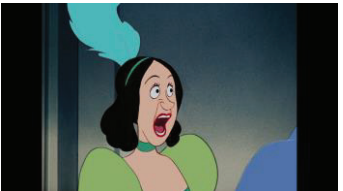






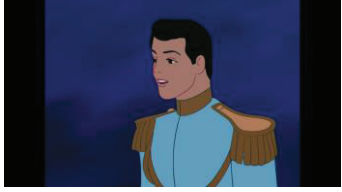
5.1.1 A animação

O filme animado *Cinderella*, produzido por Walt Disney, foi lançado em 1950 e dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. O filme é inspirado no conto da obra de Charles Perrault *Histoires ou contes du temps passé*, de 1697, que, por sua vez, foi inspirado na versão do italiano Giambattista Basile *La gatta cenerentola*, de 1634.

Na história, Cinderella é uma jovem que sofre os abusos de uma madrasta mal-intencionada que usa sua autoridade para manipular a enteada, ao fazê-la trabalhar como uma funcionária doméstica em seu próprio lar. Mas, ainda sim, a protagonista encara a vida com leveza, canta e interage com seus amigos animais que residem na casa.

5.1.1.1 Personagens

Pontuamos quais são as personagens principais da narrativa, ao apresentar a protagonista Cinderella e os ratinhos Jaq e Gus. As personagens secundárias são a madrasta Lady Tremaine com suas filhas Anastasia e Drisella, a Fairy Godmother, o gato Lucifer, entre outras. Segue o Quadro 20 com a explicação de quem é a personagem juntamente com sua respectiva imagem.




Personagens Principais		
		
<p>Cinderella, a adorável garota órfã que vive com a madrasta e suas duas meias-irmãs.</p>	<p>O ratinho Jaq é amigo de Cinderella e está sempre a fugir de Lucifer.</p>	<p>Gus é o ratinho que Cinderella resgatou e é companheiro das aventuras de Jaq.</p>
Personagens Secundárias		
		
<p>Lady Tremaine é a madrasta de Cinderella, que abusa de seu poder para insultar a enteada.</p>	<p>Anastasia é meia-irmã de Cinderella, uma garota mimada e malvada.</p>	<p>Drisella, também meia-irmã de Cinderella, é maliciosa e desagradável.</p>
		
<p>O Pai de Cinderella é um homem dedicado e devoto, que falece precocemente.</p>	<p>Fairy Godmother tem poderes mágicos e realiza o sonho da Cinderella de ir ao baile.</p>	<p>Lucifer é o gato traiçoeiro de Lady Tremaine.</p>
		
<p>Bruno é o cachorro que está constantemente na mira de Lúcifer.</p>	<p>O Rei deseja que seu filho se case e lhe dê netos.</p>	<p>O Grande Duque é o braço-direito do rei.</p>
		
<p>O Príncipe Encantado apaixonou-se por Cinderella no instante que a conhece no baile.</p>		

Quadro 20 – As personagens de *Cinderella* (1950)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Cinderella* (1950)

5.1.1.2 Cenários

Os cenários que compõem o filme *Cinderella* (1950) são a mansão que Cinderella habita com a madrasta e suas meias-irmãs, o castelo do príncipe onde ocorre o baile e, ainda, o bosque localizado ao lado da casa da protagonista, dispostos no Quadro 21.




Cenários		
		
A mansão pertence à família de Cinderella e é uma charmosa casa em um reino distante, com muitos animais.	O castelo do Príncipe no reino que Cinderella habita é um lugar encantador onde ocorre o baile de gala.	O bosque ao lado da casa de Cinderella é o local onde Fairy Godmother a transforma para ir ao baile.

Quadro 21 – Os cenários de *Cinderella* (1950)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Cinderella* (1950)

5.1.1.3 Eventos

Os eventos que ocorrem na animação *Cinderella* são apresentados, ao pontuarmos as ações que as personagens desenvolvem na história. Ao lado da imagem que ilustra a sequência, a descrição do que ocorre é exposta (Quadro 22).

Ato 1	
	Em uma mansão, um viúvo vivia com sua filha. Ele casa-se novamente, pois acredita que Cinderella necessita de uma figura materna. A menina obtém uma madrasta e duas meias-irmãs, Drisella e Anastasia. Quando o pai falece, a madrasta e suas filhas se revelam pessoas cruéis e ciumentas com a beleza de Cinderella.
	Lady Tremaine preza apenas pelos interesses das próprias filhas, desperdiça a fortuna do pai de Cinderella e a torna uma empregada doméstica na própria casa. Mas, Cinderella é uma garota sonhadora e tem esperança de que as coisas vão melhorar. Ela é gentil e interage com os animais – pássaros e ratinhos – que são seus únicos amigos.
	Jaqueline avisa à Cinderella que há um rato preso na ratoeira. A garota o resgata e o acolhe. Ela acorda o gato Lucifer e segue até a cozinha para preparar o café da manhã. Os ratos fazem um plano para despistar Lucifer e pegar a sua comida. O gato insiste em caçá-los, mas os roedores sempre escapam de modo divertido.

	<p>Cinderella é chamada para levar o café para Drisella, Anastasia e Lady Tremaine. Cinderella é refém da madrasta, que lhe atribui cada vez mais tarefas, como limpar a casa e dar banho no gato. No castelo, o rei anseia que seu filho case, pois deseja netos e arma um plano: fará um baile de recepção para todas as garotas do reino, na expectativa de que o príncipe escolha uma para se casar.</p>
	<p>Quando Cinderella faz faxina, recebe o convite real para participar do baile. A garota entrega o recado às meias-irmãs e à madrasta. Cinderella está esperançosa em ir também, mas Lady Tremaine afirma que ela só irá se tiver todas as tarefas domésticas cumpridas e apresentar roupas adequadas.</p>
Ato 2	
	<p>Cinderella planeja o vestido quando é chamada para outras funções domésticas. Os seus amigos pássaros e ratos resolvem costurar um traje. Quando Cinderella aparece pronta para ir ao baile, a madrasta e as meias-irmãs a humilham e destroem sua roupa, deixando-a inconsolável. Ela está triste quando chega Fairy Godmother e a acolhe.</p>
	<p>Com um passe de mágica, a fada-madrinha ajeita tudo para que Cinderella vá ao baile, com vestido apropriado e sapatos de cristal. A magia durará até meia-noite, horário que deve retornar para casa. No baile, apresentam as donzelas do reino, mas o príncipe não está interessado até que Cinderella chega.</p>
	<p>Cinderella e príncipe dançam a valsa apaixonados, mas ela não sabe quem ele é. Quando o relógio bate as doze badaladas, a garota foge e perde um dos seus sapatos de cristal. No caminho de volta, o feitiço se desfaz. Encantada com o que aconteceu, Cinderella nota que ficou com um dos sapatos.</p>
Ato 3	
	<p>Informam ao rei que a garota que dançou com o príncipe sumiu. Resolvem procurar pelo reino em quem serve o sapato de cristal perdido, pois quando encontrarem, ordenarão que se case com o príncipe. A madrasta comunica a decisão do rei à Anastasia e Drisella, e percebe que Cinderella fica praticamente hipnotizada com a notícia.</p>
	<p>Lady Tremaine segue a enteada e a tranca no quarto ao perceber que ela é a donzela misteriosa que dançou com o príncipe. O duque chega na casa de Lady Tremaine para testar o sapato de cristal nas garotas que vivem na casa. Os ratos pegam a chave do quarto de Cinderella e, com a ajuda dos outros animais, resgatam-na.</p>
	<p>A madrasta faz com que o sapatinho de cristal quebre quando vê Cinderella, mas a garota tem o outro par no bolso e prova-o, assim, o duque percebe que ela é a donzela que o príncipe procura. Cinderella e o príncipe casam-se e vivem felizes para sempre.</p>

Quadro 22 – Os cenários de *Cinderella* (1950)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Cinderella* (1950)

5.1.2 O *live-action*


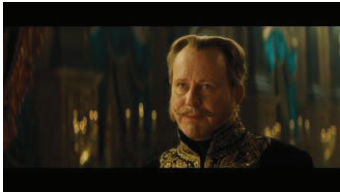
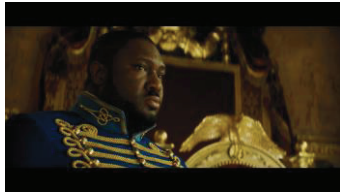
Sessenta e cinco anos separam a animação do *live-action Cinderella*, lançado em 2015. Na transposição, reencontramos a personagem Cinderella a lidar com as atrocidades cometidas pela sua madrasta Lady Tremaine, juntamente com as filhas insensíveis Drisella e Anastasia.

Cinderella (2015) foi dirigido por Kenneth Branagh e teve o roteiro adaptado por Chris Weitz. A produção foi realizada por Tim Lewis e Barry H. Waldman, entre outros profissionais envolvidos.

5.1.2.1 Personagens

As personagens responsáveis pelos eventos narrados no filme *Cinderella* (2015) são aqui apresentadas. A protagonista do longa-metragem é Ella – ou Cinderella – e destacamos outras personagens principais, como a madrasta Lady Tremaine e o príncipe Kit. As personagens secundárias são a mãe e o pai de Ella, as meias-irmãs Anastasia e Drisella, o rei e a Fairy Godmother, entre outras. Visualizamos as personagens por meio do Quadro 23, ao compor uma descrição de quem são juntamente com sua concernente imagem.

Personagens Principais		
		
Ella/Cinderella é uma garota afetuosa que acredita na bondade das pessoas.	Lady Tremaine é a madrasta de Cinderella, pessoa insolente e com más intenções.	O príncipe Kit é o galã que se apaixona por Cinderella sem saber quem é a garota.
Personagens Secundárias		
		
A mãe de Cinderella é uma mulher forte que ensina a filha a seguir uma vida de benevolência.	O pai de Cinderella é um homem de negócios que ama a família.	Anastasia , invejosa e ciumenta, é a meia-irmã de Cinderella.
		

Drisella é a meia-irmã de Cinderella, enfadonha e de temperamento enjoado.	O rei é um homem doente que deseja que seu filho se case com uma princesa.	Fairy Godmother aparece na vida de Cinderella para realizar seu desejo de ir ao baile.
		
Gus-Gus e os demais ratos vivem no castelo e fazem companhia à Cinderella.	Grande duque é o vilão que não quer que o príncipe se case com uma garota comum.	O capitão é parceiro do príncipe que acata seus anseios.

Quadro 23 – As personagens de *Cinderella* (2015)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Cinderella* (2015)

5.1.2.2 Cenários

A história ocorre em um lugar não identificado em que as personagens vivem sob o regime da monarquia, aproximadamente no século XVIII, notados diante do design de produção enfatizado por cenários e figurinos de época, vestidos requintados, uso de corselete, anáguas e penteados característicos. Complementar a isso, não havia energia elétrica, com os castiçais tanto da mansão de Cinderella quanto do palácio do rei a serem acesos com velas.

Nos cenários específicos, pontuamos a mansão da família de Cinderella, o castelo e a vila do reino, a floresta e um jardim secreto, apresentados no Quadro 24.

Cenários		
		
A mansão da família de Cinderella é cercada por muitas árvores, plantas e animais.	O castelo do reino é onde mora o príncipe e ocorrerá o baile.	A vila do reino é onde centraliza-se o comércio da região.
		
A floresta onde Ella e o príncipe encontram-se pela primeira vez.	Jardim secreto onde Kit e Cinderella se apaixonam.	


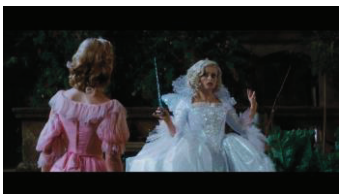
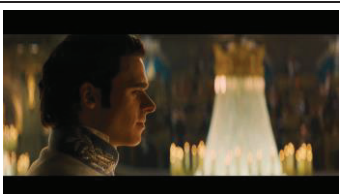
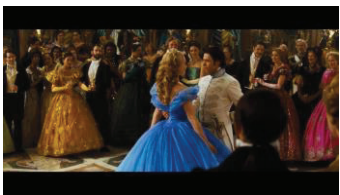
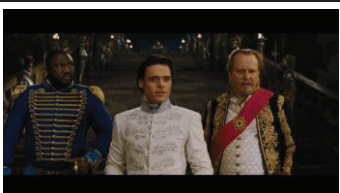
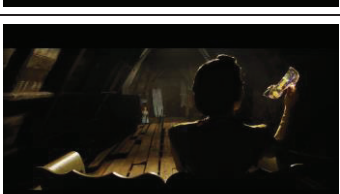
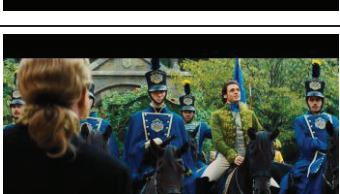
Quadro 24 – Os cenários de *Cinderella* (2015)

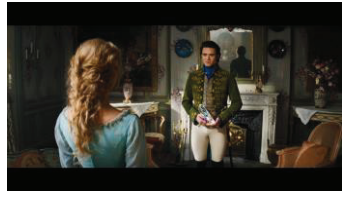
Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Cinderella* (2015)

5.1.2.3 Eventos

As ações das personagens que conduzem os eventos de *Cinderella* (2015) são apresentadas no Quadro 25, com uma imagem da sequência ao lado de sua descrição.

Ato 1	
	Ella, muito amada por seus pais, é tratada como uma princesa. Eles vivem felizes em uma mansão que pertence à família há gerações. Ella é incentivada pela mãe a acreditar que tudo é possível, como a existência de fadas-madrinhas e a conversar com animais. O pai é um comerciante que viaja muito e deixa saudade enquanto está longe.
	A mãe adoece inesperadamente e, antes de falecer, ensina Ella a ser sempre gentil e a ter coragem para enfrentar a vida. Os anos se passam e a dor da ausência da mãe torna-se memória, sempre a carregá-la consigo. Ella conversa com seu pai sobre um recomeço e ele resolve casar-se com uma viúva que tem duas filhas. A madrasta e suas filhas chegam na mansão sem demonstrar interesse por Ella.
	Enquanto Lady Tremaine organiza festas, a garota não se sente confortável em seu lar. O pai de Ella precisa viajar a trabalho e ficará alguns meses ausente. Ele pede para sua filha ajudar a cuidar das meias-irmãs e madrasta, ao mesmo tempo em diz para ficar tranquila, pois a sua mãe é o coração da casa e estará sempre presente.
Ato 2	
	Nos primeiros instantes que o pai está longe, a madrasta começa a mostrar quem realmente é, ao solicitar que Ella a chame de “madame” e a impor que seu quarto seja no sótão. Lady Tremaine e suas filhas a excluem de própria casa. O pai de Ella falece e a garota fica arrasada. A situação na mansão piora, pois a madrasta e meias-irmãs passam a humilhá-la.
	Após Lady Tremaine dispensar todos os empregados devido a problemas financeiros, o serviço doméstico fica com Ella. Seus únicos amigos são os animais. Quando acorda com cinzas no rosto ao dormir perto da lareira na cozinha para esquentar-se, as meias-irmãs a apelidam de Cinderella. Triste, a garota cavalga para longe e acaba por encontrar o príncipe.
	Ella e Kit se interessam amorosamente um pelo outro. Cinderella pensa que Kit é um aprendiz que mora no castelo. O príncipe conversa com o rei – diagnosticado com uma doença grave – sobre a garota que conheceu. Seu pai insiste que ele deve escolher uma princesa para se casar no baile que planejam. O príncipe faz um pedido ao pai, ao solicitar que todo o reino possa comparecer, não apenas a realeza.
	Cinderella conversa com uma antiga funcionária da sua casa sobre sua vida e diz que não quer abandonar a mansão que é de sua família. Ainda na vila, os serviçais do rei anunciam o baile real no qual o príncipe escolherá uma donzela para casar-se. Cinderella comunica à madrasta e às meias-irmãs sobre o baile e elas se exaltam ao pensar na oportunidade de conhecer o príncipe.

	<p>Elas de tratam Cinderella quando ela sugere ir ao evento. No castelo, o príncipe conversa com o capitão sobre seu desejo de casar-se com a donzela que conheceu. Cinderella ajuda as meias-irmãs com os vestidos. Na hora de irem ao baile, a madrasta proíbe-a de ir junto, estragam o vestido que Ella ajustou de sua mãe e a humilham.</p>
	<p>Ella chora quando Fairy Godmother aparece. A fada realiza feitiços que permitem que Cinderella vá ao baile, a veste adequadamente e com o sapato de cristal. A mágica consente que as meias-irmãs e madrasta não a reconheçam, mas terminará à meia-noite.</p>
	<p>Kit observa as apresentações das princesas, mas nenhuma o interessa. O rei percebe que ele procura pela donzela que conheceu na floresta. Cinderella chega ao castelo e desperta a sua atenção. Ella está deslumbrada e todos a observam. O príncipe caminha na direção de Cinderella e eles dançam apaixonados.</p>
Ato 3	
	<p>Ella descobre que Kit é o príncipe. O duque está furioso porque prometeu a mão do príncipe para a Princesa Chelina e a madrasta escuta. O príncipe leva Cinderella para conhecer um jardim secreto e eles estão cada vez mais apaixonados. Kit solicita que a garota conte quem é. O relógio bate as doze badaladas e ela foge rapidamente,</p>
	<p>O príncipe corre atrás de Cinderella, mas não consegue alcançá-la. Ella perde um dos sapatos de cristal e o Duque não deixa que o príncipe saia do castelo. O Duque tenta persegui-la, mas ela chega em casa sem ser reconhecida. Em casa, Cinderella está radiante quando as meias-irmãs chegam. A madrasta desconfia da felicidade de Ella e conta sobre o casamento do príncipe com a princesa Chelina.</p>
	<p>Ella esconde o sapato nas suas coisas. No castelo, o príncipe se despede do pai à beira da morte, que concede que ele se case por amor. Após o luto, divulgam em todo o reino que irão testar o sapato em todas as donzelas para encontrar a princesa misteriosa do baile. A madrasta encontra o sapato de cristal de Cinderella e a chantageia.</p>
	<p>Lady Tremaine tranca Ella no sótão para que não tenha a chance de casar-se com o príncipe. A madrasta coage o grande duque ao contar que a verdadeira princesa é uma simples garota empregada de uma casa. O príncipe ordena que continuem a procurar a misteriosa princesa. Eles testam o sapato em todas as donzelas do reino, até chegar na casa de Lady Tremaine.</p>
	<p>Na mansão de Cinderella, as meias-irmãs provam o sapato que não serve, e a madrasta afirma que não existe nenhuma outra garota. Mesmo ao fingir que não há mais ninguém na casa, os serviçais e o rei – que acompanha a busca escondido – escutam uma voz de mulher a cantar. O capitão encontra Cinderella presa no sótão e ordena que ela também prove o sapato, a contragosto da madrasta.</p>



Cinderella encontra o príncipe com o sapato em mãos a esperar por ela. Ela diz que não é uma princesa e se apresenta, ao perguntar se ele irá amá-la do jeito que é. O sapato serve. A madrasta e as meias-irmãs fogem com o duque. Cinderella e o príncipe casam-se no castelo e são celebrados pelo povo.

Quadro 25 – Os eventos de *Cinderella* (2015)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Cinderella* (2015)

5.1.3 As disparidades entre animação e *live-action*

A animação *Cinderella* (1950) é um musical que narra a história de uma menina precocemente órfã que é destrutada pela madrasta e suas meias-irmãs. Ao suportar os abusos provenientes de sua própria casa, Cinderella é uma garota otimista que se distrai ao fazer os serviços domésticos.

Da mesma forma, em *Cinderella* (2015), Cinderella – agora conhecida também como Ella – sofre maltrato da madrasta e suas meias-irmãs, e a história mantém o cerne principal, ao apresentar a superação das adversidades para atingir seus sonhos e felicidade.

As principais modificações que ocorreram da animação para o *live-action* são apresentadas a seguir. Embora sejam muito semelhantes no objetivo narrativo, as motivações das personagens do *live-action* são mais exploradas, ao destacarmos também a inserção da mãe – ausente na animação –, e a presença de maior destaque do pai.

Identificamos a existência de personagens que estavam no primeiro filme e que foram excluídas no segundo, especialmente no que concerne aos animais. Na animação, para equilibrar a crueldade dos atos da madrasta de Cinderella, existe a inserção de bichos que interagem com a garota, além de participarem de muitas cenas com o intuito cômico. Usualmente, após as cenas em que as meias-irmãs e Lady Tremaine destrutam Cinderella, os ratinhos aparecem como forma de amenizar a crueldade da narrativa, com um tom mais leve e apaziguador. Durante todo o filme, eles são perseguidos por Lucifer, o gato da madrasta, seja quando estão em busca de comida ou para arranjar um colar para Cinderella.

Cinderella é uma personagem talentosa, gosta de cantar e costurar, é amorosa e amiga dos animais. Embora na animação todas estas características sejam evidentes, no *live-action* são mais desenvolvidas suas peculiaridades. A protagonista é muito correta e, por mais que sofra, atura as atrocidades da madrasta.

A personagem principal tem uma imaginação poderosa e conversa com os ratos, pássaros e cachorro. Na animação, os animais são antropomorfizados e conversam com ela também, no entanto, o *live-action* apresenta Cinderella a conversar unilateralmente com eles. Os ratos permanecem no *live-action*, mas apenas fazem companhia dentro do cenário de hostilidade na própria casa. Ao término do

filme, eles têm papel determinante ao abrirem a janela do sótão no qual Cinderella está trancada e, com isso, ser ouvida pelo príncipe.

O cão Bruno é excluído completamente da narrativa, enquanto o gato Lucifer ilustra poucas cenas apenas como um ser arisco, mas desnecessário para o desenvolvimento da história. Observamos, portanto, que a presença de Bruno era um contraponto com o gato malvado, que não é imperativo com a falta de participação do felino para o desencadear da história em *live-action*.

Diferente da ausência de beleza que a madrasta da animação apresenta, ao usufruir do estereótipo de “vilã feia”, a Lady Tremaine do *live-action* é uma bela mulher – interpretada por Cate Blanchet –, que ainda assim se incomoda com a beleza natural de Ella. As motivações da vilã também são mais exploradas no *live-action*. Ela tem um gosto refinado e quer permanecer na alta sociedade e com segurança econômica, ao desejar casar suas filhas com pessoas socialmente importantes. Conquanto seja uma pessoa amarga, amou verdadeiramente, mas tornou-se viúva e não soube lidar com a perda.

Ainda quanto à personagem Lady Tremaine, no *live-action*, ela jamais sai da pose de uma mulher influente e sedutora. E, justamente por isso, quando escuta o pai de Ella a falar sobre a falecida mãe de Cinderella e do quanto a espiritualidade dela ainda reside na mansão, Tremaine inveja o amor existente entre eles. Este é o grande fomentador que a incentiva a fazer reformas na casa, ao deixá-la com seu estilo proeminente. Dessa forma, a madrasta torna-se uma personagem com camadas emotivas e o espectador, embora não simpatize com a coadjuvante, compreende suas motivações.

Outro acréscimo narrativo no *live-action* é que, ao descobrir que Cinderella é a princesa misteriosa, Lady Tremaine tenta chantagear a garota, ao solicitar um cargo importante no castelo em troca de permitir o casamento com o príncipe. Ella não cede, ao afirmar que embora não pôde proteger o próprio pai da ganância da madrasta, não faria isso com o príncipe e com as pessoas do reino.

Da mesma forma, Lady Tremaine também coage o grande duque, ao revelar quem é a verdadeira princesa. O grande duque assume um papel de vilão no *live-action*, pois quer proteger a dinastia de um matrimônio entre um príncipe e uma garota comum, assim, torna-se um aliado da madrasta. Em contrapartida, na animação, o duque é engraçado e se esforça para fazer as vontades do rei.

Na animação, a personagem principal chama-se Cinderella durante todo o filme. Curiosamente, no *live-action*, a protagonista inicia o filme como Ella. O nome Cinderella é atribuído como uma piada de mau gosto por Drisella e acatado por Anastasia e Lady Tremaine com ar de deboche. No entanto, Ella aceita o novo apelido e, a partir dessa cena, ela mesmo se intitula e se aceita como tal.

Em ambos os filmes, a Fairy Godmother é a narradora, mas, o *live-action* desenvolve com profundidade a cena em que ela aparece. Na animação, a fada simplesmente surge e consola Ella ao

transformá-la em uma princesa para ir ao baile. No *live-action*, a fada inicialmente é uma rocha que se decompõe em uma velha senhora e manifesta-se inesperadamente ao assustar Cinderella. A fada – ainda no corpo de uma senhora – pede um copo com leite e a garota gentilmente busca, ao perguntar o que está a ocorrer para que Ella esteja triste. A garota desconversa, pois não quer preocupar a visitante.

Uma das músicas mais conhecidas da animação ocorre durante essa cena, na qual a Fairy Godmother canta *Bibbidi-bobbidi-boo* para ilustrar as mágicas que faz para realizar o sonho de Cinderella de ir ao baile. O *live-action* não é um musical, e a cena ocorre naturalmente com as duas personagens a dialogarem.

Em síntese, enquanto a animação é um musical, o *live-action* faz pouco uso de músicas cantadas diegeticamente. Apontamos a cena em que a mãe de Ella faz sua filha dormir – com uma canção de ninar – e a cena ao término do filme, na qual Cinderella canta a lembrar do baile, quando o príncipe escuta e ordena que Kit e os oficiais descubram quem ainda não provou o sapato de cristal.

Na sequência final de ambos os filmes, Cinderella foi presa no sótão para que não seja descoberta pelo príncipe. Na animação, são os ratos – Gus e Jaq – que resgatam a chave do bolso da madrasta e, com a ajuda do cão Bruno, se livram de Lucifer para abrirem a porta. No *live-action*, os ratos – que sabem que os oficiais do rei estão em frente à mansão – abrem a janela para que possam ouvir Ella.

Na animação, o duque deixa cair o sapato porque a madrasta o faz tropeçar, ao quebrá-lo. Porém, Cinderella aparece com o outro par no bolso. No *live-action*, a madrasta quebra o sapato de cristal na frente de Cinderella, mas o próprio príncipe tem o outro par para a garota calçar.

Há cenas adicionais no *live-action*, como quando o pai de Cinderella retorna de uma de suas viagens e a presenteia com uma borboleta de papel. Anos depois, observamos essa recordação escondida no assoalho do quarto de Ella juntamente com um retrato da sua mãe. Além disso, Cinderella escreve um diário como forma de manter viva sua experiência única no baile e, ainda, utiliza-o como se estivesse a conversar com seus pais, mesmo em suas ausências.

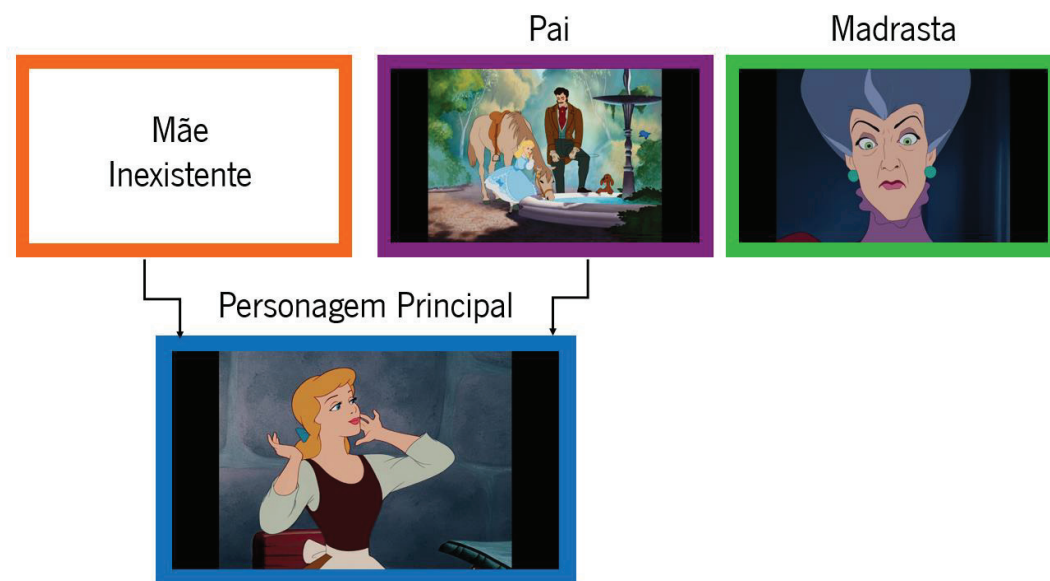
Nos dois filmes, quando Cinderella encontra o príncipe e se apaixona, ela não sabe quem ele é. No entanto, na animação, a garota encontra o príncipe pela primeira vez no baile, enquanto no *live-action* eles se encontram na floresta antes do grande evento. Inclusive, o príncipe solicita ao rei permissão para todas as donzelas do reino participarem do baile justamente com o intuito de reencontrá-la. Durante a celebração, príncipe e Cinderella passeiam pelo jardim do palácio até um jardim secreto e a relação entre o casal estreita-se, ao conversarem e se apaixonarem.

Por fim, embora o castelo de Cinderella seja o símbolo mais conhecido da *Disney* de seu parque temático *Magic Kingdom* na *Walt Disney World*, no *live-action*, o castelo tem outras proporções e design, com o intuito de parecer mais convincente diante da época em que retrata.

5.1.4 A configuração familiar da protagonista

Neste subcapítulo, apresentamos a configuração da família da personagem principal nos filmes em questão. No filme animado *Cinderella* (1950), a estrutura familiar inicia de forma *monoparental*, pois Cinderella vive apenas com seu pai viúvo. Diante dessa estrutura, a função familiar apresenta-se com apoio existente, clima de relacionamento familiar quente e relação com a protagonista positiva.

Contudo, o pai de Cinderella casa-se novamente, ao apresentar uma família *reconstituída*, mas não é possível verificar a função familiar dessa estrutura pois não é apresentada no filme. Logo em seguida, o pai falece e a protagonista fica aos cuidados da madrasta, ao ressaltarmos uma família de *guardiã*, ao tornar a função familiar com apoio inexistente, clima de relacionamento frio e relação com a protagonista negativa (Fluxograma 7).



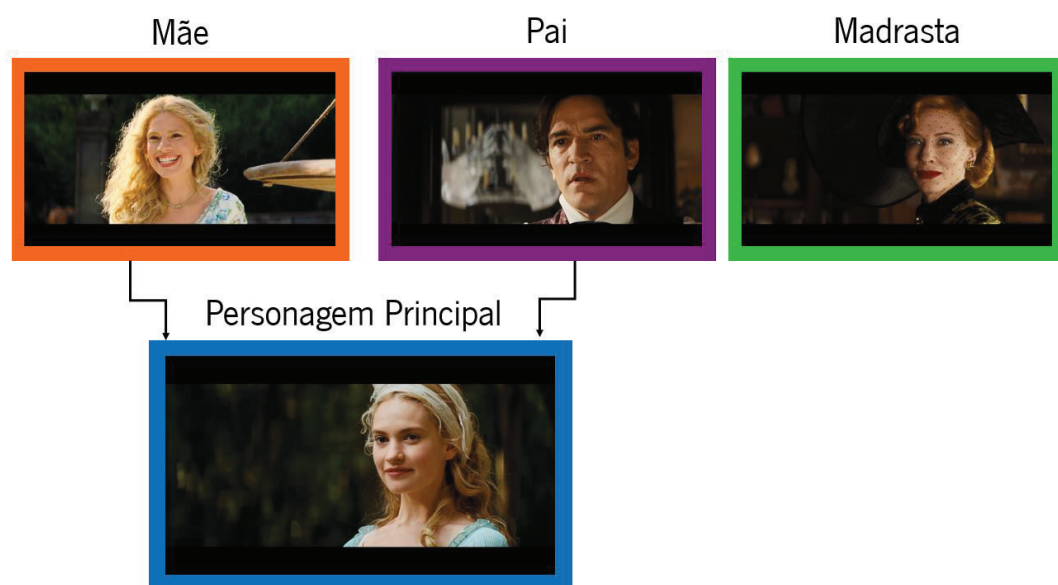
Fluxograma 7 – Família de Cinderella na animação
Fonte: elaborado pela autora

No filme em *live-action* *Cinderella* (2015), Ella tem uma família *tradicional* no início do filme, com pai e mãe. Quando inserida na família nuclear, Cinderella vive um ambiente de harmonia e amor, ao caracterizar apoio existente, clima de relacionamento quente e relação com a protagonista positiva.

Quando a mãe adoece e perde a vida, a família transforma-se em *monoparental*, apenas com a existência do pai. A função familiar permanece a mesma de quando era uma família tradicional.

O pai de Cinderella casa-se novamente e estabelece uma família *reconstituída*. Como ele é uma personagem que frequentemente viaja devido ao trabalho, notamos uma alteração na composição do lar, ao apontarmos a alteração de apoio, clima de relacionamento familiar e relação com a protagonista para misto, pois enquanto o pai relaciona-se de forma sempre amável com Cinderella, ela é desmerecida pela madrasta.

Quando o pai da protagonista morre e a personagem permanece aos cuidados de sua madrasta, compõe uma família de *guardiã*. Assim, após o falecimento, a madrasta destrata Ella e a função familiar torna-se negativa em todos os aspectos no que se refere ao tratamento da enteada. Mas, enquanto Lady Tremaine maltrata Cinderella, o relacionamento com suas próprias filhas se sobressai. Portanto, a configuração mantém-se mista para apoio familiar e clima de relacionamento, e torna-se negativo apenas o relacionamento com a protagonista (Fluxograma 8).



Fluxograma 8 – Família de Cinderella no *live-action*
Fonte: elaborado pela autora

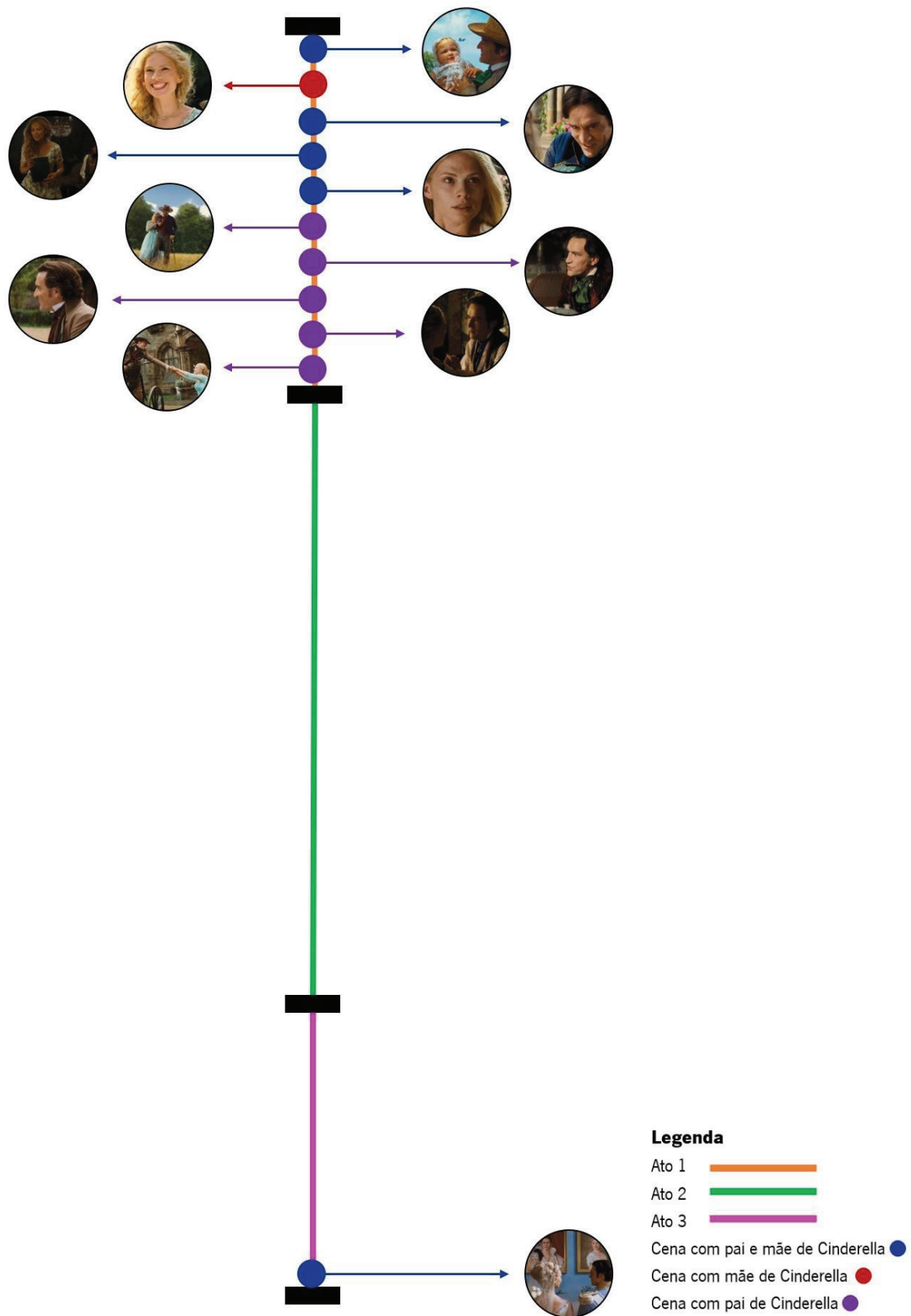
Finalizamos, assim, a primeira parte da análise que abrange as personagens, cenários e eventos dos filmes, como também a comparação entre a animação e o *live-action*, e as constituições familiares da protagonista, para passarmos para a segunda etapa que compreende a poética narrativa.

5.2 Segunda etapa: poética narrativa

Seguimos para a análise das três dimensões filmicas propostas por Bordwell (2008) conduzida no filme em *live-action*, com o viés nas cenas que apresentam a relação familiar de Cinderella com sua mãe e seu pai.

5.2.1 Estrutura do Enredo

A estrutura do enredo foi esquematizada de forma a localizar todas as cenas em que as personagens materna e paterna ausentes ou inexploradas na animação aparecem no *live-action*. Relembramos que apenas o pai de Cinderella havia aparecido na animação, mas sua presença não excedeu três segundos de narrativa. Segue o Fluxograma 9 que distribui as cenas em três atos, ao pontuarmos os momentos em que as personagens em questão se inserem.



Fluxograma 9 – Estrutura do enredo e a família em *Cinderella* (2015)
 Fonte: elaborado pela autora

A mãe aparece em seis cenas, nas quais cinco são compartilhadas também com a presença do pai. Após a morte da mãe de Ella, o pai aparece em outras seis cenas, ao totalizarem dez cenas no longa-metragem com a presença paterna. É predominante a presença familiar no primeiro ato do enredo e, ao término do filme, apenas um quadro com suas imagens são apresentadas no casamento de Cinderella com o príncipe, enquanto o casal conversa sobre seus familiares.

5.2.2 Narração

Escolhemos analisar as cenas dos últimos momentos em que Cinderella interage com seus pais, ocasiões emotivas que revelam a força familiar existente entre as personagens. Na primeira, a mãe faz Ella adormecer e, em seguida, adoece, ao despedir-se da filha e marido. A segunda cena apresenta Cinderella e o pai conversarem numa despedida, pois ele viajará a trabalho e sua filha está apreensiva.

(1) A cena inicia com a sombra de pássaros de papel a sobrevoarem no canto do quarto de Ella durante a noite, ao destacar o ar de fantasia que envolve o cotidiano da família. A câmera se movimenta em um leve *travelling* lateral da direita para a esquerda ao acompanhar a mãe a fechar um livro e a cantar para Ella adormecida em sua cama (Figura 43). Ao fundo, o pai entra no quarto silenciosamente para não acordar a menina e admira a filha e a esposa com orgulho. Pai e mãe de Ella retiram-se calmamente e a câmera movimenta-se para fechar no enquadramento de Ella a dormir e a cantarolar “for I love you” (Figura 44).



Figura 43 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)



Figura 44 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

Ao saírem do quarto, funcionários caminham pela casa ao ajustarem os cômodos, enquanto pai e mãe de Ella estão visivelmente felizes por ter uma família unida e afortunada. No entanto, a mãe caminha alguns passos e desmaia (Figura 45). Na iluminação do local prevalecem os tons escuros e terrosos, e as velas ao fundo oferecem uma gradação sombria quando, em um *fade out*, o *shot* escurece totalmente e a narradora afirma que a tristeza invade qualquer reino, e também chegou na casa de Ella.

O plano detalhe que segue apresenta o sapato praticamente descalçado de Ella a aguardar do lado de fora do quarto o médico que está a diagnosticar a sua mãe. Escutamos uma porta se abrir e o médico insinua más notícias.



Figura 45 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)



Figura 46 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

Os funcionários da casa estão dispostos ao redor do médico e do pai de Ella, quando olham com pesar para a garota, que está ansiosa por respostas e desconhece o que aconteceu com sua mãe, embora aparente ser algo grave (Figura 46). O pai estende a mão para Cinderella e a acompanha até o recinto onde a mãe está. Nesse gesto, notamos o cuidado que o pai apresenta com a menina, ao ampará-la no momento delicado de despedida de sua própria mãe.

A mãe está sentada com o semblante preocupado e a sofrer com alguma doença. Pai e filha se aproximam devagar em direção a ela, enquanto o médico observa receoso por entre a porta aberta o encontro dos três familiares. Ao se aproximarem, apreensivos, o olhar tenso da filha reflete no posicionamento da mãe, que a encoraja a enfrentar a vida.

Ella está insegura e a mãe, mesmo doente, assume uma postura forte de quem encaminha a filha para um mundo de desafios, ao aconselhá-la por meio de um segredo “have courage and be kind”, o lema que a conduzirá por toda a sua trajetória fílmica. A mãe elogia a bondade da menina e afirma que isto tem mais poder do que pode imaginar. A menina promete que terá coragem e será gentil, ao honrar os ensinamentos de sua mãe. Os enquadramentos se apresentam em um primeiro plano, no qual ao direcionar a mãe, Ella aparece de costas (Figura 47). Portanto, a escolha do requadro imprime a menina dentro do enquadramento junto com a mãe, e, quando Ella aparece em primeiro plano, está sozinha, ao representar um leve afastamento da figura materna que encontra-se em seu leito de morte (Figura 48).



Figura 47 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)



Figura 48 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

O pai também aparece em primeiro plano durante a conversa, ao enfatizar o pesar que ele sente pela despedida. A presença paterna realça que, embora estejam a passar por momentos de dificuldades, está presente para apoiar sua família, e será o amparo que sua filha necessita nesse momento de luto.

Por fim, a mãe pede desculpas por ter que partir tão cedo e, com enorme pesar, a menina a perdoa. A família se abraça e a câmera se afasta lentamente em um *travelling* (Figura 49) que conduz a um enquadramento distante das personagens. O último *shot* apresenta-os dentro da sala, isolados, em um momento íntimo de despedida (Figura 50).



Figura 49 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

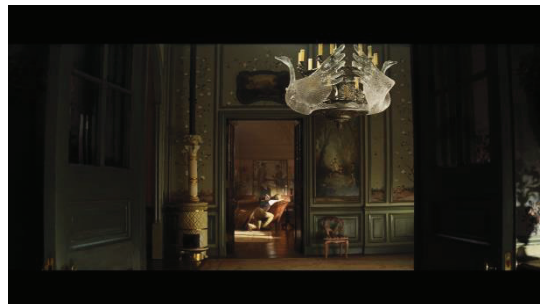


Figura 50 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

A cena é narrada pela Fairy Godmother e a tristeza das personagens é realçada pela locução em *voice-over* da personagem, o que facilita para compreender a passagem do tempo rápida que se apresenta em seguida, sem perder a emoção do desenvolvimento narrativo.

(2) A segunda cena apresenta o último momento entre pai e filha. Ela cresceu e, agora, é uma jovem que lida com a presença de sua madrasta e meias-irmãs, e a viagem de trabalho do pai representa um enfrentamento de uma situação delicada diante da indiferença que sofre das referidas personagens.

Compete contextualizar que, antes da cena específica a qual analisamos, a madrasta está a oferecer uma festa e se diverte com suas filhas a jogarem pôquer, beberem e gargalharem na presença de outros homens. Ela se sente deslocada e, ao observar a celebração, vai até o escritório de seu pai.

Ella entra no recinto e, com sorriso no rosto, afirma que o pai está a perder a festividade. Ele parece desinteressado e foca apenas no trabalho, ao dizer que é um evento igual a todos os outros. Mesmo ao fazer anotações de trabalho, espia Ella e avisa que terá que viajar pela manhã (Figura 51).

Com fisionomia triste, Ella ressalta que ele acabou de chegar de uma viagem. Nitidamente, Cinderella não gostaria de ficar em casa na ausência do pai (Figura 52).

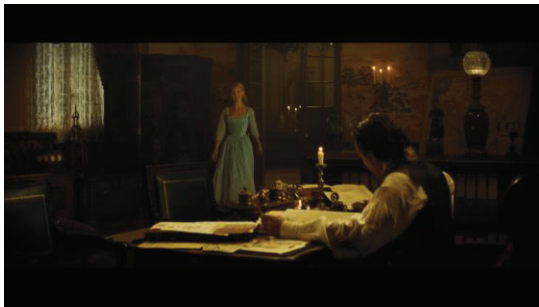


Figura 51 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)



Figura 52 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

Ella senta-se próximo ao pai e iniciam uma conversa íntima. O pai pergunta qual presente a garota deseja da viagem, ao falar sobre o que as meias-irmãs solicitaram – todas quiseram presentes exorbitantes. Em contrapartida, Cinderella pede um presente inusitado – o primeiro galho de árvore que tocar no trajeto. Emocionada, a jovem chora e deseja que o pai retorne em breve. Ao perceber o desespero da filha, ele levanta-se e vai abraçá-la (Figura 53).

Lady Tremaine – com postura arrogante – sai da sala onde a festa ocorre, escuta a voz do seu esposo, depara-se com pai e filha a conversarem e sorratamente os observa. No enquadramento, a madrasta está no canto esquerdo, vista através de um vidro que a mantém longe da relação dos dois (Figura 54). A composição da cena a afasta de Ella e seu pai e a coloca como uma pessoa que escolhe ouvir a conversa alheia, com inveja.

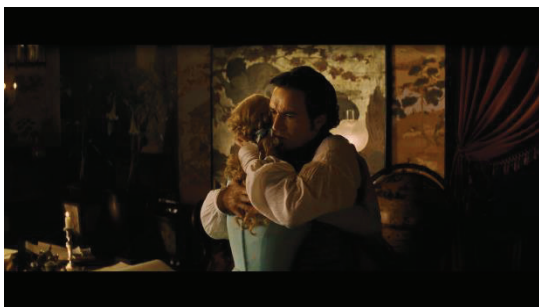


Figura 53 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

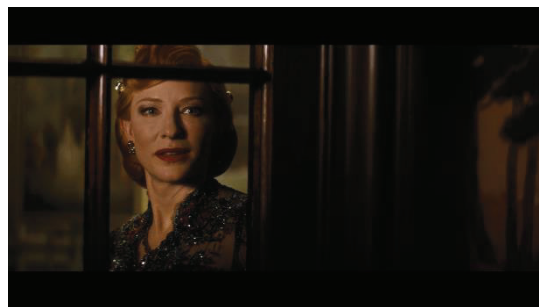


Figura 54 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

Como em uma câmera subjetiva, o olhar de Lady Tremaine enquadra pai e filha a conversarem com afeto pela janela que divide escritório do corredor (Figura 55). Eles estão em um momento aconchegante e de despedida, pois embora seja uma cena noturna e escura, o conforto da sala é enfatizado pelas luzes e fogo na lareira. O pai incentiva a filha a ser boa com suas meias-irmãs e madrasta, ao deixar subentendido que ainda não se acostumou com elas, mas Ella deve tentar. O pai enfatiza que sempre estará presente e que a mãe de Ella faz parte da casa e, por isso, deve ficar tranquila.

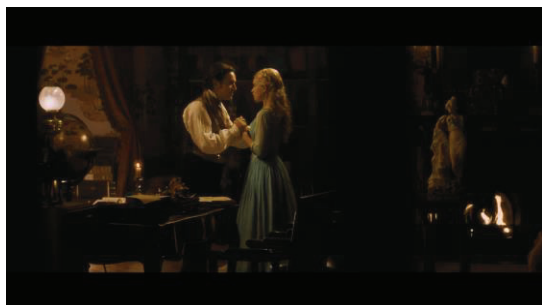


Figura 55 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

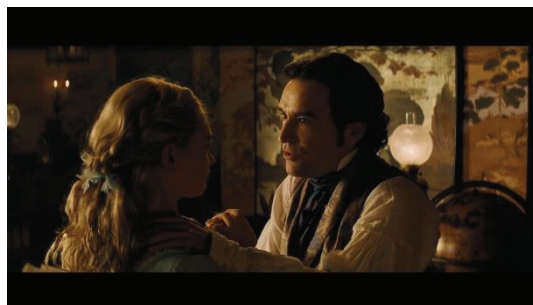


Figura 56 – *Still-frame* de *Cinderella*
Fonte: Lewis, Shearmur & Barron (2015)

Notamos a proximidade entre eles, o pai segura as mãos da filha e fala com afeto sobre sua mãe. A jovem confessa sentir saudades da mãe e o pai admite sentir sua ausência (Figura 56). Os dois se abraçam calorosamente e fica manifesto o amor na relação paternal.

Destacamos que Lady Tremaine continua a ouvir o que conversam e, sua intromissão na cena, por mais que não seja percebida pelos dois, será determinante nas atitudes que a madrasta terá posteriormente, ao mudar coisas da casa e a menosprezar Ella, com o intuito de se livrar da presença da mãe tão marcante no lar.

5.2.3 Universo narrativo

Explanamos as principais personagens que contemplam o foco da análise, ao pontuarmos características da (1) protagonista Cinderella; (2) a mãe de Cinderella; e (3) o pai de Cinderella.

(1) Ella é um neném muito amado por seus pais e sua felicidade transcende a partir de seu sorriso, que a acompanha por todo o filme. A primeira cena do longa-metragem apresenta a transição de quando Cinderella é um bebê para a sua infância, na qual está sempre cercada por animais – que considera seus amigos –, brinca solta pelo quintal e recebe muito amor de seus pais. Além disso, ela é uma menina doce e inocente, acredita em magia e fadas-madrinhas.

A menina fica devastada quando precisa se despedir de sua mãe doente em seu leito de morte. No entanto, não esquece da promessa que fez – “Have courage and be kind” – ao assegurar que terá coragem e será gentil, pois sabe que é a forma de encontrar a prosperidade.

Na outra etapa da sua vida, Ella torna-se uma adolescente que beira os dezesseis anos. O luto que enfrentou a partir do falecimento precoce da mãe não abalou a sua alegria, pois apresenta a energia positiva da mãe, ao permanecer a mesma em seu coração. Assim, mesmo quando enfrenta momentos de adversidade, é otimista e capaz de suportar o maltrato proveniente da madrasta.

Quando o pai sugere casar-se novamente, embora expresse surpresa quanto à decisão, a personagem jamais desmotiva-o por ter feito essa escolha. Depois, mesmo decepcionada com a chegada da nova esposa e de suas meias-irmãs – a madrasta simplesmente a ignora e as filhas dela zombam do seu estilo –, concebe a mudança amavelmente. Há momentos pontuais em que Ella permanece em sua essência e jamais deixa de ser uma garota carinhosa, como os que apresentamos nos parágrafos que seguem.

Assim que seu pai parte em viagem e Ella vê as meias-irmãs brigarem por causa de espaço no quarto, cede seu próprio cômodo, ao tempo em que a madrasta ordena que se mude para o sótão. Sem reclamar, Ella se isola em uma torre, mas aprende a gostar do seu recinto longe dos olhares de desprezo das novas moradoras da casa.

Quando Ella é informada da morte de seu pai pelo funcionário que o acompanhava na viagem, sente enorme tristeza, mas não esquece de mencionar a ele que imagina o quanto foi difícil acompanhar sua partida.

Com o falecimento do pai, houve um momento de dificuldade financeira para a família. Com isso, Lady Tremaine dispensou os funcionários e obrigou Ella a fazer as tarefas domésticas. A garota não reclamava, apenas utilizava isso como um recurso para passar o seu tempo.

A personagem principal chama-se Ella e o nome como estamos habituados e que intitula o filme é atribuído apenas a partir de uma piada maldosa que suas meias-irmãs fazem e a madrasta acata. Certo dia, após ter seu quarto modificado para o sótão, Ella dormiu à beira da lareira na cozinha para esquentar-se, e acordou com cinzas em seu rosto. Ao servir o café da manhã, esqueceu de limpar-se e as meias-irmãs começaram a caçoá-la e a chamaram de “Cinder Ella” – Ella cinza.

Cinderella se alimentava dos restos de comida que sobravam dos pratos de suas meias-irmãs e madrasta, pois foi proibida de sentar-se à mesa e, ainda, precisava cozinhar e servi-las. Mesmo com todo o desrespeito que sofreu, ajudou Drisella e Anastasia com os vestidos para o baile real.

Portanto, ressaltamos que mesmo quando é humilhada pelas outras personagens, Cinderella jamais perde a sua essência em ajudar ao próximo e a ter esperança de que, algum dia, as coisas melhorariam.

Além disso, Cinderella mantém contato com uma ex-funcionária da casa e, quando questionada por que se submete a tantas humilhações, Ella afirma que não quer abandonar o lar que está na família por gerações e, por mais que seja difícil, não irá desistir do que é dela.

Certo dia, quando Ella cavalga pela floresta nos arredores da sua vila após ser destrutada pelas meias-irmãs e madrasta, encontra um garoto que está a caçar. Além de se interessar amorosamente por Kit, Cinderella solicita que desista de perseguir o alce, pois preocupa-se com o indefeso animal. Ella conversa com o príncipe sem saber sua posição real, e isso desperta a atenção dele, que se encanta com a simpatia e simplicidade da donzela.

(2) A mãe de Cinderella é uma personagem cuidadosa que ama imensuravelmente sua filha e seu marido. Incentiva a filha a acreditar em mágica e fadas madrinhas, e está sempre a zelar pela família. Embora apareça em poucas cenas do longa-metragem, notamos que a relação maternal é intensa e contempla muito amor, o que será determinante no caráter da filha.

A mãe adoece inesperadamente e sabe que falecerá em breve, ao conversar seriamente com sua filha sobre a vida. A mãe enaltece a bondade existente no coração de Ella e solicita que ela jamais deixe de ser gentil e corajosa, pois assim conquistará todos os seus sonhos.

(3) O pai de Cinderella é um homem de negócios apaixonado pela esposa e filha. Ele precisa viajar com frequência à trabalho, pois é um mercador, mas continuamente regressa feliz por reencontrar sua família. Em um de seus retornos para casa, está numa carruagem a chamar pela esposa e Ella, traz presentes e dança com a menina, ao abraçar em seguida a companheira.

Ele sofre muito quando a mãe de Ella falece, no entanto, permanece ao lado da filha apoiando-a. O pai mudou bastante após a partida precoce da esposa, mas espera por tempos melhores. Após o episódio, fica com um semblante mais sério e inseguro para dialogar sobre a possibilidade de casar-se novamente, mas Ella o incentiva. E, assim, abre seu coração e sente que está na hora de começar um novo capítulo.

Não é apresentado o envolvimento do pai com a madrasta, ou seja, é inexistente a relação de afeto com a nova esposa. Inicialmente, o intuito do pai em trazer Lady Tremaine e as filhas para o lar é também para fazerem companhia para Ella quando estivesse a viajar.

6. THE JUNGLE BOOK

Este capítulo é destinado para as análises dos filmes *The jungle book* (1967) e *The jungle book* (2016). Iniciamos com a observação da animação e do *live-action* na primeira etapa por meio dos *personagens, cenários e eventos*, além apresentar a *estrutura e função familiar* da protagonista em ambos os filmes. Posteriormente, na segunda etapa, focamos no *live-action* ao pontuar a *estrutura do enredo, universo narrativo e narração*.

6.1 Primeira etapa: a história




A primeira etapa da análise é realizada com o designio de encontrar incongruências entre as histórias que constituem os dois filmes em foco. Diante disto, separamos os elementos que caracterizam a narrativa dos filmes, a seguir pelos *personagens, cenários e eventos*.


6.1.1 A animação

The jungle book (1967) é um filme animado adaptado dos livros da coletânea homônima – com sete contos – de Rudyard Kipling de 1894. O filme foi dirigido por Wolfgang Reitherman e produzido por Walt Disney. A trama conta a história de um menino abandonado na selva e que é criado por lobos. Ao crescer, sofre a ameaça de um tigre e precisa retornar à vila de humanos.

6.1.1.1 Personagens

As principais personagens do filme *The jungle book* (1967) são o humano Mowgli e seus amigos Bagheera e Baloo. As personagens secundárias são a mãe e o pai lobos, Akela, Kaa, Coronel Hathi, Shere Khan e o rei Louie. No Quadro 26 apresentamos uma imagem da personagem juntamente com a sua respectiva descrição.

Personagens Principais		
		
Mowgli é o filhote de humano deixado na selva e criado por lobos.	Bagheera é a pantera que encontra Mowgli perdido e tem instinto protetor.	Baloo é o divertido urso amigo de Mowgli.

Personagens Secundárias		
 <p>A Mãe-lobo recebe Mowgli como seu próprio filho junto aos seus filhotes lobos.</p>	 <p>Rama, o pai-lobo, cria Mowgli em sua alcateia.</p>	 <p>Akela, o chefe dos lobos, é o responsável pelas decisões da alcateia.</p>
 <p>Kaa é a cobra traidora que hipnotiza Mowgli.</p>	 <p>Coronel Hathi e os elefantes de sua manada.</p>	 <p>O Filhote Elefante do Coronel que se torna amigo de Mowgli.</p>
 <p>O Rei Louie deseja saber como faz fogo para ser mais poderoso.</p>	 <p>Shere Khan, o tigre vilão que não aceita humanos na selva.</p>	 <p>Os Abutres que ajudam Mowgli.</p>

Quadro 26 – As personagens de *The jungle book* (1967)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *The jungle book* (1967)

6.1.1.2 Cenários

Toda a história se desenvolve em uma selva na Índia. Vemos a natureza da mata, com riachos, cachoeiras, muitas árvores e plantas silvestres. Os cenários que aparecem no filme estão expostos no Quadro 27, ao destacarmos a floresta, o templo do rei Louie, o local com seca e a vila de humanos. Esclarecemos que não há nenhum indicativo de quando a história ocorre, ao categorizá-la como atemporal.

Cenários		
 <p>Floresta na Índia com muitas belezas naturais.</p>	 <p>Templo do rei Louie localizado na selva.</p>	 <p>Local na qual a seca prevalece, também em meio à selva.</p>



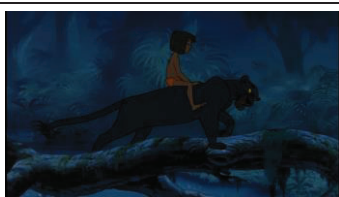
A **vila de humanos** ao lado da selva, tem casas e é cercada, ao separar-se da floresta.





Quadro 27 – Os cenários de *The jungle book* (1967)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *The jungle book* (1967)

6.1.1.3 Eventos

Os eventos que ocorrem no filme são elencados junto às ações que as personagens realizam na narrativa. Para melhor visualização, as cenas estão dispostas no Quadro 28 com uma imagem relativa à sequência ao ilustrar o momento que relatamos.

Ato 1	
	Mowgli é abandonado ainda bebê na selva. Bagheera o encontra desamparado e o leva até uma alcateia de lobos que possam criá-lo. O bebê é recebido com muito carinho pela ninhada, em que a mãe-lobo e o pai-lobo o criam como seu próprio filho. Mowgli cresce e é sempre bem tratado por seus irmãos-lobos.
	Quando Mowgli cresce, os lobos se reúnem para decidir se ele poderá ficar junto aos animais, pois o tigre Shere Khan retornou e não aceita humanos na selva. A reunião é conduzida por Akela, e Rama é impedido de participar da decisão.
	Bagheera se prontifica a guiar Mowgli para fora da selva e deixá-lo em segurança até a vila de humanos. No entanto, Mowgli não consegue entender o motivo pelo qual precisa partir e não quer ir embora.
Ato 2	
	Enquanto Mowgli e Bagheera descansam durante a noite do seu primeiro dia de jornada, a cobra Kaa tenta hipnotizá-los. Mas, eles conseguem escapar. Mowgli avista elefantes a marchar e interage com eles. O Coronel não quer um filhote de humano na selva. Quando é atacado verbalmente pelo Coronel, Bagheera defende Mowgli e avisa que ele está a caminho da vila de humanos.
	Como Mowgli é extremamente teimoso, em meio a uma discussão, Bagheera desiste de ajudá-lo. Após seguir seu caminho sozinho, Mowgli encontra Baloo, que ensina o menino a se comportar como um urso. Os dois cantam e se divertem. Enquanto Mowgli nada no rio com seu amigo Baloo, macacos aparecem e o sequestram.

	O rei Louie ordenou capturar Mowgli porque quer oferecer segurança a ele para ficar na selva, em troca de que ele o ensine a fazer fogo. O macaco afirma que a “flor vermelha” – fogo – é o segredo do homem. Bagheera retorna para ajudar Baloo a salvar Mowgli. Os dois vão até o templo dos macacos e conseguem resgatá-lo.
	Bagheera explica ao urso que a habilidade humana, tanto de fazer fogo quanto de utilizar armas, é o que coloca Mowgli em perigo, pois Shere Khan despreza este lado humano. Porém, quando Baloo diz à Mowgli que ele precisa retornar à vila de humanos, o garoto fica desapontado e foge. Shere Khan escuta Bagheera, os elefantes e o coronel Hathi a falarem sobre Mowgli e se interessa em caçá-lo.
	O filhote do elefante, quando descobre que o garoto está perdido, pede que seu pai o ajude, ao elaborarem um plano para encontrá-lo. Mowgli se depara com Kaa e ela o hipnotiza novamente. Shere Khan aparece no meio do encantamento e ameaça a cobra, mas ela consegue despistar o tigre, ao mesmo tempo em que o menino foge.
Ato 3	
	Ao fugir, Mowgli encontra urubus numa parte devastada da selva. O garoto está desolado e choroso, pois todos que considerava seus amigos desejam tirá-lo da selva, local que ele cresceu e jamais gostaria de deixar. Shere Khan encontra Mowgli e quer atacá-lo, mas o menino-lobo o enfrenta.
	Baloo aparece e agarra o rabo do tigre, ao oferecer a chance de Mowgli fugir do ataque. Corajoso, o garoto pega um pedaço de árvore para revidar. Baloo e Shere Khan brigam ferozmente. Um raio atinge uma árvore e pega fogo. Mowgli pega um galho em chamas e amarra no tigre, que foge desesperado.
	Mowgli avista uma garota na vila de humanos e vai atrás dela. Enquanto Baloo quer que o menino retorne, Bagheera o incentiva a seguir o seu caminho. Mowgli segue a garota e entra no vilarejo dos humanos.

Quadro 28 – Os eventos de *The jungle book* (1967)



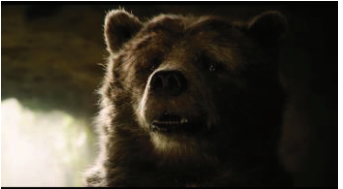

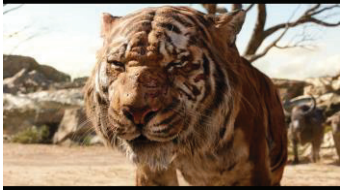





Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *The jungle book* (1967)

6.1.2 O *live-action*

Após quarenta e nove anos da estreia da animação, o *live-action The jungle book* (2016) é lançado. Na transposição, a personagem Mowgli retorna para encontrar seu lugar como humano na selva. O filme foi dirigido por Jon Favreau e teve o roteiro adaptado por Justin Marks. A produção foi realizada por Molly Allen, Karen Gilchrist, Peter M. Tobyansen, entre outros profissionais.

6.1.2.1 Personagens

As personagens principais do filme *The jungle book* (2016) são Mowgli, Bagheera e Baloo. As personagens secundárias são Akela, Shere Khan, Raksha, Gray, Kaa, rei Louie e o pai de Mowgli. Segue o Quadro 29 com as imagens das personagens e sua respectiva descrição.

Personagens Principais		
 <p>Mowgli, um menino que fora abandonado ainda criança na selva e cresceu entre os lobos.</p>	 <p>Bagheera é uma pantera sensata que ajuda na criação de Mowgli.</p>	 <p>Baloo, um urso muito amigável e divertido, se torna amigo de Mowgli.</p>
Personagens Secundárias		
 <p>Akela é o chefe da alcateia que acolheu Mowgli.</p>	 <p>Shere Khan é um vilão que usa sua sagacidade para amedrontar os animais.</p>	 <p>Raksha, a mãe-lobo de Mowgli, o cria com carinho como se fosse seu próprio filho.</p>
 <p>Gray, o irmã-lobo de Mowgli, adora a companhia do menino.</p>	 <p>Kaa, uma cobra misteriosa, tem o dom de hipnotizar suas presas.</p>	 <p>Rei Louie, macaco gigante que comanda um templo e quer o poder do fogo.</p>
 <p>O Pai de Mowgli é um indiano que morre ao tentar proteger seu filho de Shere Khan.</p>		

Quadro 29 – As personagens de *The jungle book* (2016)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *The jungle book* (2016)

6.1.2.2 Cenários

Da mesma forma que na animação, os cenários que aparecem no longa-metragem são na Índia, conforme exposto em narração pela personagem Bagheera, mas também não há indicativo de quando a história ocorre, pontuando-a como atemporal. Os locais que contemplam a narrativa são a selva, o habitat dos lobos, a rocha da paz, a vila de humanos, entre outros, nas quais as imagens ilustrativas do filme e suas descrições estão expostas no Quadro 30.



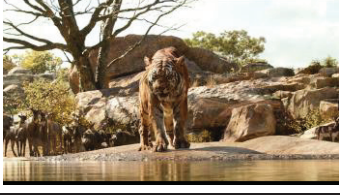
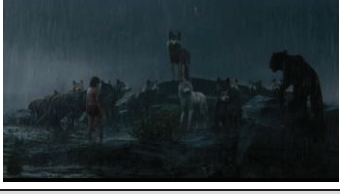
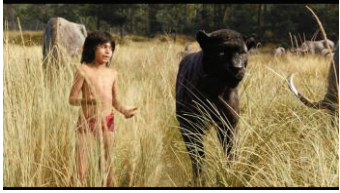


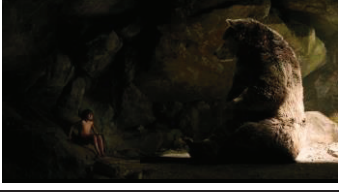
Cenários		
 <p>Selva na Índia onde a história se desenvolve.</p>	 <p>Habitat dos lobos onde Raksha vive com seus filhos.</p>	 <p>Rocha da paz onde os animais fazem a trégua da água.</p>
 <p>Parte sombria da floresta em que Mowgli encontra Kaa.</p>	 <p>Caverna que pai de Mowgli se esconde para proteger o filho.</p>	 <p>Lugar vívido na selva no qual Baloo mora.</p>
 <p>A vila de humanos onde Mowgli pega uma tocha de fogo.</p>		


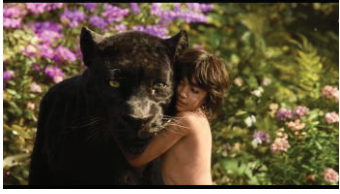


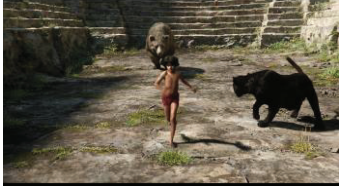


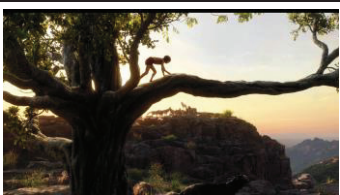
Quadro 30 – Os cenários de *The jungle book* (2016)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *The jungle book* (2016)

6.1.2.3 Eventos

Os eventos que ocorrem no *live-action* são apresentados no Quadro 31. Na coluna ao lado esquerdo observam-se as imagens que ilustram as sequências referidas, a seguir pela descrição do que ocorre, ao lado direito.

Ato 1	
	Mowgli corre pela selva juntamente com lobos como se estivessem em uma perseguição. Mas, é um treinamento guiado por Bagheera. Enquanto Mowgli e Bagheera caminham após o treino, uma narração em <i>voice-over</i> da pantera afirma que ela encontrou Mowgli ainda pequeno na selva e o entregou para os lobos o criarem.
	Mowgli se sente deslocado por não ter a habilidade dos lobos, mas sua mãe-loba o consola. A seca atinge a selva e os animais precisam encontrar uma forma de conviver em harmonia. Assim, existe uma lei que se chama “trégua da água”, que implica que quando a rocha da paz se sobressai no rio, todos os animais precisam compartilhar a água remanescente, sem que haja caça.
	Mowgli vai até a rocha da paz acompanhado dos lobos, enquanto os demais animais estranham ao ver um humano. O menino é censurado por Akela porque utiliza um truque humano para beber água. Shere Khan aparece e ameaça a vida de Mowgli. O tigre despreza os homens e não aceitará Mowgli na selva, mas esperará até a “trégua da água” cessar.
	Após a chuva retornar à selva e ao perceber a real ameaça de Shere Khan, Mowgli considera melhor seguir o seu caminho, pois não quer que os lobos se prejudiquem com sua presença. Raksha não quer que ele vá embora, mas Bagheera se propõe a acompanhar Mowgli até a vila de humanos.
Ato 2	
	Durante o caminho, Mowgli e Bagheera encontram elefantes e os reverenciam, pois são os criadores da selva. Ao chegarem perto de um pasto cheio de búfalos, Bagheera percebe que Mowgli está em perigo. Shere Khan tenta atacar o menino, mas a pantera o defende. Enquanto os felinos brigam, Mowgli foge. Shere Khan o perde de vista.
	Shere Khan vai ao local onde os lobos vivem para questionar onde está Mowgli. O tigre mata Akela para atemorizar a alcateia e dizer que deseja o filhote de humano a qualquer custo. Mowgli se perde em uma floresta escura e encontra Kaa. A cobra o hipnotiza e conta sobre o seu passado, quando foi deixado na floresta.
	O pai de Mowgli estava a protegê-lo quando Shere Khan o encontra em uma caverna e mata-o. O tigre não percebe a presença do menino pois foi queimado no rosto. Bagheera encontra Mowgli e o resgata. Enquanto Kaa conta a história para Mowgli, ela o está hipnotizando para abatê-lo. Baloo salva Mowgli e deseja que o menino pegue mel como uma troca de favores.
	Embora queira seguir para a vila de humanos, Mowgli aceita ajudar Baloo. Os dois se aproximam, pois Baloo tem um jeito descontraído e carismático de aproveitar a vida, o que encanta o menino. Baloo leva Mowgli para ver onde moram os homens e mulheres perto da selva. O menino desabafa ao dizer que sempre é repreendido quando usa os truques dos humanos.

	<p>Baloo incentiva o menino a ser o que ele é, ao mesmo tempo em que explica a importância e poder do fogo. Na vila dos lobos, Shere Khan ameaça-os. Do outro lado da selva, Mowgli volta a usar seus truques, ao elaborar uma forma de pegar mel facilmente. O menino-lobo e Baloo contemplam uma amizade divertida e sincera.</p>
	<p>Bagheera reencontra Mowgli, mas se desaponta ao ver que o menino utiliza os truques e despreza a atitude de Baloo para conseguir comida. A pantera decide que irão para a vila de humanos, mesmo a contragosto de Mowgli. O menino ajuda a resgatar a vida de um filhote de elefante com o uso de cipós, ao esclarecer que os utensílios de humanos podem contribuir para a sobrevivência e bem-estar na selva.</p>
	<p>Baloo e Bagheera observam Mowgli salvar o elefante. Bagheera explica à Baloo porque Mowgli não pode ficar na selva. Ao perceber a gravidade da situação, o urso se compromete a convencer o menino a sair dali. Mowgli fica triste ao saber que Baloo quer que siga seu caminho e, quando fica sozinho, é sequestrado por macacos.</p>
	<p>Os macacos o raptam sob o comando do rei Louie, pois ele quer oferecer proteção para Mowgli manter-se na selva desde que o ensine a fazer a “flor vermelha” – o fogo –, que o menino desconhece. Bagheera e Baloo aparecem para resgatar Mowgli, mas os macacos continuam a persegui-lo.</p>
	<p>A pantera e o urso brigam com os macacos até que o templo começa a desmoronar. Rei Louie fala para Mowgli que Shere Khan matou Akela e ele fica consternado. O templo despenca em cima do macaco, e o menino decide voltar à alcateia para defender os lobos.</p>
Ato 3	
	<p>Antes de retornar, Mowgli vai até a vila de humanos, observa a relação deles com o fogo e pega uma tocha para usar contra o tigre. Mowgli corre pela selva para encontrar Shere Khan. Baloo e Bagheera o avistam e vão atrás dele. Mowgli deixa faíscas de fogo caírem, e este se alastra pela floresta. Intuitivamente, os animais percebem que a flor vermelha se aproxima e se movem para perto do rio.</p>
	<p>Mowgli ameaça Shere Khan. O tigre retruca e faz com que o menino apague o fogo no rio, ao ficar sem armas para se defender. Bagheera, Baloo e os lobos se unem à Mowgli para ajudá-lo. A pantera incentiva Mowgli a lutar como um humano. Bagheera e os lobos atacam Shere Khan e ganham um tempo para Mowgli planejar uma armadilha para pegá-lo e, assim, Mowgli consegue derrotá-lo.</p>
	<p>O menino conquista seu lugar como um humano na selva e os elefantes ajudam a apagar o fogo que havia se alastrado. Por fim, Mowgli pode viver na selva e prevalece a harmonia e equilíbrio entre os animais.</p>

Quadro 31 – Os cenários de *The jungle book* (2016)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *The jungle book* (2016)

6.1.3 As disparidades entre animação e *live-action*

O *live-action The jungle book* (2016) em contraponto com a animação *The jungle book* (1967) apresenta mudanças significativas, pois embora tenham os mesmos personagens e a premissa da história seja semelhante, a maioria dos eventos são aprofundados no filme recente, e seguem proporções diferentes no que se refere ao desenvolvimento dos diálogos, conflitos e construção das personagens.

Em ambos os filmes, Mowgli é criado por lobos e, diante da necessidade de sair da selva devido à ameaça de Shere Khan, necessita retornar à vila de humanos. No entanto, Mowgli se comporta de modo bastante diferente entre os filmes, pois enquanto na animação o menino não entende a proporção da ameaça do tigre, no *live-action*, ele mesmo faz essa escolha para proteger sua família de lobos, que também pode sofrer as consequências.

Enquanto o Mowgli do desenho animado é invocado, despreocupado, vive o momento e não se prende a sentimentos ou personagens, o Mowgli do *live-action* é determinado, afetuoso, preocupado com a selva e os animais que o consideram da família.

A presença da família de lobos no *live-action* é fundamental para desenvolver o laço afetivo entre Mowgli e a alcateia, porquanto seu comportamento sempre intenta protegê-los. O menino compreende que permanecer juntos engendra em uma ameaça a todos e, com empatia e preocupação, resolve seguir o seu caminho. Em contrapartida, na animação, os lobos são mostrados a acolherem o menino quando ainda era um bebê e, após crescer e seguir a jornada rumo à vila de humanos, os lobos jamais são mencionados novamente.

Dessa forma, a afetividade familiar apenas é constituída no filme de 2016. Mowgli e Raksha apresentam afinidades de mãe e filho, há amor mútuo e suas atitudes refletem na preocupação que sentem um pelo outro. Também, por meio de um *flashback*, descobrimos quem é o pai de Mowgli e seu histórico não é o de um menino abandonado na selva – como na animação –, mas de uma criança que teve seu pai assassinado por um tigre e, por infortúnios da vida, ficou sozinho na selva até ser encontrado por Bagheera.

O menino, embora bem recebido pelos animais da selva, procura seu lugar como um humano, pois gostaria de utilizar as habilidades de sua espécie. Mowgli, em sua trajetória para atravessar a selva, desenvolve habilidades, anseios, questiona-se sobre a vida e qual é o seu verdadeiro lugar, assim, suas características são problematizadas e ampliadas no *live-action*.

A “flor vermelha” – fogo – apresenta proporções maiores no *live-action*, pois é a forma que os humanos usam para se defender ao mesmo tempo em que pode ocasionar tragédias para a selva e os animais que nela habitam. O pai de Mowgli, ao tentar resguardar a si e ao seu filho do tigre Shere Khan,

queima-o no rosto. Posteriormente, a selva é incendiada acidentalmente por uma tocha carregada por Mowgli. Assim, o fogo é o que distingue os humanos dos animais e o caráter de cada um é mensurado diante dos usos que fazem dessa força da natureza.

Em ambos os filmes, o macaco Louie sequestra Mowgli para conquistar o poder do fogo, pois presume que Mowgli saiba dominá-lo. Enquanto no desenho animado Mowgli amarra um galho a queimar na cauda de Shere Khan, no *live-action*, é necessária uma armadilha mais elaborada para manter o tigre afastado, e o fogo aparece como pano de fundo de todo o desenrolar do desfecho narrativo.

A animação é um musical típico dos clássicos da *Disney*, com canções que embalam as ações das personagens e tornam os eventos divertidos e amenos. Em contrapartida, o *live-action* apresenta apenas trechos de duas músicas – as mais famosas da animação – e são apresentadas como uma forma de homenagear o sucesso de ambas do clássico animado. São elas, “The bare necessities” e “I wanna be like you”, comandadas por Baloo e rei Louie, respectivamente.

A cobra Kaa aparece em várias cenas da animação, todas são engraçadas, embora seu desejo inicial sempre seja o de devorar Mowgli. Sua atribuição na narrativa é a do alívio cômico, ao apresentar o corpo desgrenhado, com olhos bem coloridos para referir à hipnose e efeitos sonoros do estilo *mickeymousing* – com sons para cada movimentação. Por outro lado, no *live-action*, Kaa aparece apenas em uma cena e é a responsável por narrar para Mowgli sobre o seu passado e a existência de seu pai.

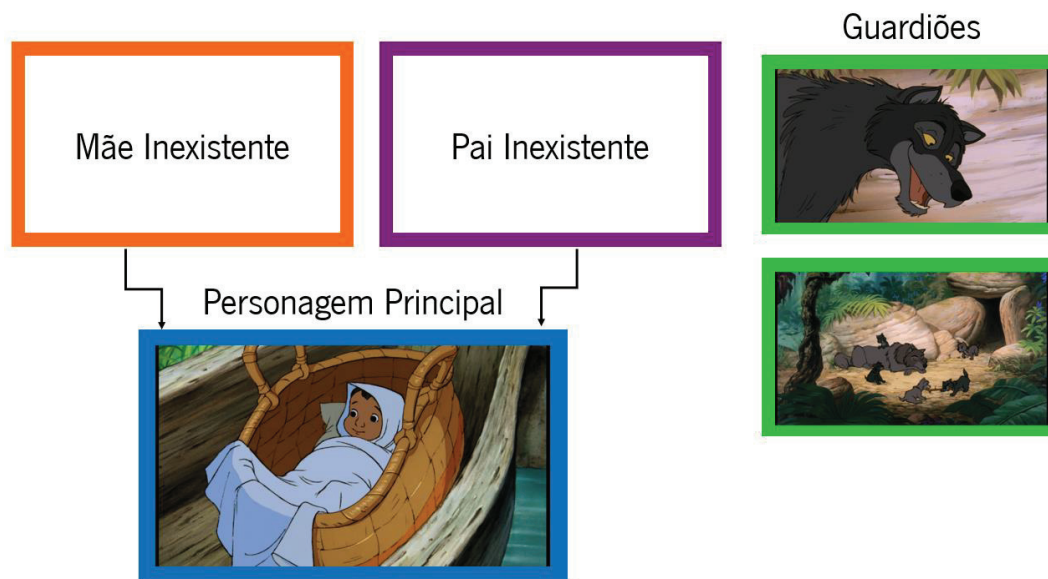
Embora exista a ameaça de Shere Kahn na animação, só o vemos na metade do segundo ato, e suas atribuições são amenas, pois não é um vilão tenebroso. A cobra, o tigre e o macaco – Kaa, Shere Khan e King Louie –, embora vilões, não são completamente assustadores e apresentam-se em situações jocosas sem uma aura vilanesca invencível. As situações que Mowgli enfrenta na selva são divertidas, e o perigo é sempre amenizado pelos números musicais.

Em contrapartida, o drama do *live-action* é enfatizado pelo perigo que Shere Kahn instaura logo no início do filme, quando aparece durante a trégua da água e ameaça Mowgli. Mais tarde, assassina Akela e mostra sua impetuosidade. A ameaça na selva é mais palpável e o espectador se identifica com Mowgli, ao mostrar suas inseguranças e desejo de proteger a família de lobos.

Por fim, a menina que aparece no término da animação é excluída no *live-action*. Enquanto na animação Mowgli segue seus próprios instintos e volta para a vila de humanos ao seguir a garota, no *live-action*, ele conquista seu lugar na selva entre os demais animais.

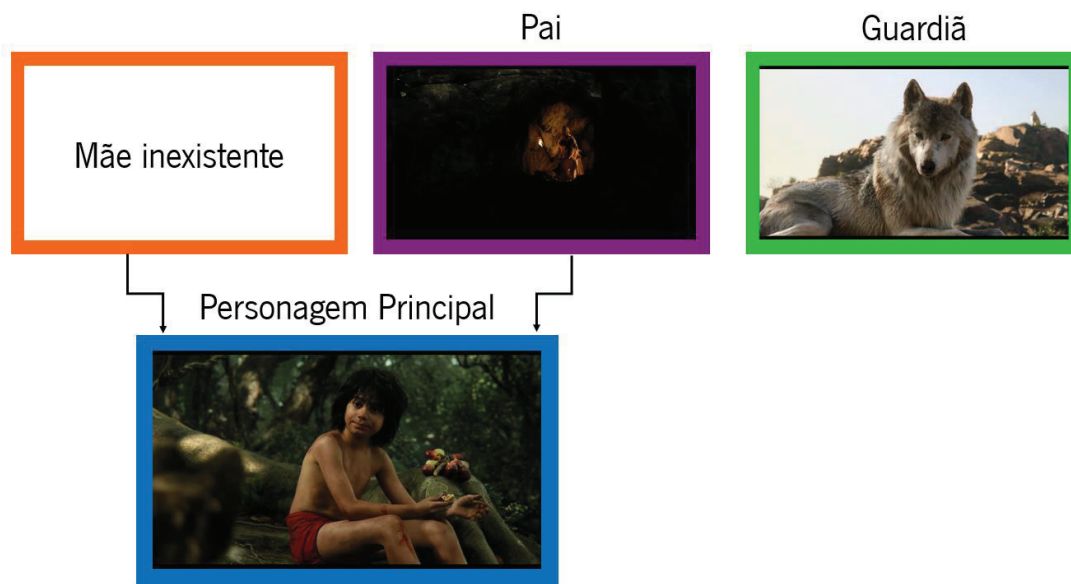
6.1.4 A configuração familiar da protagonista

Na animação *The jungle book* (1967) Mowgli não possui pai nem mãe. A personagem é abandonada na selva e quem a cria são a loba e o lobo de uma alcateia, que se tornam seus *guardiões*. A função familiar, portanto, tem apoio familiar existente, clima de relacionamento quente e relação com protagonista positivo (Fluxograma 10).



Fluxograma 10 – Família de Mowgli na animação
Fonte: elaborado pela autora

No *live-action The jungle book* (2016), antes de ser deixado na selva devido ao falecimento de seu pai, pontuamos uma família de estrutura *monoparental*, formada por Mowgli e seu pai protetor. Na estrutura familiar inicial, a função familiar apresenta apoio familiar existente, clima de relacionamento quente e relação com protagonista positivo. Após a morte do pai, Mowgli passa a ter uma família de *guardiã*, pois é criado por uma loba. Nessa nova configuração, a função familiar permanece a mesma, com apoio familiar existente, clima de relacionamento quente e relação com protagonista positivo (Fluxograma 11).



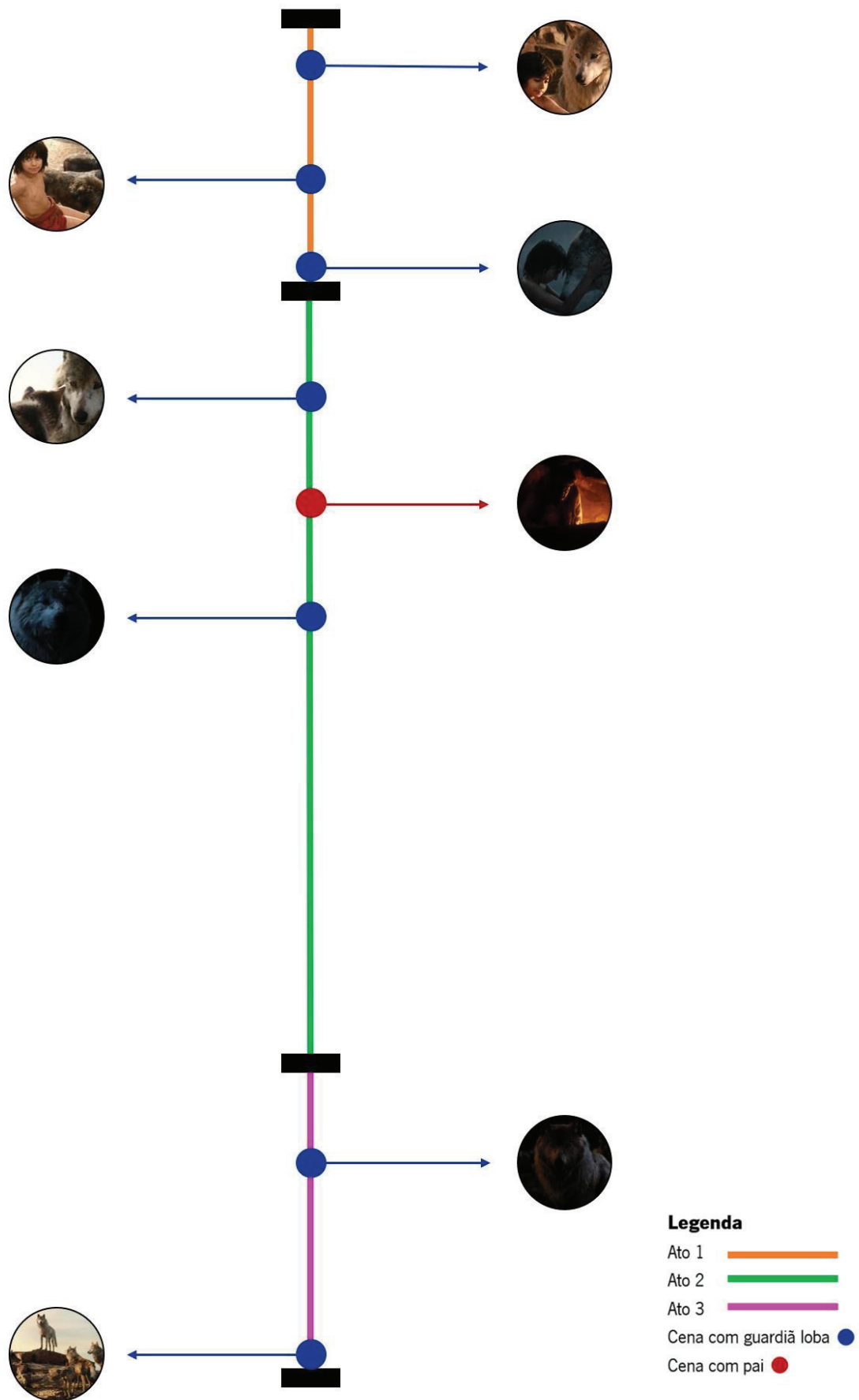
Fluxograma 11 – Família de Mowgli no *live-action*
 Fonte: elaborado pela autora

6.2 Segunda etapa: poética narrativa

Apresentamos nesta etapa a análise das três dimensões filmicas propostas por Bordwell (2008) conduzidas no filme em *live-action*, com o olhar direcionado para as cenas que apresentam a relação familiar de Mowgli com sua guardiã loba e seu pai.

6.2.1 Estrutura do Enredo

A estrutura do enredo foi esquematizada para localizar as cenas em que as personagens paterna e guardiã de Mowgli aparecem. Construímos um fluxograma nos quais os atos estão esquematizados numa estrutura e as cenas específicas são pontuadas, conforme Fluxograma 12:



Fluxograma 12 – Estrutura do enredo e a família em *The jungle book* (2016)
 Fonte: elaborado pela autora

Totalizam oito cenas nas quais as personagens familiares aparecem, em que três são no primeiro ato, três na primeira parte do segundo ato e, ao final, duas cenas no terceiro ato. Contudo, apenas uma cena é com o pai de Mowgli e as demais são com a mãe-loba.

6.2.2 Narração

A partir do método de análise que estabelecemos, as duas cenas que consideramos mais pertinentes para observarmos são: (1) a que apresenta a despedida entre a mãe-loba e Mowgli, ao final do primeiro ato e (2) a cena em que o pai de Mowgli aparece por meio de um *flashback*, no início do segundo ato.

(1) A primeira cena localiza-se estruturalmente após o retorno da chuva na selva, ao indicar que a trégua da água cessou e é permitido caçar novamente. Relembramos que, durante esse período, Shere Khan ameaçou a vida de Mowgli ao dizer que retornaria quando a rocha da paz desaparecesse.

A cena em questão inicia ao mostrar Mowgli, sentado ao lado do irmão-lobo Gray, ao observar a reunião que definirá o seu destino na selva. O enquadramento posiciona Mowgli e Gray em primeiro plano, sentados de costas a observar os lobos conversarem (Figura 57). O recorte apresenta um distanciamento entre eles – menino e filhote diante do grupo –, pois apenas ouvimos murmúrios do que os lobos dialogam e os posiciona como meros espectadores do que ocorre na reunião.

Contudo, a cena é narrada por Bagheera em *voice-over*, ao relatar que os lobos se reuniram por dias a discutir a situação, ao destacar que a ameaça de Shere Khan não deveria ser ignorada. Embora os lobos não hesitem em defender o menino-lobo, preocupam-se com o seu futuro na selva.

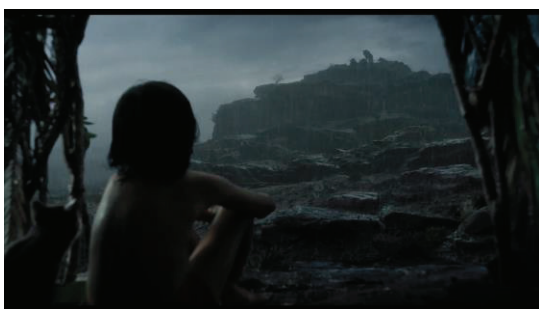


Figura 57 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)



Figura 58 – *Still-frame* de *The Jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

Quando a câmera se posiciona na frente das personagens Mowgli e Gray em um plano-conjunto, eles estão acanhados, com olhares tristes e incertos sobre o que acontecerá (Figura 58). Enquanto observam, os lobos conversam agitadamente.

De repente, Mowgli – mesmo inseguro – se levanta e caminha em direção à alcateia (Figura 59). Embora não fosse permitido interferir na reunião, Mowgli se aproxima para dizer que decidiu partir. O amor que o menino sente pelos lobos é maior do que a vontade de permanecer em vossas companhias e, por isso, faz o que considera mais adequado na situação.



Figura 59 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)



Figura 60 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

Imediatamente, Raksha intervém ao dizer para Mowgli retornar para o abrigo (Figura 60). A postura maternal sobressai ao protegê-lo, além de lembrar a todos que o criou como seu próprio filhote.

Bagheera interrompe o debate e se prontifica a ajudar, pois foi o responsável por trazer o menino e está disposto a levá-lo ao lugar que pertence. Raksha prontamente se põe em frente ao Mowgli ao dizer que não deixará tirá-lo dela, pois os lobos são a única família que já conheceu. Sua postura é protetora diante da vulnerabilidade do menino, visivelmente abatido pela circunstância. Mas, quando Akela afirma que com os demais humanos será o único lugar que estará a salvo, a loba consente.

Assim, a cena passa a enfatizar apenas a despedida entre mãe-loba e filhote, pois a chuva e a nebulosidade atrás das personagens tornam os demais lobos presentes imperceptíveis. Isso também é realçado pelo enquadramento em primeiro-plano, na qual a câmera utiliza o campo e contracampo para mostrá-los isoladamente, ao enaltecer as expressões e intimidade composta entre as personagens (Figura 61).



Figura 61 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)



Figura 62 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

Mowgli diz carinhosamente para a mãe não se preocupar, pois não estará longe e voltará para visitá-la. Há muita emoção na cena, o menino faz carinho no pescoço da loba ao acariciar seus pelos até encostar seu rosto em sua testa, como um adeus. Depois, visualizamos lobos em um segundo plano desfocados (Figura 62).

Quando Mowgli se vira para ir embora, Raksha dá um passo como se, num impulso, fosse impedi-lo de partir. Mas, verdadeiramente, ela sabe que é o melhor a ser feito. No enquadramento, notamos – em segundo plano – a ênfase no líder do grupo, ao mostrar Akela superior num lugar mais alto que os demais integrantes da alcateia (Figura 63). Portanto, quando Mowgli vai embora e Raksha permanece no grupo, o enquadramento apresenta Akela como uma figura protetora, ao ficar implícito que a mãe não está sozinha. No quadro, observamos seu olhar triste de despedida.



Figura 63 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)



Figura 64 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

A cena finaliza com a narração em *voice-over* de Bagheera ao ressaltar que os lobos realmente não poderiam enfrentar Shere Khan, pois não têm força para isso e reforça que a postura de Raksha e dos lobos foi para protegê-lo. O cenário é composto pela pedra dos lobos, no topo da área em que habitam, a céu aberto e com espaço sem vegetação. O ar melancólico é realçado pelas cores, no qual a predominância de tons de cinza e azul remetem ao desalento. Ao mesmo tempo, a chuva exalta a inquietação da despedida (Figura 64).

Os animais são todos criados por meio de computação gráfica, na qual apenas a personagem humana – Mowgli – é desempenhada por um ator real. No entanto, a verossimilhança dos lobos e da pantera nos faz adentrar no universo fictício em que os animais conversam e interagem entre si e com o menino, sem que o espectador questione a veracidade da narrativa. Além disso, a dublagem realizada por atores profissionais carrega muita emoção e expressividade para as personagens. Destacamos que Raksha foi dublada por Lupita Nyong'o, Akela tem a voz de Giancarlo Esposito enquanto Bagheera é feito por Ben Kingsley. Por fim, o papel de Mowgli é interpretado por Neel Sethi.

(2) A segunda cena que analisamos, na estrutura do enredo, se inicia após Mowgli sentir-se perdido na selva e encontrar Kaa. A cobra surge aos poucos, misteriosamente, ao conversar com o menino sem que ele a enxergue. Quando estão frente a frente, Kaa o hipnotiza e pergunta se gostaria de saber quem é e de onde veio, pois conhece o seu passado.

Os enquadramentos são fechados – em primeiro plano – em cada uma das personagens. Ao mesmo tempo em que as expressões são exaltadas, vemos o olhar paralisador da cobra (Figura 65) contraposto ao olhar entorpecido de Mowgli (Figura 66), o fundo exposto atrás das personagens se movimenta ao oscilar-se sem foco, ao remeter à hipnotização. Enquanto a cobra se aproxima da tela – ao se aproximar também de Mowgli –, o enquadramento no menino apresenta um *zoom-in*, como se Kaa estivesse a intimidá-lo.



Figura 65 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)



Figura 66 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

A cobra fica cada vez mais perto de Mowgli, até que seu olho – que muda de forma e cor constantemente – se transforma na imagem de um homem a se esconder em uma caverna (Figura 67), ao fazer a transição entre o momento da conversa e um *flashback* para explicar quem é o menino.



Figura 67 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

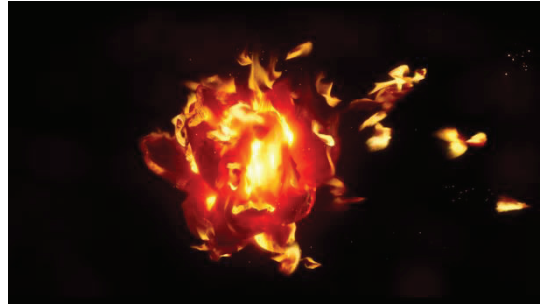


Figura 68 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

No *flashback*, o pai está em uma caverna com Mowgli – com aproximadamente um ano de vida – no colo e, em narração *voice-over*, a cobra enfatiza a relação do homem com o fogo. O fogo está no formato de uma rosa que queima (Figura 68) e atinge a selva a destruir os animais que nela habitam. As imagens são de desmoronamento e estrago, ao utilizarem apenas tons de vermelho e preto. A narrativa de Kaa explica:

“Na maioria das vezes, homens se mantêm nas suas vilas, longe da escuridão da selva. Mas, às vezes, eles viajam. E quando o fazem, as cavernas deles respiram no escuro. Eles chamam de ‘a flor vermelha’. Uma criação do homem. Traz calor e luz e destruição em tudo o que toca”. (Kaa citado em Allen, Gilchris & Tobyansen, 2016)

Dessa forma, a cobra esclarece que os humanos têm o poder de fazer o fogo, mas enfatiza os danos que causam para os animais e as florestas.

Observamos, em seguida, que o pai de Mowgli se esconde dentro de uma caverna, iluminado pela luz do fogo (Figura 69 e Figura 70).



Figura 69 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)



Figura 70 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

A forma que o pai age apresenta a preocupação com o filho, pois seu intuito paterno o fez, primeiramente, deixá-lo em segurança. Shere Khan entra repentinamente e o pai de Mowgli tenta defender a si mesmo e ao filho (Figura 71). O ataque mais intenso da luta é retratado apenas por meio

das sombras, o que ameniza o ataque (Figura 72). Durante a briga, Shere Khan mata o homem, mas antes, fora queimado no rosto ao fazê-lo abandonar o local sem notar a presença de Mowgli. Aqui, o uso do fogo como um truque humano é realçado como uma arma de defesa. Mowgli fica abandonado e, ao sair da caverna, está sozinho na escuridão, porém, Bagheera encontra-o e aproxima-se para resgatá-lo.



Figura 71 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)



Figura 72 – *Still-frame* de *The jungle book*
Fonte: Allen, Gilchris & Tobyansen (2016)

Em suma, em um *flashback*, explica-se como Mowgli ficou na selva sozinho e quem é o seu verdadeiro pai. Esclarecemos que “um *flashback* não é apenas um rearranjo abstrato de incidentes de história. Sua função é desencadear o interesse em descobrir o que levou ao que vemos” (Bordwell, 2008, p.100). Nesse caso, conhecemos um pouco sobre o passado da personagem principal da história e compreendemos como ficou abandonada na selva. Percebemos que Mowgli não ficou desamparado propositalmente na selva, mas ficou sozinho devido ao falecimento de seu pai.

6.2.3 Universo Narrativo

Apresentamos asserções acerca das personagens principais que contemplam as cenas que escolhemos junto ao foco familiar da pesquisa. Propusemos abordar (1) a personagem principal, Mowgli; (2) a mãe-lobo, Raksha; e (3) o pai humano.

(1) Mowgli é um menino que cresceu na selva com uma alcateia. Ao longo do filme descobrimos que seu pai faleceu ao tentar protegê-lo de Shere Khan e, quando Bagheera o encontra sozinho, leva-o para os lobos o criarem.

O menino passa por uma luta interna durante a trama, pois ao mesmo tempo em que tenta viver como um lobo, sofre por não poder utilizar os truques típicos de humanos com os quais conseguiria lidar mais facilmente na selva.

Ele é adorado por todos os lobos com os quais convive, especialmente sua mãe e seu irmão Gray. Observamos o menino a declamar a Lei dos Lobos como também a treinar para desenvolver os dotes de

um. No entanto, constrói coisas, assim como equipamento para pegar mel facilmente, utiliza cipós para escalar rochas altas, quebra pedras para usá-las como faca, aproveita cascos de fruta como vasilha para tomar água e se limpar. Essas atitudes o tornam humano, mas é repreendido por utilizá-las na selva pelos animais ao seu redor. Tal situação o deixa inquieto e, na jornada a caminho da vila de humanos, tenta descobrir qual é o seu verdadeiro lugar na selva.

(2) Raksha, como foi apresentado na estrutura do enredo, aparece em vários trechos do filme, ao enfatizar a importância materna aqui estabelecida. A mãe-lobo de Mowgli tem um instinto maternal de proteção muito aguçado, está sempre a ouvi-lo e a incentivar seu convívio harmonioso com os demais animais da selva.

É destemida quando o assunto é cuidar de seus filhotes, pois quando são ameaçados, assume a liderança e não tem medo de enfrentar seus inimigos. Além disso, vemos a loba demonstrar carinho incomensurável com Mowgli e, também, com seus filhotes lobos.

(3) O pai humano aparece em uma única cena – por meio de um *flashback* descrito anteriormente – e permanece em tela por menos de um minuto. Mas, mesmo com pouco tempo em cena, podemos fazer algumas inferências acerca dessa personagem. Diante da sua vestimenta, notamos que é um indiano a utilizar turbante, fisionomia e barba típicos dos descendentes dessa etnia.

Ele é um viajante que se esconde em uma caverna durante a noite com o intuito de proteger seu filho, Mowgli. Portanto, o instinto paterno é realçado pela forma que carrega seu filho no colo e o coloca escondido em um canto da caverna. Ao mesmo tempo em que está receoso, é corajoso e utiliza a arma ao seu alcance – fogo – para se defender e preservar seu filho.

7. *BEAUTY AND THE BEAST*

O presente capítulo é destinado para as análises dos filmes *Beauty and the Beast* (1991) e *Beauty and the Beast* (2017). Iniciamos com a descrição dos *personagens, cenários e eventos* da animação e do *live-action*, pontuamos as principais diferenças entre os filmes e indicamos a *estrutura e função familiar* das personagens principais – Beast e Belle. Posteriormente, evidenciamos o filme em *live-action* ao apresentar a poética narrativa relativa às cenas com o pai e a mãe das protagonistas, ao descrever a *estrutura do enredo, universo narrativo e narração*.

7.1 Primeira etapa: a história

A primeira etapa é realizada com o intuito de encontrar modificações entre as histórias dos filmes. Para tanto, separamos os elementos que caracterizam a narrativa, a seguir pelos *personagens, cenários e eventos*.








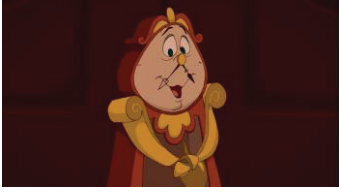


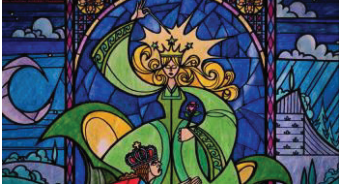


7.1.1 A animação

O filme *Beauty and the Beast* (1991) é baseado no conto de Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont conhecido como *La Belle et la Bête*, de 1756, que, por sua vez, é uma adaptação de *La jeune américaine, et les contes marins* de Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, de 1741.

É o primeiro filme de animação a receber uma indicação ao Oscar de Melhor Filme e a ganhar o Globo de Ouro de Melhor Filme – Comédia ou Musical. É considerado – junto com *The Little Mermaid* (1989) – um dos responsáveis pelo retorno do sucesso da *Disney* após um período de fracassos de crítica e bilheteria. Além disso, “a roteirista Linda Woolverton foi a primeira mulher a escrever um roteiro final para um longa-metragem animado da *Disney*” (Goodman, 2005b, p.33).

7.1.1.1 Personagens

No filme *Beauty and the Beast* (1991), as personagens principais são a camponesa Belle, a criatura monstruosa Beast e o vilão Gaston. As personagens secundárias são Maurice, LeFou e os objetos antropomorfizados do castelo, como Mrs. Potts, Lumiere, Cogsworth, Wardrobe, entre outros. Visualizamos-las por meio do Quadro 32, ao apresentar a imagem da referida personagem juntamente com sua apresentação.

Personagens Principais		
 <p>Belle, a garota inteligente que sonha em conhecer além da vida provinciana.</p>	 <p>Beast, o príncipe que foi transformado em monstro e precisa desfazer o feitiço.</p>	 <p>Gaston é o vilão arrogante e narcisista que deseja se casar com Belle a qualquer custo.</p>
Personagens Secundárias		
 <p>Maurice, o pai de Belle, é um inventor que ama sua filha e intenta protegê-la.</p>	 <p>LeFou é o amigo e companheiro de Gaston.</p>	 <p>Mrs. Potts, o bule de chá, é a governanta do castelo.</p>
 <p>Lumiere, o candelabro, é o simpático funcionário do castelo que vê em Belle uma esperança para quebrar o feitiço.</p>	 <p>Cogsworth é o relógio que está sempre ao lado de Lumiere, mas é cauteloso pois teme Beast.</p>	 <p>Wardrobe é o guarda-roupa do castelo, que faz companhia a Belle em seu quarto.</p>
 <p>O Monsieur D'Arque, responsável pelo hospício, é também um dos vilões do filme.</p>	 <p>Enchantress é a feiticeira encantada que roga o feitiço no príncipe e no castelo.</p>	 <p>Chip, uma xícara simpática, é filho de Mrs. Potts.</p>
 <p>Fifi é o espanador que vive um romance com Lumiere.</p>		

Quadro 32 – As personagens de *Beauty and the Beast* (1991)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Beauty and the Beast* (1991)

7.1.1.2 Cenários

O filme ocorre na França, supostamente no século XVIII, quando sua história original foi escrita. Os cenários que contemplam a narrativa são a vila de camponeses, o castelo de Beast, a casa de Belle e Maurice, a taberna e a floresta, e encontram-se dispostos no Quadro 33.

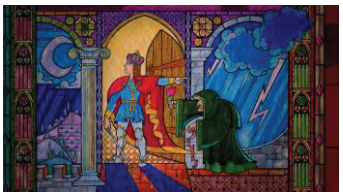
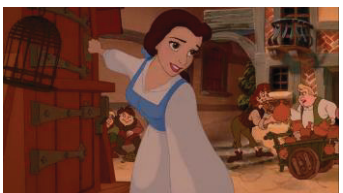
Cenários		
 <p>Vila de camponeses na qual Belle mora com seu pai, com habitantes conservadores.</p>	 <p>Castelo de Beast é um lugar encantado com objetos antropomorfizados.</p>	 <p>Casa de Belle e Maurice, onde filha e pai vivem juntos, ao lado da vila de camponeses.</p>
 <p>Taberna na qual Gaston frequenta para beber com os moradores da vila.</p>	 <p>Floresta sombria habita por lobos próxima ao castelo de Beast.</p>	







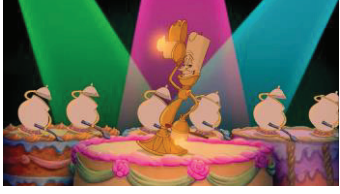

Quadro 33 – Os cenários de *Beauty and the Beast* (1991)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Beauty and the Beast* (1991)

7.1.1.3 Eventos

Os eventos que acontecem no filme estão dispostos no Quadro 34, ao apresentarmos uma imagem referente à sequência relatada e, ao lado correspondente, o que ocorre é descrito.

Ato 1	
	<p>Um príncipe mimado nega a uma senhora abrigo em troca de uma rosa. Diante do desdém, ela se transforma em uma feiticeira e o torna um monstro, além de enfeitiçar o castelo e todos que lá vivem. A mágica poderá ser desfeita se o príncipe aprender a amar e for correspondido até o momento em que a última pétala de rosa que a feiticeira o entregou cair.</p>
	<p>Belle passeia pela aldeia onde mora. Ela se sente deslocada, pois tudo é sempre igual e deseja viver além do seu cotidiano provinciano. A garota gosta de ler e os demais moradores a acham estranha por isso. Gaston diz à Belle para se interessar por outras coisas. Ele quer casar-se com ela, pois a considera a pessoa mais bonita da vila.</p>

	<p>Belle conversa com seu pai sobre o quanto se sente sozinha na vila em que moram. O pai viaja para uma feira com o intuito de apresentar sua invenção. No caminho, Maurice e seu cavalo se perdem e são perseguidos por lobos. Para sobreviver, encontra um castelo e entra para procurar abrigo. O cavalo foge assustado.</p>
	<p>No castelo, Maurice fica impressionado com o lugar e conhece objetos antropomorfizados que o cativam. Lumiere é muito receptivo enquanto Cogsworth hesita em recebê-lo. Maurice senta-se em uma poltrona perto da lareira para se aquecer, quando um monstro enorme o repreende e o leva como prisioneiro.</p>
	<p>Gaston planeja um casamento surpresa para Belle, mas ela consegue se livrar do arrogante homem. Ele fica furioso e afirma que se casará com ela custe o que custar. Belle fica indignada com a situação, pois jamais se casaria com ele. O cavalo de seu pai aparece e ela percebe que seu pai está perdido.</p>
Ato 2	
	<p>Belle chega ao castelo. Quando Lumiere e Cogsworth a veem, ficam entusiasmados, pois acreditam que poderá quebrar o feitiço. Belle encontra Maurice preso. Quando Beast aparece para amedrontá-la, ela pede para ficar presa em troca da liberdade de seu pai. Beast oferece um quarto no castelo para Belle e a convida para jantar.</p>
	<p>Gaston se sente humilhado e rejeitado por Belle. LeFou enaltece o ego do caçador. Quando Maurice entra na taverna para pedir ajuda, Gaston arma um plano para obrigar Belle a casar-se com ele. No castelo, Belle é bem recebida pelos objetos animados, mas não quer jantar com Beast. Lumiere e Mrs. Potts conversam com Beast sobre o feitiço e a possibilidade de quebrá-lo.</p>
	<p>Os serviçais do castelo querem ensinar Beast a se comportar melhor para conquistá-la. Quando descobre que Belle não quer jantar, Beast fica furioso e vai importunar no quarto da garota. Os funcionários ficam decepcionados, pois sabem que se Beast continuar grosseiro com Belle, jamais irá conquistá-la e permanecerão objetos para sempre.</p>
	<p>Beast sai consternado, porque sabe que as pétalas da rosa estão caindo e seu tempo está escasso. Quando Belle vai até a cozinha com fome, os serviçais preparam um jantar com músicas, cores e sabores. Lumiere lamenta que estão há dez anos sem utilidade. Belle está encantada com a receptividade e deseja conhecer melhor o castelo.</p>
	<p>Belle vai para a ala proibida do castelo. Quando encontra a rosa mágica, é surpreendida por Beast que a expulsa do recinto. Belle foge do castelo, mas é perseguida por lobos. Beast aparece para defendê-la e fica ferido. Belle o ajuda e eles retornam ao castelo. A garota cuida dos ferimentos do monstro e ambos discutem, mas quando Belle agradece por ter salvado a vida dela, Beast recua.</p>

	Gaston oferece dinheiro à Monsieur D'Arque em troca de prender Maurice no manicômio, assim chantageará Belle a casar-se com ele. Gaston e LeFou vão até a casa de Belle e Maurice para enrascá-los. Como não estão, Gaston ordena que LeFou fique escondido a vigiar até que retornem. No castelo, Beast e Belle se aproximam afetivamente.
	O monstro presenteia a garota com a sua biblioteca, brincam na neve, fazem refeições juntos e, aos poucos, estão a se apaixonar. Os objetos antropomorfizados organizam um baile para Belle e Beast. Quando Beast pergunta à Belle se está feliz, ela responde que gostaria de ver seu pai. Por meio de um espelho mágico, a garota observa que Maurice está perdido na floresta.
Ato 3	
	Beast liberta Belle, mas os serviçais ficam desapontados ao saber que a garota foi embora. Lumiere não entende por que o feitiço não foi quebrado, já que Beast admitiu que ama Belle. Mrs. Potts explica que a garota deve amá-lo também para voltarem a ser humanos.
	Belle sai do castelo em busca de seu pai. Ela encontra-o e leva-o para casa. LeFou está escondido a esperá-los. Monsieur D'Arque aparece para executar o plano de Gaston. Moradores do vilarejo estão a acompanhar. Belle defende Maurice ao dizer que existe um monstro e pode provar. Gaston percebe que a garota sente afeto por Beast e sugere aos moradores que o persigam para proteger seus familiares.
	Eles saem em direção ao castelo e deixam Belle e Maurice presos no porão da casa. Gaston e os demais moradores do vilarejo atacam o castelo. Os objetos antropomorfizados lutam para defender seu lar. Chip resgata Maurice e Belle. A garota retorna ao castelo para ajudar Beast. Gaston ataca o monstro, mas Belle chega ao castelo e isto concede forças para Beast revidar por sua vida.
	Durante a luta, Gaston cai em um penhasco e Belle segura o monstro. Antes da última pétala da rosa cair, Belle afirma que ama Beast. O feitiço é desfeito e o príncipe e ela se beijam. Os demais objetos antropomorfizados do castelo também voltam à forma humana e juntos comemoram.

Quadro 34 – Os eventos de *Beauty and the Beast* (1991)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Beauty and the Beast* (1991)




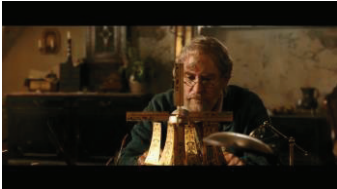


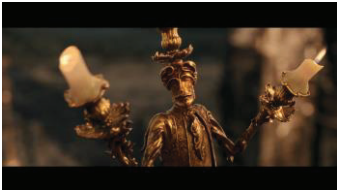

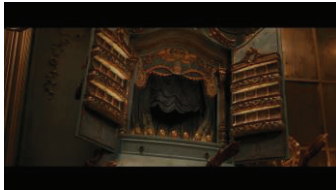
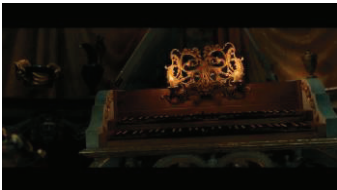
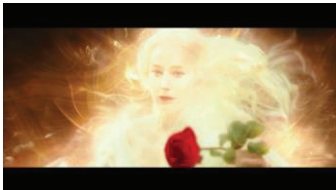
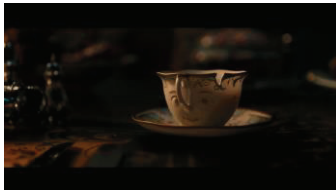
7.1.2 O *live-action*

Depois de um intervalo de vinte e seis anos a contar do lançamento da animação, o *live-action* *Beauty and the Beast* foi lançado em 2017, com o intuito de rerepresentar a história de Belle e Beast e como eles se apaixonam.

O filme foi dirigido por Bill Condon e roteirizado por Stephen Chbosky e Evan Spiliotopoulos. A produção do longa-metragem é de Don Hahn, Thomas Schumacher, Jeffrey Silver, entre outros.

7.1.2.1 Personagens

As personagens principais do filme *Beauty and the Beast* (2017) são a camponesa Belle, o príncipe Beast e o vilão Gaston. Entre as personagens secundárias estão Maurice, LeFou, Mrs. Potts, Lumiere, Cogsworth, a mãe de Belle, pai e mãe de Beast, entre outras. O Quadro 35 as apresenta, ao inserirmos uma imagem com sua respectiva descrição.

Personagens Principais		
 <p>Belle é uma garota inteligente de uma cidade provinciana e deseja mudar de vida.</p>	 <p>Beast é o príncipe que foi transformado em monstro devido a suas atitudes frígidas.</p>	 <p>Gaston é o vilão que deseja casar-se com Belle a qualquer custo.</p>
Personagens Secundárias		
 <p>Maurice, o pai de Belle, é um inventor que ama sua filha e sente saudade da esposa.</p>	 <p>LeFou é o companheiro de Gaston.</p>	 <p>Mrs. Potts é o bule de chá e governanta do castelo.</p>
 <p>Lumiere é o candelabro chefe dos serviçais, ajuda Beast a se aproximar de Belle.</p>	 <p>Cogsworth, o relógio que teme seu chefe, é o mordomo do castelo.</p>	 <p>A Madame Garderobe é o guarda-roupa que vive a cantar.</p>
 <p>Maestro Cadenza é o maestro-piano marido de Madame Garderobe.</p>	 <p>Enchantress é a feiticeira que roga o feitiço no príncipe e habitantes do castelo.</p>	 <p>Chip é uma xícara bem-humorada, filho de Mrs. Potts.</p>

		
<p>Agatha está constantemente a vagar pela vila, pois não tem morada.</p>	<p>A Mãe de Belle, muito amável, faleceu devido à peste negra.</p>	<p>Mãe e Pai de Beast que falecem precocemente.</p>
		
<p>Plumete, um espanador, é a namorada de Lumiere.</p>	<p>Père Robert, é o padre que empresta livros à Belle.</p>	

Quadro 35 – As personagens de *Beauty and the Beast* (2017)
 Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Beauty and the Beast* (2017)

7.1.2.2 Cenários

Os cenários que contemplam *Beauty and the Beast* são o castelo de Beast, a casa de Belle e Maurice, a vila de camponeses, a taberna, Paris e a floresta. Os cenários com as imagens que os ilustram e suas descrições estão expostos no Quadro 36.


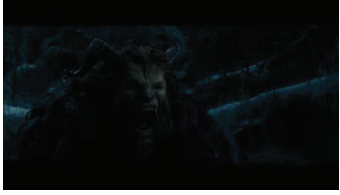

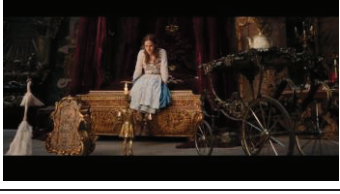
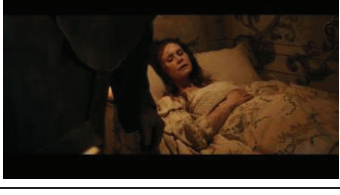
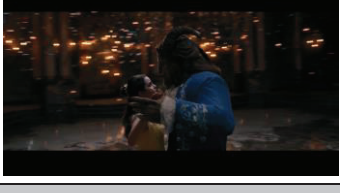
Cenários		
		
<p>Castelo de Beast que foi amaldiçoado pela feiticeira.</p>	<p>Casa de Belle e Maurice, na vila de camponeses, onde filha e pai vivem juntos.</p>	<p>Vila de camponeses com habitantes conservadores.</p>
		
<p>Taberna da vila, onde os moradores encontram-se para beber.</p>	<p>Paris, cidade francesa onde Belle viveu com seu pai e sua mãe quando era um bebê.</p>	<p>Floresta próxima ao castelo e vila de camponeses.</p>



Quadro 36 – Os cenários de *Beauty and the Beast* (2017)
 Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Beauty and the Beast* (2017)

7.1.2.3 Eventos

Apresentamos os eventos que acontecem no *live-action*, ao pontuarmos as ações que as personagens realizam na história. Ao lado da imagem de um recorte da sequência, a descrição do que ocorre é apresentada (Quadro 37).

Ato 1	
	Um príncipe egoísta vive em um castelo com seus serviçais. Ele está a oferecer um baile quando uma senhora interrompe para pedir abrigo. Quando o príncipe a rejeita, a senhora se torna numa feiticeira e amaldiçoa-o, ao transformá-lo em um monstro. Todos que moram no castelo viram objetos e são apagados da memória de seus familiares.
	O feitiço pode ser rompido se o príncipe aprender a amar e for recíproco. Na vila de camponeses, Belle gostaria de ter novas experiências. Gaston quer casar-se com Belle porque ela é a garota mais bonita do vilarejo. Ele a convida para sair, mas a garota ignora seu convite.
	Belle pergunta ao seu pai se ela é esquisita. Ele afirma que a filha é como sua falecida mãe: à frente de seu tempo. Fica implícito que Maurice não fala muito sobre o passado. Maurice irá até uma feira para expor seu trabalho. Ao ser questionada sobre o que gostaria de ganhar de presente, Belle diz que deseja uma rosa.
	Belle faz um invento para lavar-roupas. E, enquanto espera as roupas serem limpas, ensina uma menina a ler. Ela é repreendida pelos moradores conservadores da aldeia. Gaston quer convencer Belle a casar-se com ele, mas ela não dá importância. A caminho da feira, Maurice é perseguido por lobos. Para escapar, entra no castelo de Beast.
	No castelo, Maurice se senta para comer e se assusta quando Chip conversa com ele, e foge às pressas. Ao passar pelo jardim, pega uma rosa para levar à filha e é repreendido por Beast. Quando o cavalo de Maurice retorna sem ele, Belle percebe que seu pai está perdido. Ela solicita que o cavalo a leve até o local.
Ato 2	
	Belle vai até o castelo com o intuito resgatar seu pai. Lumiere comenta com Cogsworth que ela pode ser a garota a romper o feitiço. Belle encontra seu pai preso por ter “roubado” uma rosa. Para salvar a vida de Maurice, Belle troca de lugar com o pai, ao permanecer uma prisioneira de Beast. Lumiere e Cogsworth tiram Belle da prisão na torre e a levam para um quarto do castelo.
	Ela está curiosa, ao mesmo tempo confusa e encantada com o local. A garota pensa em alguma forma de fugir. Em uma taberna, LeFou enaltece as qualidades de Gaston. Maurice entra no bar e pede ajuda, pois Belle está presa. Com interesses futuros, Gaston se propõe a ajudar. Beast fica furioso quando descobre que seus serviçais concederam um quarto à Belle.

	Os serviçais veem a garota como uma forma de quebrar o feitiço. Beast vai até Belle para convidá-la para jantar. Belle amarra tecidos para tentar fugir pela janela, ao afirmar que prefere morrer de fome a jantar com o monstro. Lumiere e os demais objetos do castelo conduzem um jantar especial para a garota.
	Os objetos antropomorfizados desejam conquistar Belle para que se sinta bem no castelo, goste de Beast e quebre o feitiço. Belle vai até a área proibida do castelo e é surpreendida por Beast, que a expulsa do recinto. Belle foge do castelo e é perseguida por lobos. Beast aparece ao defendê-la e é atacado. Belle pensa em fugir, mas ajuda o monstro.
	Gaston, LeFou e Maurice estão em busca de Belle. Gaston se irrita com Maurice e abandona-o preso à uma árvore. Belle cuida de Beast após ser ferido. Os serviçais agradecem por ela ter salvado a vida de seu amo. Belle questiona por que se importam tanto, visto que o monstro os amaldiçoou de alguma forma.
	Mrs. Potts afirma que não deram a atenção devida quando a mãe dele faleceu e o pai cruel o transformou num homem frio. Em um <i>flashback</i> , vemos Beast quando era criança – um príncipe – ao ver a sua mãe doente em uma cama à beira da morte. O pai friamente aparece e o tira do quarto.
	Belle pergunta aos objetos como poderia ajudar para quebrar o feitiço. Mrs. Potts afirma que não precisa se preocupar, explica que eles virarão antiguidades e que Beast permanecerá um monstro para sempre. Agatha resgata Maurice. Belle lê para Beast e eles conversam sobre literatura. O monstro a presenteia com a biblioteca do castelo, ao impressioná-la.
	Belle e Beast ficam próximos, se divertem, fazem as refeições juntos e estão a se apaixonar. Beast tem um livro encantado que permite ir para qualquer lugar. Belle, ao tocar o livro, viaja para Paris da sua infância, onde conhece sobre o seu passado. Por meio de um <i>flashback</i> , descobrimos que a mãe de Belle faleceu de peste negra e, por isso, Maurice foi para o vilarejo com Belle.
	LeFou e Gaston voltam para a taberna e encontram Maurice. Gaston faz com que Maurice pareça um lunático. Belle e Beast dançam juntos no baile que os serviçais organizaram. O monstro pergunta se a garota é feliz no castelo, mas ela indaga se alguém é feliz sem ter liberdade. Belle vê seu pai no espelho mágico e observa que está em apuros. Beast a liberta.
Ato 3	
	Os serviçais lamentam que o feitiço não foi quebrado, mesmo com Beast a amar Belle. Beast está arrasado com a situação. No vilarejo, Gaston convence a todos que Maurice precisa ir para um manicômio. Belle chega para defendê-lo, ao afirmar que o monstro existe de verdade. Eles prendem-na junto com Maurice.

	<p>Gaston lidera um ataque ao castelo com o intuito de matar Beast. Os moradores da vila estão convencidos de que precisam eliminar a fera. Belle e Maurice escapam e Belle vai para o castelo. Os serviçais lutam para defender seu lar, pois os moradores da vila estão tomados por ódio. Gaston vai atrás de Beast e o fere.</p>
	<p>Belle escapa e chega no castelo a tempo de encontrar Beast. Gaston atira em Beast, mas cai em um precipício. Belle declara seu amor por Beast e o feitiço é desfeito. Revela-se que Agatha é a feiticeira. Belle e Beast se beijam e os objetos antropomorfizados do castelo voltam à forma humana. Os moradores da vila retomam a memória e vão reencontrar seus familiares.</p>

Quadro 37 – Os eventos de *Beauty and the Beast* (2017)

Fonte: Elaborado pela autora com *still-frames* do filme *Beauty and the Beast* (2017)

7.1.3 As disparidades entre animação e *live-action*

Os filmes *Beauty and the Beast* (1991) e *Beauty and the Beast* (2017) apresentam a mesma história e personagens, mas no *live-action* há um desenvolvimento maior no que concerne às motivações das personagens principais, relacionadas especialmente ao passado delas e sua relação maternal e paternal.

Da mesma forma que a animação, o *live-action* é um musical. As músicas clássicas do primeiro filme estão todas no recente longa-metragem, com pequenas alterações em algumas letras para integrarem-se ao contexto atual, como também sutis modificações na trama. Há a inserção de duas canções relacionadas com a relação familiar das personagens título do filme. Além disso, Beast contempla uma música solo adicional ao final do segundo ato.

Na animação, Belle vive na aldeia com seu pai e eles jamais mencionam a mãe, e o espectador não tem nenhum indicativo sobre quem é a mãe e o que aconteceu para que não compartilhe a vida com eles. Quanto à Beast, desde quando era um príncipe morava sozinho no castelo com seus serviçais e, enquanto mostro, permanece da mesma forma, ao não mencionar nenhum familiar.

Em contrapartida, no *live-action*, Belle é interessada pelo passado da mãe, enquanto o pai não quer falar sobre isso, mas tornar-se implícito que há uma história triste por trás dessa ausência. A casa deles tem diversas pinturas e miniaturas da mãe de Belle, ao indicar que mesmo distante está presente na vida de ambos. Da mesma forma, no castelo de Beast, há um quadro a mostrar a família do monstro – ele ainda criança acompanhado dos pais – e os objetos antropomorfizados do castelo mencionam os pais da criatura para justificar seus atos.

Enquanto na animação Maurice é aprisionado apenas por invadir o castelo, no *live-action*, Beast repreende a atitude da personagem ao pegar uma rosa do jardim. E, quando o pai de Belle não aceita que a filha fique em seu lugar, a camponesa o engana ao tirá-lo da prisão.

Diferentemente do filme animado, na qual Belle não tenta fugir da prisão, o recente filme apresenta a personagem a tentar escapar com os tecidos do vestido de Madame Guarderope, ao montar uma corda para escapar pela torre.

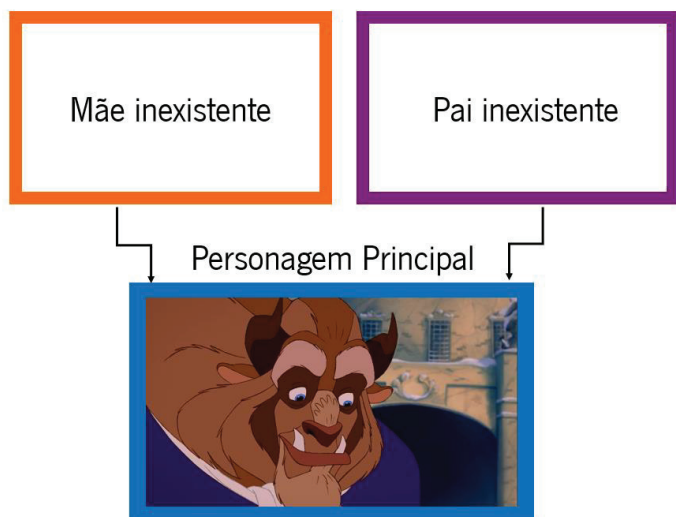
O *live-action* desenvolve o plano de Gaston para casar-se com Belle. Quando estão na taberna, Maurice aparece apavorado a pedir auxílio. O vilão vê uma oportunidade em ajudá-lo em troca de obter a mão de sua filha em casamento, e saem na floresta à procura de Belle. Maurice está perdido e confuso, enquanto os caçadores não acreditam no monstro e nos objetos antropomorfizados. Ele pergunta por que Gaston quis ajudar num primeiro instante, no que ele responde que é porque deseja casar-se com Belle. O pai da garota ressalta que jamais permitirá que isso aconteça, ao despertar a fúria de Gaston, que o bate e o prende em uma árvore para ser devorado por lobos.

Por fim, embora Belle já fosse uma personagem feminina forte e destemida na animação, ao configurar-se como uma princesa moderna da *Disney* em contraponto com as primeiras do estúdio, no *live-action* ela é ainda mais independente e à frente de sua época, pois além de saber ler ela ensina outra menina a fazê-lo, além de ser uma inventora que criou uma espécie de máquina de lavar roupas ao utilizar a força de um burro.

7.1.4 A configuração familiar das protagonistas

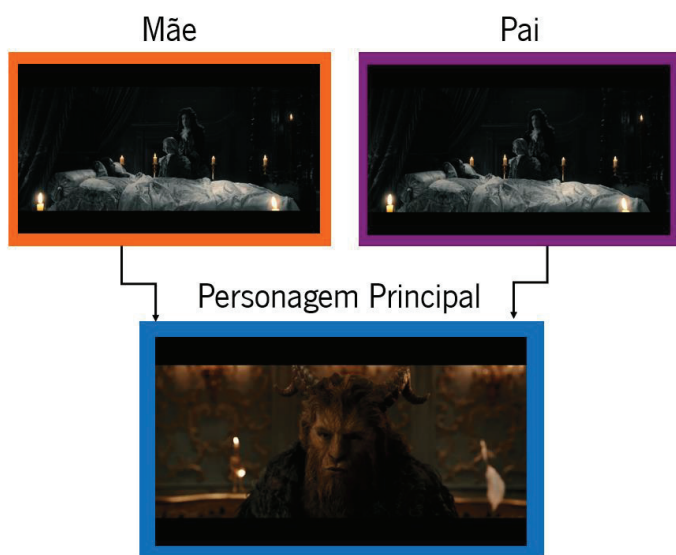
Como nos filmes *Beauty and the Beast* (1991) e *Beauty and the Beast* (2017) apresentam-se duas protagonistas, Belle e Beast, vamos considerar as famílias de ambas as personagens na análise.

Na animação, Beast não apresenta nem pai e nem mãe, ao não constituir uma família (Fluxograma 13).



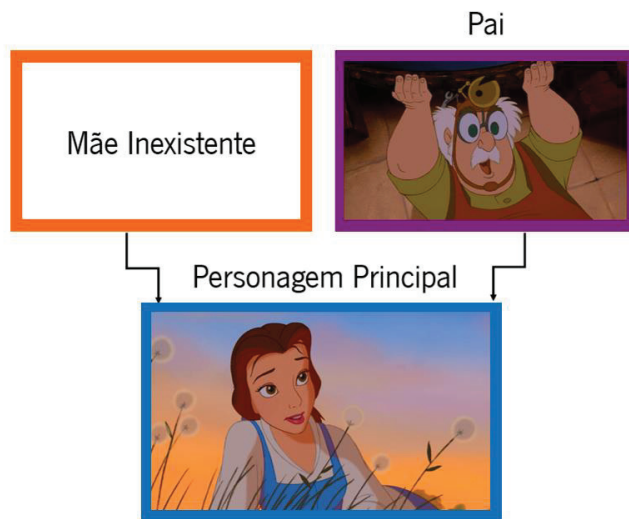
Fluxograma 13 – Família de Beast na animação
 Fonte: elaborado pela autora

No entanto, o *live-action* apresenta tanto o seu pai quanto a sua mãe. Embora ambos tenham falecido, as personagens são apresentadas ao comporem uma família *tradicional*, com pai e mãe. No entanto, a conexão familiar é apenas entre mãe e filho, e a relação paterna é apática. Assim, a função familiar se caracteriza com apoio da família, clima de relacionamento e relação com protagonista misto (Fluxograma 14).



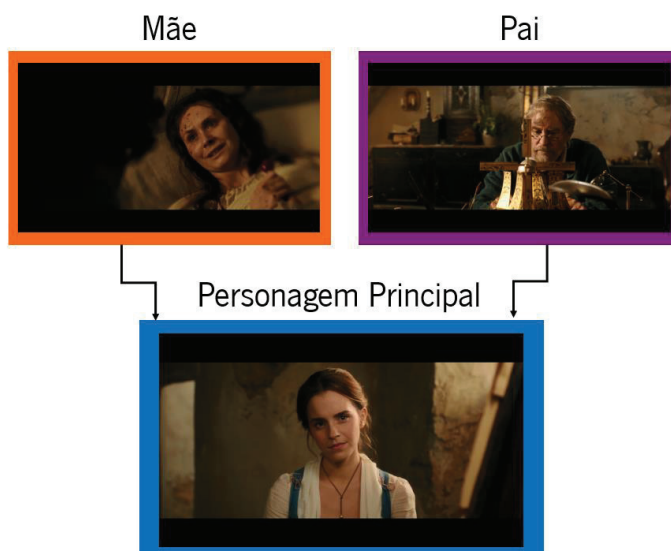
Fluxograma 14 – Família de Beast no *live-action*
 Fonte: elaborado pela autora

Com a personagem Belle, notamos a inexistência da mãe na animação, o que a insere em um ambiente de família *monoparental*. A função familiar é com apoio familiar existente, clima de relacionamento quente e relação com protagonista positivo (Fluxograma 15).



Fluxograma 15 – Família de Belle na animação
Fonte: elaborado pela autora

No *live-action*, a estrutura familiar da protagonista Belle é inicialmente *tradicional*, composta por mãe e pai. Mas, após o falecimento da mãe, permanece a relação *monoparental*, apenas com o pai. A função familiar em ambas configurações é com apoio familiar existente, clima de relacionamento quente e relação com protagonista positivo (Fluxograma 16).



Fluxograma 16 – Família e Belle no *live-action*
Fonte: elaborado pela autora

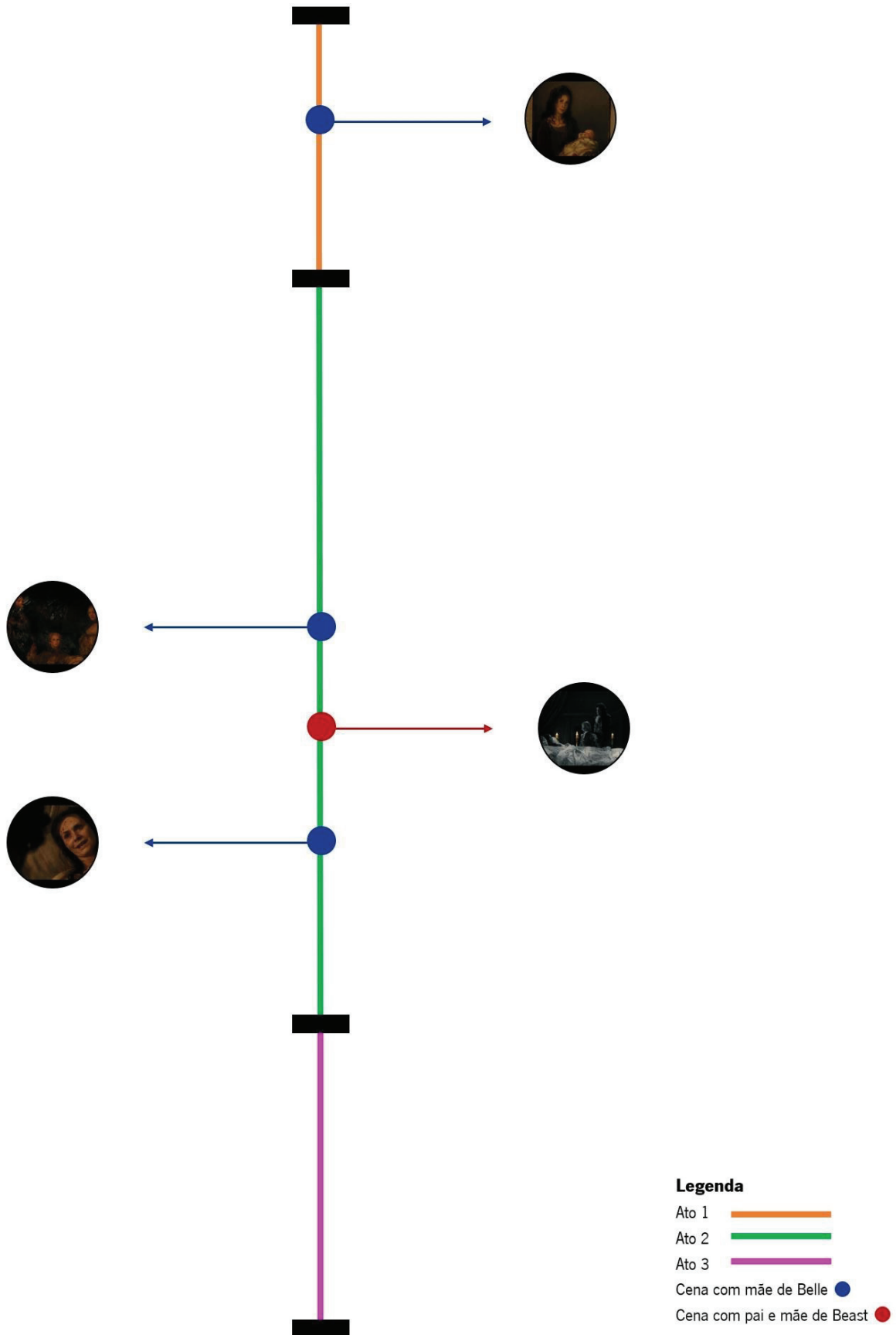
7.2 Segunda etapa: poética narrativa

Na presente etapa da pesquisa, seguimos para a análise das três dimensões filmicas propostas por Bordwell (2008) e conduzida no filme em *live-action*, ao observamos as cenas com o pai e a mãe de ambas as protagonistas, Belle e Beast.

7.2.1 Estrutura do Enredo

A estrutura do enredo foi esquematizada de forma a localizar todas as cenas em que as personagens materna e/ou paterna ausentes na animação aparecem no *live-action*. Posto que Maurice, o pai de Belle, já tinha um papel importante na animação e continua com destaque no *live-action*, não pontuaremos as cenas com as suas aparições, ao destacarmos apenas as cenas que inserem a mãe de Belle e a mãe e o pai de Beast, que são as novas personagens.

Segue o Fluxograma 17 que distribui as cenas em três atos, com os momentos em que as personagens em questão se inserem.



Fluxograma 17 – Estrutura do enredo e a família em *Beauty and the Beast* (2017)
 Fonte: elaborado pela autora

Há quatro cenas nas quais as personagens aparecem, no entanto, em duas delas apresentam-se apenas imagens das mesmas dispostas no cenário e, em uma delas, há menção à personagem no diálogo.

No primeiro ato do filme, há uma cena em que a mãe de Belle aparece em pinturas, quadros e miniatura dispostas na casa de Belle e Maurice. A pedido de Belle, Maurice troca algumas palavras sobre quem era a sua mãe, ao evitar falar sobre seu passado doloroso.

No segundo ato, estão as demais três cenas mencionadas. Na primeira cena do ato, a imagem dos pais de Beast juntamente com ele em sua forma humana estão retratadas em um quadro. Belle visualiza-o, mas nada é mencionado na cena. Apenas fica subentendido que é a família do príncipe, pois estamos no castelo e é comum existir pinturas da família real.

As últimas duas cenas apresentam *flashbacks* sobre os pais de Beast e, posteriormente, a mãe de Belle. Na primeira, os pais de Beast aparecem enquanto Mrs. Potts fala para Belle sobre o passado do príncipe. Na segunda cena, Belle se teletransporta com Beast à Paris e, diante dos elementos em cena, imagina o passado de sua mãe.

7.2.2 Narração

As duas cenas que consideramos mais importantes para analisarmos são: (1) a que apresenta o pai e a mãe de Beast e (2) a que apresenta a mãe de Belle, ambas situadas na segunda metade do segundo ato.

(1) Na fábula, a cena ocorre após o ataque de lobos à Belle e Beast, quando a garota fogia do castelo. Beast aparece inesperadamente e a defende da alcateia, mas é ferido. Assim, Belle ajuda-o a retornar ao lar e a cuidar de seus ferimentos.

A cena inicia ao mostrar o castelo do lado de fora, durante a noite, com tons escuros e azulados a ressaltar a torre (Figura 73). Há uma iluminação interna pela janela, ao mesmo tempo em que ouvimos o grito de dor de Beast a resmungar que seus machucados doem. O *shot* seguinte mostra Belle a cuidar de seus ferimentos, mas o monstro reclama e afirma que se Belle não tivesse fugido nada disso teria acontecido. A garota também contesta, pois se Beast não tivesse agido de forma grosseira, ela não precisaria ter escapado do local (Figura 74).



Figura 73 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)



Figura 74 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)

Enquanto discutem, os serviçais do castelo observam a nova dinâmica entre as personagens e se entreolham, como se percebessem que um novo relacionamento pudesse surgir entre elas. Belle, irritada com Beast, desiste de limpar os ferimentos da fera, ao dizer que deveria descansar. Quando se afasta da cama em que Beast está deitada, a personagem se aproxima dos objetos antropomorfizados que estavam a observá-los.

Mrs. Potts e Lumière agradecem por a garota ter salvado a vida do amo. Belle questiona por que eles se importam tanto com ele pois, de alguma forma, o monstro os amaldiçoou. Mrs. Potts afirma que quando a mãe de Beast faleceu, o pai cruel transformou o menino – doce e gentil – em uma pessoa fria igual a ele, e os serviçais não fizeram nada para ajudar.

É quando os objetos deixam o quarto e Belle observa o monstro. A câmera movimenta-se circularmente e passa por cima de Beast (Figura 75) até alterar a saturação da cena – de tons amarelados para azulados – e adentrar em um *flashback*. Com um movimento de câmera ininterrupto, o príncipe surge anos atrás (Figura 76), a olhar sua mãe no leito de morte quando seu pai aparece e, num ato frio, apenas encosta nos ombros da criança e o retira do quarto (Figura 77 e Figura 78).



Figura 75 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)



Figura 76 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)



Figura 77 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)



Figura 78 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)

As cores frias enaltecem o ar fúnebre da cena, no qual a cor amarela das velas ilumina suavemente o cômodo e a câmera se afasta com um *fade out*. Na cena, notamos o pesar do menino ao ver a mãe falecendo e a crueldade do pai que não respeita o momento entre mãe e filho. Desse modo, as características cruéis do pai se tornam uma justificativa pela qual Beast também o é.

Na cena, o príncipe está a cantar a música “Days in the sun”, em que a estrofe afirma: “Dias ao sol, quando a minha vida mal tinha começado. Nem mesmo no final de minha vida te deixarei”, ao refletir o amor que o príncipe sentia por sua mãe. O *flashback* dura apenas vinte segundos e, após o *fade out*, o enquadramento retorna à Beast deitado em sua cama e a câmera se afasta até novamente aparecer a torre do castelo.

(2) Quase ao término do segundo ato, as personagens Belle e Beast estão mais entrosadas e perto de se apaixonarem. Após conversarem sobre suas vidas e o quanto se sentem solitárias mesmo quando há várias pessoas por perto, o monstro oferece a Belle um momento de fuga da realidade, o que acarreta na cena em que visualizamos a mãe da garota.

As protagonistas estão na biblioteca do castelo. Inicialmente, o plano detalhe enquadra o teto azulado com estrelas, cavalos a decorarem o amplo recinto e detalhes em dourado nas estantes com uma extensa quantidade de livros, até focalizar Belle e Beast a conversarem em um plano conjunto. O ambiente é muito acolhedor, com tons amarelados, castiçais e um fogo a aquecê-los na lareira. A câmera

envolve as personagens em um *travelling* vertical sem cortes, até que Beast apresenta o livro completamente empoeirado para Belle, ao destacar que não o usava fazia tempo.

Beast explica que uma feiticeira o presenteou com o livro ao permitir viagens para qualquer lugar, basta pensar no ambiente e tocá-lo que o anseio se tornará realidade. Embora Belle esteja encantada com a mágica aparente do livro, Beast chama-o de maldição, pois alguém monstruoso como ele não pode simplesmente viajar sem ser notado.

Beast gentilmente pega nas mãos de Belle e solicita para pensar em um ambiente que sempre desejou visitar. Um efeito brilhante dourado salta do livro e a câmera aproxima-se dele e, com uma fusão, atravessa-o ao alternar para um *travelling* a sobrevoar Paris. A cena torna-se contrastante com a calorosa biblioteca, ao viajarmos para uma Paris retratada escura e sombriamente, até uma pequena casa abandonada no topo de um morro com vista para a Catedral de Notre-Dame (Figura 79).

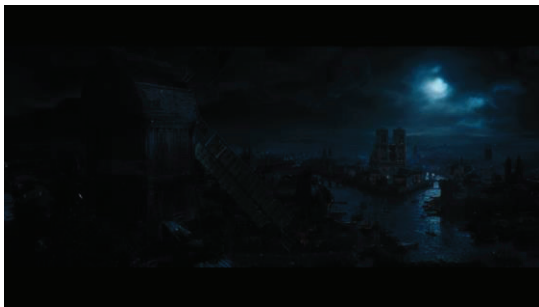


Figura 79 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)



Figura 80 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)

As personagens encontram-se em um estreito e singelo cômodo e Beast não o reconhece, ao questionar Belle onde estão. Quando informa que estão em Paris o monstro se exalta, mas não nota que Belle está atônita ao olhar para cada canto do quarto (Figura 80). A garota mostra-se impressionada com o espaço e afirma que é menor do que imaginava. Belle inicia uma canção quando pega uns desenhos de sua infância feitos por Maurice, ao enfatizar que essa é a Paris de seu passado. Visualizamos, portanto, que estão em um sótão em que ela, seu pai e sua mãe viveram antigamente. A garota segura uma rosa que foi de sua mãe e afirma que o lugar representa tempos passados, e Beast questiona o que aconteceu.

Emocionada, Belle conta que essa é a única história que o seu pai se recusa a contar, pois é sobre a sua mãe e, até então, não sabia o que havia ocorrido. Beast observa o lugar e encontra uma máscara de médico ao indiciar que ela deve ter adoecido com a peste negra que assolou a cidade há alguns anos.

Por entre *flashbacks*, observamos Belle a imaginar o que aconteceu. Com nuances amareladas diferentes do azul da cena nos dias atuais, o quarto torna-se mais vívido embora retrate uma cena triste.

A escolha de alternar as cores serve justamente para pontuar a mudança temporal retratada. No passado, sua mãe estava acamada e doente devido à peste, e um médico afirma que Maurice deveria partir antes que a praga o atingisse juntamente com a bebê (Figura 81). Observamos que o pai de Belle teve que escolher entre ficar para cuidar da esposa e colocar a vida de sua filha em risco, ou abandoná-la em seu leito de morte para poupar a si mesmo e a filha (Figura 82). Embora a mãe solicitou para que partisse com o intuito de proteger Belle, Maurice nunca teve coragem de contar esse acontecimento à própria filha.



Figura 81 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)

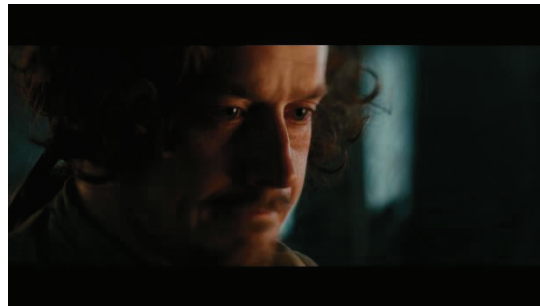


Figura 82 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)

O cômodo apresenta um quadro pintado à óleo da mãe com a bebê ao segurar uma rosa, objeto também encontrado por Belle na viagem proporcionada pelo livro. Na lembrança, a mãe de Belle beija a rosa como uma representação de um beijo que daria em sua própria filha – se pudesse (Figura 83). Maurice segura em seus braços a bebê a chorar e fica subentendido que partiram nesse momento.

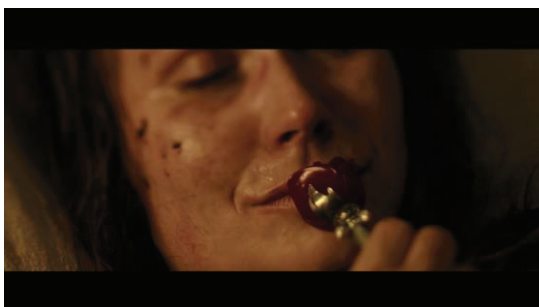


Figura 83 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)

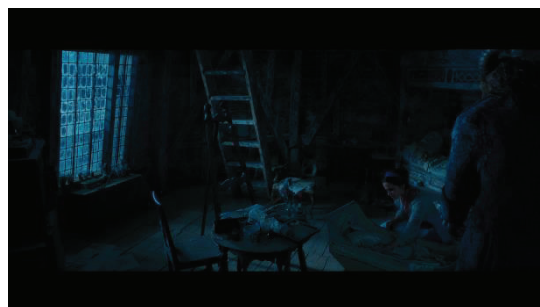


Figura 84 – *Still-frame* de *Beauty and the Beast*
Fonte: Hahn, Schumacher & Silver (2017)

Ao encerrar o *flashback* – sinalizado com a tonalidade azulada novamente –, Beast, ressentido por ter chamado Maurice de ladrão quando ele pegou uma rosa de seu jardim, pede desculpas à Belle (Figura 84). Ela, expressivamente comovida por descobrir como sua mãe adoecera, pede para voltarem ao castelo, pois está visivelmente incomodada com a tristeza daquela despedida.

7.2.3 Universo Narrativo

Faremos asserções acerca das personagens que contemplam as cenas que escolhemos e o foco familiar da pesquisa. Propusemos abordar: (1) a personagem principal, Belle; (2) a personagem principal, Beast; (3) a mãe de Belle; e (4) o pai e mãe de Beast.

(1) Belle é moradora de uma pequena vila na França e almeja ter uma vida diferente, pois é entediada no seu cotidiano. Ela é inteligente, genuinamente bonita, com um nobre coração e corajosa.

Belle gosta de leituras, pois esse hábito permite que viaje para outros mundos. Ela ensina outra menina a ler, mas é repreendida pelos moradores conservadores da vila. Além disso, é inventora e cria uma forma mais rápida de lavar roupas – método com burros para carregar barris de água. Mas, tal atitude é desprezada pelas pessoas ao seu redor que a acham esquisita, pois não se encaixa nos costumes da pequena cidade.

A garota anseia descobrir sobre o passado da sua mãe, mas seu pai recusa-se a falar, ao dizer apenas que Belle é uma garota à frente de seu tempo, assim como foi sua mãe.

Ela rejeita os esforços do Gaston de conquistá-la e não faz questão de esconder, ao afirmar que não está preparada para ter filhos e que nunca irá casar-se com ele.

Quando o seu pai se torna um prisioneiro no castelo, Belle vai resgatá-lo. Maurice pede que ela o esqueça e siga sua vida, mas ela nega a decisão, pois tudo que é e representa deve ao seu pai. De modo audaz, troca de lugar com o pai, mas promete que irá escapar ao tentar encontrar um plano para fugir.

Belle é quem quebrará o feitiço de Beast, assim, é vista como a última esperança dos serviçais. É uma pessoa muito curiosa e se surpreende com o castelo e sua beleza exuberante, pois nunca havia visto nada igual, como também admira os objetos antropomorfizados.

A garota fala o que pensa e não age para agradar os outros, suas atitudes são genuínas e repletas de autonomia. Ela enfrenta Beast, não o teme e, inclusive, questiona porque os funcionários nunca pensaram em fugir.

Quando está prestes a partir do castelo, Belle fica à mercê dos lobos, momento em que Beast chega para salvá-la e se fere. Com isso, Belle desiste de fugir para ajudá-lo e, aos poucos, se apega à criatura monstruosa. Torna-se solidária com Beast ao, por exemplo, se alimentar sem os talheres apenas para ele se sentir mais confortável.

No momento em que Beast afirma que é ingenuidade achar que alguém como Belle possa ter afeição por alguém como ele – referindo-se à sua imagem –, Belle o deixa esperançoso. Mas, quando pergunta se ela poderia ser feliz no castelo, a personagem retruca ao questioná-lo se alguém consegue ser feliz sem liberdade, assim, mostra sua personalidade forte e independente.

(2) Beast era um jovem príncipe mimado e egocêntrico, que tinha tudo o que queria. Cobrava impostos dos moradores da vila que reinava para comprar objetos caros e belos, como também oferecia festas para receber as pessoas mais bonitas do reino.

O jovem príncipe destratou a feiticeira que procurava por abrigo simplesmente por ser velha e de aparência feia. A senhora se transforma em uma linda feiticeira e preza que a beleza interior deve ser enaltecida, ao transformá-lo em um monstro. O feitiço só será desfeito se Beast aprender a amar e, mais do que isso, ser recíproco.

Depois que se transforma em um monstro, torna-se um ser impiedoso, capaz de trancar um senhor por ter pegado uma rosa de seu jardim. Ao invés de conversar com quem está ao seu redor, ele grita, ao impor medo. Quando as pétalas da rosa enfeitiçada caem, fica desiludido e desanimado, cada vez mais dominado pelo ódio.

Sobre a infância de Beast, por intermédio do relato dos funcionários do castelo descobrimos que foi uma criança bondosa e carinhosa, mas, ao perder a mãe, o pai o transformou em um ser frio e egoísta.

O primeiro ato de afabilidade que observamos em Beast é quando salva Belle do ataque de lobos. Aos poucos, demonstra afeto pela garota e cria um sentimento amoroso por ela.

Cabe destacar que seu visual após ser amaldiçoado é de um monstro enorme que transmite medo, com postura imponente, enormes chifres e uma longa cauda. Ao longo do filme, Beast muda de caráter e, ao encontrar o amor em Belle, a bondade prevalece e ele retorna à forma humana, ao romper o feitiço.

(3) Para fazermos asserções sobre a mãe de Belle, pontuamos uma conversa entre Maurice e sua filha que relatam um pouco sobre a personagem. No início do filme, Maurice aparece a fazer uma caixinha de músicas com as imagens em miniatura de sua própria família, ao inserir-se com a sua própria esposa e filha no objeto. Belle questiona se ele a considera uma pessoa estranha, e Maurice diz que, quando moravam em Paris, conheceu uma garota como ela, à frente de seu tempo, ao referir-se à sua mãe. Ainda, afirma que as pessoas também zombavam de sua personalidade, mas com o tempo tornou-se referência e passaram a imitá-la.

Maurice não contou a Belle o que realmente aconteceu com a mãe quando eles se mudaram de Paris para a pequena aldeia, mas quando Belle solicita que conte apenas mais alguma coisa sobre a mãe, Maurice ressalta que ela era destemida.

Mais à frente no longa-metragem, descobrimos que a mãe adoeceu com a peste negra e, para poupar a vida de Belle, preferiu ficar sozinha para evitar que a filha e marido também se contaminassem, ao mostrar coragem e amor por sua família acima de sua própria vida.

A relação de Belle com rosas também é ressaltada a partir da mãe, que beija a flor como se estivesse a tocar a própria filha em sua despedida, impedida de fazê-lo devido à possível transmissão da doença.

(4) O pai e a mãe de Beast aparecem com o príncipe em um quadro disposto na ala proibida do castelo. A pintura apresenta o rei e a rainha com vestimentas da realeza, trajes exuberantes e o príncipe assentado ao centro, e notamos que o rosto do pai e do filho fora rasgado pelas garras de Beast. No entanto, a mãe está intacta no quadro, ao percebermos que a raiva do príncipe quando amaldiçoado não foi depositada na figura materna.

Mais adiante, um *flashback* apresenta a rainha em seu leito de morte com o filho a lamentar sua partida precoce. O pai, gélido, apenas entra no quarto e retira o filho do local, ao expressar indiferença.

Podemos fazer algumas asserções sobre a personalidade do pai de Beast diante do que Mrs. Potts afirma no decorrer do filme. Em um primeiro momento, quando Beast está furioso com os serviços do castelo por terem oferecido um quarto e comida para Belle, ao chamá-la de “filha de um ladrão”, a governanta afirma que não se pode julgar alguém pelo o que seu pai foi. A expressão do monstro após a frase explicita a relação que Beast tinha com o pai, ao revelar que ele não era um homem bondoso.

Depois, Mrs. Potts explica para Belle que, quando o príncipe perdeu a mãe, o pai cruel tornou o príncipe – um doce e inocente menino – em um reflexo do que ele era, ao torná-lo amargo e cruel.

8. SÍNTESE DA ANÁLISE: AS CONSTITUIÇÕES FAMILIARES DAS PROTAGONISTAS, DA ANIMAÇÃO AO *LIVE-ACTION*

De forma a compilar as configurações familiares juntamente com as funções que exercem na história, apresentamos aqui as informações condensadas sobre as ausências e as presenças de cada uma das personagens paternas, maternas ou guardiãs nos filmes que compreendem o *corpus* da análise, ao apontar como se compõe a constituição e a função familiar das protagonistas.

As constituições familiares apresentadas seguem a disposição dos capítulos anteriores, ao acompanhar a ordem de lançamento do *live-action*, a começar por *Alice in Wonderland* (1951) e *Alice in Wonderland* (2010), *Sleeping beauty* (1959) e *Maleficent* (2014), *Cinderella* (1950) e *Cinderella* (2015), *The jungle book* (1967) e *The jungle book* (2016) e *Beauty and the Beast* (1991) e *Beauty and the Beast* (2017).

O filme *Alice in Wonderland* (1951) não apresenta o pai nem a mãe da protagonista. Apenas a irmã de Alice aparece, mas sua presença não é determinante no desenvolvimento na história e em nenhum momento o laço familiar é destacado. Como carece das figuras materna e paterna, não há como caracterizar a família nem a sua função.

Em contrapartida, em *Alice in Wonderland* (2010), ambos o pai e a mãe estão presentes na narrativa, ao compor uma *família tradicional* quando Alice é uma criança. Nessa constituição familiar não aparece a mãe, mas, com o exibido no filme, notamos uma família com apoio existente, clima de relacionamento quente e relação com a protagonista positiva. Há uma conexão bastante intensa entre Alice e seu pai, que é muito prestativo e afetuoso, no entanto, ele falece logo no início do filme.

Após o óbito de seu pai, Alice convive apenas com a sua mãe, ao compor uma *família monoparental*. Quando a composição familiar se altera, há conflitos entre mãe e filha, e apontamos o apoio, clima de relacionamento e relação com a protagonista como misto. Isso ocorre devido à imposição de que a protagonista se case com Hamish mesmo ao estar desconfortável com a ideia. Embora a relação entre a mãe e Alice não seja tão calorosa, ambas as personagens refletem a falta que sentem do pai/marido.

As principais características de Alice são consequência daquilo que aprendeu na infância com o pai, a ser corajosa e a seguir seus objetivos com determinação. A protagonista age de forma semelhante ao seu pai, como quando consola Mad Hatter, ao remeter aos seus aprendizados infantis. Da mesma forma, Alice segue os passos do pai profissionalmente e desiste do matrimônio ao término do filme –

após ter enfrentado desventuras em *Wonderland* – e, assim, perpetua o ensinamento paterno e retoma as rédeas de sua vida, sem se importar com imposições sociais.

O Quadro 38 apresenta a estrutura e a função familiar dos filmes da personagem Alice em animação e em *live-action* de forma simplificada.

Alice in Wonderland (1951)			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Inexistente	-	-	-
Alice in Wonderland (2010)			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Tradicional	Existente	Quente	Positiva
Monoparental	Misto	Misto	Misto

Quadro 38 – Estrutura e função familiar da personagem Alice na animação e no *live-action*

Fonte: elaborado pela autora

Em *Sleeping beauty* (1959), Aurora possui pai e mãe na história, embora a mãe não apareça muitas vezes na narrativa. Consideramos a principal formação familiar como *tradicional*, ao apresentar apoio da família existente, clima de relacionamento quente e relação com a protagonista positiva. No entanto, quando a vilã Maleficent amaldiçoa a protagonista, os pais entregam a filha para as fadas-madrinhas cuidarem dela distante do reino, ao comporem uma nova família de *guardiãs* e ao manter as características da função familiar anterior. Embora apareça com maior frequência do que a mãe, o pai apresenta-se menos com uma relação paternal e mais como alívio cômico na trama.

Em *Maleficent* (2014), a vilã da animação é a protagonista do filme e torna-se a *guardiã* de Aurora juntamente com as outras fadas-madrinhas. Há uma nova apresentação dos pais de Aurora, em que a mãe aparece em poucas cenas, o pai não estabelece vínculo afetivo com a filha e transforma-se no vilão da narrativa. Aqui, observamos uma modificação importante da constituição *tradicional* da protagonista, ao criar um relacionamento com apoio da família misto, clima de relacionamento misto e relação com a protagonista positivo.

A personalidade de Aurora é mais desenvolvida a partir da conexão que estabelece com Maleficent. Embora em nenhum momento a chame de mãe, a relação afetiva é maternal, evidenciada por meio do beijo – que desperta o feitiço – pela própria Maleficent.

Ao contrário do que ocorre na maioria dos demais filmes em *live-action* da *Disney*, que eliminam as personagens paternas e maternas para a personagem principal amadurecer sozinha, aqui, a vilã torna-se a protagonista e participa da jornada. Ao criar afeto com a Aurora, Maleficent volta a acreditar na

benevolência das pessoas e sua transformação se estabelece ao permitir que o amor entre “mãe e filha” aconteça.

Em contrapartida, o pai conhece a filha no nascimento e, depois, são afastados um do outro. Mas, quando o vemos no filme, Stefan não apresenta saudades da filha tampouco desejo em vê-la. Como é o vilão da narrativa, seu foco é vingar-se de Maleficent e a identificação entre pai e filha é ausente. Por fim, relembramos que ambos pai e mãe de Aurora falecem durante o desenrolar do enredo, ao permanecer a guardiã Maleficent como a principal constituição familiar.

O Quadro 39 sintetiza as estruturas familiares visualizadas nos filmes e suas respectivas funções.

<i>Sleeping beauty (1959)</i>			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Tradicional	Existente	Quente	Positiva
Guardião	Existente	Quente	Positiva
<i>Maleficent (2014)</i>			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Tradicional	Misto	Misto	Misto
Guardião	Existente	Quente	Positivo

Quadro 39 – Estrutura e função familiar da personagem Aurora na animação e no *live-action*

Fonte: elaborado pela autora

No filme *Cinderella* (1950), a personagem principal tem um pai viúvo, o que caracteriza a estrutura familiar como *monoparental* em um primeiro momento, constituída com apoio familiar existente, clima de relacionamento familiar quente e relação com a protagonista positiva. O pai aparece durante poucos segundos no início do filme e falece – constatado apenas pela narração da fada-madrinha –, ao deixar Cinderella sozinha aos cuidados da madrasta. Quando se casa com a Lady Tremaine, observamos uma família *reconstituída*, pois há duas famílias que se juntaram – Cinderella e seu pai, juntamente com Lady Tremaine e as filhas Drisella e Anastasia. Essa estrutura da família não é desenvolvida na história, portanto, não podemos avaliar a função familiar desempenhada.

Com a morte do pai, Cinderella fica sob custódia de Lady Tramaine, ao tornar-se a sua *guardiã*. A função familiar se altera, ao apresentar apoio da família inexistente, clima de relacionamento frio e relação com a protagonista negativa. De tal modo, constatamos a ausência da abordagem do pai e da mãe da protagonista na animação.

Por outro lado, o longa-metragem *Cinderella* (2015) explora a família de Ella constituída por pai e mãe, ao expor uma *família tradicional* – completamente diferente da abordagem na animação, pois são personagens desenvolvidas no início do filme. Pontuamos que o primeiro ato é narrado com referências

à conexão materna e paterna, ao mostrar o apoio da família existente, o clima de relacionamento familiar quente e a relação com a protagonista positiva.

A mãe falece quando Ella tem, aproximadamente, 7 anos, e fica aos cuidados do pai ao transformar a família em *monoparental* – apenas com o pai –, nas quais as funções familiares permanecem as mesmas. O pai casa-se novamente e a constituição familiar torna-se *reconstituída*, com apoio familiar, clima de relacionamento e relação com a protagonista mistos, pois as novas integrantes da família são hostis e indiferentes à presença de Ella.

Após o falecimento do pai, Ella fica aos cuidados de Lady Tramaine ao pontuarmos uma estrutura familiar de *guardiã*, na qual a relação com a protagonista se torna negativa enquanto o apoio da família e clima de relacionamento mantêm-se misto, pois enquanto Lady Tramaine maltrata Cinderella, enaltece suas próprias filhas.

O filme em *live-action* desenvolve a relação existente entre Ella e seus pais, ao determinar as características principais da personagem com base em sua educação. O laço materno e paterno é estreito e evidencia a prosperidade da família que vive unida e feliz. A formação de caráter e personalidade da protagonista são desenvolvidas no primeiro ato do filme, enquanto o segundo ato é impulsionado a partir do falecimento do pai.

As constituições da estrutura familiar e das funções atribuídas a cada um desses filmes são visualizadas no Quadro 40.

Cinderella (1950)			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Monoparental	Existente	Quente	Positiva
Reconstituída	-	-	-
Guardiã	Inexistente	Frio	Negativa
Cinderella (2015)			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Tradicional	Existente	Quente	Positiva
Monoparental	Existente	Quente	Positiva
Reconstituída	Misto	Misto	Misto
Guardiã	Misto	Misto	Negativa

Quadro 40 – Estrutura e função familiar da personagem Cinderella na animação e no *live-action*

Fonte: elaborado pela autora

Em *The jungle book* (1967), Mowgli é abandonado na selva e, em nenhum momento, são referidos o pai ou a mãe da personagem. O menino é deixado para os lobos o criarem e é integrante de uma família de *guardiões*, ao apresentar o apoio da família existente, o clima de relacionamento quente e a relação com a protagonista positiva.

Na primeira parte do filme, Mowgli é deixado sob os cuidados de lobos, que o recebem como um próprio filhote. A alcateia o aceita, no entanto, quando o menino segue sua jornada para a vila de humanos – para fugir do tigre vilão –, jamais se refere aos lobos que o criaram, ao eliminar o vínculo estabelecido no início do enredo.

Em contrapartida, cria-se um laço afetivo com a alcateia que Mowgli é integrante durante toda a trama de *The jungle book* (2016), além do pai biológico apresentar-se em um *flashback* que explica como o garoto perdeu-se na selva.

Mowgli é criado numa família de *guardião*, na qual uma loba o recebe e atribui amor maternal. A função familiar é com apoio da família existente, clima de relacionamento quente e relação com a protagonista positiva. A função familiar permanece a mesma na estrutura familiar *monoparental*, quando o pai de Mowgli aparece a cuidar de seu filho em um *flashback*. A afetividade do pai é evidenciada, pois o progenitor põe a própria vida em risco para proteger seu filho de Shere Khan.

Embora Mowgli desconheça seu passado, as características humanas são sobressalientes, pois seu objetivo é encontrar o seu papel na selva e prosperar os ensinamentos dos lobos, mas sem excluir a peculiaridade de ser um homem e manter o equilíbrio da floresta.

Notamos também que a prevalência da mãe-lobo na narrativa compreende um tom emocional e mais efetivo do que na animação, pois ela constantemente apoia e protege Mowgli.

O Quadro 41 contém a estrutura e a função familiar dos filmes em questão.

<i>The Jungle Book (1967)</i>			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Guardião	Existente	Quente	Positiva
<i>The Jungle Book (2016)</i>			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Monoparental	Existente	Quente	Positivo
Guardião	Existente	Quente	Positivo

Quadro 41 – Estrutura e função familiar da personagem Mowgli na animação e no *live-action*

Fonte: a autora

Para os filmes animados e em *live-action* *Beauty and the Beast*, analisamos tanto a família de Beast quanto de Belle, pois ambas são protagonistas das narrativas.

Em *Beauty and the Beast* (1991), não são apresentados o pai e a mãe de Beast, ignorando o passado da personagem, ao caracterizá-la como família *inexistente*. A mãe de Belle jamais é mencionada, enquanto o seu pai é uma personagem presente. Dessa forma, a família de Belle é *monoparental*, na

qual a função familiar tem apoio da família existente, clima de relacionamento quente e relação com a protagonista positiva.

O pai de Belle é um inventor amoroso com a filha, desenvolvido como uma coadjuvante importante para o enredo, responsável pelas desventuras que levam Belle a conhecer Beast e a tornar-se uma prisioneira do castelo. Ele não quer que Belle assuma seu lugar como prisioneira e não nega esforços para resgatá-la.

Em contrapartida, *Beauty and the Beast* (2017) apresenta os pais e as mães de ambas personagens principais. O pai e a mãe de Beast são exibidos em um breve *flashback*, ao compor a *família tradicional* na infância da personagem. A função familiar tem apoio da família, clima de relacionamento e relação com protagonista mistos, pois Beast não tem afinidade com o pai conquanto convive amorosamente com a mãe.

As desavenças com o pai são fundamentais para explicar a formação de caráter explosiva e impiedosa de Beast. Após a morte da mãe, o pai o torna uma criança gélida, sem empatia pelas pessoas que convive.

Quanto à personagem Belle, sua família continua *monoparental* na maior parte do filme, apenas com a presença do pai Maurice, ao exibir a função familiar com apoio da família existente, clima de relacionamento quente e relação com protagonista positiva.

O pai é relevante para o encadeamento de eventos no enredo e evita falar sobre a esposa, pois se culpa por tê-la abandonado mesmo em prol da saúde da filha. Portanto, inicialmente, Belle tinha uma família *tradicional*, com as mesmas funções da família monoparental – apoio da família existente, clima de relacionamento quente e relação com protagonista positiva.

Belle sempre se mostrou curiosa para conhecer o passado de sua mãe e, ao visitar a casa que morava quando era bebê, visualiza o local abandonado e compreende que o pai partiu com o intuito de protegê-la.

O Quadro 42 apresenta as estruturas e funções familiares de Beast e Belle.

Beauty and the Beast (1991) – Beast			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Inexistente	-	-	-
Beauty and the Beast (2017) – Beast			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Tradicional	Misto	Misto	Misto
Beauty and the Beast (1991) - Belle			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Monoparental	Existente	Quente	Positiva
Beauty and the Beast (2017) - Belle			
Estrutura Familiar	Função Familiar		
	Apoio da família	Clima de relacionamento	Relação com protagonista
Tradicional	Existente	Quente	Positiva
Monoparental	Existente	Quente	Positiva

Quadro 42 – Estrutura e função familiar das personagens Beast e Belle na animação e no *live-action*

Fonte: elaborado pela autora

Observamos que, das seis protagonistas analisadas, apenas Mowgli não apresenta uma família tradicional no *live-action*, conforme observamos no Quadro 43.

Configuração familiar	Quantidade na Animação	Quantidade no Live-action
Tradicional	1	4
Monoparental	2	4
Estendida	0	0
Reconstituída	1	1
Ninho Vazio	0	0
Guardiões	3	3
Inexistente	2	0

Quadro 43 – A configuração familiar nos filmes analisados: animação e *live-action* da Disney

Fonte: a autora

Para resumir as presenças e as ausências das personagens pai, mãe e guardiã nos filmes em *live-action*, segue Quadro 44.

Personagem	Pai	Mãe	Guardiã
 Alice	 Falece	 Vive	Inexistente
 Aurora	 Falece	 Falece	 Vive
 Cinderella	 Falece	 Falece	 Vive
 Mowgli	 Falece	Inexistente	 Vive
 Belle	 Vive	 Falece	Inexistente
 Beast	 Falece	 Falece	Inexistente

Quadro 44 – As ausências do pai, mãe e guardiã das protagonistas
Fonte: elaborado pela autora

Por fim, compreendemos que a inexistência da família dos filmes iniciais não contempla mais o aporte dos filmes da recente era de *live-action Disney*, ao dar espaço para as personagens familiares desenvolverem-se minimamente. Por vezes, as personagens falecem, mas são crucias para o desenvolvimento das personagens na narrativa, conforme nos aprofundaremos no capítulo que segue.

9. OS RESULTADOS DA PESQUISA

Durante o desenvolvimento desta tese nos propomos a investigar os novos filmes em *live-action* da *Walt Disney Studios*, seus desmembramentos narrativos a partir da história animada e diante da poética cinematográfica, assim como as atualizadas representações familiares de pai, mãe e guardiã presentes nas enunciações filmicas. Nesta última parte do estudo apresentamos as análises dos resultados da pesquisa – com foco nos meios de comunicação e na família – ao refletirmos sobre os dados coletados e o que compreendemos a partir do problema de investigação e perguntas formuladas no início do processo de investigação.

Após as análises filmicas realizadas, constatamos a renovação da configuração familiar proveniente da animação na sua posterior composição no *live-action*. Previamente, observamos como a nova constituição é formada por meio da poética narrativa cinematográfica e, agora, pontuamos justificativas que englobam o posicionamento contemporâneo das personagens maternas e paternas vinculadas às protagonistas da *Walt Disney Pictures*.

Apresentamos a interpretação dos dados coletados nas análises dos filmes que compõem o *corpus*, ao dividirmos o percurso do capítulo em uma análise geral sobre as versões dos filmes em animação e em *live-action* e, posteriormente, na análise focada na representação da família.

9.1. Análise geral: da animação para o *live-action*

O objeto de pesquisa contempla a compreensão do universo narrativo da *Walt Disney* em dois meios de comunicação: animação e cinema em *live-action* com uso de CGI, e por todo o percurso da tese buscamos compreender os motivos que levaram a *Disney* a recontar histórias clássicas e consagradas há décadas, agora com personagens representadas por atores e atrizes reais juntamente com recursos filmicos que permitem seres fantasiosos aparecerem de modo fotorrealista.

Embora inicialmente nosso cerne confere aos aspectos narrativos de alterações entre um meio e outro – no qual constatamos a inserção e reconstrução do elemento familiar –, não é possível descartar a relevância das possibilidades filmicas que o avanço da tecnologia contemporânea oportuniza, ao assimilarmos que a capacidade de cada meio difere especialmente na técnica para contar histórias.

Quando refletimos sobre a transitoriedade dos suportes e a convergência dos meios de comunicação, constatamos que o público se envolve das mais variadas formas ao buscar histórias que se transpõem de um meio a outro, com o intuito de contemplar ao máximo a experiência imersiva da

narrativa. Retomamos o conceito de Jenkins (2006, pp.29-30) ao referir-se à convergência midiática e caracterizá-la como “uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos”.

O espectador que acompanha a trajetória da *Disney* enquanto empresa de entretenimento comporta-se como um eterno admirador de suas produções, pois além de assistir aos longas-metragens, consome *toy figures*, usa vestimentas com personagens, frequenta os parques temáticos e permite-se sonhar com uma vida de magia que a narrativa transmídia da corporação comercializa. Com isso, revisitar histórias que retornam às telas de cinema alude a um momento nostálgico da qual não podemos desassociar.

Mencionamos previamente as narrativas “e se?” nos quais Bordwell & Thompson (2010) e Murray (1997) se referem para abranger situações diferentes onde personagens consagradas reaparecem e geram curiosidade no público, ao visualizarem-nas em revigoradas situações. Circunstâncias inusitadas, inserção de personagens familiares ou próximas, lacunas até então inexploradas tornam-se ponto de partida. Ao relançar as histórias animadas em *live-action*, a *Disney* propõe atizar o aspecto saudoso e levar milhares de espectadores aos cinemas, pois enquanto o público mais velho observa o fortalecimento das histórias, estabelece o fascínio no jovem que – habituado a filmes de aventura no formato *live-action* com CGI – se interessa pela experiência cinematográfica.

Quando a animação surgiu, a capacidade do meio em apresentar situações inusitadas – e, por vezes, inconcebíveis de atingir com o cinema convencional – era pertinente para atrair o público para as narrativas fantasiosas, com objetos e animais antropomorfizados tão comuns nas animações da *Disney*. Conforme o próprio criador do estúdio, Walt Disney (citado em Chong, 2008), a animação detinha a aptidão de expor na tela qualquer coisa imaginável, sem restrições, o que a tornou um meio comunicativo multifacetado e cativante.

Para o animador da *Disney e da Pixar*, Brad Bird, a capacidade da animação – ao abordar o filme *The incredibles* (2004) e aplicada ao nosso foco – em relação ao cinema é exposta da forma que segue:

“O que realmente animação é: é capturar a essência de algo e adicionar sua própria visão a isto. Estamos fazendo um filme que, com certeza, poderia ser feito em *live-action*, em termos de narrativa da história. Mas não poderia contá-la desta forma. Nós estamos tirando vantagem do meio completamente, em termos de exagerar as expressões e empurrar as coisas a um ponto que ficaria tolo e piegas em *live-action*”. (Bird, 2005)

Na animação não importa o realismo, mas as personagens serem “acreditáveis”, convincentes e críveis. Além disso, o exagero é parte integrante da narração devido à viabilidade técnica e versatilidade.

Por outro lado, a animação encontra um aliado filmico que evoluiu a capacidade visual ao permitir que atores e atrizes contracenem com imagens criadas por computador de modo verossimilhante, o cinema em *live-action* com uso de CGI. O espectador atual encontra-se imerso na representação do real capacitada pelo desenvolvimento do meio cinematográfico e, por isso, mantém o interesse em revisitar um enredo anteriormente conhecido.

Da mesma forma, as enunciações filmicas em *live-action* conferem à animação uma espécie de homenagem realizada pela *Disney*, além de permitir aos espectadores reviverem emoções e tornar o aspecto nostálgico imprescindível para levá-los ao cinema. Recantar canções que sabemos de cor, relembrar diálogos que não se alteraram na transposição do meio e idealizar como personagens seriam se vivessem em um mundo mais próximo do nosso – a partir da atuação humana –, é como se os sonhos propostos no lema da *Walt Disney World* “where dreams come true” pudessem de fato tornarem-se realidade.

Conforme Rosenfeld (2002, p.80), ao referir-se ao cinema de modo geral, “como nenhum outro meio de comunicação, o cinema é capaz de reproduzir fielmente a realidade e, ao mesmo tempo, ultrapassá-la e transcendê-la, introduzindo o espectador num reino mágico, inteiramente dominado pelo jogo da imaginação”.

Quando vai ao cinema e experencia imagens em movimento junto à qualidade sonora, o espectador está numa situação em que o tédio cotidiano se encontra com a imaginação exacerbada permitida pela sétima arte, e concede – durante pouco mais de duas horas – desligar da vida real e penetrar nas aventuras reveladas na tela. De uma forma prazerosa, “o cinema se coloca assim na posição de uma realidade irreal, a meio-caminho entre a realidade cotidiana e o sonho meramente pessoal. A experiência do cinema canaliza a imaginação, dando-lhe ainda o alimento de que tanto necessita” (Mauerhofer, 1966, p.379).

“A ‘especificidade’ do cinema está, se assim se pode dizer, em ele oferecer-nos a gama potencialmente infinita das suas fugas e dos seus reencontros: o mundo, todas as fusões cósmicas, ao alcance da mão... e ao mesmo tempo a exaltação, para o espectador, do seu próprio duplo encarnado nos heróis do amor e da aventura”. (Morin, 1970, p.170)

Outro aspecto dominante e inerente ao cinema é a consideração para a humanização de seus elementos, ao relacionar-se com a antropomorfização de todos os seus aspectos, pois o interesse “e a necessidade de olhar misturam-se com uma fascinação pela semelhança e pelo reconhecimento: a face humana, o corpo humano, a relação entre a forma humana e os espaços por ela ocupados, a presença visível da pessoa no mundo” (Mulvey, 1973, p.442).

De forma complementar, Morin (1970, p.146) destaca que a antropomorfização revela um momento mágico a partir de caracterizações humanas das coisas e desdobramento como a “projeção do nosso próprio ser individual numa visão alucinatória em que o nosso espectro corporal nos aparece. Antropomorfismo e desdobramento são, de qualquer forma, os momentos em que a projeção passa a alienação: os momentos mágicos”.

O cerne principal da *Disney* como distribuidora de momentos mágicos relaciona-se com a antropomorfização de suas personagens, ao apresentarem imensa identificação com o público. O estúdio permite ao espectador momentos de fantasia e realização, ao viabilizar que um universo cativante de fábulas e narrativas fantásticas preencha sentimentos que, por meio da empatia com personagens carismáticas, torçam por suas conquistas e assimilem lições com os aprendizados filmicos.

9.1.1 O hiper-real e imaginário da *Disney*

Em abordagens sobre o início da história do cinema e as primeiras exibições encontram-se relatos de que os espectadores das projeções filmicas se assustaram com o trem que se locomovia em direção à plateia e causaram alvoroço, ao associarem a verossimilhança da imagem com a realidade (Morin, 1970).

“A obra de ficção é uma pilha radioativa de projeções-identificações. É o produto objetivado (em situações, acontecimentos, personagens, atores), reificado (numa obra de arte) dos ‘devaneios’ e da ‘subjetividade’ dos seus autores. Projeção de projeções, cristalização de identificações, apresenta as características alienadas e concretizadas da magia. Mas essa obra é estética, isto é, destina-se a um espectador que *continua consciente da ausência de realidade prática do que está a ser representado*: a cristalização mágica reconverte-se pois, para este espectador, em subjetividade e sentimentos, isto é, em participações afetivas”. (Morin, 1970, p.156)

A partir dos filmes imaginados inicialmente pelo Walt Disney, a expansividade de suas narrativas transcendeu para parques temáticos que amplificam a experiência do espectador ao vivenciar o universo ficcional das telas do cinema para um simulacro. Quem frequenta a *Walt Disney World* adentra em cenários filmicos, encontra personagens fantasiados em desfiles, brincam em montanhas-russas, observam apresentações teatrais e compartilham momentos que tornam toda a ficção real. Nas palavras de Baudrillard (1981, p.21):

“O imaginário da Disneylândia não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real. Daí a debilidade deste imaginário, a sua degenerescência infantil. O mundo quer-se infantil para fazer crer que os adultos estão

noutra parte, no mundo 'real', e para esconder que a verdadeira infantilidade está em toda a parte, é a dos próprios adultos que vêm aqui fingir que são crianças para iludir a sua infantilidade real”.

É um universo hiper-real que estabelece uma infância expandida, atrai a família em sua integralidade para usufruir o prolongamento da magia, é o simulacro que aproxima pais, mães, filhos e filhas a fantasiarem situações a partir do fascínio filmico que engendra desde os espectadores mais antigos e nostálgicos aos jovens encantados com a possibilidade de adentrar quase que magneticamente na narrativa da *Disney*.

A hiper-realidade proposta por Baudrillard (1981) por intermédio dos simulacros – embora demasiadamente artificiais – são visualizados nos cenários da enunciação filmica da *Disney* e sua verossimilhança concedida pela evolução tecnológica ao alinhar CGI com atores e atrizes reais. A forma como a narrativa é exposta torna a experiência tão imersiva que o distanciamento entre ficção e realidade é encurtado e permite ao espectador uma proximidade com o universo *Disney*.

A partir das tecnologias audiovisuais e eletrônicas – além da disponibilidade midiática de distribuição de conteúdo –, Machado (1996, p.163) questiona sobre o desenvolvimento da arte cinematográfica, ao destacarmos a pergunta: “estaremos vivendo o momento de um renascimento, de uma radical reinvenção do cinema, graças justamente a incorporação de todas essas novas tecnologias?”. Embora o pensamento tenha surgido há mais de duas décadas, o autor desenvolve seu argumento acerca das linguagens digitais que agregam à elaboração filmica e que consistem na dinamicidade do cinema enquanto arte. Além disso, as técnicas informatizadas reinserem o desejo de conectar o real com o virtual e conceder a permissão de adentrar no universo da ficção filmica.

O poder de imersão potencializado pelo CGI propicia à experiência cinematográfica uma nova configuração, possivelmente mais realista no que concerne ao conceito de real abordado por Bazin (1946). Retomamos, portanto, ao axioma “o cinema ainda não foi inventado” (Bazin, 1946, p.41), que surgiu no período em que questionava as possibilidades cinematográficas com a aproximação do real. Inicialmente, sobre os precursores da invenção do cinema, o autor afirma que “sua imaginação identifica a ideia cinematográfica com uma representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo” (p. 39). Ou seja, para o crítico francês, esses cientistas cinematográficos almejavam uma imitação absoluta da natureza, o que faz com que os aperfeiçoamentos nos elementos técnicos do cinema apenas o aproximem mais desse desejo inicial e, por isso, justifica: “se o cinema nasceu, isso se deve a convergência da obsessão deles; isto é, de um mito: o do *cinema total*” (p.41).

A partir da abordagem baziniana, Zagalo (2007, p.79) explica que a tecnologia que compreende o cinema “se configura em direcção à criação de realidades mais do que virtuais, alternativas actuais. A conversão da fotografia às CGI no início dos anos 90 foi (...) um grande salto em frente e demonstra literalmente todo esse processo evolutivo”.

Também acerca dos apontamentos de Bazin, Machado (1996, p.166) afirma:

“Esse percurso todo revela uma vontade que estaria de alguma forma reprimida dentro da história do cinema, o mito do *cinema total*, (...) um cinema capaz de reconstituir uma realidade integral, à ‘imagem e semelhança’ (...) da realidade em que vivemos, mas paralela e independente dela, para onde poderíamos escapar sempre que a nossa realidade nos parecesse demasiado ou insuficientemente real”.

Além disso, Zagalo (2007, p.79) indaga “o que diria hoje Bazin, se pudesse usufruir de um momento mediado pelas tecnologias actuais de realidade virtual. Seria este o seu verdadeiro cinema total, ou pelo menos o início dele?” E complementamos, será que o cinema *live-action* contemporâneo da *Disney* encontrou a sua totalidade?

Conquanto Bazin explora a possibilidade do cinema em se aproximar do que é real e da realidade mundana, a *Walt Disney Pictures* utiliza da possibilidade do fotorrealismo justamente para explorar em profundidade a ilusão. Em contraste ao proposto por Bazin, Buñuel (1958, p.337), ao compreender o neo-realismo, destaca que tal movimento cinematográfico “introduziu na expressão cinematográfica certos elementos que enriquecem sua linguagem, e nada mais. A realidade neo-realista é incompleta, oficial, sobretudo racional: as produções são absolutamente desprovidas da poesia, do mistério, de tudo o que completa e amplia a realidade tangível”. O autor expõe o espectador como uma pessoa encantada com as possibilidades cinematográficas, pois “confortavelmente instalada numa sala escura, fascinada pela luz e pelo movimento que exercem sobre ela um poder quase hipnótico, seduzida pelo interesse do rosto humano e das fulgurantes mudanças de lugar” (p. 334) irá aceitar as mais atípicas histórias e irá se permitir adentrar nos argumentos mais simplistas e aparentemente desinteressantes.

Morin (1970) faz uma indagação interessante: “Não merecerá ser estudada esta transformação de uma técnica do real em técnica da satisfação afetiva?” (p.170). No que compete a esse estudo, visualizamos a *Disney* num processo de aprimoramento técnico e estético justamente com o intuito de possibilitar ao espectador adentrar em profundidade no seu universo fílmico. É a contemplação do aperfeiçoamento visual juntamente com perspectivas de criação de identificação máxima com quem assiste às histórias, pois embora o fotorrealismo permitido com o CGI seja impressionante em aspectos técnicos, é na possibilidade fantástica de suas histórias que o espectador se relaciona com as

personagens e seus almejos. Para o autor, “a magia estrutura o novo universo afetivo do cinema, a afetividade determina o novo universo mágico. Que a estética transmuta magia em afetividade e afetividade em magia” (p.171).

Em suma, há nos filmes da *Disney* um afastamento da realidade por intermédio do universo fantástico com elementos mágicos e fabulosos, ao mesmo tempo em que existe uma aproximação hiper-real diante da tecnologia empregada no *live-action* atual, ao notarmos, portanto, o uso técnico para relacionar-se progressivamente com o espectador que aprecia o simulacro *disneyano*. Assim, o público mantém as narrativas vívidas no imaginário, ao permitir-se frequentar novamente o cinema e usufruir por mais um par de horas as histórias que o fizeram feliz em outro momento, que remetem a boas lembranças da infância e agora encontram-se expandidas na tela devido ao aprimoramento dos artifícios cinematográficos.

“Não se trata simplesmente de tornar algo realista em sentido material, mas de criar autenticidade, plausibilidade e suspensão da descrença. Em qualquer narrativa, o realismo não está preocupado apenas com a possibilidade da representação do fotorrealismo, mas também em manter os termos e as condições de mundos imaginários”. (Chong, 2008, p.23)

Enfim, da mesma forma em que o desenvolvido em uma animação ou *live-action* possa ser irreal e completamente imaginativo, o espectador precisa acreditar que aquilo que está na tela faz sentido e é plausível naquele universo criado. É essa aproximação com o realismo ao qual nos referimos, que engloba a criação de personagens, cenários e situações que, ao serem retratadas, são verossimilhantes em determinada narrativa: o *quase* cinema total da Disney. *Quase* porque acreditamos que a incessante busca por atualizações filmicas sempre será motivo por sua incompletude, ininterruptamente haverá espaço para progressos filmicos e considerar o cinema “inventado” seria abrir mão das próximas etapas que estão por vir.

9.1.2 O objetivo financeiro: a rentabilidade da *Disney* com o *live-action* contemporâneo

Compreendemos que seria impraticável uma constante produção de conteúdo filmico sem retornos financeiros viáveis, pois no campo cinematográfico “a própria criação requer capitais consideráveis e, por isso, a empresa, ao encomendar a confecção de um filme, forçosamente tende a impor desde o início os princípios que lhe parecem certos” (Rosenfeld, 2002, p.36). O orçamento de um filme inclui detalhes que vão desde a roteirização, contratação de profissionais qualificados para a execução filmica até a distribuição nos cinemas. Os números são exorbitantes no que se refere aos

custos de cada etapa e apresentam como intuito principal levar o público às salas de exibição para apreciar a narrativa. Assim, sem espectadores não há retorno e, conseqüentemente, é inexistente a possibilidade de mais e maiores produções.

Após um momento de declínio²⁴ dos estúdios *Disney* – e de crise dos Estados Unidos na década de 1940 devido ao período de recessão econômica e da Segunda Guerra Mundial –, Walt Disney voltou a fazer longas-metragens animados para retomar o público. Walt pretendia desenvolver *Cinderella* e *Alice in Wonderland* e manteve a produção dos dois filmes ao mesmo tempo (Gabler, 2006). Assim, quando *Cinderella* (1950) foi lançado, o estúdio *Walt Disney* passara por momentos de dificuldade financeira e precisava de um filme que não custasse muito à empresa, mas que angariasse lucros para bancar seus próximos projetos.

“*Cinderella*, com uma música efervescente e uma trama secundária de ratos bons ameaçados por um felino mau (...) era uma animação mais completa e dramática que qualquer uma que o estúdio havia feito desde *Bambi* e recebeu as melhores críticas que uma animação de Disney recebera desde *Dumbo*. (...) Quando o filme começou a ser exibido, em fevereiro de 1950, a maioria das críticas seria igualmente efusiva. *Cinderella* foi um sucesso absoluto de crítica e logo se uniria aos primeiros filmes como um reconhecido clássico”. (Gabler, 2006, p.546)

A produção de *Alice in Wonderland* (1951)²⁵ perdeu aproximadamente vinte anos devido à dificuldade de estruturar da melhor forma possível o enredo que contava com muitas personagens e uma história episódica. Embora com uma narrativa fragmentada e um faturamento inferior ao almejado no mercado estadunidense, a crítica britânica – proveniente do lugar onde a história se originou – apreciou o longa-metragem (Goodman, 2005a).

Conquanto *Sleeping beauty* (1959) foi inicialmente anunciado com entusiasmo e esforços para fazer um filme visualmente memorável, o filme surgiu no período em que Disney alternava seus esforços no parque temático *Disneyland* e produzia programas de televisão. Assim, o filme voltou-se mais para o visual do que para uma história realmente atraente. Mas, embora não obteve críticas positivas na época (Goodman, 2005c), hoje apresenta boa reputação especialmente diante da personagem Maleficent.

The Jungle book (1967) foi o último filme com envolvimento criativo de Walt Disney – que faleceu antes da estreia, em 1966. Charity (2003, p.477) destaca que o enredo é simples e a animação convencional, no entanto, “a caracterização das personagens e a trilha sonora dão um toque especial ao

²⁴ Embora tenha realizado filmes de muito sucesso como *Snow White and the seven dwarfs* (1937) e *Pinocchio* (1940), os filmes *Fantasia* (1940) e *Bambi* (1942) não alcançaram êxito na época. O estúdio passou por um período de crise e a produzir curtas-metragens animados para manter-se a funcionar.

²⁵ Cabe destacar que Walt Disney já havia adaptado versões da história no início de sua carreira. Quando ainda no estúdio *Laugh-O-Gram*, na década de 1920, produziu a série *Alice Comedies*, ao unir *live-action* com animação.

filme. O último a ser acompanhado pelo próprio Walt Disney, Mowgli também foi o primeiro a utilizar estrelas para dublar as vozes dos personagens”.

Todos esses filmes fazem parte da era de prata da *Disney*, que surgiu como retomada após uma grande crise financeira e criativa da empresa. Além de ser a última fase sob o comando de Walt Disney, marca também a existência dos ilustradores mais famosos do estúdio, conhecidos como *nine old men*²⁶, ao referirem-se aos principais funcionários da *Disney*.

Por fim, *Beauty and the Beast* (1991) integra a segunda era de ouro da *Disney* e é o primeiro filme animado do estúdio que utiliza recursos de computação gráfica para contemplá-lo, ao tornar a cena do baile conhecida e consagrada até os dias de hoje. Sua imensa repercussão garantiu ao estúdio grande visibilidade de crítica²⁷ e de público.

O sucesso fílmico também é mensurado por intermédio da rentabilidade de cada produção, o que corrobora para visualizarmos o interesse pelos filmes em *live-action* da *Disney*. Primeiro, segue quadro (Quadro 45) com os dados de orçamento, faturamento total e lucro bruto das animações antigas – exceto alguns dados de *Alice in Wonderland*, pois não foram encontrados.

Animação	Orçamento	Faturamento total	Lucro Bruto
Alice in Wonderland (1951)	\$3.000.000	-	-
Sleeping beauty (1959)	\$6.000.000	\$51.600.000	\$45.600.000
Cinderella (1950)	\$2.900.000	\$95.126.535	\$92.226.535
The Jungle Book (1967)	\$4.000.000	\$210.310.084	\$206.310.084
Beauty and the Beast (1991)	\$25.000.000	\$440.118.382	\$415.118.382

Quadro 45 – Relação entre o orçamento e faturamento total dos filmes em animação

Fonte: elaborado com dados extraídos do sítio IMDbPro (2019)

Antes de apresentarmos a leitura dos dados provenientes das bilheterias dos filmes, é necessário destacar que os números escondem intermediários que não são difundidos pela *Disney* em sites de divulgação orçamentária e faturamento, tampouco, o real lucro obtido²⁸. Indicativos essenciais como inflação, hábitos cotidianos do público de cada período em que os longas-metragens estrearam, distribuição de mercadorias relacionadas aos filmes, *naming rights*, para além do bilhete de cinema – entre outros –, intervêm na totalidade deste número, mas não estão disponíveis para consulta do público.

²⁶ Os animadores que faziam parte do grupo são: Les Clark, Marc Davis, Ollie Johnston, Milt Kahl, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Frank Thomas.

²⁷ Foi a primeira animação a receber uma indicação ao Oscar de Melhor Filme, além de ter recebido outras três indicações. Ganhou o Globo de Ouro de Melhor Filme – Comédia ou Musical.

²⁸ Destacamos que sítios como IMDbPro, Box Office Mojo e canais oficiais da *Disney* foram consultados à procura de dados adicionais, mas não os encontramos.

Portanto, nossa interpretação dos dados expostos é apenas uma estimativa diante dos números disponíveis para consulta, pois não apresentam a correção da inflação junto aos outros indicadores importantes e, por isso, podem acarretar incongruências com a realidade financeira do estúdio.

Dito isso, seguem os dados encontrados sobre a rentabilidade dos filmes *Disney* em *live-action* (Quadro 46), para que possamos verificar o sucesso que os relançamentos aqui em foco conceberam.

Live-action	Orçamento	Faturamento total	Lucro Bruto
<i>Alice in Wonderland</i> (2010)	\$200.000.000	\$1.025.467.110	\$825.467.110
<i>Maleficent</i> (2014)	\$180.000.000	\$758.410.378	\$578.410.378
<i>Cinderella</i> (2015)	\$95.000.000	\$542.351.353	\$447.351.353
<i>The jungle book</i> (2016)	\$175.000.000	\$966,550,600	\$791.550.600
<i>Beauty and the Beast</i> (2017)	\$160.000.000	\$1,263,521,126	\$1.103.521.126

Quadro 46 – Relação entre o orçamento e o faturamento total dos filmes em *live-action*

Fonte: elaborado com dados extraídos do sítio IMDbPro (2019)

A partir dos dados visualizados, compreendemos que a rentabilidade do estúdio é satisfatória, ao justificar a continuidade de produção de filmes transpostos da animação para o *live-action* e seus consequentes esforços mercadológicos.

Ademais, a variedade de filmes lançados mundialmente por mês excede a que víamos no passado – período das animações 2D. Com intuito comparativo, apresentamos os dados dos filmes em 3D da *Disney* lançados a partir de 2010 (Quadro 47), assim, confrontamos com os números dos *live-action* previamente expostos.

Animação 3D	Orçamento	Faturamento total	Lucro Bruto
<i>Tangled</i> (2010)	\$260,000,000	\$591,794,936	\$331,794,936
<i>Wreck-It Ralph</i> (2012)	\$165,000,000	\$471,222,889	\$306,222,889
<i>Frozen</i> (2013)	\$150,000,000	\$1,274,219,009	\$1,124,219,009
<i>Big Hero 6</i> (2014)	\$165,000,000	\$657,827,828	\$492,827,828
<i>Zootopia</i> (2016)	\$150,000,000	\$1,023,784,195	\$873.784.195
<i>Moana</i> (2016)	\$150,000,000	\$690,845,539	\$540,845,539
<i>Ralph Breaks the Internet</i> (2018)	\$175,000,000	\$529,323,962	\$354,323,962

Quadro 47 – Faturamento mundial das animações 3D *Disney*

Fonte: elaborado com dados extraídos do sítio IMDbPro (2019)

Diante de ambos os quadros (Quadro 46 e Quadro 47), notamos que, embora a *Disney* mantêm-se a produzir filmes em animação com histórias originais, se compararmos o faturamento total de filmes como *Moana* (2016) e *Ralph breaks the internet* (2018), tais longas-metragens obtiveram lucro bruto, respectivamente, pouco mais de \$493 milhões e \$353 milhões, o que indica valores inferiores aos da maioria dos longas-metragens em *live-action* aqui estudados, ao demonstrar o interesse financeiro da empresa em continuar produzindo-os. Conquanto *Frozen* (2013) se destaque no faturamento – e fazia

anos que uma animação *Disney* não se engajava tanto com o público –, os filmes em *live-action* apresentam faturamento total semelhante ou ultrapassam os valores arrecadados pelas animações recentes do estúdio.

O presidente de produções cinematográficas da *Walt Disney Studios*, Sean Bailey (2019), afirma que filmar com as técnicas de CGI aliadas com *live-action* é uma nova forma de fazer cinema, e destaca que desejam continuar a atualizar os consagrados filmes animados para “tornarem-se novos clássicos”.

Diante dos números de arrecadação dos filmes apresentados previamente, constatamos que o interesse se mantém ativo por parte do público e, conseqüentemente, da *Disney Studios* em revisitar essas narrativas, ao encontrar nessas transposições filmicas um grande filão que conserva o estúdio a produzir constantemente, além de mantê-lo engajado no universo de fantasia e finais felizes.

9.2 Análise focada na família: justificativas para as novas inserções de personagens

O questionamento que conduz o presente subcapítulo é por que as figuras maternas e paternas não eram inseridas antigamente nos filmes animados e são apresentadas no *live-action* atualmente. Para responder o problema da pesquisa, apresentamos uma contextualização sociocultural e histórica, o que implica na abordagem dos motivos da mortalidade precoce na época representada e do lançamento dos longas-metragens; compreendemos as motivações narrativas que corroboraram para o desmembramento da história e a perda dos progenitores e; por fim, contemplamos as funções maternas e paternas e seu progresso na representação filmica da *Walt Disney Pictures*.

9.2.1 Contextualização sociocultural e histórica: os motivos da mortalidade precoce na época representada

Antes de causar equívocos analíticos quanto ao período histórico em que olhamos para a construção familiar exibida, precisamos esclarecer alguns aspectos. Para além da averiguação de causas de morte historicamente, com o intuito de observar se a construção da família nos filmes em foco são relativas às famílias da época que o filme retrata, também buscamos verificar se essas famílias eram uma representação e reflexo da época em que os filmes foram feitos, em que podemos fazer asserções sobre o momento contextual e social na qual foi edificado.

A escolha convém porque o período temporal em que o filme se situa não altera na transposição de um meio ao outro, mas supõe-se que as representações se modificam para melhor apresentar o tempo em que foram produzidos.

Portanto, a fim de justificar as ausências maternas e paternas nos filmes da *Walt Disney Pictures* que compõem a análise, inicialmente, pontuamos se óbitos eram frequentes no período histórico que as narrativas dos filmes retratam. Buscamos informações em livros e estudos sobre a história da humanidade e que contemplam os períodos e localidades expostos. Adiante, pontuamos como eram os índices de mortalidade no período em que os filmes foram lançados, ao focarmos no país de produção, os Estados Unidos da América.

“O pior tipo de teórico é aquele que não leva em consideração o contexto da produção do filme; aquele que vê o filme como nada mais do que literatura ou história com imagens em movimento. Ignorar o contexto em que o filme é feito e recebido é desconsiderar uma das coisas que torna o filme tão especial”. (Edgar-Hunt, Marland & Rawle, 2010, p.41)

Em *Alice in Wonderland* (1951), pai e mãe de Alice não fazem parte do enredo, o que não implica em seu falecimento, apenas estão ausentes da história narrada. Em contrapartida, *Alice in Wonderland* (2010) apresenta ambos pai e mãe de Alice, contudo, o pai falece. Relembramos que a história do filme contempla meados do século XIX durante a era vitoriana na Inglaterra, caracterizada por ser “um período de enormes contradições. Ao lado dos grandes progressos técnicos e industriais, assiste-se a um triste espetáculo de doenças, violência e morte” (Santana & Senko, 2016, p.191). Além disso, a expectativa de vida era de aproximadamente 40 anos, portanto, o falecimento do pai de Alice era comum para a época em que o filme retrata.

Com o processo da industrialização a ocorrer em grandes cidades europeias, problemas sanitários e, conseqüentemente, relacionados à higiene da população originaram muitas enfermidades, ao destacarmos Londres como um centro nocivo de problemas que causavam elevados números de mortalidade (Pinto Júnior, 2018).

“Está claro agora que, embora o período entre meados do século XVIII e o final do século XIX tenha sido saudado como uma revolução industrial, como uma grande transformação na organização social e como uma revolução na ciência, grandes avanços trouxeram apenas melhorias modestas e desiguais na saúde, no status nutricional e na longevidade das classes mais baixas antes de 1890. Qualquer contribuição que os avanços tecnológicos e científicos dos séculos XVIII e XIX possam ter feito, em última instância, a essa ruptura, escapar da fome e a alta mortalidade não se tornou uma realidade para a maioria das pessoas comuns até o século XX”. (Fogel, 2004, p.8)

Conseqüentemente, a vicissitude das estruturas familiares no passado era pautada por circunstâncias inesperadas que podiam ser consideradas trágicas, como as mortes precoces por integrantes de todas as idades que determinavam alterações tanto na individualidade pessoal quanto na constituição da família (Saraceno, 1988), e isso justifica o falecimento do pai de Alice.

Na animação *Sleeping beauty* (1959) o rei e rainha permanecem vivos durante toda a trama, contudo, o enredo de *Maleficent* (2014) apresenta o falecimento do pai e da mãe de Aurora. No *live-action*, a morte de Stefan – pai de Aurora – ocorre na luta final com a personagem Maleficent, no qual despenca de uma altura significativa quando busca por vingança. Nesse caso, faz parte de escolhas narrativas e não por falecimento comum ao período em que o filme retrata.

Por outro lado, a morte da mãe de Aurora é ocultada na narrativa, pois não a observamos em seu leito final, tampouco sabemos o que aconteceu, apenas que está doente e não terá muito tempo de vida. Pontuamos que a história de *Maleficent* se desenvolve durante a Idade Média em algum lugar indefinido da Inglaterra e, conforme Veríssimo (1997), o óbito durante o período medieval e renascentista na Europa era costumeiro devido à peste, uma doença com propriedade mortal que se alastrava rapidamente e assolou tanto os campos quanto as cidades. Quanto à gravidade da epidemia, sabe-se que “nenhuma doença a igualou em violência, rapidez de contágio, incerteza, universalidade e desolação. A Peste chegava repentinamente a qualquer lugar e logo o sitiava durante meses e meses, não havendo poder humano que a afugentasse” (p.7).

Embora a nobreza falecia em menor escala devido à peste negra, não podemos descartar o alto índice dessa epidemia na época, assim como várias doenças contagiosas e avassaladoras. Portanto, pressupomos que a mãe de Aurora tenha falecido devido a alguma doença proeminente da época em que o filme apresenta. Ainda, destacamos que no século XIV “mais de 2/3 da população europeia morreu em decorrência da peste bubônica, doença bacteriana transmitida pela pulga do rato e através do contato interpessoal” (Pinto Júnior, 2018, p.163). Adicionalmente, Ariès (1960) compreende que, nos séculos XIV e XV muitos casamentos eram encerrados devido à morte prematura de algum dos cônjuges, ao interromper a história de muitas famílias.

Adiante, os filmes que acompanham a personagem Cinderella ocorrem em algum lugar indeterminado do continente europeu, entre os séculos XVII e XVIII, e, em ambos os filmes, pai e mãe da protagonista falecem. Conforme Le Roy Ladurie (2002, pp.102-103) “no século XVIII, a morte estava no coração do sistema demográfico: a coalizão tantas vezes unida guerra-fome-peste agia num segundo plano espetacular, mas terrivelmente perigoso, de epidemias regularmente renovadas”. Portanto, o

falecimento era demasiadamente comum em pessoas de variadas faixas etárias, o que apresenta normalidade na perda dos familiares da personagem Cinderella para a época representada nos filmes.

A circunstância era corriqueira devido às epidemias e à escassez de remédios que pudessem combatê-las. Conquanto houve uma redução da mortalidade precoce na metade do século XVII, notava-se que ainda no século XIX a taxa dessas ocorrências era consideravelmente alta em todas as idades (Saraceno, 1988). Além de enfermidades e problemas variados, em meados do século XVIII, também se constatavam muitos casos de doenças bronco-pulmonares derivadas do intenso inverno europeu (Le Roy Ladurie, 2002).

Esse cenário representava uma alteração imediata na constituição familiar, pois muitas crianças órfãs eram direcionadas para outras famílias ou seu pai/mãe casava-se novamente. Saraceno (1988, p.30) explica a situação da forma que segue:

“A dispersão da família na parentela – como os órfãos tomados a cargo por vários parentes – ou na emigração solitária, ou, pelo contrário, a sua recomposição numa nova família, através de um novo casamento do progenitor tornando viúvo, fenômenos comuns no passado, cuja possibilidade de acontecer estava ligada, não apenas à causalidade da morte, mas também ao sexo do progenitor que morria, à idade e ao sexo daquele que sobrevivia, ao número e à idade dos filhos, aos recursos económicos, etc.”.

Quanto à frequência dos casos de viuvez e posterior casamento que unia famílias diversas, Le Roy Ladurie (2002, p.106) apresenta o alto índice de “família em migalhas”:

“No século XVII, a mortalidade dos adultos criava inúmeras ‘famílias em migalhas’: os filhos passavam de mão em mão; em função da morte de um dos pais, e de sua substituição por padrasto ou madrasta. A viuvez, seguida de novo casamento, garantia a substituição de um dos cônjuges; desempenhava, de certa forma, o papel que hoje ocupa entre nós o divórcio, embora em um contexto completamente diferente”.

O relato contempla uma realidade que visualizamos em *Cinderella* (1950) e *Cinderella* (2015), em que a mãe falece e o pai casa-se novamente. No entanto, o progenitor morre poucos anos depois ao deixar a filha sob responsabilidade da madrasta.

O filme animado *The jungle book* (1967) não apresenta o pai e a mãe de Mowgli, portanto, não é possível determinar se seus progenitores estavam mortos, pois o recém-nascido foi abandonado em um cesto na selva. Contudo, o *live-action The jungle book* (2016) apresenta o pai do menino ao perder a vida na luta com um tigre, nesse caso, como a morte é uma fatalidade narrativa – em decorrência de um ataque animal –, não há como mensurar tal índice de mortalidade, tampouco é possível identificar a

época em que o filme se desenvolve. Cabe esclarecer que a mãe de Mowgli apenas não foi inserida na trama.

Por fim, avaliamos a mortalidade proveniente das famílias de Belle e Beast em *Beauty and the Beast* (1991) e *Beauty and the Beast* (2017), ocorrida na França entre os séculos XVII e XVIII. Na animação, apenas a personagem Belle tem o pai presente e a ausência da mãe da protagonista não é justificada, como também os pais de Beast não aparecem. Como eles simplesmente não estão no enredo e tampouco são mencionados, não há como legitimar uma possível morte.

Entretanto, no *live-action*, os pais das protagonistas Beast e Belle estão presentes em momentos pontuais de seus passados, em que seus óbitos são ressaltados no filme. As causas dos falecimentos da mãe e pai de Beast não são mencionadas, mas observamos a rainha doente em seu leito. Contudo, historicamente, na França, antes do início do século XVIII havia “uma mortalidade ainda semicatastrófica, ‘despestificada’, porém epidêmica, sofrendo os efeitos da fome e da guerra” (Le Roy Ladurie, 2002, p.109). Portanto, doenças infecciosas e contagiosas são possíveis causas dessas perdas, tanto do pai quanto da mãe do príncipe.

Quanto ao óbito da mãe de Belle, a causa é revelada narrativamente quando Beast encontra a máscara que médicos utilizavam para tratar doentes com peste negra, “uma variedade clínica da peste bubônica que já visitara a Europa várias vezes” (Veríssimo, 1997, p.9). A personagem também exibe manchas pretas no rosto, característica pontual que evidenciava a doença e assolava o corpo da vítima.

Diante da contextualização histórica e social aqui apresentada é possível verificar que as ausências maternas e paternas são justificadas, inicialmente, devido ao alto índice de mortalidade dos períodos em que os filmes representam.

9.2.2 Causas de mortalidade no período em que os filmes foram lançados

Direcionamos, neste subcapítulo, na contemplação do período em que os filmes animados da *Walt Disney Pictures* que constituem o *corpus* foram lançados, com alicerce no século XX. Posteriormente, compreendemos o período atual que abrange os lançamentos dos filmes em *live-action*.

Diante das doenças contagiosas e epidêmicas que apresentamos previamente sobre o período que os filmes retratam, há melhoria considerável na qualidade de vida da era posterior em que os longas-metragens em animação estrearam:

“Nos últimos 100 anos, a América do Norte e a Europa experimentaram um declínio substancial na mortalidade e um aumento na expectativa de vida. A ‘teoria da transição epidemiológica’ atribui essas tendências à transição de uma ‘era de pestilência e fome’, na

qual o padrão de mortalidade era dominado por altas taxas de mortes por doenças infecciosas, especialmente nos jovens, até a atual 'era degenerativa e doenças causadas pelo homem' em que a mortalidade por doenças crônicas predominam". (Armstrong, Conn, & Pinner, 1999, p.61)

Relembramos que, como Alice (*Alice in Wonderland*, 1950), Aurora (*Sleeping beauty*, 1959) e Mowgli (*The jungle book*, 1967) não apresentam o falecimento do pai e mãe das personagens ou, simplesmente, eles não fazem parte da narrativa, nos atentamos aos períodos que abrangem os filmes *Cinderella* (1950) e *Beauty and the Beast* (1991).

As doenças determinantes no decorrer do século XX foram gripe, pneumonia e tuberculose, ao causarem muitos óbitos. E, imprevisivelmente, doenças infecciosas como a AIDS expandiram-se da década de 1980 até o início da década de 1990 nos Estados Unidos (Armstrong, Conn, & Pinner, 1999). Não obstante, Fogel (2004, p.43) destaca que "o aumento da população mundial entre 1900 e 1990 foi quatro vezes maior do que o aumento durante toda a história anterior da humanidade".

Conforme Pinto Júnior (2018, p.167) "sabe-se que a melhoria do estado nutricional ou o declínio das doenças infecciosas é uma tendência que se deu em decorrência de avanços econômicos e sanitários, nomeadamente desde o início do século XX" e, após a Segunda Guerra Mundial, o estudo da difusão das doenças se intensifica para ocasionar aprimoramentos na saúde da população.

Fogel (2004, p.1), da mesma forma, apresenta que esse período "observou grandes melhorias na condição humana, não apenas nos países ricos do mundo, mas também nos países em desenvolvimento", ao destacar que a Inglaterra do início do século XX aumentou em 30 anos a expectativa de vida. O autor pontua alguns fatores fundamentais para o declínio das taxas de mortalidade: melhorias da saúde pública e das práticas médicas; desenvolvimento dos hábitos individuais no que diz respeito à higiene e qualidade de vida; aumento da rentabilidade financeira.

Contudo, embora houvessem refinamentos medicinais e tenha ocorrido a contenção de taxas de mortalidade precoce devido a doenças infecciosas, a década de 1990 observou um aumento de pessoas com idade entre 50 e 59 anos a padecerem com câncer e doenças cardíacas, ao destacar o cuidado necessário com as pessoas que envelheciam (Jemal et al., 2005).

Além disso, em décadas anteriores, entre 1950 e 1973, em várias partes dos Estados Unidos, um grande número de pacientes foram diagnosticados com câncer ao destacarmos altos índices de câncer de pulmão em mulheres e, entre as décadas de 1950 e 1960, aumento de casos de homens com câncer de próstata, o que acarretou elevados índices de mortalidade (Devesa & Silverman, 1978).

Portanto, embora a mortalidade tenha reduzido durante o século XX, continuavam a existir índices de falecimentos que justificam a ausência das personagens em questão. Posteriormente, o contexto que

abrange os recentes filmes em *live-action* aqui estudados, a partir do ano 2010, datam períodos que apresentam ainda melhores condições de saúde e bem-estar da população.

As taxas de mortalidade diminuíram nos Estados Unidos desde meados do século XX e na primeira década do século XXI a expectativa de vida chegou em 78 anos (Miniño & Murphy, 2012). Inclusive, com o considerável aperfeiçoamento da medicina e de cuidados com a qualidade de vida e condições salubres dos indivíduos, a tendência é a de que a população de idosos aumente. Vincent & Velkoff (2010, p.8) justificam tal prospecção ao afirmarem que “a população nos Estados Unidos está projetada para envelhecer nas próximas décadas. Muito desse envelhecimento deve-se à geração do ‘baby boom’ que se move para as fileiras da população de 65 anos ou mais”.

“Em 2010, as cinco principais causas de morte (doenças cardíacas, câncer, doenças respiratórias crônicas, acidente vascular cerebral e acidentes) foram responsáveis por 63% de todas as mortes nos Estados Unidos. No entanto, esse perfil geral das principais causas muda substancialmente com base na idade do falecido. As cinco principais causas de morte para aqueles com idade entre 1 e 24 anos incluem causas externas (isto é, acidentes, homicídio e suicídio) seguidas por câncer e doenças cardíacas. Esse padrão (de causas externas que respondem por mais mortes do que as condições crônicas) muda notavelmente com o aumento da idade”. (Miniño & Murphy, 2012, p.4)

No desenvolvimento dessa tese, indagamos o motivo pelo qual ocorrem as inserções das personagens maternas e paternas nos filmes em *live-action* a partir das lacunas familiares na animação. Acreditamos que a redução da mortalidade faz com que os espectadores não estejam tão habituados com ausências devido ao falecimento precoce de familiares que ocorreram historicamente, e isso gerou a necessidade de apresentar minimamente quem eram essas pessoas. Desse modo, os filmes da *Disney* trouxeram os progenitores das protagonistas, ao incrementarem o passado dessas personagens.

Inicialmente, os filmes em animação do *corpus* do estudo retrataram épocas remotas, mas a ocasião em que foram produzidos os longas-metragens em *live-action* apresentam melhorias nas condições de vida e redução da taxa de mortalidade e, por isso, questiona-se a falta de representação familiar. Na época dos lançamentos dos filmes animados não existia acesso à internet e tampouco conteúdos sobre o tema elaborados pelos espectadores e, com isso, não se disseminavam questionamentos acerca dessas ausências nas enunciações filmicas.

9.2.3 A narrativa familiar dos filmes em *live-action* da *Disney*: uma construção destoante da animação

Embora encontramos justificativas plausíveis para as mortes e/ou ausências devido ao período histórico que os filmes retratam, ao enaltecermos que nenhum filme que compõe a análise aborda o

período em que vivemos atualmente, muitas indagações foram feitas sobre tais lacunas familiares, portanto, nosso viés refere-se, nesse subcapítulo, às escolhas narrativas que possivelmente facilitaram – ao mesmo tempo em que incrementaram – a composição do enredo.

Os filmes em foco abordam histórias de superação, com protagonistas jovens em fase de crescimento a enfrentarem desafios cotidianos. Os temas comumente apresentados no repertório da *Disney* são considerados duradouros e populares, ao encontrarem espaço no imaginário cultural até hoje, e compreendem histórias que apresentam envolvimento com “a chegada da idade, responsabilidade pessoal, a busca pela felicidade e aceitação” (Artz, 2004, p.121).

Nesse contexto, percebemos que excluir as figuras materna e paterna impulsionava a história. A função maternal e paternal relaciona-se com a educação dos filhos e, com a sua escassez, as personagens agiam com autonomia sem instruções familiares, ou seja, era como se ninguém as alertasse sobre os perigos da aventura. Agora, com tempo adicional para desenvolvê-las, tais personagens aparecem, mesmo que ainda perdem a vida para dar lugar à ação de seus filhos na trajetória. Diante disso, Åström (2017a) afirma que a morte da mãe como dispositivo narrativo pode ser simplesmente uma conveniência na forma de contar uma história, seja por motivos de abreviação ou de alguma temática que não necessita a inserção de uma personagem maternal.

A escolha dos enredos dos filmes em animação da *Disney*, com protagonistas pertencentes a famílias monoparentais, está correlacionada com a temática frequente de *chegada da maioridade*, que “são úteis para expor as crianças a exemplos de resiliência, coragem e comportamentos pró-sociais com outros desconhecidos/não familiares. (...) No entanto, essas representações muitas vezes removem personagens de um de seus sistemas de suporte mais valiosos – a família” (Zurcher, Webb & Robinson, 2018, p.11).

Durante a análise, nos perguntamos o que implica para Alice, Aurora, Cinderella, Mowgli, Beast e Belle a inserção do pai e da mãe na trama. E, ainda, de que forma as personagens novas contribuem para a história? É necessário salientar que, embora tenham aparecido no enredo, a maioria dessas personagens falecem. Verificamos, portanto, que todas as vezes que foram inseridas, a breve aparição com os filhos determina as principais motivações narrativas de seus sucessores.

Fazer um espectador rir, chorar, se envolver com as ambições e receios da protagonista é o que faz com que uma história funcione. Mais do que as características que uma personagem apresenta, os sentimentos expressos por ela são imprescindíveis para criar empatia e conectar a audiência. Reconhecer as atitudes do herói ou heroína, torcer pelos seus objetivos e se vincular com suas emoções mantêm a

história viva e são os motivos pelo qual as pessoas vão ao cinema. Quando o espectador se envolve com suas aspirações, engaja-se no enredo (Iglesias, 2005).

É nesse aspecto que consideramos a inserção dos pais, mães e guardiães essencial, pois criam vínculos afetivos não apenas com a protagonista, mas quando enfrentam a perda de um ente querido e expõem suas emoções, apreendemos as suas angústias e compreendemos suas ansiedades. Nos tornamos mais efetivamente relacionados com essas personagens e, conseqüentemente, mais engajados com os filmes.

Ao refletir sobre a inserção de personagens que compõem a família das protagonistas do *live-action*, é inevitável pensarmos sobre a relação com o passado da personagem, em como a conexão familiar e o apego criado com estes novos papéis também nos leva a entender suas ações e escolhas.

Porém, para compreendermos os atributos narrativos que implicam na inclusão do pai e/ou da mãe nos filmes em *live-action* da *Walt Disney Pictures* a partir de sua exiguidade na animação, consideramos necessário também averiguar se as obras literárias nos quais os filmes foram baseados apresentavam originalmente tais personagens.

A partir da leitura prévia dos livros e contos creditados nos longas-metragens em animação como inspiração para a narrativa, pontuamos a presença ou a ausência das personagens familiares na literatura e no cinema. Posteriormente, apresentamos porque, narrativamente, elas contribuem para conduzir e fomentar a história no *live-action*.

Os filmes *Alice in Wonderland* (1951) e *Alice in Wonderland* (2010) são adaptados das obras literárias de Lewis Carroll *The adventures of Alice in Wonderland* (1965) e *Through the looking glass* (1872), nos quais nenhum dos livros mencionam o pai ou a mãe de Alice, apenas apresentam a irmã da protagonista, que constantemente escuta as histórias e sonhos relatados pela menina. Conforme trecho do livro, durante uma de suas viagens à Wonderland, “a irmã de Alice a lembra de um sonho ao dizer ‘Acorde, Alice querida!’” (Carroll, 1865; 1872, p.146), ao passo que as duas conversam brevemente.

A animação mantém a proposta dos livros – sem a presença familiar paterna e materna –, portanto, a inserção do pai e da mãe de Alice no *live-action* é uma criação para a narrativa fílmica contemporânea e não tem conexão com a obra literária na qual fora inspirado.

Alice in Wonderland (2010) apresenta uma Alice apática à festa de noivado imposta por sua mãe, ao exibir ambas as personagens desorientadas por sofrerem pelo falecimento precoce de Charles. O papel paterno é intrínseco às ações de Alice e seus principais atributos são consequência do aprendizado durante a infância com o pai, como conquistar seus objetivos, comportar-se com foco e determinação.

Alice almeja suceder o caminho profissional de seu progenitor e desiste do casamento com Hamish ao término do filme – após vivenciar as suas aventuras em Wonderland –, assim, perpetua os ensinamentos paternos.

Nos créditos da obra contidos na abertura do filme *Sleeping beauty* (1959) determina-se que a enunciação filmica foi inspirada no conto de Charles Perrault *La belle au bois dormant*⁹. A história de Perrault (1697a, p.23) apresenta a trajetória de Aurora juntamente com a presença materna e paterna da protagonista, ao passo que inicia a narrativa ao afirmar “era uma vez um rei e uma rainha tão desgostosos por não terem filhos, tão desgostosos que nem dá para dizer. (...) Até que a rainha afinal engravidou e deu à luz uma menina”. Quando a menina é amaldiçoada e permanece em um sono profundo, rei e rainha desabitam o castelo e, posteriormente, o conto jamais os menciona novamente. Cem anos depois, a princesa desperta do adormecimento na companhia de um príncipe que foi ao castelo encontrá-la, e a narrativa filmica alterou drasticamente os eventos subsequentes ao relatado por Perrault. Embora a continuidade da história seja bastante discrepante, a princesa tinha pai e mãe na literatura, conquanto na versão filmica animada apresenta-se maior visibilidade ao pai da princesa do que da mãe.

Tal contexto contempla que, embora a figura materna exista – mesmo que em um papel secundário – a relevância da mãe é renunciada. Contudo, uma justificativa pertinente da inexistência da mãe nos filmes animados é que “em alguns desses filmes, não foi a Disney, mas o texto original que esqueceu a mãe” (Hass, 1995, p.196).

No *live-action*, a personalidade de Aurora progride com o convívio que estabelece com Maleficent, pois embora não a denomine como mãe, a fada apresenta uma relação afetiva maternal evidenciada, por exemplo, por intermédio do beijo que a desperta do feitiço.

Ao contrário do que transcorre na maioria dos demais filmes em *live-action* da *Disney* que compõem o *corpus* – que excluem as personagens familiares com o desígnio de incentivar um amadurecimento da protagonista –, aqui, como a vilã torna-se a personagem principal, ela carece de afetividade e necessita reencontrá-la para superar as angústias que a vida lhe trouxe. Ao criar afeição por Aurora, Maleficent readquire a felicidade como também confia na benevolência das pessoas, e sua transformação na narrativa se estabelece justamente na criação do vínculo maternal.

Outro aspecto a ser destacado é que Aurora apenas tem contato com sua mãe quando recém-nascida e, com o distanciamento da progenitora, tornou-se simplificado constituir um laço maternal entre Maleficent e Aurora, visto que surge uma revigorante energia de cumplicidade entre a fada e a garota.

⁹ Devido a isso, descartamos da análise as versões dos contos por intermédio dos irmãos Grimm e de Giambattista Basile.

Longe da mãe – tampouco a observamos no desenrolar do enredo –, o elo entre as duas personagens torna-se narrativamente facilitado. Portanto, não criamos vínculos emocionais com os pais biológicos de Aurora, mas nos envolvemos afetivamente com a sua guardiã.

Quanto ao filme *Cinderella* (1950), a versão de Charles Perrault da história chama-se *La gatta cenerentola* e é posterior às versões chinesas e a dos irmãos Grimm. O filme da *Walt Disney*, conforme créditos iniciais do longa-metragem, é baseado no conto clássico de Perrault.

Os atributos basilares do conto literário permanecem em ambas transposições cinematográficas *Cinderella* (1950) e *Cinderella* (2015), conforme verificamos no trecho da história de Perrault (1967b, pp.121-122):

“Era uma vez um gentil-homem que contraiu segundas núpcias com a mais altiva e soberba mulher que já se viu. Tinha ela duas filhas com o caráter igual ao seu, e que se lhe assemelhavam em tudo. O marido também tinha uma filhinha, de doçura e bondade ímpares. Isso lhe vinha da mãe, que era a melhor pessoa do mundo. (...) A pobre menina suportava tudo com paciência e não ousava queixar-se ao pai, que a censuraria, porque a esposa o dominava por completo”.

No conto, o pai é vivo e conivente com as atitudes da madrasta. Por conseguinte, constatamos que seria um desenvolvimento penoso para um filme infantil apresentar um pai presenciar a filha ser maltratada pela esposa e suas enteadas sem um posicionamento defensor diante de Cinderella. Devido a isso, consideramos que retirá-lo da história, mesmo que por intermédio de seu falecimento, era um percurso narrativamente mais viável. Além disso, não é concebido um momento de luto, pois a narradora da animação apresenta os fatos rapidamente e conhecemos a protagonista como órfã a ser cuidada por Lady Tremaine.

A ausência da mãe é tema recorrente nos contos de fadas e é compreendido por Warner (1994) ao afirmar que a morte da mãe com características amáveis ocorre frequentemente no início da história. Da mesma forma, Bettelheim (1976, p.15) pontua que “muitas estórias de fadas começam com a morte da mãe ou do pai; nestes contos a morte do progenitor cria os problemas mais angustiantes, como isto (ou o medo disto) ocorre na vida real”.

Da mesma forma que os filmes de Walt Disney atualizaram os contos de fadas para o seu tempo, Perrault fez o mesmo na época em que recontou essas histórias.

“Os contos de Perrault são o resultado de uma censura bastante nítida de todos os elementos e motivos que, na versão original, poderiam chocar ou simplesmente não ser compreendidos pelo público mundano. Mas Perrault não se contentou em cortar o que os contos tinham de

vulgar. Ele transformou a narrativa e a adaptou à sociedade da época”. (Cordeiro, 2004, p.17)

Na ausência da mãe, uma abordagem recorrente é a madrasta malvada. Bettelheim (1976, p.86) abrange a substituição da mãe boa por uma personagem perversa da forma que segue:

“A divisão típica do conto de fadas entre a mãe boa (normalmente morta) e uma madrasta malvada é útil para a criança. Não é apenas uma forma de preservar a mãe interna totalmente boa, quando na verdade a mãe real não é inteiramente boa, mas permite à criança ter raiva da ‘madrasta’ malvada sem comprometer a boa vontade da mãe verdadeira, que é encarada como uma pessoa diferente. Assim, o conto de fadas sugere a forma da criança lidar com sentimentos contraditórios que de outro modo a esmagariam neste estágio onde a habilidade de integrar emoções contraditórias apenas está começando. A fantasia da madrasta malvada não só conserva intacta a mãe boa, como também impede a pessoa de se sentir culpada a respeito dos pensamentos e desejos raivosos quanto a ela – uma culpa que interferiria seriamente na boa relação com a mãe”.

Em *Cinderella* (2015), quando questionamos por que Ella não desobedece a sua madrasta ou suas meias-irmãs diante das atrocidades que sofre com suas ordens, lembramos que a personagem segue os passos e orientações de sua mãe – ser corajosa e gentil. Após o falecimento também do progenitor, Cinderella não abandona o legado por eles deixado, por mais que sofra com a decisão.

De tal modo, embora nos indignemos com a passividade com que Ella atura as brutalidades cometidas pela madrasta, a capacidade de manter a palavra diante de seus progenitores é o que a torna especial. Portanto, a inserção das personagens materna e paterna e suas abordagens no *live-action* é substancial para a formação de caráter da protagonista com uma personalidade unidimensional, pois embora sofra o amargor de Lady Tramaire, nunca oscila no caráter bondoso.

Ao contemplarmos a leitura de *O livro da selva* de Rudyard Kipling, no qual estão os contos em que os filmes *The jungle book* (1967) e *The jungle book* (2016) foram inspirados, observamos que tanto pai quanto a mãe de Mowgli estão presentes na narrativa.

Inicialmente, Kipling (1894) menciona que os pais do menino fugiram do tigre Shere Khan durante uma tentativa de ataque e Mowgli se perdera, ao ser encontrado por lobos que o acolheram como um filho. O autor também enaltece características do menino ao dizer que “evidentemente, Mogli, como filho de lenhador, herdara todos os impulsos da raça da qual viera” (p.42).

No livro, Mowgli reencontra seu pai e sua mãe em uma aldeia, mas, embora estejam contentes com seu retorno, o menino não é bem aceito pelos demais humanos – devido ao seu comportamento selvagem – e retorna à alcateia. Em contrapartida, a animação excluiu completamente esses familiares, enquanto o *live-action* apresenta o pai e como faleceu lutando para salvar o filho.

Em *The jungle book* (2016), além de excluirmos a possibilidade de abandono, descobrimos como Mowgli se perdeu na selva ao observarmos – por meio de um *flashback* – o pai ser atacado por um tigre. Visualizamos um progenitor protetor que se esforça para defender a vida do filho. Além disso, as motivações humanas são essenciais à personalidade de Mowgli, pois seu objetivo na trama é encontrar seu papel na selva ao preservar os ensinamentos dos lobos, mas sem extinguir a peculiaridade de ser um homem e dominar os utensílios por ele criados.

Ao mesmo tempo, a mãe-loba acolhe o menino como se fosse seu próprio filhote, ao introduzi-lo como um familiar perante os demais lobos. Quando Mowgli necessita afastar-se da floresta, sua guardiã tenta mantê-lo perto e, apenas ao notar que correrá risco de morte, permite sua partida.

Diante de todo o *corpus* da análise em *live-action*, ressaltamos que a mãe biológica de Mowgli é a única que não é retratada nessas versões. Compreendemos que, narrativamente, apresentar o pai a falecer diante de um ataque de tigre era o suficiente para demonstrar uma cena de proteção diante do filho, e se a mãe estivesse nesse momento teríamos uma sequência ainda mais drástica. Fica implícito que Mowgli era amado pela família e que a mãe apenas não foi representada nesse momento.

Por fim, embora saibamos que *Beauty and the beast* (1991) e *Beauty and the beast* (2017) são longas-metragens inspirados em um conto de fadas, as autoras prévias – Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, na versão de 1756, e Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, de 1740 – não são creditadas. Contudo, a segunda versão do conto – de Madame de Beaumont –, se assemelha mais ao enredo do filme, em que a mãe de Belle não é mencionada enquanto o pai é um comerciante. Porém, Belle têm cinco irmãos que não foram transpostos para o filme e os progenitores de Beast são suprimidos.

O conto original de Madame de Villeneuve apresenta muitas discrepâncias relacionadas aos filmes, em que o comerciante – pai de Belle – tem doze filhos e mais tarde descobre que Belle é filha de um rei com uma fada, ambos afastados de sua filha durante a infância. Quanto à mãe de Beast, ela vive longe do castelo devido ao feitiço que uma fada má fizera, enquanto seu pai faleceu antes mesmo de seu nascimento. Embora esses familiares apareçam no conto, eles não convivem com sua prole na narrativa, ao não suscitarem relevância nessa análise.

Para comentarmos a ausência da mãe de Belle e de Beast nos filmes, Åström (2017b, p.241) explana que a inexistência ou até mesmo a morte da mãe em filmes animados da *Disney* é predominante, no entanto, “a maneira como ela morre e a maneira como ela é lembrada, ou não lembrada, mudou com o tempo, assim como a representação do pai e a relação com a criança.” Com isso, destacamos que Maurice foi retratado e relevante para o desenrolar da história, enquanto os demais familiares foram simplesmente excluídos.

Hass (1995) aponta as construções e representações das mães em filmes da *Disney*, ao destacar especialmente a ausência dessas personagens nas histórias. Para a autora, isso ocorria porque a mãe não apresentava identidade própria, pois naquela época não se considerava a sua importância na cultura familiar. Conforme a autora:

“Este ponto é facilmente ilustrado pelas representações (e falta de representações) de mães e filhas nos filmes da Disney (e na maioria dos filmes); a típica mãe é ausente, generosamente boa, poderosamente má ou uma outra silenciosa, um espelho que confirma a identidade da criança sem interferência delas. Desse modo, as mães são sentimentalizadas ou desprezadas; em ambos os casos, sua identidade e seu trabalho são simultaneamente apagados, naturalizados e desvalorizados”. (Hass, 1995, p.196)

Enfatizamos que *Beauty and the beast* (1991) faz parte da era do renascimento dos filmes da *Disney* – conforme exposto no enquadramento teórico – na qual Åström (2017b) distingue uma mudança substancial na abordagem narrativa, em que o pai é relevante enquanto exclui completamente a mãe. Filmes como este não revelam questões relacionadas a como as personagens se sentem diante da perda da mãe/esposa, apenas “apresentam um universo em que os pais não apenas continuam a ter precedência sobre as mães, mas também, ao incorporar características supostamente maternas, tornam as mães mais marginais do que nunca” (Åström, 2017b, p.242). Complementar a isso, a exiguidade da mãe suscita um revigoramento com o laço entre o pai e a filha, ao criar uma identidade paternal renovada. Contudo, os pais estão lá para fazer companhia, mas não para exercer autoridade sobre as filhas.

Outro aspecto a destacar é que, embora todos os progenitores – tanto de Belle quanto de Beast –, tenham sido inseridos no *live-action*, em nada se assemelham ao retratado no conto prévio de Madame de Villeneuve.

Em *Beauty and the Beast* (2017), as motivações paternas e maternas estão relacionadas com ambas as personagens principais. Em primeiro lugar, a ambivalência do caráter de Beast é intrínseco ao que a mãe e o pai representavam. A mãe atribuía amor ao filho, mas faleceu precocemente e, aos cuidados do pai – um homem ganancioso e insensível –, Beast transformou-se em um indivíduo explosivo e impiedoso. Na personalidade do monstro observamos um pouco de cada um dos progenitores, frígido enquanto um príncipe que destrata uma senhora no castelo, ao mesmo tempo em que permite que o amor se aproxime ao conhecer Belle.

Da mesma forma, Belle é uma garota que representa fielmente as características de sua mãe, uma mulher à frente de seu tempo, forte e destemida. No entanto, a mãe faleceu ao contrair peste negra enquanto Belle ainda era um bebê e o pai se viu obrigado a abandoná-la. Maurice é um homem que ama

incondicionalmente a sua filha, mas se martiriza pela ausência de sua esposa – mantida como um segredo por grande parte do filme. As angústias do pai de Belle e sua superproteção são colocadas à mostra quando Belle descobre sua motivação e compreende o alento de seus pais.

Conclui-se que, para o desenrolar das tramas, as personagens familiares tornaram-se ausentes também no *live-action* – normalmente por intermédio de falecimento – no entanto, não ficaram excluídas das histórias como previamente tinham sido na animação. E tal escolha narrativa enriquece a dimensão das personagens, ao apresentarem razões e alicerces para os seus caracteres.

Quando exploramos o universo narrativo da história, experienciamos um recorte da vida de uma personagem e, embora não vejamos todos os detalhes que contemplam a sua jornada, fazemos asserções acerca dela. Conforme explana McKee (1997, p.43) “de um instante à eternidade, do intracraniano ao intergaláctico, a estória da vida de todo e qualquer personagem oferece possibilidades enciclopédicas. A marca de um mestre é selecionar apenas alguns momentos, mas nos dar uma vida inteira.” Portanto, um contador de histórias precisa selecionar os melhores momentos da existência da personagem para transpor à tela.

Neste recorte da pesquisa consideramos que, ao mesmo tempo em que os criadores não consideravam o passado das personagens da animação relevantes para o desenvolvimento do enredo, os produtores de conteúdo atuais retomam aspectos do passado relativos à relação e composição familiar das personagens. Em suma, embora suprimidos na animação, o *live-action* nos apresenta detalhes no que se refere à família das protagonistas, o que nos aproxima de suas intenções. Nesse caso, há componentes para fazer asserções acerca das protagonistas, pois a estrutura de filme implica em “uma seleção de eventos da estória da vida dos personagens, composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico” (McKee, 1997, p.45).

Em todas as inserções de papéis familiares, sejam elas de pai, mãe ou guardiã, as conexões construídas servem para compreendermos as motivações das protagonistas. Embora suas aparições na maioria dos filmes sejam breves, servem como esclarecedores das razões que conduzem tais personagens às suas jornadas, a abarcar os desafios impostos e as superações de cada etapa da narrativa.

Conforme Iglesias (2005) a conexão com o público é construída a partir de experiências que a personagem vivencia e são compreendidas por nós, pois mesmo que não tenhamos passado pela mesma situação, precisamos ser tocados por aquela emoção. O autor exemplifica ao dizer que “quando vemos alguém com dor, sentimos pena deles. Quando eles estão felizes, nos sentimos felizes. As

emoções são universais, conectando as pessoas apesar de suas diferenças” (p.62). Buscamos em Zillmann (1991, p.141) uma explicação para o conceito de empatia:

“*Empatia*, então, pode ser definida como qualquer experiência que seja uma resposta (a) a uma informação sobre circunstâncias supostamente determinantes de emoções agudas em outro indivíduo e/ou (b) à expressão facial e corporal de experiências emocionais de outro indivíduo e/ou (c) aos comportamentos de outro indivíduo, presumidamente precipitados por experiências emocionais exasperadas, que (d) esteja associada a um apreciável aumento na estimulação e que (e) os indivíduos compreendam como sentimento ou sentir por outro indivíduo”.

Dentro do arranjo narrativo compreende-se a busca por conexão entre espectador e personagens, ao tornar-se imprescindível criar uma situação de elo entre eles com o uso de empatia e, para tal, “precisamos de uma qualquer relação de vínculo que seja familiar ao utilizador para iniciar o relacionamento entre o utilizador e o artefacto” (Zagalo, 2009, 362).

Ao utilizar a inestimável perda da personagem principal de *Bambi* (1942) como exemplo para explicar o “estímulo filmico” da tristeza que impulsiona a empatia do espectador diante da adversidade sofrida, Zagalo (2009, p.296) refere-se ao aumento de interesse na narrativa e apreço pelo amadurecimento precoce do animal. A cruel interrupção do convívio entre mãe e filho intensifica “a influência dos personagens sobre as emoções do espectador, fazendo uso da empatia, da simulação mental, do contágio emocional e das ressonâncias de memórias” (p.297). Assim, utiliza-se algum elemento ou ação reconhecível que ocasione emoção, nesse caso – e nas demais narrativas que compõem a análise –, o falecimento de algum progenitor da protagonista.

Em suma, a relação familiar torna as personagens desse mundo fantasioso mais verossímil e humana e, diante disso, aproxima o espectador da história narrada na ficção.

“Uma vez nesse mundo estrangeiro, nós encontramos a nós mesmos. Dentro desses personagens e de seus conflitos nós descobrimos nossa própria humanidade. Nós vamos ao cinema para entrar num mundo novo e fascinante, para viver a vida de outro ser humano que, à primeira vista, é tão diferente de nós, ainda que seja tão parecido no coração; para vivenciar uma realidade ficcional que ilustra nossa realidade diária. Nós não desejamos escapar da vida, mas sim encontrar a vida, usar nossas mentes de uma maneira nova, experimental, flexionar nossas emoções, nos divertir, aprender, adicionar intensidade aos nossos dias”. (McKee, 1997, p.19)

A aproximação emocional com o público torna os filmes da *Disney* grandes clássicos que envolvem a família toda. Embora nem sempre o espectador tenha vivenciado coisas semelhantes, consegue se

colocar no lugar da protagonista e torcer por ela e, quando há emoção, também existe afinidade e interesse na história, certamente aspectos mais esclarecidos com as novas personagens em questão.

9.2.4 As funções materna e paterna e seu progresso na representação filmica da *Disney*

Por fim, com o intuito de compreender em maior profundidade as inserções das personagens familiares, buscamos respostas sobre as funções desempenhadas pelos papéis de pai e mãe e o que eles representam para o desenvolvimento dos filhos e filhas, pois embora apresentem-se de modo conciso nos filmes em *live-action*, tornaram-se importantes na narrativa.

Compreendemos que as modificações no epicentro familiar são tão antigas quanto a própria família e valida-se até os nossos dias. Embora tenhamos estruturas familiares com constituições atualizadas para cada época, observamos que “nascimentos, mortes, casamentos produzem uma contínua transformação no tipo de vínculos que ligam as pessoas numa família, enquanto o crescimento e o envelhecimento modificam as competências, bem como a atribuição da autoria e do poder” (Saraceno, 1988, p.21).

O proeminente desempenho da família e suas funções diante da sociedade apresentam diferenciação das particularidades de cada integrante no que diz respeito ao sexo masculino e ao feminino, que excede a sua capacidade reprodutiva. Há a diferenciação dos papéis familiares a partir da ponderação entre as gerações e o sexo. Inicialmente, tem-se a geração que separa as crianças dos adultos, especialmente no que concerne ao nascimento do bebê e sua impotência relacionada à necessidade de atenção constante, em particular na sua alimentação e apoio emocional. Destaca-se, portanto, um poder existencial dos pais com relação aos filhos (Parsons, 1955).

Quando adultos, a distinção entre o pai e a mãe inicia no processo de amamentação e “o elo especial entre mãe e filho é fácil de se compreender porque a mãe dá à luz o filho e o alimenta” (Vogel, 1968, p.154). Quanto ao pai, pontuamos a liderança no sistema familiar, ao fazer a ponte com o ambiente social externo. Além disso, ele é o responsável por funções e tarefas instrumentais, como autoridade e controle disciplinar, incumbido também de desvencilhar a criança da acomodação materna para transitar à fase adulta (Zelditch Jr., 1955).

Houve mudanças significativas a partir da segunda metade do século XX, tanto socioeconômicas quanto socioculturais, e “provocaram alterações nas condições femininas e masculinas, desencadeando a necessidade de se buscar diferentes compreensões sobre as relações pessoais e sobre os laços e novas configurações familiares” (Hennigen & Guareschi, 2002, p.52).

Muitas famílias ressignificadas e papéis masculinos e femininos no lar se atualizaram. Embora tenhamos destacado as distintas funções maternas e paternas no enquadramento teórico, destacamos a importância tanto do pai quanto da mãe para o desenvolvimento dos filhos:

“Assim, se o filho para ser concebido necessita fundamentalmente da contribuição do elemento masculino e do feminino, vai precisar dos dois na continuidade do existir, de maneira concorrente e complementar, ora mais de um, ora mais de outro, ora dos dois. A falta de homogeneidade das necessidades, quer mais dependente de cuidados maternos, quer de paternos, vai levar a uma valoração diferenciada do papel de pai e do de mãe, no transcorrer da vida do neonato. Para os primeiros anos parece até que o filho pode dispensar os cuidados do pai. Mas, só aparentemente. Os problemas logo vão aparecer, ao se iniciar a construção da personalidade e a socialização, tanto dentro quanto fora do lar”. (Comel, 1998, pp.97-98)

Devido a isso, ambas as personagens – mãe ou pai – quando inseridas nos filmes aqui analisados são relevantes para a formação de caráter dos filhos, conforme veremos nas constatações que seguem.

Conforme afirmamos anteriormente, a animação *Alice in Wonderland* (1951) não apresenta o pai e a mãe de Alice. Por outro lado, visualizamos a presença de ambos no *live-action Alice in Wonderland* (2010), contudo, o vínculo da Alice com o pai é mais afetivo do que com a mãe, pois evidenciava-se uma identificação maior na personalidade entre eles, nas ideias mirabolantes e atitudes destemidas da protagonista. A relação oscilante entre Alice e sua mãe é também relativa ao desenvolvimento emocional pouco desenvolvido.

“O amor materno é apenas um sentimento humano. E como todo sentimento, é incerto, frágil, imperfeito. Contrariamente aos preconceitos, ele talvez não esteja profundamente inscrito na natureza feminina. Observando-se a evolução das atitudes maternas, constata-se que o interesse e a dedicação à criança se manifestam ou não se manifestam. A ternura existe ou não existe. As diferentes maneiras de expressar o amor materno vão do mais ao menos, passando pelo nada, ou o quase nada”. (Badinter, 1980, p.23)

Desse modo, reconhecemos que a presença maternal não implica em um relacionamento afável entre genitora e filha. A partir do conturbado envolvimento das personagens, Alice se aventura no submundo de Wonderland e busca autonomia, almejando uma vida imprevisível ao fazer suas próprias decisões.

Alice é uma adolescente e é vital se arriscar e se expor às causalidades cotidianas, ao objetivar autoconfiança e realização. Nessa faixa etária, ter “autonomia não significa desconectar-se emocionalmente dos pais, mas significa na verdade que um indivíduo não é mais tão dependente dos pais em termos psicológicos, e que tem mais controle sobre a tomada de decisões em sua vida” (Preto,

1989, p.229). Portanto, identificamos que o emocional da garota está conectado constantemente com o pai – conquanto ele já tenha falecido – e apesar de que a presença física seja da mãe, as tomadas de decisão tornam-se autônomas ao longo do filme.

Em *Sleeping beauty* (1959) e *Maleficent* (2014), conquanto seja intrigante constatar que os pais de Aurora entregam sua filha ainda bebê para fadas cuidarem – com o intuito de privá-la de uma maldição –, esse fato não era atípico na biografia de famílias ancestrais, pois em séculos passados entregar um filho para ser amamentado e criado em domicílios longínquos do lar era comum e conveniente. Conforme Badinter (1980) muitas crianças faleciam precocemente e jamais retornavam para casa e, quando voltavam, não reconheciam sua progenitora, ao enfatizar que “nada prova que esses reencontros tenham sido vividos com alegria, nem que a mãe tenha se apressado em saciar uma necessidade de ternura que hoje nos parece natural” (p.19).

Essa realidade da época se evidencia pela atitude da mãe de Aurora no filme, pois não obstante conceda a criação da própria filha a outras personagens, a situação é retratada com naturalidade e, em seguida, a personagem materna é excluída da narrativa. Quanto ao pai, seu pesar é maior quanto à incapacidade de destruir Maleficent do que pela distância da filha, ao estabelecer espaço para desenvolver o amorosidade entre a fada e Aurora.

No filme *Cinderella* (1950) a protagonista tem um pai viúvo que falece no início do filme. Porém, em *Cinderella* (2015), a personagem principal tem ambos pai e mãe que se desenvolvem no enredo e a educação proporcionada à Ella é proveniente dos laços afetivos com essas personagens.

Uma função importante da família é proporcionar ensinamentos à sua prole, perpetuar princípios e continuidade aos seus interesses. A família é incumbida de disseminar a cultura à geração subsequente e acendeu ao passo que a emancipação e variedade de modelos educacionais e culturais surgiram, ao fazer com que a escolha do cônjuge se relacionasse a isso (Goode, 1964).

Embora os pais de Cinderella eram visivelmente apaixonados e mantinham um casamento amável e carinhoso, quando se tornou viúvo, o pai de Ella casou-se novamente em uma situação mais por conveniência do que por afeto. Verificamos que o amor interfere na estrutura social do casamento e nas interações intrapessoais do lar. Conforme Goode (1964, p.68), “não obstante, o amor é importante na constituição dos casamentos, se bem que apenas no Ocidente – e só recentemente – êle passou a ser considerado um elemento catalizador quase necessário na realização do casamento”. No entanto, isso não garante a felicidade da união matrimonial, pois estes podem se tornar pessoas diferentes com o convívio, lidar com alguma doença, adversidades no papel de cada um e assim por diante.

Alguns anos após a morte da esposa, o pai de Ella quis uma chance de recomeçar e, embora achou que estivesse fazendo uma escolha certa, a beleza de Lady Tremaine ocultava uma mulher frívola e interesseira, que prejudicava a enteada na ausência do pai. A inserção de uma guardiã ou mãe social é comum em reestruturações familiares, mas nem sempre apresenta consigo um ambiente familiar agradável e afável. Primeiro porque existe uma ruptura inesperada na família, depois, o lar pode transformar-se em um local de hostilidade e, conforme Leandro (2006, p.67), “casos há em que estas passagens se fazem sem produzir repercussões desfavoráveis, mas outros há em que se passa o inverso”.

Nos filmes *The jungle book* (1967) e *The jungle book* (2016) destacamos a presença do pai unicamente no *live-action*. Ramires (1997, pp.31-32) afirma que “a interação pai-filho/filha acontece independentemente da classe econômica, e o contato desde o início da vida da criança pode ser importante para o desenvolvimento dos laços entre ambos”. Para a autora, os pais são aptos a participar ativamente da construção educacional de seus filhos e intensifica a relevância da cooperação no convívio familiar. Além das contribuições que o homem desempenha no domicílio, sua ausência pode ser prejudicial na concepção de identificação de caráter e princípios basilares estruturais.

Dessa forma, o instinto protetor do pai de Mowgli é desenvolvido também em seu filho, ao apresentar espírito de proteção para com seus amigos e guardiã loba. No entanto, a ausência do pai devido a uma fatalidade é expressiva, pois o garoto não encontra seu lugar como humano na selva em que reside e carece de identificação nos demais animais.

Por fim, os filmes *Beauty and the Beast* (1991) e *Beauty and the Beast* (2017) alteram-se consideravelmente na inserção das personagens familiares. Enquanto na animação apenas Belle apresentava o pai, o *live-action* insere ambos casais familiares.

Nos longas-metragens, o pai de Belle é uma personagem importante na vida da sua filha. Embora seja um pai carinhoso e dedicado, destacamos a atitude protetora da própria filha diante de Maurice, que costumeiramente age para protegê-lo durante a história. No *live-action*, o pai de Belle continua como uma personagem relevante para o desenrolar da narrativa, mas há a inserção da mãe no início da vida da menina. Conforme Aberastury & Salas (1978), há variações no papel desempenhado pelo pai, a iniciar devido a fase do desenvolvimento dos filhos aliada à cada necessidade, pois se diversificam com o passar do tempo. Nos primeiros meses de vida, por exemplo, o envolvimento materno é mais enfático devido ao laço emocional conectado com a amamentação e zelo dirigido.

De fato, visualizamos o vínculo protetor materno da mãe de Belle, ao precisar deixar a filha partir com o marido para poupá-la de uma doença infecciosa. Assim, a recém-nascida necessita dos esforços do pai para a sua criação e sua função será redobrada para criá-la.

A personagem Beast se despede de sua mãe precocemente e cresce aos cuidados de um pai insensível. A falta evidenciada da mãe justifica-se ao destacarmos que o apego entre mãe e filho é a estrutura basilar de uma família, “e decorre dos princípios de aprendizados que a generalização gradiente deve estabelecer a ‘mãe’ como o foco da gratificação em um sentido difuso, como a fonte de ‘segurança’ e ‘conforto’. Ela é o foco de calor e estabilidade” (Zelditch Jr., 1955, p.313). Além da mãe, Beast perde seu aconchego e proteção, ao tornar-se gradativamente em um ser arrogante e insensível.

“A família, além da função de reprodução biológica, é responsável também por sua própria reprodução social através da função ideológica que exerce ao veicular a introjeção por seus membros de valores, papéis e padrões de comportamento que serão repetidos pelas sucessivas gerações”. (Ramires, 1997, p.19)

Beast é uma representação interessante dessa abordagem, pois, ao perder o vínculo com a mãe, segue os passos do pai com comportamentos hostis e desprezíveis. No entanto, retoma os ensinamentos da mãe quando se apaixona por Belle e redescobre o amor.

Por fim, corroboramos que, historicamente, inexistem um padrão do progresso da família, pois ela está vinculada a diversos fatores culturais e sociais. A comutação de comportamento no que concerne a gerações mais velhas pode estar atrelada à expansão da expectativa de vida, como também a afetividade entre seus membros e aos divórcios corriqueiros (Fonseca, 2004).

Outro aspecto interessante que notamos é que as personagens protagonistas da *Disney* não têm irmãos, com exceção de Alice e dos pequenos lobos da alcateia de Mowgli. Quanto à função desse integrante familiar, apresentamos:

“A par e passo que a criança cresce, a presença dos irmãos tem uma atribuição importante na sua socialização e no desenvolvimento de uma personalidade elástica. Os irmãos mais velhos oferecem-lhe os modelos conscientes de comportamento que lhe são mais facilmente compreensíveis e que entram no campo da sua capacidade de desenvolvimento. Além disso, sob muitos aspectos, o grupo de irmãos é um microcosmos da sociedade adulta. A presença de outras crianças mais velhas e mais novas dá ao indivíduo em curso de desenvolvimento a oportunidade de exercitar simultaneamente o domínio e a submissão, tendo ambos, todavia, dentro de certos limites”. (Linton, 1970, p.54)

Portanto, as protagonistas não se apoiam em irmãos para desenvolverem-se afetuosamente no lar, tampouco socialmente, ao abrir espaço para um crescimento externo que será desenvolvido pelo viés da narrativa e das adversidades que enfrentam na trama.

A evolução da relação entre pais e filhos se modificou gradativamente e, “seja como for, o que importa sublinhar é que as relações entre pais e filhos no passado, não sendo as da indiferença, não tinham o significado que paulatinamente se foi conquistando no interior da família e na sociedade em geral até aos nossos dias” (Leandro, 2006, p.64). Consequentemente, a intensidade do lado afetuoso familiar também se tornou manifesto na representação filmica das protagonistas da *Disney* em *live-action*.

Compete também esclarecermos que, quando identificamos que os atos da madrasta de Cinderella são cruéis, assim como insensível a postura do pai de Aurora diante da sua filha, ressaltamos que é um ponto de vista a partir do experienciado pela pesquisadora. Poster (1978, pp.170-171) alerta:

“Um perigo para o investigador associado a análises como essas diz respeito aos padrões de família do próprio investigador. (...) Numa família contemporânea de classe média, bater em criança representa rejeição pelos pais, e a criança interpreta o ato como tal. No contexto de uma família camponesa europeia pré-industrial, bater em criança por certo não representava rejeição. (...) Quando a família é estudada no nível emocional, exige-se da parte do cientista uma extraordinária sensibilidade. Já que o mesmo comportamento pode significar coisas diferentes em dois contextos, a cuidadosa elaboração do padrão familiar total adquire uma importância absoluta”. (Poster, 1978, pp.170-171)

No que tange a esse estudo, o que implica em maus tratos por parte das personagens são observados a partir de um olhar contemporâneo, porquanto identificamos os atos danosos das personagens como parte da história filmica e também parte do período histórico atual, em que se torna cada vez mais comum enxergar maus tratos como rejeição emocional.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Animação da Disney entretém e instrui porque oferece uma fuga cinematográfica da realidade, apresentando narrativa reconhecível e ficções imagéticas como se fossem ou pudessem ser realidade. Em parte, as fantasias e suas narrativas são protegidas contra críticas externas porque eles são baseados em mitos e costumes culturais amplamente aceitas”. (Artz, 2004, pp.119-120)

Nesta tese, elaboramos uma análise narrativa e, conseqüentemente, compreendemos os processos de comunicação das obras da *Walt Disney Pictures*. Um estudo que justifica a análise de procedimentos de narração como fundamentais à comunicação é o paradigma narrativo de Fisher (1985), estruturado com os seguintes pressupostos:

“(1) os seres humanos são essencialmente contadores de histórias; (2) o modo paradigmático de tomada de decisão e comunicação humana são ‘boas razões’ que variam de forma entre situações, gêneros e meios de comunicação; (3) a produção e a prática de boas razões são regidas por questões de história, biografia, cultura e caráter (...); (4) a racionalidade é determinada pela natureza das pessoas como seres narrativos – sua consciência inerente à *probabilidade narrativa*, o que constitui uma história coerente e seu constante hábito de testar a *fidelidade narrativa* (...); e (5) o mundo é um conjunto de histórias que devem ser escolhidas para viver a boa vida em um processo de recreação contínua. Em suma, boas razões são o material das histórias, os meios pelos quais os humanos percebem sua natureza como animais que valorizam o raciocínio”. (Fisher, 1985, pp.7-8)

West & Turner (2000, p.344) compreendem que “os estudos de comunicação também foram influenciados pelo interesse na narração” e resumem o paradigma narrativo de Fisher como uma abordagem “baseada no princípio de que os humanos são animais contadores de histórias. Além disso, a lógica narrativa é priorizada à lógica tradicional usada no argumento” (p. 346). Isso quer dizer que, na narrativa, os receptores são persuadidos a partir da coerência da mensagem e da credibilidade do emissor, e não a partir de técnicas de convencimento racionais. Em suma, o paradigma narrativo “promove a crença de que os humanos são narradores e que valores, emoções e considerações estéticas fundamentam nossas crenças e comportamentos. Em outras palavras, somos mais persuadidos por uma boa história do que por um bom argumento” (p.344).

O ato de contar histórias é inerente aos seres humanos e “ajudou nossos ancestrais a sobreviver e a se reproduzir” (Gottschall, 2012, p. 61). O autor apresenta uma analogia com a ilha imaginária da história de *Peter Pan* (1904), pois os seres humanos são criaturas que cultivam lugares fantasiosos, nos quais “somos atraídos pela Terra do Nunca porque, no geral, é bom para nós. Nutre nossa imaginação;

reforça o comportamento moral (...). A história é a cola da vida social humana – definindo grupos e mantendo-os unidos” (p. 288).

A concepção dos humanos como narradores demonstra que nos comunicamos por símbolos e, assim, organizamos a nossa experiência no mundo, nos quais “os especialistas são contadores de histórias e o público não é um grupo de observadores, mas são participantes ativos da formação de significado das histórias” (Fisher, 1985, p. 13).

Ao contemplar filmes da *Walt Disney* como espectadores, nos conectamos com nossas próprias experiências, convicções e comportamentos. Muito mais do que meros argumentos sobre a vivência humana, as histórias da *Disney* nos vinculam em um mundo mágico no qual simpatizamos com as personagens e suas lutas pessoais – com perdas familiares e sofrimentos intrínsecos aos seres vivos –, que incitam identificação para além das telas do cinema. Buscamos a *Disney* como entretenimento para toda a família justamente porque apreciamos a narração como inseparável à nossa existência enquanto humanos.

Os filmes que vemos configuram a forma como vemos o mundo ao nosso redor e o nosso lugar nesse mundo. Além disso, uma estreita análise de qualquer filme em particular pode nos contar muito sobre o artista, a sociedade ou a indústria que a criou. Certamente, qualquer forma de arte com esse tipo de influência e percepção vale a pena entender o nível mais profundo possível”. (Barsam, 2004, p. 2)

Quando iniciamos a pesquisa desta tese – ainda em 2015 – a partir do enquadramento no viés das Ciências da Comunicação, buscávamos compreender em profundidade a constituição dos novos filmes em *live-action* da *Walt Disney Pictures*, embora o objeto de estudo estivesse em construção. Primeiro, pois nem todos os longas-metragens com perspectivas de análise haviam estreado e, segundo, porque esperávamos que suas narrativas seriam alteradas com afincos e teriam vastas extensões nas histórias.

Embora visualmente a transposição de meios era desvelada e inquestionável sua transformação, a concepção narrativa pouco oscilava e os questionamentos pairavam justamente nessa perspectiva. Relembramos que apenas o filme *Maleficent* (2014) apresentou evidentes alterações – ao trocar de protagonista –, mas não eram substanciais para conduzirmos uma metodologia de análise que contemplasse todos os longas-metragens. Posteriormente, ao desmembrarmos minuciosamente todos os filmes que compõem o *corpus* compreendemos que, narrativamente, os acréscimos de personagens paternas ou maternas se justificavam para alicerçar a composição das protagonistas, além de suprir uma lacuna substancial da maioria das histórias do estúdio *Disney*.

Historicamente, a *Walt Disney* apresenta em seu repertório fílmico animado muitas protagonistas órfãs, nas quais podemos destacar Snow White (*Snow White and the seven dwarfs*, 1937), Cinderella (*Cinderella*, 1950) e Mowgli (*The jungle book*, 1967), assim como personagens que perderam tragicamente seus familiares no decorrer da trama, ao apresentar como exemplos o falecimento precoce da mãe de Bambi (*Bambi*, 1942), do pai de Simba (*The lion king*, 1994) e dos pais de Anna e Elsa (*Frozen*, 2013).

Diante do cenário de perdas familiares ou usual ausência maternal e paternal em frequentes filmes do estúdio, tornou-se intrigante o aparecimento dessas personagens na transfiguração para o *live-action*, pois apesar de muitas ainda falecerem no desvelar do enredo, se tornaram presentes e essenciais para o desenvolvimento das características de seus descendentes. E, portanto, foi justamente nessa brecha que focamos o cerne da pesquisa, conquanto pequenas e pontuais mudanças, são significativas narrativamente.

De modo geral, compreendemos que a poética cinematográfica dos filmes em *live-action* da *Walt Disney* ressalta as peculiaridades das personagens principais, que apesar de terem perfis similares na animação, recentemente fundamentam-se com base nos atributos familiares. Em unanimidade, as personagens analisadas – Alice, Aurora, Cinderella, Mowgli, Belle e Beast – têm personalidade marcante, desejam encontrar seu lugar no mundo e, principalmente, precisam superar as adversidades provocadas por alguma perda precoce familiar – tenha sido provocada de forma sutil ou pujante. O impulsionamento narrativo advém da tragédia familiar ao colocá-las em situações inesperadas, de descoberta pessoal e aventuras inevitáveis à trajetória de um(a) jovem adolescente em período de experimentação e crescimento.

Estruturalmente, a inserção das personagens pai, mãe ou guardiã ocorre normalmente durante o primeiro ato – ao contribuir na contextualização da história – e ao término do terceiro ato – usualmente apenas como uma menção à honra do legado da família. Quando a referente presença é breve no enredo, sua inclusão apresenta-se em um *flashback* de modo oportuno a explicar algum ato ou insegurança das protagonistas, nesse caso, no meio do segundo ato – nos quais a ação e confrontação desenvolvem-se de modo acentuado.

A maioria das personagens pai, mãe e guardiã desenvolvem um aspecto benevolente diante de seus filhos e filhas, mas, quando o vínculo é de desavença e estranhamento, é justamente tal situação que irá esclarecer o desvio de caráter por vezes encontrados durante o trajeto da protagonista que, perceptivelmente, encontrará unicamente o lado generoso ao término da história, ao manter a

característica principal da *Walt Disney* enquanto produtora de longas-metragens com o inexorável “happy ending”.

Dito isso, torna-se essencial defendermos que toda obra é fruto de seu tempo e, por mais que os filmes animados não requeressem as presenças familiares nas histórias, hoje em dia essa ausência seria praticamente uma falha na apresentação de personagens de um estúdio reconhecido por prezar tramas com endosso de felicidade, ao conquistar justamente toda a família para as salas de cinema. Durante o percurso investigativo esclarecemos que, previamente, os contos de fadas ou textos literários nos quais os longas-metragens se basearam apresentavam inexistência de algumas das figuras dramáticas em questão, ao mesmo tempo em que era comum o falecimento precoce na época em que foram escritos. Ademais, a conjuntura sociocultural indica o prolongamento da perspectiva de vida atual, além da criação do amor maternal e paternal no seio da estruturação familiar das últimas décadas. Por isso, conhecer o histórico das personagens fundamentado na família tornou-se natural e orgânico narrativamente, posto que o alicerce familiar se tornou tão relevante no século XXI.

Nesse viés, retomamos que a família como conhecemos atualmente é uma construção social que se transformou demasiadamente com o passar das décadas. O afeto existente entre membros da família é uma concepção recente, pois no passado a função familiar residia mais na proliferação da espécie e na construção da moralidade do que na afetividade entre pai, mãe e filhos. Em suma, a família contemporânea preza pela educação da prole, disseminação da cultura e, especialmente, pela amabilidade e afeição entre os indivíduos. Portanto, é natural que histórias direcionadas para um público que envolva toda a família também a represente, ao gerar maior identificação e empatia entre personagens e espectadores.

Portanto, o pressuposto inicial da tese supunha que as alterações narrativas com viés em personagens familiares ascendentes das protagonistas ocorriam a partir de atualizações contextuais sociais, e se justificam no decorrer da análise de dados ao comprovarem-se plausíveis. Assim, a discussão nos conduz a duas conclusões importantes no que se refere ao universo filmico da *Walt Disney* e que consolida o contributo desta tese. A primeira é que os papéis dos progenitores – biológicos ou não – se tornaram peças fundamentais para caracterizar as protagonistas, ao estabelecer vínculos afetivos no convívio estrutural familiar, na formação de caráter e individualidade de cada personagem. Em segundo lugar, a partir da exclusão paternal e/ou maternal nos desenhos animados, compreendemos que a evolução narrativa filmica da *Disney* reside numa necessidade contextual do espectador conhecer sobre o passado das personagens que vivem no imaginário cultural da sociedade e que materializam-se no *live-action*, ao constatarmos que uma enunciação filmica é sempre um reflexo de sua época.

Destacamos que, embora seja explícita a transmutação visual da animação para o *live-action* nos filmes do cerne dessa investigação, a escolha orientada para uma perspectiva narrativa é o que torna nossa contribuição relevante e original.

Ao retomarmos a escolha metodológica traçada no início do trajeto acadêmico por meio de uma abordagem cognitivista, pontuamos que, embora pesquisadores compartilhem o mesmo conhecimento no que se refere ao uso da linguagem como *shots*, cortes e montagem ritmada, estudos filmicos abrangem uma disciplina de pesquisa empírica, no qual uma teoria pode ser modificada ou refutada com um exemplo destoante do previamente utilizado (Bordwell, 2008). Observar os filmes minuciosamente e perceber que a alteração proeminente consiste em personagens familiares poderia parecer insignificante, mas exhibe alterações expressivas na construção de personagens e na forma como revela o próprio tempo em que os filmes foram produzidos. Em suma, detalhes narrativos salientam discussões notáveis e simbolizam, por fim, ainda mais sobre nossa contextualização sociocultural do que inicialmente podíamos estimar.

10.1 Limitações da investigação

A metodologia utilizada na tese é proveniente de uma abordagem cognitivista, ao utilizarmos Bordwell como o principal teórico para observar os filmes e traçar uma poética filmica dos longas-metragens em *live-action* da *Walt Disney* que surgiram no decorrer da última década. A vertente do estudo permite o diálogo de diversas teorias do campo filmico e da Comunicação, porém, ao escolhermos um caminho analítico específico para o desenvolvimento da pesquisa, renunciamos outros tantos percursos possíveis e que também agregariam no nosso desenvolvimento acadêmico. Portanto, faz-se necessário pontuar alguns vieses que não aprofundamos e que se tornaram limitações da tese.

A análise das possibilidades narrativas apresentadas acerca do universo *Disney* restringe-se ao olhar da autora da tese para o objeto de pesquisa, ao dispensar pesquisa com o público-alvo específico. É ausente a percepção dos espectadores diante dos filmes em *live-action* no sentido de que desconhecemos os motivos específicos que o levam às salas do cinema, muito embora façamos asserções relativamente a este hábito, como o interesse por histórias provenientes de contos populares e pré-estabelecidas, a magia ostensiva perpassada pelo estúdio, o uso de efeitos visuais deslumbrantes tecnicamente e, especialmente, o aspecto nostalgia.

Relacionar a nostalgia como o maior motivador para conduzir o público a experienciar as histórias clássicas da *Walt Disney* da animação para o *live-action* é, inexoravelmente, o aspecto mais manifesto.

Contudo, embora seja evidente, desviamos de uma pesquisa que propusesse entender os motivos que geram nostalgia e garantem a rentabilidade dos filmes, ainda que os números de bilheteria sejam notórios.

Outro aspecto excluído foi a proposta inicial dos filmes animados juntamente com o histórico de seus criadores e, especialmente, o fundador do estúdio em foco, Walt Disney. Durante a busca por estudiosos que abordassem a lacuna existente de personagens familiares nas histórias, careciam de fontes que compreendessem a falta paterna, ao destacarem-se abordagens que direcionavam apenas para a omissão materna, o que dificultou a escolha de uma vertente que justificasse as ausências nos filmes, ao não podermos simplesmente adaptar uma teoria para encaixar-se nas duas situações. Para exemplificar, de forma geral, muito se argumentou sobre a intrigante ausência de mães – seja ela por falecimento ou falta de representação – em histórias populares ao redor do mundo, sejam da *Disney*, vitorianas ou shakespearianas, na qual Åström (2017a, p.1) considera este acontecimento um “fenômeno trans-histórico, uma conversa cultural sobre mães, cuidado maternal e maternidade que transcende divisões históricas e genéricas”. Dentre vários motivos que levam à essa supressão, a autora a pontua como um reflexo da relação entre a própria mãe do autor, que no caso das animações dos estúdios *Disney* remetem ao próprio Walt Disney.

Nesse contexto, Axelrod (2003, citado em Åström, 2017a) sugere a relação hostil entre Walt Disney e sua mãe, na qual a infelicidade e conflitos da vida real tornou-se uma reprodução da ausência maternal também no campo filmico. Barrier (2007) afirma que, quando Walt Disney e seu irmão Roy conquistaram sucesso, compraram uma casa em Los Angeles para que seus pais pudessem viver com mais conforto. No entanto, devido a um defeito no forno a gás, houve um vazamento que acabou por acarretar o falecimento de sua mãe, em novembro de 1938, e Walt não comentava sobre a triste fatalidade mesmo anos após o ocorrido.

O produtor executivo Don Hahn (2014), responsável por filmes como *Beauty and the Beast* (1991), *The lion king* (1994), *Maleficent* (2014) e *Beauty and the Beast* (2017), reconhece a falta de abordagem familiar nos antigos longas-metragens de animação da *Disney* e pontua esse trágico acidente como um possível propulsor para a falta de representação materna, como também ressalta o limite de tempo dos filmes – entre 80 a 90 minutos – que impede aprofundamentos e precisa abreviar a história.

Como enfatizado previamente, Walt Disney era conhecido por querer retratar, mesmo que por meio de animação, uma impressão realista e buscava por aparatos tecnológicos que permitissem essa semelhança (Gabler, 2006; Lucena Júnior, 2001). Nesse âmbito, manifesta-se que as suas histórias também deveriam se aproximar da realidade social e, se a relação com sua mãe era conturbada e o

falecimento de familiares eram comuns naquela época, seria contundente apresentar também no formato filmico.

No entanto, escolhemos por não aprofundar essa vertente, pois além de referir-se especialmente a ausência materna, justificar a carência de alguma personagem devido a experiência de seu principal autor nos parece equivocada para abordar meios como a animação e o cinema, visto que um filme é uma obra coletiva e necessita de esforços mútuos de profissionais para a sua constituição. Além disso, se o foco se centraliza unicamente em Walt Disney para falar das animações, excluiríamos *Beauty and the Beast* (1991) e sua produção que desproveu a participação do criador do estúdio. Conquanto os longas-metragens em *live-action* apresentam essa diferença na representação familiar, desconsideramos a abordagem também para evitarmos confrontos com possíveis leituras psicanalíticas que escapariam de nossa alçada.

Convém observar que, não obstante o impulsionamento dos novos filmes da *Disney* tenha ocorrido devido à motivações visuais, com largo avanço de tecnologia em CGI, possibilidades evidentes de aproximação com o real e incrementos estéticos no que dizem respeito à texturas, cores e vivacidade das sequências filmicas, nosso foco desprovia de interesse em verificar como foram realizados os filmes nesse viés. É notório e de extrema importância esse desenvolvimento para o meio cinematográfico, mas não teríamos como seguir tanto em aspectos narrativos quanto técnicos, ao desconsiderarmos vertentes teóricas dissonantes que poderiam ter contribuído na investigação, mas que não cabiam em nossa proposta.

10.2 Sugestões para próximos trabalhos

A partir da pesquisa realizada pontuamos alguns praticáveis percursos a serem seguidos em posteriores investigações acadêmicas, sugestões essas que, por vezes, cruzaram nosso estudo, mas eram improváveis de abarcar junto aos nossos objetivos.

Um viés a ser explorado são os anseios dos espectadores dos recentes filmes da *Disney*, pois partimos do pressuposto que são os adultos que cresceram assistindo aos clássicos animados que desejam ir aos cinemas para reviver uma experiência passada, ao mesmo tempo em que jovens – ao comumente assistirem gêneros de aventura e fantasia – também se interessam pela temática. No entanto, isso se caracteriza como uma fragilidade de nosso estudo, pois fizemos conjecturas, mas não pesquisamos os receptores efetivamente. Isso pode ser contemplado em futuras análises que se

comprometam a avaliar os motivos que levam o público ao cinema e, a partir de Estudos da Recepção, contemplar o *feedback* e posicionamento dos espectadores.

Com o crescimento das possibilidades de formatos audiovisuais, com fluxos de mensagens constantes e narrativas reconstruídas que habitam no próspero cenário midiático, torna-se importante compreender os atributos de cada linguagem específica e, conseqüentemente, da comunicação gerada. Para além do cinema e da animação, sugere-se um olhar para a expansão das histórias disseminadas pela *Disney* por intermédio de músicas, histórias em quadrinhos, parques temáticos e, ainda, um viés especial aos produtos de *merchandising*. Embora pouco explorados na vertente narrativa e transmídia, porque aparentemente são apenas mercadorias que fortalecem a imagem da marca, a sua aquisição permite ao público prolongar a experiência inicial da história do filme ao fantasiar outras tramas e estender suas experiências com as personagens consolidadas pelo estúdio.

Ademais, os filmes que compõem o *corpus* da análise integram o período entre 2010 e 2017, no entanto, novos filmes que configuram a mesma proposta – da animação para o *live-action Disney* – foram lançados recentemente, como *Christopher Robin* (2018), *Dumbo* (2019), *Aladdin* (2019) e outros previstos como *Mulan* e *Cruella*³⁰. Portanto, propomos que pesquisas futuras investiguem se os demais longas-metragens do recorte se adequam à metodologia concebida no decorrer dessa pesquisa e, ainda, sugerimos que outras formas de análise sejam concebidas, não apenas narrativamente, mas visual e esteticamente.

Além disso, *The lion king* (2019) foi divulgado pela imprensa e canais publicitários oficiais da *Disney* como um *live-action*, mas é um filme totalmente produzido em CGI. Dito isso, um passo mais minucioso no que concerne às ressignificações de *The lion king* suscita uma nova indagação: será que filmes inteiramente constituídos em CGI – e sem captura de imagens de atores e atrizes – podem ser configurados como uma nova forma de expressão cinematográfica? Ao observarmos a animação como um meio de comunicação distinto do cinema, é também provável que os novos filmes em CGI se configurem também como um atualizado meio, com especificidades e linguagem própria. Mas, para afirmar com veemência tal constatação, carecem estudos – e, talvez, filmes desse recorte – que abranjam as enunciações filmicas e que podem ser o cerne de uma nova pesquisa acadêmica no âmbito do doutoramento das Ciências da Comunicação.

³⁰ Embora os filmes *Mulan* e *Cruella* estivessem previstos para lançarem em 2020, diante da pandemia estabelecida a partir do coronavírus, suas estreias foram adiadas.

REFERÊNCIAS

- Aberastury, A. & Salas, E. J. (1978). *A paternidade: um enfoque psicanalítico*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.
- Allen, M., Gilchris, K. & Tobyansen, P. M. (Produtores). (2016). *The jungle book*. [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Andrew, J. D. (1976). *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- Anshen, R. N. (1970). A família em transição. In Anshen, R. N. (org.) (1970). *A família: sua função e destino* (pp.19-35). Lisboa: Meridiano.
- Ariès, P. (1960). *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 1973.
- Aristóteles. (335 a.C.). *Poética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.
- Armstrong, G. L., Conn, L. A., & Pinner, R. W. (1999). Trends in infectious disease mortality in the United States during the 20th century. *Jama*, 281(1), 61-66.
- Artz, L. (2002). Animated hierarchy: Disney and the globalization of capitalism. *Global Media Journal*, 1(1), 1-43.
- Artz, L. (2004). The righteous of self-center royals: The world according to Disney. *Journal of Cultural & Media Studies*, 18(1): 116-146. doi: 10.1080/02560240485310071
- Ashman, H. & Musker, J. (Produtores). (1989). *The Little Mermaid*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Åström, B. (2017a). Introduction – Explaining and exploring the dead or absent mother. In Åström, B. (Ed.). (2017). *The Absent Mother in the Cultural Imagination: Missing, Presumed Dead* (pp.1-20). Umeå University, Sweden. Doi: 10.1007/978-3-319-49037-3_1
- Åström, B. (2017b). Marginalizing motherhood: Postfeminist fathers and dead mothers in animated film. In Åström, B. (Ed.). (2017). *The Absent Mother in the Cultural Imagination: Missing, Presumed Dead* (pp.241-258). Umeå University, Sweden. Doi: 10.1007/978-3-319-49037-3_1
- Aumont, J., Bergala, A. Marie, M. & Vernet, M. (1994). *A estética do filme*. Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- Aumont, J. & Marie, M. (1988). *A análise do filme*. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.
- Azmi, N. J., Rashid, R. A., Rahman, M. A. & Basirah, Z. S. (2016). Gender and speech in a Disney princess movie. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 5 (6), 235-239.
- Badinter, E. (1980). *Um amor conquistado: o mito do amor materno*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

- Balraj, B. M. & Gopal, K. (2013). The construction of family in selected Disney animated films. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 3, 119-121.
- Bardzell, S., Wu, V., Bardzell, J. & Quagliara, N. (2007, Junho). Transmedial interactions and digital games. *Proceedings of the international conference on advances in computer entertainment technology* (pp. 307-308). doi:10.1145/1255047.1255141
- Barnwell, J. (2008). *Fundamentos de produção cinematográfica*. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- Barrier, M. (2007). *The animated man: A life of Walt Disney*. University of California Press: Berkeley and Los Angeles, California.
- Barsam, R. (2004). *Looking at movies: an introduction to film*. New York, London: WW Norton & Company, 2010.
- Barthes, R. (1965). Introdução à análise estrutural da narrativa. In Barthes, R., Greimas, A. J. & Bremond, C. et al. (org.) (1965). *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas* (pp.19-60). Petrópolis: Vozes Limitada, 1976.
- Baudrillard, J. (1981) *Simulacros e simulação*. Lisboa, Relógio da Água, 1991.
- Bazin, A. (1946). O mito do cinema total. In Bazin, A. (1985). *O que é cinema?* (pp.36-42). São Paulo: UBU Editora, 2018.
- Bazin, A. (1950). *O Cinema: Ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- Beaumont, J. M. L. (1756). A Bela e a Fera. In Beaumont, J. M. L. & Villeneuve, G. S. B. (2016). *A Bela e a Fera*. [Kindle iOS version]. Retirado de www.amazon.com
- Berchmans, T. (2006). *A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. São Paulo: Escrituras.
- Bettelheim, B. (1976). *A psicanálise dos contos de fada*. Rio de Janeiro: Guerra e Paz, 2001.
- Bird, B. (Diretor) (2005). The making of 'The incredibles' [Documentário]. In Lasseter, J. (Produtor). (2004). *The incredibles*. [Filme animado]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Bødker, S. & Petersen, A. B. (2007). Seeds of cross-media production. *Computer Supported Cooperative Work*, 16(6), 539-566.
- Bordwell, D. & Carroll, N. (1996). Introduction. In Bordwell, D. & Carroll, N. (Ed.) (1996). *Post-theory: reconstructing film studies* (pp.xiii-xvii). Madison: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2010). *A arte do cinema: uma introdução*. Campinas: Unicamp, 2013.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the film fiction*. London: Routledge.

Bordwell, D. (1986). O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In Ramos, F. P. (org.) (2005). *Teoria contemporânea do cinema* (pp.277-301). São Paulo: Editora Senac.

Bordwell, D. (1997). *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

Bordwell, D. (2008). *Poetics of cinema*. Routledge, New York.

Bordwell, D. (2014, 12 de janeiro). *Understanding film narrative: The trailer*. [Post em blogue]. Retirado de <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/01/12/understanding-film-narrative-the-trailer/>

Bosustow, S. (Produtor). (1950). *Gerald McBoing Boing*. [Curta-metragem animado]. Estados Unidos: United Productions of America (UPA).

Bowlby, J. (1969). *Apego e perda – volume I: apego*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

Bradshaw, S., Hahn, D. & Jolie, A. (Produtores). (2014). *Maleficent*. [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Braga, J. L. (2004). Os estudos de interface como espaço de construção do Campo da Comunicação. *Revista Contracampo*, (10/11), 219-236.

Brockway, R. W. (1989). The masks of Mickey Mouse: Symbol of a generation. *Journal of Popular Culture*, 22(4), 5-34.

Brown, F. H. (1989). O impacto da morte e da doença grave sobre o ciclo de vida familiar. In Carter, B. & McGoldrick, M. (1989). *As mudanças no ciclo de vida familiar: uma estrutura para a terapia familiar* (pp.393-414). Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

Buñuel, L. (1958). Cinema: instrumento de poesia. In Xavier, I. (org.) (1983). *A experiência do cinema: antologia* (pp. 333-337). Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilme, 1991.

Burch, N. (1969). *Práxis do Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Callister, M. A, Robinson, T. & Clark, B. R. (2007). Media portrayals of the family in children's television programming during the 2005-2006 season in the US. *Journal of Children and Media*, 1:2, 142-161. doi: 10.1080/17482790701339142

Campbell, J. (1949). *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, Pensamento, 1997.

Carroll, L. (1865). Aventuras de Alice no país das Maravilhas. In Carroll, L. (2009). *Aventuras de Alice no país das Maravilhas; Através do espelho e o que Alice encontrou por lá* (pp.3-104). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

Carroll, L. (1872). Através do espelho e o que Alice encontrou por lá. In Carroll, L. (2009). *Aventuras de Alice no país das Maravilhas; Através do espelho e o que Alice encontrou por lá* (pp.105-228). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

Carroll, N. (1996). *Theorizing the moving image*. Cambridge: Cambridge University Press.

Carter, B. & McGoldrick, M. (1989). Constituinto uma família recasada. In Carter, B. & McGoldrick, M. (1989). *As mudanças no ciclo de vida familiar: uma estrutura para a terapia familiar*. (pp.344-369) Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

Carvalho, H. (2014, agosto). *A jornada do herói*: Transformando sua audiência em heróis através de histórias memoráveis. [Blog]. Retirado de <https://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>

Casey, J. (1989). *A história da família*. São Paulo: Ática, 1992.

Centa, M. D. L. & Elsen, I. (1999). Reflexões sobre a evolução histórica da família. *Família, Saúde e Desenvolvimento*, 1(1), 15-20.

Charity, T. (2003). Mogli: o menino lobo. In Schneider, J. (Ed.) (2003). *1001 filmes para ver antes de morrer* (p.477). Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

Chase, C., Perakash, S. & Swerdlow, E. (Produtores). (2007). *Enchanted*. [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Chmielewski, D. C. & Eller, C. (2010, 21 de novembro). *Disney Animation is closing the book on fairy tales*. Los Angeles Times. Retirado de <http://articles.latimes.com/2010/nov/21/entertainment/la-et-1121-tangled-20101121>

Chong, A. (2008). *Animação digital*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

Chytry, J. (2012). Walt Disney and the creation of emotional environments: interpreting Walt Disney's oeuvre from the Disney studios to Disneyland, CalArts, and the Experimental Prototype Community of Tomorrow (EPCOT). *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 16 (2), 259-278. doi: 10.1080/13642529.2012.681194

Coelho, N. N. (1987). *O conto de fadas*. São Paulo: Ática.

Comel, N. E. D. (1998). *Paternidade responsável*: o papel do pai na sociedade brasileira e na educação familiar. Curitiba: Jurua.

Cordeiro, R. M. P. C. (2004) Introdução. In Perrault, C., Dore, G. & Cordeiro, R. M. P. C. (2004) *Histórias, ou, contos de outrora* (pp.13-19). São Paulo: Landy.

Costa, F. C. (2005). *O primeiro cinema*: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue.

Cousins, M. (2004). *História do cinema*: dos clássicos mudos ao cinema moderno. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

Crafton, D. (1982). *Before Mickey*: the animated film, 1898 – 1928. Chicago and London: University of Chicago Press, 1993.

- Davis, M. (2008). Cruella De Vil: drawn to be bad [Making of – DVD]. In Disney, W. (Produtor). (1961). *One hundred and one dalmatians*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2008.
- Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* (Doctoral dissertation, University of Sydney).
- Devesa, S. S. & Silverman, D. T. (1978). Cancer incidence and mortality trends in the United States: 1935–74. *Journal of the National Cancer Institute*, 60(3), 545-571.
- Disney, W. (Produtor). (1937). *Snow white and the seven dwarfs*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Produtor). (1950). *Cinderella*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Produtor). (1951). *Alice in Wonderland*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Produtor). (1959). *Sleeping beauty*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Produtor). (1961). *One hundred and one dalmatians*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Produtor). (1967). *The jungle book*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Doležel, I. (1998) *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Dorfman, A. & Mattelart, A. (1971). *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- Eco, U. (2003). *Quase a mesma coisa*. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. & Rawle, S. (2010). *A linguagem do cinema*. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- Elsen, I. & Althoff, C. R. (2004). Família e pesquisa: os contornos de um universo a explorar. In Althoff, C. R.; Elsen, I. & Nitschke, R. G. (orgs.) (2004). *Pesquisando a família: olhares contemporâneos* (pp.19-28). Florianópolis: Papa-Livro.
- Field, S. (1979). *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- Fiorin, J. L. (2006) Interdiscursividade e intertextualidade. In Brait, B. (org.) (2006). *Bakhtin: outros conceitos-chave*. (pp.161-193) São Paulo: Contexto.
- Fisher, W. R. (1985). The narrative paradigm: An elaboration. *Communications Monographs*, 52(4), 347-367. doi: 10.1080/03637758509376117

- Fogel, R. W. (2004). *The escape from hunger and premature death, 1700-2100: Europe, America, and the Third World*. New York: Cambridge University Press.
- Fonseca, C. (2004). Olhares antropológicos sobre a família contemporânea. In Althoff, C. R.; Elsen, I. & Nitschke, R. G. (orgs.) (2004). *Pesquisando a família: olhares contemporâneos* (pp.55-68). Florianópolis: Papa-Livro.
- Forgacs, D. (1992). Disney animation and the business of childhood. *Screen*, 33(4), 361-374. doi: 10.1093/screen/33.4.361
- Gabler, N. (2006). *Walt Disney: O triunfo da imaginação americana*. Barueri, SP: Novo Século Editora, 2016.
- Genette, G. (1972). *Narrative Discourse: an essay in method*. New York: Cornell University Press, 1980.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.
- Gibbs, J. (2002) *Mise-en-scène: film style and interpretation*. London and New York: Wallflower Press, 2003.
- Gil, A. C. (1987). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Editora Atlas, 2002.
- Giroux, H. A. (1995). Memory and pedagogy in the “Wonderful World of Disney”: Beyond the politics of innocence. In Bell, E., Haas, L. & Sells, L. (eds.) (1995). *From mouse to mermaid: The politics of film, gender and culture* (pp.43-61). Bloomington: Indiana University Press.
- Goode, W. J. (1964). *A família*. São Paulo: Pioneira, 1970.
- Goodman, M. (2005a). Alice in Wonderland. In Beck, J. (org.) (2005). *The animated movie guide* (pp.11-12). Chicago: Chicago Review Press.
- Goodman, M. (2005b). Beauty and the Beast. In Beck, J. (org.) (2005). *The animated movie guide* (pp.32-34). Chicago: Chicago Review Press.
- Goodman, M. (2005c). Sleeping beauty. In Beck, J. (org.) (2005). *The animated movie guide* (pp.252-254). Chicago: Chicago Review Press.
- Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*. Houghton Mifflin Harcourt, New York.
- Hahn, D. & Ashman, H. (Produtores). (1991). *Beauty and the Beast*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Hahn, D., McArthur, S. & Schumacher, T. (Produtores). (1994). *The Lion King*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Hahn, D., Schumacher, T. & Silver, J. (Produtores). (2017). *Beauty and the Beast*. [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

- Hass, L. (1995). Eighty-six the mother: Murder, matricide, and good mothers. In Bell, E., Haas, L. & Sells, L. (eds.) (1995). *From mouse to mermaid: The politics of film, gender and culture* (pp.193-211). Bloomington: Indiana University Press.
- Hennigen, I. & Guareschi, N. M. D. F. (2002). A paternidade na contemporaneidade: um estudo de mídia sob a perspectiva dos estudos culturais. *Psicologia & sociedade*. São Paulo. 14(1), 44-68.
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. John Wiley & Sons: United Kingdom, 2011.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Iglesias, K. (2005). *Writing for emotional impact: Advanced dramatic techniques to attract, engage, and fascinate the reader from beginning to end*. Livermore: WingSpan Press.
- ImdbPro (2019, setembro). [Site]. Retirado de <https://pro.imdb.com>
- Jakobson, R. (1959). *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1970.
- Jeffery-Poulter, S. (2003). Creating and producing digital content across multiple platforms. *Journal of Media Practice*, 3(3), 155-164.
- Jemal, A., Ward, E., Hao, Y. & Thun, M. (2005). Trends in the leading causes of death in the United States, 1970-2002. *Jama*, 294(10), 1255-1259.
- Jenkins, H. (2003, 15 de janeiro). Transmedia storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*. Retirado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- Jones, S. S. (1995). *The fairy tale: the magic mirror of the imagination*. New York and London: Routledge, 2002.
- Jullier, L. & Marie, M. (2007). *Lendo as imagens do cinema*. São Paulo: Senac, 2009.
- Kemp, P. (2011). *Tudo sobre cinema*. Rio de Janeiro: Sextante.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to teenage mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1993.
- Kipling, R. (1894). *O livro da selva*. São Paulo: Princípio, 1997.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2004). Transmedial worlds: rethinking cyberworld design. *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004, IEEE Computer Society* (pp.409-416). doi: 10.1109/CW.2004.67
- Kristeva, J. (1969). *Introdução a semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

- Lasseter, J. & Lewis, B. (Produtores). (2003). *Finding Nemo*. [Filme animado]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. & Shurer, O. (Produtores). (2016) *Moana*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Le Roy Ladurie, E. (2002). *História dos camponeses franceses: da peste negra à revolução*. v.2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.
- Leandro, M. E. (2006). Transformações da família na história do Ocidente. *Theologica*, 41, 51-74.
- Lebenzon, C. & Tobyansen, P. M. (Produtores). (2010). *Alice in Wonderland*. [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Leclercq, J. (1968). *A família*. São Paulo: Quadrante.
- Lewis, T., Shearmur, A. & Barron, D. (Produtores). (2015). *Cinderella*. [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Lima, V. A. (1998). Sociedade da informação, comunicações e democracia. *São Paulo em Perspectiva*, (12)4, 26-29.
- Linton, R. (1970). A história natural da família. In Anshen, R. N. (org.) (1970). *A família: sua função e destino* (pp.47-70). Lisboa: Meridiano.
- Lucena Júnior, A. L. (2001). *Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002.
- Machado, A. (1996). Cinema e virtualidade. In Xavier, I. (org.) (1996). *O cinema no século* (pp.163-186). Rio de Janeiro: Imago.
- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2008.
- Maltin, L. (1997). You can fly! The Making of Walt Disney's Masterpiece 'Peter Pan' [Making of – DVD]. In Disney, W. (Produtor). (1953). *Peter Pan*. [Filme animado]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Manevy, A. (2006). Nouvelle Vague. In Mascarello, F. (org.) (2006). *História do Cinema Mundial* (pp.221-252). Campinas: Papyrus, 2009.
- Martino, L. M. S. (2018). *Métodos de Pesquisa em Comunicação: Projetos, ideias e práticas*. Petrópolis: Vozes.
- Mauerhofer, H. (1966). A psicologia da experiência cinematográfica. In Xavier, I. (org.) (1983) *A experiência do cinema: antologia* (pp. 373-379). Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilme, 1991.

- McGoldrick, M. (1989a). As mulheres e o ciclo de vida familiar. In Carter, B. & McGoldrick, M. (1989). *As mudanças no ciclo de vida familiar: uma estrutura para a terapia familiar* (pp.30-64). Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- McGoldrick, M. (1989b). Etnicidade e o ciclo de vida familiar. In Carter, B. & McGoldrick, M. (1989). *As mudanças no ciclo de vida familiar: uma estrutura para a terapia familiar* (pp.65-83). Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- McKee, R. (1997). *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2012.
- McQuail, D. (1983). *Teorias da comunicação de massa*. Porto Alegre: Penso, 2013.
- Mendes, M. B. T (1999). *Em busca dos contos perdidos: o significado das funções femininas nos contos de Perrault*. São Paulo: Unesp, 2000.
- Miniño, A. M. & Murphy, S. L. (2012). Death in the United States, 2010. *National Center for Health Statistics*, 99.
- Moen, K. (2013). *Film and fairy tales: the birth of modern fantasy*. London, New York: I.B.Tauris.
- Morin, E. (1970) A alma do cinema. In Xavier, I. (org.) (1983). *A experiência do cinema: antologia* (pp.145-172). Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrasilme, 1991.
- Movie Poster (1942). *Poster de Bambi*. Retirado de <https://www.moviepostershop.com/bambi-movie-poster-1942/AD3937>
- Moya, A. (1980). Prefácio à edição brasileira. In Dorfman, A. & Mattelart, A. (1971). *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo* (pp.9-11). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- Moya, A. (1996). *O mundo de Disney*. São Paulo: Geração Editorial.
- Mulvey, L. (1973). Prazer visual e cinema narrativo. In Xavier, I. (org.) (1983). *A experiência do cinema: antologia* (pp. 435-453). Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrasilme, 1991.
- Murray, J. H. (1997) *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- Nader, G. (2007). *A magia do império Disney*. São Paulo: Senac, 2009.
- Oberg, S. (2000). Apresentação. In Grimm, J & Grimm, W. (2000). *Contos de fadas* (pp.8-11). São Paulo: Iluminuras.
- Parsons, T. (1955). The american family: Its relations to personality and to the social structure. In Parsons, T. & Bales, R. F. (org.) (1955). *Family, socialization and interaction process* (pp.3-33). Glencoe: The Free Press.

- Perrault, C. (1697a). La belle au bois dormant. In Basile, G., Perrault, C., Grimm, J & Grimm, W. (1996) *A princesa que dormia* (pp.21-48). Florianópolis: Paraula, 1996.
- Perrault, C. (1697b) Cinderela ou Sapatinho de vidro. In Perrault, C., Dore, G. & Cordeiro, R. M. P. C. (2004) *Histórias, ou, contos de outrora* (pp.121-135). São Paulo: Landy, 2004.
- Perrone-Moisés, L. (1979). Apresentação. In Todorov, T. (1928). *As estruturas narrativas* (pp.9-15). São Paulo: Perspectiva, 1979.
- Pinto Júnior, V. L. (2018). Introdução ao Pensamento Epidemiológico. *Revista de Medicina e Saúde de Brasília*, 7(1),159-171.
- Pinto, M. J. (1976). Introdução: Mensagem Narrativa. In Barthes, R., Greimas, A. J. & Bremond, C. et al. (org.) (1965). *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas* (pp.7-18). Petrópolis: Vozes Limitada, 1976.
- Plaza, J. (1987). *Tradução intersemiótica*. São Paulo, Perspectiva, 2008.
- Poster, M. (1978). *Teoria crítica da família*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.
- Preto, N. G. (1989). Transformação do sistema familiar na adolescência. In Carter, B. & McGoldrick, M. (1989). *As mudanças no ciclo de vida familiar: uma estrutura para a terapia familiar* (pp.223-247). Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- Price, A. P. (2008). *A magia da Pixar: como Steve Jobs e John Lasseter fundaram a maior fábrica de sonhos de todos os tempos*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- Propp, V. I. (1928). *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.
- Ramires, V. R. R. (1997). *O exercício da paternidade hoje*. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos.
- Reales, L. & Confortin, R. D. S. (2008). *Introdução aos estudos da narrativa*. Florianópolis: Lle/Cce/Ufsc, 2011.
- Reis, C. & Lopes, A. C. M. (1988). *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática.
- Robinson, J. D. & Skill, T. (2001). Five decades of families on television: From the 1950s through the 1990s. In Bryant, J. & Bryant, J. A. (eds.) (2001). *Television and the American family* (pp.139-162). New York: Routledge, 2009.
- Rosenbaum, J. (1975a). Dream masters I: Walt Disney. *Film Comment*. Retirado de <https://www.jonathanrosenbaum.net/1975/01/walt-disney/>
- Rosenbaum, J. (1975b). Dream masters II: Walt Disney. *Film Comment*. Retirado de <https://www.jonathanrosenbaum.net/1975/01/dream-masters-1-walt-disney-part-2/>
- Rosenfeld, A. (2002). *Cinema: arte & indústria*. São Paulo: Perspectiva.

- Rougemont, D. (1970). A crise do casal moderno. In Anshen, R. N. (org.) (1970). *A família: sua função e destino* (pp.479-492). Lisboa: Meridiano.
- Ryan, M. L. (2008). Transfictionality across media. In Pier, J. & Landa, J. A. G. (eds.) (2008). *Theorizing narrativity*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Ryan, M. L. (2013). Narrativa transmídia e transficcionalidade. *Celeuma*, Brasil, 2(3), 96-128.
- Saint-Gelais, R. (2005). Transfictionality. In Herman, D. Jahn, M. & Ryan. M. L. (eds.) (2005). *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (pp.785-786). London: Routledge.
- Santaella, L. (2005). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2008.
- Santana, L. W. A. & Senko, E. C. (2016). Perspectivas da era Vitoriana: sociedade, vestuário, literatura e arte entre os séculos XIX e XX. *Revista Diálogos Mediterrânicos*, (10), 189-215.
- Saraceno, C. (1988). *Sociologia da Família*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scott, A. S. V. (2004). A família como objeto de estudo para o historiador. In Althoff, C. R.; Elsen, I. & Nitschke, R. G. (orgs.) (2004). *Pesquisando a família: olhares contemporâneos* (pp.45-54). Florianópolis: Papa-Livro.
- Seger, L. (1992). *A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme*. São Paulo: Bossa Nova, 2007.
- Serafim, J. F. (2009). O autor no cinema documentário. In Serafim, J. F. (org.) (2009). *Autor e autoria no cinema e na televisão*. (pp.33-48) Salvador: Edufba.
- Silva, C. A. J. (2004). Prefácio. In Althoff, C. R.; Elsen, I. & Nitschke, R. G. (orgs.) (2004). *Pesquisando a família: olhares contemporâneos* (pp.11-12). Florianópolis: Papa-Livro.
- Stam, R. (2000a). Beyond Fidelity: The Dialogs of Adaptation. In Naremore, J. (org.) (2000). *Film adaptation* (pp.54-76). New Jersey: Rutgers University Press.
- Stam, R. (2000b). *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus, 2009.
- Stam, R. (2005). *A literatura através do cinema: realismo, magia e arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora Ufmg, 2008.
- Stam, R. (2006). Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. *Ilha do Desterro a Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 0(51), 19-53. Retirado de <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>

Sullerot, E. (1997) *A família: da crise à necessidade*. Lisboa: Instituto Piaget, 1999.

Tanner, L. R., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S. & Lund, L. K. (2003). Images of couples and families in Disney feature-length animated films. *The American Journal of Family Therapy*, 31(5), 355-373. doi: 10.1080/01926180390223987

Teixeira, I. (1998). Estruturalismo. *Revista Cult*. Retirado de http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2016/02/Ivan_Cult_Estruturalismo.pdf

Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Animation, 1984.

Todorov, T. (1928). *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

Train, P. (2013, abril). The 58 Disney Animated Classics. In *Imdb*. Retirado de <https://www.imdb.com/list/ls051452524/>

Vanoye, F. & Golliot-Lété, A. (1992). *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papirus, 1994.

Veríssimo, A. (1997). *A peste negra e os seus reflexos na cultura inglesa*. Lisboa: Universitária.

Villeneuve, G. S. B. (1740). A Bela e a Fera. In Beaumont, J. M. L. & Villeneuve, G. S. B. (2016). *A Bela e a Fera*. [Kindle iOS version]. Retirado de www.amazon.com.

Vincent, G. K. & Velkoff, V. A. (2010). *The next four decades: The older population in the United States: 2010 to 2050*. Suitland: US Census Bureau.

Vogel, E. F. (1968). A família e o parentesco. In Parsons, T. (1968). *A sociologia americana: perspectivas, problemas, métodos* (pp.153-163). São Paulo: Cultrix, 1970.

Vogler, C. (1987). *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Warner, M. (1994). *Da fera à loira: sobre contos de fadas e seus narradores*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

Watts, S. (1997). *The Magic Kingdom: Walt Disney and the american way of life*. Columbia: University of Missouri Press, 2001.

Watzlawick, P., Beavin, J. H. & Jackson, D. D. (1967). *Pragmática da comunicação humana: um estudo dos padrões, patologias e paradoxos da interação*. São Paulo: Cultrix, 1973.

Wells, P. (2002a) *Animation and America*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Wells, P. (2002b). *Animation: Genre and authorship*. London and New York: Wallflower.

- West, R. & Turner, L. H. (2000). *Introducing communication theory: Analysis and application*. New York: McGraw-Hill, 2010.
- Whitley, D. (2008). *The idea of nature in Disney animation*. Hampshire: Ashgate Publishing.
- Wolf, M. (1985). *Teorias das comunicações de massa*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- Xavier, I. (1977). *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.
- Xavier, I. (2003). *O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo*, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify.
- Youtube. (2019). *Alice in Cartoonland*. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=YpDS7NhGe-s>
- Zagalo, N. (2007). *Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual*. Aveiro: Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte.
- Zagalo, N. (2009). *Emoções interactivas, do cinema para os videojogos*. Coimbra: Grácio Editor.
- Zagalo, N. (2019). Design de narrativa, desenho de significado na experiência interativa. In *Convocarte – Revista de Ciências da Arte*. No.7, Dezembro de 2018. ISSN:2183-6981. Lisboa: Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa.
- Zelditch Jr., M. (1955). Role differentiation in the nuclear family: a comparative study. In Parsons, T. & Bales, R. F. (org.) (1955). *Family, socialization and interaction process*. (pp.307-352) Glencoe: The Free Press.
- Zillmann, D. (1991). Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. In Bryant, J. & Zillmann, D. (eds.) (1991) *Responding to the screen: Reception and reaction processes*. (pp.135-167) Mahwah: Routledge.
- Zipes, J. (1995). Breaking the Disney spell. In Bell, E., Haas, L. & Sells, L. (eds.) (1995). *From mouse to mermaid: The politics of film, gender and culture*. (pp.21-42) Bloomington: Indiana University Press.
- Zurcher, J. D., Webb, S. M. & Robinson, T. (2018). The Portrayal of Families across Generations in Disney Animated Films. *Social Sciences*, 7(3), 47. doi:[10.3390/socsci7030047](https://doi.org/10.3390/socsci7030047)