

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE RELAÇÕES PÚBLICAS

ALLAN VINÍCIUS SILVA EUZÉBIO

COMO ATUALIZAR UMA NARRATIVA?
Examinando o papel dos remakes Disney com
Aladdin e a princesa Jasmine

Porto Alegre

2019

ALLAN VINÍCIUS SILVA EUZÉBIO

COMO ATUALIZAR UMA NARRATIVA?
Examinando o papel dos remakes Disney com
Aladdin e a princesa Jasmine

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Relações Públicas.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Leites

Porto Alegre

2019

ALLAN VINÍCIUS SILVA EUZÉBIO

COMO ATUALIZAR UMA NARRATIVA?
Examinando o papel dos remakes Disney com
Aladdin e a princesa Jasmine

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Relações Públicas.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Bruno Leites - UFRGS

Orientador

Profª Drª Fabiane Sgorla - UFRGS

Examinadora

Profª Ma. Luiza Müller - UFRGS

Examinadora

AGRADECIMENTOS

Enquanto trabalho de conclusão de curso, este documento tem uma função secundária de registrar, além de uma pesquisa acadêmica, um rito de passagem na minha vida enquanto ser humano, brasileiro, pesquisador, comunicador, eterno aprendiz. Com esse valor simbólico em mente, reservo um espaço para agradecer a alguns personagens cujas tramas se entrelaçaram à minha e a seus papéis no desenrolar desta narrativa.

Agradeço à minha família, que sobrevive com um pé em cada lugar. Aos meus pais, Sandra e Emerson, por me proporcionarem privilégios materiais e espirituais necessários para as construções que compõem quem eu sou. Agradeço pelo amor, pelos ensinamentos e pela ausência completa de dúvida. E aos meus irmãos, Douglas e Laís, por serem simultaneamente fonte de desafio e compaixão, de estímulo e conforto. Agradeço pelas gargalhadas que compartilhamos e pelos gritos e lágrimas que nos tornam pessoas melhores.

À Fátima e à Maju, por estarem - quase sempre literalmente - ao meu lado.

À profusão de amigos que coleciono, pelos momentos de alento, tanto no riso quanto no surto. Em especial, agradeço à Gabriela, por jamais duvidar de mim, por me tornar uma pessoa melhor diariamente e por me ensinar a perdoar. Ao Vitor, por simbolizar o conceito de carinho, por questionar e (re)construir valores e por estar ao meu lado na busca pelo que significa ser homem. À Madu, por ser o maior dos corações, por me dar a mão sem hesitar e por botar fé onde nem cabe.

À Dani e ao Brenno, por serem constantes em meio a tantas variáveis e por confiarem na nossa confiança mútua. À Brenda, à Thai e à Luísa, por serem constelações que tenho o prazer de admirar e por me inspirarem a ser uma pessoa melhor. À Isa e à Bella, por terem se tornado um combo fascinante de poesia, coragem e liberdade. À Fernanda, Nati, Negrão, Gui, Biel e tantas outras e outros que compartilharam anos de descoberta e amadurecimento comigo, por dividir as aflições e propulsar uns aos outros frente aos obstáculos da Fabico. Ao Augusto, lasmin, Frances, Bianca, Joka, Yago e todos que dividiram Porto Alegre comigo entre lágrimas e brindes. Ao Lucas e à Carol, cujas notificações me fazem me sentir amado. Ao Rafa, cujo amor me fez me sentir humano.

Agradeço à Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que me enche de orgulho e me faz valorizar a educação pública de excelência, por ter me construído, desconstruído e reconstruído através de professores, colegas e experiências. Ao meu orientador, Bruno, por aceitar me guiar no processo final da graduação no primeiro aperto de mãos e por tê-lo feito de forma acolhedora e prestativa. À Mônica, Ana, Fabi, Milena e aos demais educadores que conduziram minha trajetória acadêmica, por desfazer alguns dos nós na minha cabeça quando possível e por me acolher quando não.

Aos filmes e séries que me mantêm conectado com o mundo e às histórias que me encantam. Às músicas com as quais canto junto e aos livros que me transportam para universos paralelos.

Agradeço a mim mesmo, por me esforçar em ser coerente, compassivo e comprometido. Por concluir uma etapa cheia de dúvidas - respondendo algumas, abraçando outras e gestando muitas novas.

Por fim, agradeço às peripécias, por serem infinitas oportunidades de buscar reconhecimento, na comédia ou na tragédia.

RESUMO

Este trabalho teve como tema a atualização de narrativas cinematográficas nos *remakes*, considerando a inserção cultural do cinema na sociedade. Como objetos de pesquisa foram escolhidos os filmes *Aladdin* (1992) e *Aladdin* (2019) e o enfoque do estudo recaiu sobre os aspectos narrativos que se atualizam segundo a influência dos movimentos feministas na produção destes. Assim, o objetivo geral da pesquisa foi evidenciar como as estruturas narrativas da nova versão de *Aladdin* produzem alterações na função narrativa da personagem Jasmine, de modo a refletir mudanças sociais sucedidas desde o lançamento de seu original. A fundamentação teórica foi composta por estudos sobre a produção cultural de massa, segundo as teorias críticas da Comunicação; aporte teórico e técnico acerca da construção de narrativas cinematográficas; e referencial sobre os movimentos feministas no contexto americano, relacionados à produção de cinema animado da Walt Disney. A metodologia escolhida foi construída com preceitos da análise narrativa, relacionada à concepção de análise fílmica. Concluiu-se que a construção da personagem Jasmine mudou do ponto de vista narrativo: no *remake* ela possui subjetividade, atividade e visibilidade. Essa mudança está em consonância com reivindicações históricas dos movimentos feministas e representa uma valorização da personagem feminina. No entanto, considerou-se que estas alterações narrativas não colocam a personagem atualizada em relação às pautas contemporâneas do movimento.

Palavras-chave: Princesa Disney. Estrutura narrativa. *Remake*. *Aladdin*.

ABSTRACT

This work's theme was the update of cinematic narratives in remakes, considering cinema's social role. The films *Aladdin* (1992) and *Aladdin* (2019) were chosen as research objects and the study focused on narrative aspects that were updated by the influence of feminist movements in their production. Thus, the general objective of this research was to put in evidence how the narrative structures of *Aladdin's* new version cause changes in the narrative function of the Jasmine character, in order to reflect social changes that have occurred since the release of the original film. The theoretical background is built on studies about mass culture production, according to the critical theories of Communication; technical guidelines on the construction of cinematic narratives; and context of feminist movements in the United States in relation to Walt Disney's animated film production. The chosen methodology is film analysis and narrative analysis, combined. The study found that Jasmine's character building changed from a narrative point of view: in the remake, she possesses subjectivity, activity and visibility. This change goes in consonance with historical demands of the feminist movements and represents a valorization of the female character. However, it was also considered that these narrative updates do not link the character to current goals of the American feminist movement.

Key-words: Disney princess. Narrative structure. Remake. *Aladdin*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O <i>remake</i> de <i>O rei leão</i>	26
Figura 2 – Aladdin e Jasmine: felizes para sempre.....	50
Figura 3 e 4 – Jasmine na animação de 1992 e Jasmine em 2019, interpretada por Naomi Scott.....	53
Figura 5 e 6 – Jasmine no primeiro ato/Jasmine no clímax (2019)	55
Figura 7 e 8 – Desejo: Jasmine se sente oprimida pelos homens na sua vida.....	58
Figura 9 – Clímax: Jasmine desafia Jafar.....	58
Figura 10 – Cenas em que Jasmine está presente.....	62
Figura 11 – Cenas em que o ponto de interesse é relativo a Jasmine	62
Figura 12 – Jasmine visita Aladdin	64

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Estrutura de jornada do herói das versões disneyanas de Aladdin.....	51
Quadro 2 – Divisão estrutural da subtrama de Jasmine no <i>remake</i>	57

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CINEMA, SOCIEDADE E OS REMAKES	17
2.1 Um olhar crítico sobre cinema.....	17
2.2 Entre a arte e a indústria, os <i>remakes</i>	22
2.3 Estruturas narrativas.....	27
3 PRINCESAS SOB MEDIDA	34
3.1 Os feminismos na Disney Clássica: a primeira e a segunda onda	34
3.2 Feminismos, mídia e internet: a terceira e a quarta onda	38
4 UMA ANÁLISE DE DUAS PRINCESAS	43
4.1 Aspectos metodológicos.....	44
4.2 <i>Aladdins e Jasmynes</i> : subjetividade	48
4.3 <i>Quero ser rainha</i> : atividade	55
4.4 <i>Essa é minha história</i> : visibilidade	60
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
REFERÊNCIAS	69

1 INTRODUÇÃO

Em seu trabalho *A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo*, Douglas Kellner conclui que a linguagem do cinema pode ter um papel fundamental de influência nas sociedades e na formação de identidades (KELLNER, 2001). A construção de mensagens cinematográficas se dá através de complexos sistemas de significação e compreensão de signos, costurados nas narrativas dos filmes, nos personagens, nas cores, nos cortes e nas montagens, nas trilhas sonoras e nos diálogos. Me interessa mais, porém, pelos impactos que essas magias têm nas pessoas que as consomem e em suas relações, e ainda mais pelo caminho inverso: como as relações sociais impactam na produção do cinema.

Segundo Kellner, o cinema e os outros produtos da indústria cultural “fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente” (2001, p. 9). Todas as linguagens da produção audiovisual, num cenário de consumo massivo, funcionam como um modelo da realidade para essa massa. E não há exemplo maior de consumo massivo de cinema do que o pólo de Hollywood. O distrito em Los Angeles representa uma gama de empresas envolvidas em diversas fases da produção e distribuição de filmes, entre elas os principais estúdios do mundo. Desde a chamada “era de ouro” de Hollywood, período que vai dos anos 20 até os anos 60, a indústria americana de cinema é liderada por grandes conglomerados de comunicação e seus respectivos estúdios, como os: Walt Disney Pictures (The Walt Disney Company), Universal Pictures (NBC), Paramount Pictures (Viacom) e o Warner Bros. Pictures (AT&T). Este cenário persiste até o presente, mas agora potencializado pelas disputas de interesses entre quem produz para cinema, quem produz para televisão e quem produz para *streaming*. Empresas como Netflix e HBO disputam constantemente a atenção dos espectadores das séries de TV - se é que ainda se pode usar o termo, visto que a Netflix é uma plataforma inteiramente digital -, enquanto a Disney e a Warner brigam pela atenção dos fãs de quadrinhos com suas franquias bilionárias de filmes de super-herói.

Esse contexto de mudança e redescobrimto das mídias - como o caso da televisão - é propício para a potencialização de uma tendência na indústria de produção audiovisual: a nostalgia. Um artifício recorrente de Hollywood, o jogo de

nostalgia ressurgem periodicamente como uma moda, ecoando e referenciando características temáticas e estéticas de tempos passados. Esse ciclo tem seu epítome no que chama-se *seremake*. Coloquialmente, um *remake* é uma produção nova para um filme velho, um filme feito novamente. O motivo para tal produção parece uma obviedade: ora, é para capitalizar às custas da nostalgia do público que consumiu o filme original. Mas os *remakes* têm características especialmente interessantes para a minha pesquisa, no que diz respeito a suas narrativas.

Ao “refazer” um filme, um estúdio busca atualizar essa história, remodelá-la para gerar interesse tanto num novo público quanto no público que consumiu o material original. Os esforços de um estúdio para que as pessoas de um presente se interessem por uma história de um passado são, também, um objeto de pesquisa perfeito. Para a figura do estúdio está a Walt Disney Pictures, cuja produção de *remakes* tem crescido ao longo da década. É importante observar que, embora visando lucro como característica predominante, os produtos de Hollywood desempenham muitas outras funções e são resultado de muitos outros esforços. Afinal, o cinema ainda é, mesmo numa lógica comercial massiva, uma forma de arte que engloba valores estéticos e técnicos que constroem conexões com seus públicos. A Disney, maior conglomerado de entretenimento do mundo, é famosa justamente pelo mote de magia e compaixão que definiu a empresa desde o primeiro clássico animado; uma conexão emocional que a empresa busca - ou vende buscar - formar com o público, presente no cerne de todos os seus empreendimentos. Essas produções chegam a pessoas do mundo inteiro e as impactam de formas diferentes, se relacionam com suas culturas de formas diferentes.

As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a construir [um senso de] cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje. [...] A cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma forma de cultura global. (KELLNER, 2001, p. 9)

De acordo com Do Rozario (apud Forgacs, 1992, p. 374), a Disney reescreve sua própria história a cada novo *remake*, “mantendo seus produtos sempre jovens e sempre disponíveis, seja apagando a qualidade datada dos filmes mais antigos ou jogando com essa própria qualidade através da nostalgia”. Em 2017, segundo os dados do Box Office Mojo (2018), a empresa levou *A bela e a fera* até o segundo

lugar em bilheteria mundial do ano¹ - ficando atrás apenas de *Star wars: os últimos Jedi*, outro sucesso também da Disney e também da nostalgia -, chegando a todas regiões do globo e perfurando mercados cada vez menos resistentes ao poder da empresa. O conto sobre a bela leitora no interior da França e seu amor pela fera encantada foi contado pela segunda vez pelos estúdios Disney, depois de já ter quebrado recordes com a versão animada de 1991. Dessa vez, no entanto, o estúdio trocou a animação pela linguagem do *live-action*: os *remakes* da década de 2010 são feitos com atores e atrizes em sets de filmagem, utilizando os efeitos de computação gráfica (CGI) para reconstruir os mundos encantados dos originais. Mas além de usar as novas tecnologias de produção para renovar as histórias a nível estético, estes filmes também atualizam, em outra escala, o conteúdo narrativo das histórias, reestruturando os elementos e construindo tramas ligeiramente diferentes - versões *atualizadas* das histórias anteriores.

A onda começou com *Alice no país das maravilhas*, filme dirigido por Tim Burton em 2010 que reapresentou ao público as aventuras de Alice, da animação de 1951. Em 2014, *Malévola* recontou a história de *A Bela Adormecida* (1959) pelo ponto de vista da vilã e, protagonizado por Angelina Jolie, consolidou a onda de *remakes* que continuaria com *Cinderella* (1950/2015) e *Mogli: o menino lobo* (1967/2016) até chegar no sucesso estrondoso de *A bela e a fera* (2017). Em 2019, no entanto, o subgênero foi levado a um novo limite: o cronograma da Walt Disney Pictures incluiu cinco *remakes* a serem lançados entre março e novembro. *Dumbo* (1941), *Aladdin* (1992), *O rei leão* (1994) e *A dama e o vagabundo* (1955) ganham suas primeiras versões atualizadas, enquanto *Malévola: a dona do mal* dá sequência à história de *A bela adormecida* (1959) e ao *remake* de 2014. E sobre um destes recaiu o olhar da minha pesquisa.

Segundo José Luiz Braga (2016), a pré-observação é uma parte da etapa exploratória (GIL, 2004) que tem como objetivo fazer o pesquisador interagir com o espaço que futuramente vai pesquisar, mesmo que sem procedimentos rigorosos. Assistindo aos *remakes* disneyanos de 2019, foi feita uma pré-observação para averiguar qual deles poderia fornecer o melhor objeto de pesquisa. Nesse período, meus olhos estavam voltados para *O rei leão* (2019), mas, ao assistir ao filme, um tropeço: apesar dos aspectos estéticos terem sido atualizados, o conteúdo narrativo

¹ Segundo o database do ano de 2017 do site Box Office Mojo. Disponível em <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2017>, acessado em 30/08/2019.

do filme estava abundantemente semelhante ao original. No mesmo ano, no entanto, há o lançamento do *remake* de *Aladdin* (1992), uma versão *live-action* que não segue exatamente as mesmas direções que seu antecessor.

A história de Aladdin e sua lâmpada mágica se tornou um dos contos de *As mil e uma noites* em 1717, através do tradutor Antoine Galland, que levou as fábulas folclóricas islâmicas para a Europa. Sua fonte teria sido o mercador e contador de histórias Hanna Dyiab, que viveu entre 1688 e 1720. A história original trata do filho de um mercador de tecidos chinês, que é contratado por um feiticeiro para buscar um tesouro numa caverna e, ao ficar preso na caverna, se depara com um *jinn* que tem o poder de lhe conceder desejos através de magia. O herói usa esses desejos para casar-se com a filha do sultão e tornar-se rei e, quando o feiticeiro retorna para desmascará-lo, trava uma batalha mágica através da lâmpada.

Na versão da Disney de 1992, muito da fábula original é incorporado ao cinema. Aladdin torna-se um órfão das ruas de Agrabah, um reino árabe que funciona como uma amálgama de referências à região da Rota da Seda; o jinn torna-se o gênio (*genie*, em inglês), um melhor amigo e mentor para o herói; a filha do sultão ganha um nome, Jasmine, e o título de princesa; e o feiticeiro vilão, Jafar, torna-se conselheiro do monarca. Para essa adaptação, os estúdios Disney trouxeram os compositores Howard Ashman e Alan Menken para trabalhar com o grupo de animadores e contar a história através de um musical ao estilo Broadway, um formato tradicionalmente americano que já havia sido incorporado nos sucessos *A pequena sereia* (1989) e *A bela e a fera* (1991). *Aladdin* (1992) se tornou o terceiro filme numa das fases mais lucrativas das animações Disney, a década conhecida como *Disney Renaissance*, que durou até o lançamento de *Tarzan* em 1999.

As músicas, os alívios cômicos e as mensagens de autoconfiança e empoderamento retornam então aos cinemas em 2019, mas a história ganha mais atualizações. Em *Aladdin* (2019), são feitas algumas alterações em certos versos das músicas originais, para apagar expressões racistas que não eram problemáticas ao público em 1992 que podem ser lidas de outra forma atualmente. O personagem do gênio ganha uma subtrama romântica e cômica, tendo profundidade para além do papel de mentor e melhor amigo. Mas talvez o maior destaque entre as novidades seja no que diz respeito à princesa Jasmine. No novo filme, a filha do sultão tem saudades da falecida mãe - nunca citada no original -, tem desejos - como o de se tornar sultana - e tem mais em comum com Aladdin do que apenas um amor à

primeira vista. Jasmine também ganha um número musical inteiramente novo e, mais importante, inteiramente seu; *Speechless* é um grito de guerra de empoderamento da princesa contra o vilão, no qual ela se recusa a ficar *calada*.

Essas divergências entre as versões de *Aladdin* me proporcionam uma janela para entender melhor a relação das narrativas com o contexto social dos períodos em que os filmes foram lançados. Ancoradas em reflexões filosóficas como a *Poética* de Aristóteles, teóricas como as de Gaudreault e Jost (2006) e técnicas como as de McKee (2006) e Yorke (2013), estas análises podem ser usadas para identificar os aspectos objetivados pela pesquisa. Aqui, busca-se recortar os aspectos narratológicos que dizem respeito à *organização narrativa* dos filmes analisados, considerando os aspectos estruturais como enredo e trama, arcos de personagens, pontos de vista, etc. A partir desse recorte, torna-se possível construir um estudo comparativo a nível narrativo-estrutural da história compartilhada por um *remake* e seu filme de origem.

Na fase exploratória, foram mapeados pares de filmes cujas mudanças textuais possivelmente refletissem alterações sociais ocorridas nas últimas décadas; ao chegar em *Aladdin*, então, mais recortes foram necessários. Entendendo que os filmes da Disney são grande parte de um repertório cultural compartilhado entre pessoas do mundo inteiro e que estes têm como principais representantes os filmes de princesas e contos de fada, a pesquisa volta-se para a figura da princesa Jasmine. Uma vez que o sucesso dos filmes das princesas Disney estabelece padrões de comportamento e estéticos para mulheres em tantas regiões (AGUIAR; BARROS, 2015), o recorte que ficou mais proeminente durante a fase exploratória diz respeito às narrativas relativas à princesa Jasmine.

Tendo como objetivo geral evidenciar como as estruturas narrativas da nova versão de Aladdin produzem alterações na função narrativa da personagem Jasmine, de modo a refletir mudanças sociais sucedidas desde o lançamento de seu original, delimito os objetivos específicos como: identificar estruturalmente as divergências narrativas entre a princesa Jasmine de cada versão de Aladdin; mapear as relações entre ondas do movimento feminista e a construção de princesas da Disney; e examinar as formas como estas divergências explicitam os respectivos contextos sociais relativos à representação feminina nos cinema de entretenimento.

Para isso, estrutura-se primeiramente um capítulo sobre as relações entre cinema e sociedade. Num primeiro momento, serão trazidas perspectivas críticas do campo da Comunicação acerca da produção cultural, de cinema e de entretenimento - Theodor Adorno e Max Horkheimer (1996), Edgar Morin (1984), Gilles Lipovetsky (2004), Edward Said (1990) - para enquadrar de que formas o cinema reflete e é refletido na sociedade. Depois, serão relacionadas essas perspectivas com a produção dos *remakes*, com a utilização da nostalgia no cerne da concepção cinematográfica e com o conceito de atualização narrativa que se pode aplicar ao tema, segundo artigos de Rebecca-Anne Do Rozario (2004) e J.E Smyth (2004). O último subcapítulo da primeira parte será uma recapitulação das estruturas narrativas utilizadas nos filmes da Disney, trazendo perspectivas narratológicas de Christopher Vogler (1992) acerca da jornada do herói, metodologias de construção de roteiro segundo Robert McKee (2006) e perspectivas sobre ponto de vista e focalização conforme André Gaudreault e François Jost (2009), tendo como fio condutor as proposições de Aristóteles acerca da poética (2011, 1991).

No capítulo seguinte serão abordadas as relações dos movimentos feministas com o cinema de animação da Disney em duas partes. A primeira busca delinear as divisões dos movimentos feministas nos Estados Unidos em ondas, segundo as reflexões de Céli Pinto (2010), para que seja possível entender suas pautas e desempenhos em comparação à divisão em eras do desenvolvimento criativo da Disney. Para essa relação, serão utilizadas análises já estabelecidas em estudos como os de Aguiar e Barros (2015) e Davis (2011). Na segunda parte do capítulo, o foco torna-se o papel midiático das terceira e quarta ondas feministas, o qual influencia e denuncia aspectos das transformações socioculturais na indústria cinematográfica no período entre os filmes. Os entendimentos acerca das etapas recentes do feminismo americano em relação à produção de cinema disneyana partirão de reflexões propostas por Bell (2015), Meneghini (2016) e Castro e Champagnette (2015).

No capítulo de análise, será apresentada inicialmente uma contextualização sobre os aspectos metodológicos conceituais da análise fílmica segundo Aumont (2004), que vão tomar forma na etapa seguinte. A análise propriamente dita será então subdividida em três eixos, reiterando o objetivo de entender as transformações narrativas acerca do papel da princesa: Subjetividade, atividade e visibilidade. Ao final, será proposta uma reflexão sobre os aspectos fílmicos e contextuais da

produção, relacionando-os com a realidade do (re)posicionamento do papel feminino no ecossistema que originou o filme.

2 CINEMA, SOCIEDADE E OS REMAKES

Neste capítulo busca-se articular perspectivas das teorias críticas da Comunicação e entrelaçá-las com as características do sistema de cinema americano. Além de um pano de fundo histórico acerca de Hollywood e suas fases enquanto indústria, trago reflexões sobre as definições de *remake* nesse contexto e as múltiplas formas de interpretação do fenômeno. Por fim, aponto conceitos de estudos relativos às estruturas narrativas dos filmes do cinema americano e, por consequência, dos filmes que serão meu objeto de análise.

2.1 Um olhar crítico sobre cinema

Antes de escrever sobre filmes, deve-se entender que função este texto assumirá, para melhor estruturar os raciocínios. Segundo Corrigan (1989), uma análise fílmica pode desempenhar um papel de auxílio à compreensão do próprio escritor acerca do filme; uma comparação entre filmes como um meio de entendê-los melhor; ou uma proposta a “criar conexões entre um filme e outras áreas da cultura para iluminar tanto a cultura quanto os filmes que ela produz”(CORRIGAN, 1989, p. 6). Essa terceira função posta pelo autor pode caracterizar os objetivos deste trabalho e também, em um nível extranarrativa, os estudos críticos sobre o cinema. Antes de compreender a relação das características narrativas de um filme com a sociedade que o cerca, é importante analisar o contexto de produção cinematográfica que resultou na produção e como esse funciona sob uma perspectiva comunicacional. Para Edgar Morin, o contexto foi, ao longo do século XX, a cultura de massas.

Em sua obra *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo* (1984), Morin defende a necessidade de compreender as complexidades históricas e sociológicas ao analisar os processos de comunicação - processos fundamentais para chegar à multifacetada definição de *cultura de massas*. As potências tecnológicas e científicas da Revolução Industrial trouxeram à sociedade moderna uma nova lógica de vida, que valoriza o indivíduo, a riqueza, o lucro e, no final da

cadeia, o consumo; e a cultura de massas foi fruto dessa perspectiva quando aplicada aos produtos culturais. O termo designa o movimento que os produtores culturais das diversas áreas fizeram ao buscar adequar suas criações às necessidades e aos desejos do público, na tentativa de solucionar anseios afetivos, imaginários e materiais para atingir mais pessoas. O consumo torna-se o objetivo e a produção se determina a suprir essa necessidade, distanciando-se de outros fatores que a influenciavam em contextos históricos não relacionados ao sistema capitalista; passa-se a buscar o menor denominador comum entre os consumidores, fazendo com que o produto cultural ideal seja algo que gere identificação com o maior número de indivíduos possível, esvaziando-o de subjetividade.

Enquanto alguns pontos de vista entendem esse movimento como algo intrinsecamente relacionado ao sistema social capitalista, como a perspectiva marxista da escola de Frankfurt e seus pensadores mais célebres - Theodor W. Adorno, Walter Benjamin e Max Horkheimer -, Morin justifica que qualquer sistema ideológico está fadado a se deparar com um contexto similar. Em outras palavras, o fenômeno da cultura de massas é um resultado inevitável em qualquer sociedade técnico-industrial-consumidora (MORIN, 1984). Essa linha de raciocínio põe em xeque a validade artística dos produtos culturais desse contexto, como apontam os próprios Adorno e Horkheimer em uma das obras mais famosas da teoria crítica da cultura, *Dialética do esclarecimento* (1985), originalmente publicada em 1947 - duas décadas antes da análise de Morin. A partir do olhar marxiano, a dupla cunha o termo *indústria cultural* para se referir à ideia de que a produção de cultura popular se assemelha a uma fábrica de bens culturais padronizados utilizados para manipular as grandes massas (uma perspectiva derivada da ideia marxista de que a passividade das massas está nos interesses de - e é causada por - uma parcela limitada da sociedade).

(...) toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear. Os dirigentes não estão mais sequer muito interessados em encobri-lo [...] O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositadamente produzem. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114)

O trecho acima - extraído da tradução do capítulo *A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas* publicado originalmente em *Dialética*

do esclarecimento (ADORNO; HORKHEIMER, 1985) - explicita o desdém dos autores com o cenário e o medo das proporções que o fenômeno pode tomar - medos estes justificáveis quando olha-se para os contextos digital e pós-digital² do século XXI. É importante notar, porém, que a cultura de massas a que Adorno se refere não é o fenômeno cultural denotado por Morin, mas uma forma de resumir o contexto de produção cultural voltada ao consumo, que origina a indústria cultural. Em seus estudos, o jazz é o objeto mais referenciado; em *O fetichismo na música e a regressão da audição* (original de 1938), a crítica se direciona ao que o autor chama de “música ligeira”, uma forma de produção cultural popular que “ao invés de entreter, contribui ainda mais para o emudecimento dos homens, para a morte da linguagem como expressão, para a incapacidade de comunicação”(ADORNO, 1996, p. 65).

Ao transpor esse pensamento ao contexto do cinema, não é difícil identificar onde residiria o problema: Hollywood, já nos anos 40, se caracteriza como a maior potência do audiovisual mundial, *E o vento levou...* (1939) já é o filme mais lucrativo da história e os seis maiores estúdios de cinema entregam, por ano, dezenas de filmes “sob medida” ao cidadão americano. E o cenário só se expande a partir do final da década de 1960, quando o modelo chamado de Nova Hollywood se instaura e o cinema de distribuição em larga escala ganha força e papel central na produção cultural americana (SILVA, 2016). Esse período abriu caminho para o sistema de *blockbusters*, formato de maior rendimento financeiro até hoje, e consolidou o cinema americano como uma potência mundial e o maior representante do audiovisual no mundo ocidental.

Mais recentes, os estudos de Gilles Lipovetsky (2011) elencam uma sequência cultural-tecnológica desde a modernidade baseada nas telas - depois do cinema, a humanidade se relacionou com a televisão, com o computador e, atualmente, com os telefones celulares. Essa progressão coloca o universo do cinema em uma posição complicada, visto que a mesma lógica comercial que o propulsionou no século passado agora se dedica aos celulares, às mídias digitais, às contas no Instagram. O próprio Lipovetsky responde à questão “seria essa a morte do

² Entendo aqui os conceitos de *digital* e *pós-digital* sob a perspectiva de Lúcia Santaella, que os coloca como momentos subsequentes na relação da sociedade com as tecnologias - temporalmente concomitantes com as últimas cinco décadas. Ao *digital* caracteriza-se “deslumbre com a tecnologia”, “inserção dos computadores nas rotinas individuais” e “virtualização do dia a dia”. Ao pós-digital caracteriza-se “reflexão crítica sobre o digital” e “analisar as implicações sobre identidade, sexualidade e prazer como meios para se refletir sobre política e cultura” (SANTAELLA, 2016, p. 85)

cinema?” em *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna* (2009): não a morte, mas uma reestruturação ao novo cenário.

Influenciada pela mundialização³, essa nova era do cinema é marcada pela troca entre culturas, por misturas de perspectivas e pelo apelo a cada vez mais pessoas. Os filmes produzidos nos Estados Unidos são comercializados mundialmente - desde os *blockbusters* dos grandes estúdios às produções independentes das pequenas produtoras, que buscam legitimação no sistema de festivais, encabeçados pelos europeus. Há, nesse aspecto, uma problemática sobre representação, representatividade e globalização.

Hollywood, se posicionando como polo mundial do cinema, produz com o objetivo de atingir outros países e seus mercados; logicamente, busca representar outros povos e culturas em seus filmes, para contar histórias que obtenham sucesso com esses outros. Em *Aladdin*, por exemplo, a história se passa num sultanato fictício que consiste numa amálgama cultural de diversas regiões do Oriente Médio e do sul da Ásia. Esse subterfúgio - de misturar referências culturais de povos e heranças distintas para gerar um contexto ficcional, mas que representa indiretamente muitas realidades, muitas vezes históricas - recebeu o nome de *orientalismo* no livro de Edward Said, *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente* (1990). Segundo o autor, o olhar eurocêntrico é colonialista e mistificador e é a gênese de estereótipos de todos os tipos - incluindo aqueles que compõem a islamofobia, a xenofobia e o racismo contra a população árabe (SAID, 1990). Ao tecer críticas às obras orientalistas, Said ainda afirma que:

...em qualquer sociedade não-totalitária, certas formas culturais predominam sobre outras, do mesmo modo que certas idéias são mais influentes que outras; a forma dessa liderança cultural é o que Gramsci identificou como hegemonia, um conceito indispensável para qualquer entendimento da vida cultural no Ocidente industrial. (SAID, 1990, p. 18)

No contexto do cinema hollywoodiano, essa hegemonia é, para além de eurocêntrica, “ocidente-cêntrica”, tendo intrínsecos a cultura e os valores dos modos de vida americanos - os estúdios são, afinal, americanos, embora tenham como

³ O conceito de Renato Ortiz se refere ao contexto sociocultural em que as sociedades contemporâneas se encontram, destacando as relações interculturais no *espaço*. A mundialização é, assim, um resultado da globalização que potencializa a troca de bens culturais entre sociedades ao redor do globo, uma consequência direta da “extinção de fronteiras” de um mundo tecnologicamente globalizado. (ORTIZ, 2005)

objetivo produzir e distribuir mundialmente. Essa dinâmica global do que Lipovetsky chama de *hipercinema* caracteriza um mercado desterritorializado, transnacional e plural (LIPOVETSKY, 2009) - aspectos que o autor encara como qualidades, diferentemente de Said.

Essa perspectiva é parte de uma contextualização maior que Lipovetsky constrói em *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada* (2011), onde aborda também a música, a televisão, as artes plásticas, etc. como frutos da hipermodernidade⁴. É importante destacar como uma das qualidades fundamentais das indústrias culturais a democracia; o autor expressamente se opõe a Adorno e Horkheimer por considerar positivo o caráter massivo que a lógica comercial-industrial trouxe à cultura e à arte. Afinal, até meados do século XX as artes e os produtos culturais não eram acessíveis para as classes mais baixas - e os poucos que o eram também eram considerados inferiores, como diz Adorno sobre o jazz.

Sustentando um ponto de vista otimista - e considerado utópico segundo a Escola de Frankfurt - Lipovetsky vê nisso uma qualidade:

A modernidade cultural é bicéfala: de um lado, uma cultura de criação revolucionária que despreza o mercado; de outro, em plena oposição, uma cultura industrial que vende apenas clichês, produtos uniformes, "porcaria". [...] Mas aí está a questão. Há todas as razões para se pensar que as indústrias culturais também conseguiram criar uma cultura não menos revolucionária, absolutamente inédita na história. Pela primeira vez, há uma cultura produzida não mais para uma elite social e intelectual, mas para todo mundo, sem fronteiras de país nem de classe. (LIPOVETSKY, 2009, p. 70-71)

Atingir o maior número de pessoas, cruzando fronteiras e construindo sentidos em sociedades em todo o globo, no entanto, exige alguns sacrifícios. A cultura de massa - e, portanto, o cinema de massa - adota uma linguagem acima de tudo *simples*. A retórica da simplicidade é o que torna os produtos culturais acessíveis; eles têm o dever de divertir, dar prazer, permitir uma evasão fácil, sem necessidade de nenhuma formação prévia, e para isso perdem-se atributos que até então definiam a arte. O mais destacável deles é a temporalidade: enquanto a escola de Frankfurt considera o eterno como uma característica fundamental de uma obra de

⁴*Hipermodernidade* é o termo que Gilles Lipovetsky usa em suas diversas obras posteriores a *Os tempos hipermodernos* (2004) para se referir ao momento social atual, caracterizado pelo liberalismo globalizado e pela mercantilização e individualização dos modos de vida. O autor nega o prefixo "pós" utilizado por outros pensadores e opta por "hiper", para designar uma sociedade que intensifica as características da modernidade, em vez de superá-las (LIPOVETSKY, 2011).

arte, a cultura de massa funciona na lógica da rapidez, da sedução fácil e da busca do imediato. “Se a cultura é o que escapa ao desgaste do tempo criando obras eternas, a cultura de massa não merece o nome de cultura” (LIPOVETSKY, 2009, p. 72), afinal ela não passa de um processo de produção de bens padronizados e comercializáveis que serve para alienar a sociedade, nessa perspectiva.

Esse debate é importante muito mais para se desenvolverem visões menos reducionistas através das análises críticas do que para se determinar uma verdade acerca do papel da cultura de massa. Adorno e Horkheimer tecem críticas ao caráter mercadológico da produção cultural, enxergando-o como correntes e algemas que amarram tanto os artistas quanto os consumidores; por outro lado, Lipovetsky representa uma parcela de autores que enxerga no caráter massivo uma oportunidade para acesso democrático e diversidade de produção; Edward Said, por sua vez, reflete sobre como esse contexto, independente de positivo ou negativo, impacta uma das muitas parcelas da população mundial que não está inserida na hegemonia da indústria. Ao pesquisar cinema, mostra-se fundamental entendê-lo simultaneamente enquanto produto artístico e enquanto produto industrial, visões que tendem a se opor, mas que, na prática, dos estúdios às telas, andam juntas. Por isso, ao fazer um breve mapeamento dos *remakes* de Hollywood e da Walt Disney e suas implicações, busco olhar para além dos otimismo e pessimismos dos autores, num equilíbrio entre os dois lados do espectro.

2.2 Entre a arte e a indústria, os *remakes*

Antes de ser possível adentrar uma reflexão sobre o caráter artístico e comercial dos *remakes*, é necessário defini-los - uma tarefa difícil. No livro de ensaios *Sessão dupla: o original e a cópia (o remake, a sátira, a paródia)* (2016), Fábio Henrique Carmo traz uma descrição remota do fenômeno:

[O remake é] a mais comum das formas de reciclagem de ideias no cinema. Seu conceito é de fácil apreensão, já que consiste em pegar o mesmo material de um filme original e vertê-lo novamente para a tela, com a mesma trama e os mesmos personagens. [...] Embora normalmente a confecção de uma refilmagem seja resultado de necessidades comerciais, é possível que ela ocorra também por motivações artísticas, como no recente *Bravura Indômita* (True Grit, 2010), realizado pelos irmãos Joel e Ethan Coen, uma nova versão para o filme homônimo protagonizado em 1969 pelo ícone John Wayne (CARMO, 2016, p. 27)

Além do *remake*, a obra também conceitua sequência, *reboot*, *prequel* e até outras designações menos populares como *interquel*, *midquel* e *sidequel* - todos termos utilizados para se referir a filmes que têm suas tramas a se desenrolar no mesmo universo ficcional estabelecido por um outro filme. A tipologia de *Sessão dupla* segue uma lógica de identificação do que acontece no mercado - em especial o mercado americano - e não uma que se preocupa em teorizar sobre a terminologia, ainda que seja útil para discorrer sobre o assunto. Cabe, no entanto, um complemento no que diz respeito *aremakes* que contam a mesma história sem necessariamente reproduzir a mesma trama, como entendeu Carmo; por exemplo, *Malévola* (2014) conta essencialmente os mesmos acontecimentos que *A bela adormecida* (1959), mas, com algumas adições e subtrações, o faz “pelo ponto de vista da vilã”, nas palavras da equipe de divulgação do filme. Aqui, é pertinente um olhar funcional para os *remakes*, especificamente aqueles que se encarregam de contar a mesma história que um filme previamente lançado. É nessa comparação que reside a chave para cumprir o objetivo da pesquisa e compreender melhor, mais à frente, as duas versões de *Aladdin*. Mas uma coisa de cada vez.

Em 1932, foi lançado nos cinemas americanos o filme *Scarface*, dirigido por Howard Hawks. O protagonista é um imigrante italiano na cidade de Chicago, que se insere no submundo do contrabando de bebidas alcoólicas - na época ilegais nos Estados Unidos - para se tornar um dos líderes da máfia na região. A produção originou o gênero *gângster* em Hollywood, dando início a uma tendência que se renova até o cinema contemporâneo - como em *Goodfellas: Os bons companheiros* (1990) e *Os infiltrados* (2006). Também se tornou sociologicamente relevante ao longo do tempo, sendo reconhecido atualmente tanto como uma obra artística cinematográfica quanto como um documento histórico referente à sua época, por ser predominantemente baseado em relatos do contexto do tráfico na década de 1920 (SMYTH, 2004).

Cinquenta e um anos depois, estreou nos cinemas americanos *Scarface* (1983), dirigido por Brian De Palma. O protagonista é um imigrante cubano recém-chegado em Miami, que se insere no submundo do tráfico de cocaína até se tornar um dos líderes da máfia no país. O *remake* foi reconhecido pela visão estilizada do diretor e pela violência gráfica apresentada, pois utiliza uma linguagem contemporânea e inovadora para retratar os mesmos temas do original, exibindo uma trama que o ecoa, mas simultaneamente o renova. Tony Montana foi

interpretado por Al Pacino, cuja carreira já estava atrelada ao gênero no imaginário americano depois do sucesso de *O Poderoso Chefão* (1972) e *O Poderoso Chefão - Parte II* (1974) e a relação do protagonista com o produto contrabandeado - a cocaína sul-americana - foi mais explorada pelos roteiristas, dando maior profundidade ao personagem e maior ressonância temática com a sociedade americana nos anos 1970 e 1980.

Essas atualizações exemplificam a necessidade da indústria de cultura da mídia de ecoar assuntos e preocupações atuais, criando produtos de entretenimento que representem hieroglificamente a vida social contemporânea (KELLNER, 2001). Enquanto o primeiro *Scarface* (1932) serve como retrato da era proibicionista americana, seu *remake* também tem muito a dizer sobre o país, agora em tempos de guerra fria e pulsante modernização dos modos de vida. Essa preocupação - em recontextualizar uma narrativa que segue as mesmas premissas de outra para se adaptar a um novo público - cumpre a lógica capitalista de produção cinematográfica, sendo produzida em um padrão massificado e seguindo códigos, fórmulas e normas convencionadas por essa indústria com o objetivo de assegurar o maior lucro para o estúdio. Nessa perspectiva, o *remake* de *Scarface* teve *primordialmente um interesse comercial para* a Universal Pictures, concebido para competir com o sucesso que a concorrente, Paramount, atingiu com *O Poderoso Chefão* (1974), na década anterior - usando, inclusive, a mesma estrela de cinema no papel principal.

No entanto, enquanto esse modelo tem como prioridade o aspecto econômico, ainda se trata de uma produção de cultura, mesmo que seguindo a lógica midiática, e a ela são atribuídas certas características específicas. O próprio Lipovetsky traz em *A cultura-mundo* a questão da validade artística da publicidade e da moda, por exemplo, em um capítulo que debate as marcas como vetores culturais:

De fato, muitas criações de marcas (objetos, moda, publicidades, lojas) são notáveis e, com frequência, mais inovadoras do que certas instalações e performances ditas de vanguarda. [...] O discurso da divisão hierárquica entre arte nobre e arte comercial esvaziou-se de substância. A única diferença que merece ser sublinhada é a que existe entre obras criativas, ricas, belas e as obras repetitivas, redundantes, qualquer que seja o domínio em questão. (LIPOVETSKY, 2009, p. 101)

O ponto de vista também se aplica ao cinema, em especial o cinema da indústria norte-americana, que mistura o caráter artístico na lógica comercial, se

assemelhando às marcas que o autor utiliza como exemplo. Enquanto existem diversos sistemas de produção cinematográfica fora da lógica capitalista - os diversos circuitos de cinema independente, por exemplo -, são os de dentro que chegam ao maior número de pessoas e têm o maior impacto cultural na hipermodernidade. Ao pensarmos nos *remakes* sob esse olhar, fica mais evidente o interesse comercial dos estúdios, construído sobre conceitos como *hype* e comercialização da nostalgia; mas também se pode perceber o que o caráter artístico deles está lá, mesmo que de forma incidental. Ao valorizar a beleza e a criatividade das obras artísticas, mesmo as produzidas em lógica comercial, e desprezar as obras redundantes e repetitivas, Lipovetksy propõe um pensamento aplicável aos *remakes*: o valor estará na produção que tiver sucesso em inovar e atualizar os conceitos do seu antecessor. O valor está na capacidade da equipe envolvida de agrupar os valores e virtudes da arte, mesmo num produto comercial.

Em *O rei leão* (2019), a animação originalmente lançada em 1994 ganha uma atualização majoritariamente estética: o fotorrealismo via computação gráfica é o foco do filme. Enquanto os outros *remakes* de animações clássicas da Disney seguem a tendência de recontar as histórias em *live-action*, a nova versão de *O rei leão* subverte esse propósito, usando o conceito a seu favor; afinal, é impossível produzir um filme *live-action* em que todos os personagens são animais selvagens nas savanas africanas. Ao se propor a entregar o mais próximo disso possível, a Disney utiliza a tecnologia mais avançada à sua disposição para apresentar uma animação hiper-realista ao mesmo tempo em que mantém a estrutura narrativa do primeiro filme intacta, muitas vezes repetindo os diálogos e até a montagem.

Enquanto é um avanço para a relação do cinema com as tecnologias - em especial o cinema de animação -, *O rei leão* (2019) – Figura 1 – narrativamente não acrescenta quase nada à sua história ou a seus personagens. Com a exceção de uma única cena apresentada através do ponto de vista de Nala (personagem feminina pouquíssimo explorada na versão original), o *remake* não utiliza alterações significativas na trama para refletir alguma mudança na sociedade americana, pelo contrário, frequentemente reutiliza o roteiro de seu original sem qualquer tipo de alteração. Ainda assim, a bilheteria atingiu 1,6 bilhões de dólares antes do filme deixar os cinemas, se tornando a história de Simba o segundo filme mais visto de 2019, posição que seu original também ocupou, vinte e cinco anos antes.

Figura 1 – O *remake* de *O rei leão*



Fonte: Estúdios Walt Disney

A falta de reconfigurações narrativas no roteiro evidencia que a segunda versão da história falha numa função que deveria ser a base para a produção de um *remake*: buscar refletir um novo contexto social, diferente daquele impregnado no filme original. Segundo as reflexões de Andreas Huyssen (2014), é fundamental que toda produção artística tenha uma relação de progressão com o passado e a memória social relativa ao contexto em que foi criada. Novamente, *Scarface* (1983) pode servir de exemplo, na medida em que suas atualizações utilizam da história do original - sobre a máfia italiana na era proibicionista do período entre guerras - como prisma para refletir sobre uma nova realidade - a dos imigrantes cubanos nos EUA nos anos 1970 e sua relação com a América Latina. *O rei leão* de 2019 opta por priorizar uma atualização de caráter estético - uma inovação muito relevante no contexto do cinema animado - e embora esse esforço seja relevante no que diz respeito à imagem e à animação, o filme apresenta-se como uma falha no eixo da construção narrativa e suas atualizações.

É impossível compreender a posição dos *remakes* no cinema americano sem definir um conceito que funciona como combustível para sua concepção, produção e recepção: a *nostalgia*. O estudo desse elemento aplicado ao cinema foi impulsionado por Marc Le Sueur em 1977 no ensaio *Anatomy of Nostalgia Films: Heritage and Methods*. Nele, o autor aponta que a nostalgia no cinema é um fenômeno histórico-social que funciona como um pêndulo que vai e volta numa frequência, atingindo a sociedade em questão periodicamente - entre 25 e 30 anos. Nos anos 70 e 80, a nostalgia na produção midiática tinha um olhar para os anos 40 e 50 - *De volta para o futuro* (1985), *Grease - nos tempos da brilhantina* (1978) - enquanto nos anos 90, isso se deslocou para os anos 60 e 70 - *Hairspray* - e *éramos*

todos jovens (1988), *Boogie nights - prazer sem limites* (1997) - e atualmente, a nostalgia funciona para os anos 90, com filmes como *It - a coisa* (2017), a série *Stranger Things* (2016-presente) e o próprio *remake* de *Aladdin* (2019). O ciclo de 30 anos funciona dentro da lógica natural do tempo; enquanto diretores, produtores e roteiristas olham para suas próprias infâncias como fonte de inspiração e criam a partir de revisões emocionais e históricas, o público que consome estes materiais responde tão bem porque é também um que pode olhar para o seu próprio passado com certa saudade e, depois de adultos, com dinheiro para investir nessa produção (LE SUEUR, 1997).

A tendência recente de *remakes*, disneyanos ou não, se apresenta como uma reprodução do pêndulo da nostalgia, direcionada desta vez ao público cuja infância foi marcada por tais filmes. Como exemplificado pelo caso de *O rei leão*, algumas dessas ocasiões são resultados de necessidades puramente financeiras e estéticas, como utilizar as capacidades tecnológicas para reproduzir uma história conhecida sem nenhum tipo de revisão. Em outros casos, como foi o de *Scarface* muito antes, a revisão é precisamente o que motiva a produção, proposta por um diretor com forte veia artística, como Brian De Palma. Mais uma vez, as nuances acerca do que caracteriza a criação e a recepção de uma produção cinematográfica são plurais e nunca enunciam uma verdade única, mas diversas facetas de um fenômeno midiático, cultural e social.

2.3 Estruturas narrativas

Para examinar as duas versões de *Aladdin*, no entanto, é necessário ainda um entendimento estrutural acerca do que compõe um filme, um alicerce que valide as inferências do pesquisador ao analisar um produto cinematográfico. Trago alguns embasamentos teóricos a partir dos estudos de narrativa e cinema; autores como André Gaudreault, François Jost, Robert McKee e John Yorke definem, elencam e caracterizam aspectos estruturais da construção de uma narrativa.

Nesse contexto, trago neste sub-capítulo dois conceitos que englobam os aspectos teóricos que serão necessários para a análise do objeto de pesquisa. São eles o *personagem* e o *enredo*.

Segundo o caráter, as pessoas são tais ou tais, mas é segundo as ações que são felizes ou o contrário. Portanto, as personagens não agem para imitar os caracteres, mas adquirem os caracteres graças às ações. Assim, as ações e a fábula constituem a finalidade da tragédia e, em tudo, a finalidade é o que mais importa. (ARISTÓTELES, 2011, p.25)

Nesse trecho, Aristóteles sugere uma distinção entre o caráter e a ação - reflexão fundamental para entendermos a posição do conceito de **personagem**. O personagem, segundo Robert McKee (2006), se difere fundamentalmente do conceito de *caracterização*: o conjunto de características atribuídas a um dos participantes da narrativa (sua aparência, sua profissão, etc) são um pano de fundo para a finalidade do personagem, que deve ser revelada através das escolhas dele ao longo da narrativa. Ao tratar da *Poética*, Aristóteles afirma que as histórias narradas são “imitação - não de pessoas, mas de uma ação, da vida, da felicidade, da desventura; a felicidade e a desventura estão na ação e a finalidade é uma ação, não uma qualidade” (ARISTÓTELES, 2011, p. 25). Há uma divergência de níveis entre a caracterização de um personagem e as ações que ele desempenha ao longo da narrativa - é nesta segunda reside o valor da história.

O verdadeiro PERSONAGEM é revelado nas escolhas que um ser humano faz sob pressão - quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial do personagem. [...] Sob a superfície da caracterização, independente de aparência, quem é essa pessoa? (MCKEE, 2006, p.106)

Em uma lógica didática, McKee propõe que a caracterização não se opõe ao personagem verdadeiro, mas o complementa; ela fornece uma normalidade a ser quebrada pelas *revelações* que exprimem os valores do personagem. Na lógica aristotélica, estes valores são a finalidade da narrativa, a mensagem que a história intenciona transmitir. Essa distinção - entre o personagem verdadeiro e sua caracterização (MCKEE, 2006) - serve apenas de base para entender a relação com a estrutura do *enredo*, que tem a função de posicionar as escolhas que construirão as complexidades e profundidades dos personagens. McKee ainda pontua que as revelações do personagem em contraste à sua caracterização deve ser pré-requisito em protagonistas para que a narrativa seja interessante e relevante. “Papéis menores podem ou não ter dimensões mais profundas, mas os personagens principais devem ser escritos com profundidade - eles não podem ser por dentro o que são por fora.” (MCKEE, 2006, p. 108).

Nessa lógica, o *arco* do personagem é a sucessão de revelações que suas escolhas expõem, que devem crescer em intensidade e profundidade ao longo do filme, causando uma mudança no personagem - ou a falta de uma, como em muitas tragédias. Enquanto a função da estrutura da trama é criar pressões progressivamente mais difíceis que forcem o personagem a enfrentar dilemas complexos (MCKEE, 2006), a função da caracterização é apresentar uma combinação de qualidades a fim de “permitir que o público acredite que o personagem poderia agir, e agiria, da maneira que faz na tela.” (MCKEE, 2006, p. 110). O resultado de sucesso dessa construção é um bom arco, que desenvolve o personagem de forma clara e ressonante com o público, simultaneamente transmitindo a mensagem temática do filme e inspirando sensações e reações, um investimento emocional das pessoas que estão assistindo.

Outro conceito importante ao falar de personagem é o *ponto de vista*: este é o modo com que o filme apresenta sua trama. Fundamentalmente, estudar o ponto de vista é estudar a relação entre o espectador e o personagem acerca do saber, segundo Gaudreault e Jost (2006). Em algumas ocasiões, o espectador sabe mais do que o personagem, antecipando suas surpresas; em outras, vai descobrindo as informações da trama junto com o personagem; em outras, ainda, pode saber menos que os personagens, montando um quebra-cabeças em que cada cena é uma peça. Os entendimentos sobre focalização surgiram ainda em estudos de Todorov (1966) e Genette (1972), mas enquanto os estudos desses autores se ocupam em analisar sobretudo a literatura, Gaudreault e Jost (2006) transpõem tais noções para o cinema.

Para falar de cinema, Gaudreault e Jost apresentam a sua ressalva: dividem o espectro em questão nos eixos de ocularização/auricularização e focalização. O lado da ocularização/auricularização diz respeito ao olhar efetivo, a quem está vendo a cena; enquanto o lado da focalização se refere ao ponto de vista no que tange ao aspecto cognitivo, como é contada a história na relação entre personagem e espectador.

A focalização cinematográfica pode ser dividida em três tipos: *focalização interna*, *externa* e *espectatorial*. A focalização interna é aquela em que o público tem as mesmas informações que o personagem - ele pode ter as vivido ou ouvido sobre elas de outros personagens e, mesmo que a direção presente de forma visualmente externa, não se sabe mais do que o personagem em questão, o que se

passa é narrado do ponto de vista do que determinado personagem sabe. A focalização externa, por sua vez, acontece quando o espectador sabe menos que o personagem em questão, quando há uma restrição do saber do espectador em relação ao saber do personagem, de modo que essa restrição produza efeitos narrativos; ela é utilizada para construir mistérios e gerar dúvidas. Já a focalização espectral acontece quando o narrador está em posição privilegiada, sabendo mais sobre a trama do que os personagens, como em cenas de suspense (GAUDREAU; JOST, 2006, p. 176-183). Evidentemente, é muitíssimo difícil que um filme se atenha a apenas um tipo de focalização durante todo o seu tempo de duração. Enquanto, a nível mais abrangente, um filme possa se alinhar mais com um tipo de focalização de forma geral, cada cena também pode ser analisada da mesma forma. A noção de focalização está atrelada à de análise, de uma interpretação relativa - e não absoluta - sobre como uma cena está sendo comunicada.

Os métodos de focalização podem ser usados para construir tramas com complexidades, valorizar personagens e construir sensações como o suspense e o mistério. Focalizar a narrativa em diferentes personagens - como, por exemplo, mostrando o ponto de vista de um herói e de um vilão alternadamente - pode construir uma trama que provoque mais o público quando estes personagens se encontrarem num eventual clímax da trama.

Criar uma TRAMA significa navegar por terrenos perigosos da história e, quando confrontado por uma dúzia de possibilidades, escolher o caminho certo. Trama é a escolha de eventos do escritor e sua colocação no tempo. O que incluir? O que excluir? Colocar antes e depois do quê? Escolhas de eventos precisam ser feitas; o escritor escolhe ou bem ou mal; o resultado é a trama (MCKEE, 2006, p. 54)

O conceito de trama diz respeito ao **enredo**, ou seja, à história contada e sua estruturação narrativa no filme. No entanto, o termo refere-se à temática abordada e ao conteúdo narrativo em si - por exemplo, o enredo de *Aladdin* pode ser resumido em: um rapaz pobre encontra uma lâmpada mágica e a utiliza para conquistar a princesa, por quem é apaixonado, enquanto é perseguido por um poderoso feiticeiro que também aspira ao trono. Para tratar estruturalmente do conceito, é necessário um entendimento maior dos elementos do enredo; chega-se, então, à trama. Ao construir um roteiro, as dúvidas citadas por McKee sobre como estruturar os eventos da narrativa são fundamentais para que o escritor construa um encadeamento de

acontecimentos que, juntos, tenham suficiente coesão para construir uma narrativa interessante. Esses acontecimentos são, como citado, resultados de escolhas feitas pelos realizadores - escolhas estas que diferem de intensidade e potência. O equilíbrio temporal entre essas discrepâncias é a base para conceituar alguns elementos que o autor considera essenciais para entender a noção de trama: evento, cena, sequência e ato.

A diferença entre uma cena básica, uma contendo o clímax da sequência e outra contendo o clímax de um ato, é o grau de mudança ou, mais precisamente, o grau de impacto que essa mudança tem, para pior ou para melhor, no personagem - na sua vida interior, nos relacionamentos pessoais, no destino do mundo, ou numa combinação de tudo isso. (MCKEE, 2006, p. 52)

Uma cena apresenta um evento da história, em que alguma mudança deve ser feita através de escolha. Uma sequência, o conjunto de cenas que leva a uma escolha de maior importância. E o ato, por fim, é o resultado de uma série de sequências, cujo clímax retrata uma mudança de grande impacto para a história. Assim constitui-se a trama, “a seleção necessária de eventos e sua padronização ao longo do tempo. Nesse sentido de composição ou design, toda história tem uma trama.” (MCKEE, 2006, p. 55).

Algumas histórias, aliás, têm mais de uma. É o caso dos filmes que contêm *subtramas*. Segundo Michael Tucker, “uma subtrama é uma história secundária que recebe menos tempo de tela e ênfase que a trama principal.” (2017). Para o formato de produção cinematográfica atual, é quase unânime a presença de subtramas nos filmes ao redor do mundo, uma vez que o rápido fluxo de leitura e compreensão é uma característica das sociedades contemporâneas; ou seja, dificilmente se encontra um filme que conta apenas com sua trama principal para contar sua história. Mas, mesmo nesse contexto, as subtramas nem sempre têm sucesso. Para McKee, “se uma subtrama não contradiz ou ecoa a Ideia Governante⁵ da trama principal, se não ajuda a preparar o Incidente Incitante⁶ da trama principal ou complica a ação da trama principal” (MCKEE, 114), ela não tem motivo de ser e

⁵ Segundo McKee, a *Ideia Governante* é um termo menos abrangente que “tema” para se referir à ideia que o autor tem como objetivo comunicar. A Ideia Governante “pode ser expressa em uma sentença descrevendo como e por que a vida passa por mudanças de uma condição de existência no início à outra no final” (MCKEE, 2006, p. 119).

⁶ O *Incidente Incitante* é o evento narrativo que “desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista” (MCKEE, 2006, p. 183), propulsionando-o história adentro. Comumente acontece no clímax do primeiro ato.

pode - provavelmente vai - romper com a ressonância temática da trama principal, destruindo seu efeito. Existem várias formas pelas quais as subtramas podem fazer isso, seja ecoando diretamente o objetivo do protagonista ou simplesmente ajudando a construir o universo ficcional em que a trama principal acontece - tudo depende da estrutura pela qual o roteirista optar. Ou seja, não é apenas uma trama que ocorre paralelamente à principal, mas uma que essencialmente a realça de uma forma ou de outra (TUCKER, 2017).

Algumas subtramas são centradas em personagens secundários, os coadjuvantes, que podem ou não se entrelaçar com a trama principal. Em outros casos, trata-se de um ocorrido com o próprio protagonista, que ocorre em paralelo à sua jornada maior. Ou ainda, a subtrama pode envolver um dos personagens da trama principal em contato com outro conjunto de personagens totalmente alheia a ela. Para os romancistas, a construção de tramas e subtramas é mais fácil e comum, pois na literatura é mais viável e maior o número de personagens, o número de cenas e a facilidade de intercalar entre elas; enquanto isso, para os dramaturgos as subtramas são mais complicadas, pois requerem mais tempo de palco, mais personagens e mais diálogos que as expliquem (MCKEE, 2006).

Para entender as estruturas narrativas das subtramas, é importante compreender, também, como são definidos os atos. Embora fundamental para qualquer narrativa cinematográfica, a definição de ato não é algo unânime nos estudos de cinema, muito menos na prática. Para dar conta desse conceito, Michael Tucker (2018) combinou a perspectiva estrutural de Robert McKee (2006) e o olhar personagem-cêntrico de John Yorke (2013), recomendando: “pense num ato como uma questão dramática introduzida na história, persistindo até que esta questão tenha sido respondida e o protagonista tenha feito uma escolha que o encaminhe para uma nova direção” (TUCKER, 2018). As questões dramáticas, por sua vez, são construídas a partir de um aspecto fundamental a todos os personagens e impregnado em cada cena, sequência e ato: o desejo.

Nas produções que abraçam a estrutura clássica de narrativa - a fórmula conhecida como *jornada do herói* ou *monomito*⁷ - fica evidente a essencial existência

⁷ O *monomito* é a estrutura examinada por Joseph Campbell (1949) em seus estudos sobre mitologia comparada. No cinema, é utilizado na fórmula da *jornada do herói*, uma sequência de etapas pré-estabelecidas que serve de guia para a construção de narrativas. Agrupa as três etapas, Partida, Iniciação e Retorno, e doze sub-etapas, entre elas o Chamado À Aventura, o Cruzamento do Primeiro Portal, a Recompensa e o Caminho de Volta (CAMPBELL, 1989). No cinema hollywoodiano, está

de desejos para o desenrolar das tramas. Tratando-se de uma tendência narrativa adotada em larga escala no cinema mundial - principalmente o norte-americano -, a estrutura em jornada é muito examinada tanto pelos estudiosos teóricos, na academia, quanto pelos práticos, nos guias e manuais. McKee e Tucker, do segundo grupo, pontuam que o desempenho do desejo é ser o primeiro de uma série de elementos que formam os arcos narrativos. A partir dele, o roteiro se encarrega de apresentar uma questão a ser respondida, uma dúvida que engaja o público. A estrutura subsequente da história então se posiciona de forma a gerar uma mudança no personagem, seja uma vitória (realizar o desejo), uma derrota (não realizar o desejo) ou uma subversão (uma mudança de desejo). Seja qual for o rumo da história, no entanto, cinco elementos ou etapas podem ser mapeados, geralmente de forma cronológica, no desenvolver de qualquer narrativa; uma disposição que está presente em qualquer filme, ato, sequência e até mesmo cenas: o *desejo*, o *incidente incitante*, o *conflito*, o *clímax* e a *resolução*. Essencialmente, toda peça narrativa se constrói a partir de alguma configuração desse esquema, mesmo que em diferentes níveis e camadas - no caso das produções do cinema industrial norte-americano, a esmagadora maioria o faz de forma explícita, com o objetivo de utilizar uma linguagem conhecida dos públicos.

Para a análise que essa pesquisa apresenta, é fundamental compreender as convenções e perspectivas acerca da complexa relação entre trama e personagem. Os termos e conceitos, advindos dos estudos sobre linguagem e narrativa cinematográfica e construção de roteiro, são caminhos para uma compreensão mais complexa do que está representado em *Aladdin* (1992) e *Aladdin* (2019), especificamente sobre a princesa Jasmine. Em sincronia com estes estudos, porém, são necessárias algumas reflexões sobre o que é ser uma princesa no universo Walt Disney, sobre como são produzidas e recepcionadas estas princesas e qual o papel delas para além do aspecto comercial, mas de impacto e representação social. Antes de analisar trama, estrutura, personagens, atos e temporalidade, apresenta-se a pergunta: o que dizem as princesas Disney sobre o mundo e o que diz o mundo sobre elas?

presente em diversas medidas em inúmeras produções, encaixando-se ao modelo estrutural de três atos (VOGLER, 1992).

3 PRINCESAS SOB MEDIDA

Enquanto pesquisador, no masculino, meu papel neste capítulo é de investigar as relações entre os movimentos feministas e as representações femininas nas animações disneyanas, em especial as das princesas, a partir de conhecimentos articulados por pesquisadoras, no feminino, acerca das conjunturas históricas desses movimentos. Além disso, trago também atualizações contemporâneas sobre o tema na indústria na segunda metade da década de 2010, contexto de produção e lançamento do *remake* de *Aladdin*; para isso, utilizo uma mescla de pesquisa jornalística e acadêmica, criando um panorama que considera tanto o aspecto teórico quanto o midiático.

3.1 Os feminismos na Disney Clássica: a primeira e a segunda onda

No artigo *Feminismo, história e poder* (2010), a historiadora Céli Pinto caracteriza uma dualidade no significado de *feminismo* necessária para compreender suas formas de interação. Ela é concretizada nas vertentes da “história do feminismo, ou seja, da ação do movimento feminista, e da produção teórica feminista nas áreas da História, Ciências Sociais, Crítica Literária e Psicanálise” (PINTO, 2010, p. 15). Embora muitas mulheres ao longo da história tenham efetivamente desempenhado papéis feministas em seus contextos, o início do feminismo enquanto ideologia e movimento social pode ser historicamente atribuído a uma parcela de mulheres a partir do final do século XIX, as sufragistas (PINTO, 2010). A partir de 1960, o movimento chega nos Estados Unidos e toma nova forma na que foi chamada de segunda onda, que perdurou até o final dos anos 80. A terceira onda, que se iniciou por volta de 1990, perdurou até o surgimento de uma quarta, que toma proporção na era das mídias digitais e da globalização acelerada.

A primeira onda nasceu na Inglaterra, quando um grupo de mulheres se uniu para reivindicar um direito político: votar. O movimento sufragista teve o direito ao voto como principal pauta, materializando-a em contínuas greves e manifestações públicas como passeatas e ocupações que marcaram a virada do século nas Ilhas Britânicas e no restante do considerado Primeiro Mundo. Muitas mulheres foram presas e morreram no período devido à perseguição ao movimento, mas, em 1893, a Nova Zelândia garantiu o direito ao voto para as mulheres, seguido pelo Reino

Unido em 1918 e subsequentemente em outros países europeus. Além da questão política reivindicada, o movimento pelo sufrágio feminino também levantou debates sobre as condições de trabalho e salário (PINTO, 2010). Em 1917 o movimento, já entendido como feminista, foi às ruas em diversas cidades na Rússia para se opor à entrada do país na Primeira Guerra Mundial, sendo catalisador para a Revolução Russa de 1917. A partir de 1930, o movimento perde força para ressurgir apenas em 1960, com as ideologias de contracultura que afloram no mundo ocidental em contextos de Guerra Fria e Guerra do Vietnam - a segunda onda.

Com o livro *O segundo sexo* (1949), Simone De Beauvoir apresenta uma tendência filosófica do movimento feminista. O aspecto teórico apontado por Céli Pinto se materializa potentemente nas universidades dos Estados Unidos, alavancando uma produção de conhecimento acadêmico intensa que se espalharia pelo mundo todo. As reivindicações passam a se moldar a partir de objetivos libertários, questionando não apenas o espaço a ser ocupado pelas mulheres, mas também as estruturas sobre as quais elas se relacionam - entre si, com os homens, com suas comunidades, com suas sociedades (PINTO, 2010). A luta passa a ser contra o patriarcado⁸ e as estruturas de opressão - pautas identificadas pela academia e materializadas não apenas nas ruas, mas nos escritórios, nos ateliês, nos lares. Foi a partir disso que o movimento se renovou ideologicamente ao longo dos anos seguintes, como quando substituiu a palavra “sexo” pela palavra “gênero”, resultado dos questionamentos sobre os lugares biológico e cultural dos indivíduos. Ao longo das décadas subsequentes de afluência cultural e crescimento exponencial das mídias, os pontos de vista e as pautas do movimento feminista se impregnaram na produção cultural das sociedades ocidentais, tendo os Estados Unidos como seu epicentro.

Paralelamente, no entanto, outro fenômeno se desenvolve desde o final do século XIX e ao longo do século XX, o cinema. Dentro dele, o universo de Walt Disney. Segundo o Walt Disney Archives, o departamento que preserva os arquivos históricos de todo o conglomerado⁹, os períodos de produção cinematográfica do selo Disney Animations podem, também, ser divididos em categorias associadas ao

⁸ De acordo com a teoria feminista, o *patriarcado* é o sistema social em que homens adultos detêm o poder primário através de estruturas de opressão construídas para manter as mulheres em posição de submissão - social, econômica, política, cultural, sexual. O objetivo do movimento feminista é se opor ao patriarcado e, eventualmente, desconstruí-lo (CISNE, 2014).

⁹ Segundo a database do site Walt Disney Archives. Disponível em <https://d23.com/section/walt-disney-archives>, acessado em 02/10/2019.

tempo e às respectivas tendências do cinema animado (LASSETER, 2016). O período entre a estreia do primeiro filme até o final dos anos 40 é considerado a Era de Ouro (1937-1949), e antecede a Era de Prata ou Era Clássica (1950-1969). O estúdio passa, após, por um período de poucos sucessos, conhecido como Idade das Trevas ou Era de Bronze (1970-1988). O retorno triunfante vem com *A pequena sereia* (1989), que inicia a chamada Era Renascentista, que dura até 1999. Depois da virada do século situam-se a Era Experimental e o Revival, chegando ao presente com a última animação lançada, *Frozen II* (2019). Inicialmente utilizados pela imprensa, as nomenclaturas de cada era foram incorporadas ao cânone da Disney pelo Walt Disney Archives em 2012 (LASSETER, 2016).

Em 2000, a empresa oficializou a submarca Princesas Disney devido ao impacto cultural das personagens - a divisão é responsável por explorar os nichos de mercado a que pode chegar, desde merchandising aos parques de diversão. Além do fenômeno mercadológico, as Princesas se tornaram um dos maiores fenômenos midiáticos e culturais contemporâneos (PALLANT, 2011), pois comunicam valores estéticos e morais nas vidas de crianças do mundo inteiro. Hoje em dia, os produtos licenciados pela marca Princesas Disney rendem entre três e quatro bilhões de dólares à Disney¹⁰ e são comercializados em todo o mundo.

A relação das Princesas com o feminismo começa no início do século XX, depois que os movimentos feministas já haviam dado os primeiros passos, quando a Walt Disney apresenta uma das primeiras e mais famosas protagonistas femininas do cinema de animação: Branca de Neve. Enquanto os dois personagens de maior destaque são mulheres, a trama *Branca de neve e os sete anões* (1937) se baseia numa disputa por beleza e juventude, culminando na recompensa derradeira, o casamento. É a partir deste lugar que a Walt Disney começa a construir seu nome contando histórias, lendas e fábulas sobre mulheres, criando imagens permanentes do que é a feminilidade (BELL, 2015). *Cinderella* (1950) e *A bela adormecida* (1959) vêm em seguida, reforçando estereótipos que seriam desafiados pelo movimento feminista nos anos seguintes, o combate ao conceito patriarcal de feminilidade.

Foram trinta anos sem novas princesas depois de *A bela adormecida*, um período de escassez depois da morte de Walt Disney. As décadas de 60, 70 e 80,

¹⁰ Segundo palestra de Zara Brownless e a database do site The Licensing Letter. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=lnHXhY_eOJ0 e <https://www.thelicensingletter.com/a-note-on-disney>, respectivamente.

frutíferas na produção de conhecimento e arte feminista, mostraram influência sobre o estúdio apenas em 1989, com o lançamento de *A pequena sereia*. Embora possam ser traçadas diversas análises feministas e antifeministas acerca do conto, um dos maiores destaques é o quão participante é a princesa Ariel em sua própria história. Com a primeira protagonista considerada ativa¹¹ do estúdio, a narrativa se constrói ao redor do desejo da sereia Ariel de se tornar humana para conhecer o mundo acima da superfície. A figura do príncipe ainda se faz presente, no entanto, não como um salvador ou uma recompensa, mas como objeto de desejo da princesa, parte do mundo ao qual ela aspira participar (SABAT, 2003).

Aguiar e Barros (2015), ao refletirem sobre o impacto da segunda onda do feminismo na Era Renascentista, pontuam que, enquanto a posição de submissão aos personagens masculinos decai, as prioridades das princesas tornam-se os espaços que elas ocupam em suas sociedades, consequências de desejos e anseios que não estavam lá nas primeiras Eras. O foco não é mais a beleza, e, sim, a busca por independência. Ariel é bela, mas é a procura por autonomia e a personalidade desafiadora ao *status quo* que dão origem à trama. O mesmo ocorre com a vilã; diferente da invejosa Rainha Má, que envenena Branca de Neve, e da amarga Malévola, que amaldiçoa Aurora, a feiticeira Úrsula engana Ariel em busca de poder político no reino submerso e vingança contra o rei que a exilou, o pai da princesa (AGUIAR; BARROS, 2015).

O fenômeno se repete nas princesas subsequentes. Bela, Jasmine, Pocahontas, Esmeralda, Mégara e Mulan se destacam como representações femininas pautadas no empoderamento em *A bela e a fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Pocahontas* (1995), *O corcunda de notre dame* (1996), *Hercules* (1997) e *Mulan* (1998), respectivamente. Enquanto muitas das tramas ainda contam com fortes personagens masculinos, temas como a justiça social e o direito à emancipação tomam o lugar das histórias de amor que predominaram nas outras Eras; o ideal de encanto que o estúdio busca concretizar em todos os seus produtos veste uma nova forma, encabeçada pela atualização das personagens femininas.

¹¹ Um *protagonista ativo* é aquele que entra em ação para concretizar seu desejo, desafia o *status quo* do ambiente. Geralmente, o protagonista ativo é o causador do Incidente Incitante da trama, dando ele mesmo início à sua jornada. O antônimo dessa tipologia é o *protagonista passivo*, que age de forma reativa aos acontecimentos da trama. (MCKEE, 2006, p. 50)

A independência, força de vontade, determinação em criar os seus próprios destinos e insistência em serem verdadeiras consigo mesmas são inquestionavelmente as maiores características [das princesas renascentistas], tanto individualmente quanto em grupo. (...) Elas não “vencem” através de sua bondade ou permissividade, mas materializando seus valores das suas ações. (DAVIS, 2001, p. 205).

A Era Renascentista das animações Disney materializa, então, uma necessidade mercadológica de atualizar a representação feminina para um novo público - um que tem refletido sobre questões como patriarcado e opressão de gênero desde os anos 60 (DO ROZARIO, 2004). Essa atualização, por conseguinte, também ocorre dentro dos estúdios. Os estudos do cinema, naturalmente, também são impactados pela segunda onda do feminismo ao longo da década de 80 e formam profissionais que são resultado deste cenário. Segundo Lopes (2006), as teorias cinematográficas elaboradas ou influenciadas por militantes e estudiosas do feminismo incitam um tratamento acerca da cultura e da arte “não como criadoras, mas como reafirmadoras ou críticas dos clichês das representações de gênero e de orientação sexual” (LOPES, 2006, p. 381). Ou seja, ao passo que a responsabilidade sobre definir os ideais de feminilidade é levantada, o cinema adquire um papel de questionamento ou afirmação, gerando um novo tipo de preocupação dentro dos estúdios.

3.2 Feminismos, mídia e internet: a terceira e a quarta onda

Enquanto a Disney respondia a essa demanda nos cinemas, outra etapa do movimento feminista se construía nas ruas e na mídia. Rebecca Walker publicou o artigo *Becoming the Third Wave* em 1992 na revista feminista *Ms.*, dando nome à nova fase. Para além das raízes nos direitos civis que definiu a segunda onda, a terceira onda é caracterizada pela priorização das individualidades e dos direitos ao corpo e à liberdade; casos de assédio e abuso sexual, direitos reprodutivos e o ideal sexo-positivo tornam-se centrais às pautas do movimento (WALKER, 1992). Outro ponto fundamental no feminismo de terceira onda é a noção de interseccionalidade - a ideia de que as pessoas vivem “camadas de opressão” causadas, por exemplo, por gênero, raça e classe (CRENSHAW, 1989). A filosofia pós-estruturalista de Judith Butler (2003) aponta que o discurso universal é excludente, afinal as mulheres são atingidas pelas opressões de maneiras diferentes - o entendimento

interseccional surge para fazer os recortes necessários nas reflexões do movimento. Para as feministas de terceira onda, torna-se necessário “discutir gênero com recorte de classe e raça e levar em conta as especificidades das mulheres, havendo a preocupação em responder o que é e o que não é bom para cada mulher” (CASTRO; CHAMPAGNATTE, 2016, p. 515).

Referencial feminista ao longo das últimas três décadas, a terceira onda afetou em diferentes níveis as Eras Experimental e Revival dos estúdios Disney. A primeira delas traz filmes como *Lilo & stitch* (2002) e *Nem que a vaca tussa* (2004), com protagonistas femininas ativas à frente de suas tramas, mas que não adicionam nenhuma princesa ao cânone Disney; as outras nove produções do período são encabeçadas por protagonistas masculinos. Embora os filmes da Renascença tenham levado muito em conta os fatores sociais para se atualizarem narrativamente, a Era Experimental ganha esse nome por conta das reflexões estéticas dos animadores, motivadas por mudanças nas tendências cinematográficas da década. *Toy story* (1995) e *Vida de inseto* (1998), dos estúdios Pixar, *Shrek* (2001) da Dreamworks e *A era do gelo* (2002) da 20th Century Fox foram alguns dos nomes de sucesso que ameaçaram o formato 2D de animação disneyano e consolidaram a animação computadorizada em 3D como um novo paradigma estético para as animações do século que se iniciava (GIL, 2018). Mas, mesmo nestas produções, não há nenhuma princesa ou protagonista feminina.

É também possível relacionar à terceira onda, no entanto, o primeiro filme do período subsequente, conhecido como Revival: *A princesa e o sapo* (2009). Assim como Ariel em 1988, a protagonista Tiana tem um desejo a realizar, que se sobressai à busca por amor, beleza ou poder: abrir o seu próprio restaurante. A animação foi a primeira da Walt Disney a posicionar sua trama principal sobre o tema da feminilidade no mercado de trabalho - em específico, tratou do assunto a partir da posição de uma mulher negra. Tiana foi a primeira princesa negra do cânone Disney, resultado tardio em relação ao movimento negro americano¹², mas condizente com o ideal de interseccionalidade da terceira onda do feminismo. Merida, a protagonista de *Valente* (2013) e Moana, do filme homônimo de 2016, também seguem a tendência, com tramas que priorizam valores como família,

¹² Movimentos organizados como Partido dos Panteras Negras (1966-1982) e o Movimento pelos direitos civis (1954-1968) compõem o histórico de movimentos contra o racismo na sociedade e nas instituições dos Estados Unidos (LEBRON, 2017).

justiça e comunidade acima da tradicional história de amor. Nestes filmes, concretiza-se o apontamento de Aguiar e Barros (2015) sobre a desvinculação do feminino à figura masculina: nenhuma das duas princesas tem pares românticos. Nestes filmes mais recentes da Disney, “a mulher, mais autônoma, tem a liberdade para tomar decisões, desempenhar papéis de destaque social, pessoal e profissional” (AGUIAR; BARROS, 2015, p. 7). Por fim, *Frozen* (2014), o maior sucesso de bilheteria do estúdio até o momento¹³, traz pela primeira vez duas co-protagonistas no mesmo filme, as irmãs Anna e Elsa. A terceira onda se faz inteligível nas histórias das protagonistas, que incluem a busca por independência, amor fraterno, romance e justiça social. Sob certo ponto de vista, até o aspecto do feminino no mercado de trabalho pode ser analisado no filme, uma analogia que pode ser aplicada ao cargo de rainha que Elsa carrega (MENEHINI, 2016). Segundo Castro e Champagnette (2016), *Frozen* é uma ruptura notável:

O filme sugere que a dinâmica de poder da sexualidade, gênero e raça está sendo questionada e mudando dentro dos filmes Disney. (...) A animação diferencia-se dos outros contos de fadas produzidos pela companhia anteriormente e abandona alguns conceitos amplamente utilizados até então: a "princesa perfeita", Anna e Elsa estão longe de serem perfeitas; o romance superficial, caçoa do amor à primeira vista entre Anna e Hans; a necessidade de um príncipe e herói moralmente perfeito, o príncipe é um vilão. Com isso, possibilita que os determinados modelos, como os modelos femininos dentro da cultura popular sejam repensados. (p. 518-519)

Em paralelo às animações mais recentes, está o outro fenômeno disneyano que caracteriza a década de 2010: os *remakeslive-action*. *Alice no país das maravilhas* (2010), *Malévola* (2014) e *A bela e a fera* (2017) são alguns deles que também reposicionam as narrativas sobre feminilidade e os papéis das princesas. *Malévola*, em específico, reposiciona a vilã de seu original como a protagonista do *remake*, com o objetivo de questionar os valores de feminilidade e rivalidade feminina propostos em *A bela adormecida* (1959), por décadas reproduzidos pela própria Walt Disney (TAVARES, 2018). O resultado é uma trama baseada na relação entre Aurora - a princesa adormecida -, Malévola - a feiticeira que a amaldiçoa e que, com o tempo, desenvolve um laço emocional com a jovem - e Stefan - o rei que, anos antes, cometeu um crime contra Malévola, provocando a maldição. O filme utiliza alegorias para tratar de temas como sororidade, abuso sexual e

¹³ Segundo a database do site Box Office Mojo. Disponível em <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=frozen2013.htm>, acessado em 10/10/2019.

maternidade, construindo protagonistas com valores que ecoam as preocupações do feminismo de terceira onda (TAVARES, 2018).

Mas o feminismo, por sua vez, também sofre mutações ao longo destas duas décadas, vítima da aceleração e mundialização das relações de vida advindas da hipermodernidade. Ainda em 2008, a escritora feminista Jennifer Baumgardner propõe a ideia de que uma *quarta onda* se desenvolveria na internet, através da interatividade e das redes sociais (BAUMGARDNER, 2011); isso se concretizou em 2012, quando Laura Bates funda o site *Everyday Sexism Project*, com o objetivo de documentar virtualmente relatos de sexismo e misoginia em todo o mundo (BATES, 2014). O acontecimento chamou atenção na mídia tradicional e digital e consolidou a chegada da quarta onda feminista, que tem como epicentro um fator que caracteriza muitos fenômenos sociais no século atual: as mídias digitais.

Em 2014, a revista Time publicou o editorial *Behold the Power of #Hashtag Feminism*¹⁴ assinado pela jornalista e militante feminista Jessica Bennett, apontando o caráter agregador e catalisador das redes digitais e reconhecendo uma potência para difusão de informação e para normalização de comportamentos (BENNETT, 2014). Um dos pilares do pensamento de quarta onda é que a internet tem a capacidade de dar voz a mulheres de todo o mundo coletivamente - mesmo estando distantes - e esta voz coletiva, por sua vez, pode influenciar as estruturas de poder institucionalizadas (MUNRO, 2013). Essa potência é posta frente a um problema reconhecido pelas ondas antecessoras: os sistemas de poder hegemônicos contribuem para a estratificação social de grupos tradicionalmente marginalizados - em particular as mulheres, em suas interseccionalidades. A quarta onda então defende que a representação destes grupos em posições de poder político e econômico pode ser uma solução para este contexto, e a voz coletiva na internet é uma forma de reivindicar esta representatividade enquanto movimento social.

Além da ampliação dos pontos de contato do movimento feminista, as atuações virtuais também geram resultados nas ruas. São exemplos disso as mobilizações da *Maré Verde* na Argentina, pautadas pela descriminalização do aborto¹⁵ e os

¹⁴ Disponível em <https://time.com/3319081/whyistayed-hashtag-feminism-activism/>, Acesso em 28 out. 2019.

¹⁵ As mobilizações chamadas *Maré Verde* aconteceram na Argentina entre fevereiro e agosto de 2018, depois que o presidente Mauricio Macri instruiu sua equipe a levar ao Congresso a pauta da regulamentação do aborto, nas primeiras 14 semanas de gravidez. Segundo reportagem do jornal El País, disponível em https://brasil.elpais.com/brasil/2018/06/18/actualidad/1529334677_354202.html. Acesso em 24 out. 2019.

protestos *Ele Não* no Brasil, antagonizando a ascensão do conservadorismo de Jair Bolsonaro à presidência do país¹⁶. No contexto americano, o efeito tomou forma em grande escala na Marcha das Mulheres, o maior protesto da história do país¹⁷, em janeiro de 2017. No dia seguinte à cerimônia de posse do presidente de extrema-direita Donald Trump, cerca de quatro milhões de pessoas foram às ruas nos Estados Unidos para se opor às políticas representadas pelo presidente - considerado um inimigo do movimento feminista. Descentralizada, plural e em constante reformulação, a quarta onda se caracteriza por suas ramificações e adaptações aos contextos, sejam virtuais ou “reais” - fora do âmbito digital.

Embora esse fenômeno ainda seja recente, há uma repercussão dele no contexto da indústria cinematográfica muito pautada pelos seus integrantes e pela mídia que os cerca. Em outubro de 2017, a hashtag *#MeToo* viralizou nas redes sociais Twitter e Instagram, reunindo relatos de milhares de mulheres sobre casos de abuso e assédio sexual; mais de doze delas relataram experiências análogas a respeito do produtor Harvey Weinstein, um dos principais nomes na indústria de cinema norte-americana, causando um escândalo jornalístico no meio. No artigo *Post Weinstein: gendered power and harassment in the media industries*, Shelley Cobb examina o que a imprensa americana chamou de “*Weinstein effect*” - ou “o efeito Weinstein” -, uma onda de denúncias que surgiram sobre outros atores, diretores, produtores e profissionais de Hollywood (COBB, 2018). A autora sugere em seu texto que um estudo aprofundado sobre o caso só será possível em alguns anos, quando as reverberações na indústria cinematográfica americana e mundial poderão ser mensuradas de forma mais analítica, mas que, ainda assim, é possível identificar as influências e raízes do feminismo de quarta onda no fenômeno (COBB, 2018, p. 3). Em 2018, celebridades de Hollywood reagiram à pauta: o movimento *Time’s Up* foi criado para levantar fundos com o objetivo de combater assédios e abusos sexuais em ambientes de trabalho. Mais de 22 milhões de dólares foram

¹⁶ Os protestos *#EleNão* foram mobilizações nacionais no Brasil ao longo do mês de setembro e outubro de 2018, antagonizando a candidatura do conservador Jair Bolsonaro. O movimento foi organizado e potencializado pelo grupo Mulheres Contra Bolsonaro, pela rede social Facebook. Segundo reportagem do jornal Nexo, disponível em <https://www.nexojournal.com.br/expresso/2018/09/18/As-mulheres-contr-Bolsonaro.-E-a-dimens%C3%A3o-da-a%C3%A7%C3%A3o-nas-redes>, acesso em 24 out. 2019.

¹⁷ Segundo os dados coletados e noticiados pelo jornal The Atlantic em 23 jan. 2017. Disponível em <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/01/womens-march-protest-count/514166>, acesso em 29 out. 2019.

levantados nos primeiros doze meses, segundo o relatório anual da organização¹⁸, além de cerca de 800 advogados voluntários. Também com o objetivo de gerar mudanças culturais no país, muitas das atividades do movimento acontecem no âmbito midiático, através de celebridades porta-vozes, ações de propaganda e movimentos de *lobby* em prol de leis consonantes com a causa, como explícito no manifesto de lançamento da organização¹⁹.

O contexto hollywoodiano se mostra então influenciado pelas proposições do feminismo de quarta onda, por estar fundamentalmente atrelado a um de seus vértices - o âmbito midiático, encabeçado pela internet. As movimentações como o *#MeToo* e o *Time's Up* são exemplos de como os agentes da indústria reagem a estes impulsos. O *remake* de *Aladdin* foi anunciado pela Walt Disney em 2016²⁰, com a previsão de lançamento para o ano de 2019. O filme é fruto deste contexto e, logicamente, a produção o representa de alguma forma, através das escolhas das equipes criativas. Numa pesquisa que se propõe a examinar como as duas versões de *Aladdin* exprimem informações sobre suas conjunturas sociais - e, em particular, o desempenho da princesa Jasmine nesse fenômeno -, um bom entendimento desses contextos proporciona uma base para as reflexões da análise a ser construída.

4 UMA ANÁLISE DE DUAS PRINCESAS

A presente pesquisa busca compreender de que forma as alterações narrativas entre as duas versões de *Aladdin* denunciam alterações no contexto social em que os filmes foram produzidos, em particular o contexto do papel feminino nos filmes da Disney. À vista disso, ao longo do segundo capítulo construiu-se um entendimento do cenário dos *remakes* e, no terceiro capítulo, descreveu-se a conjuntura do conteúdo que seria analisado nos objetos de análise. No capítulo 4, esta análise será desenvolvida a partir do entendimento estrutural de ambos os filmes, utilizando-se da identificação da jornada do herói (VOGLER, 1992), do equilíbrio dualista

¹⁸ Disponível no site do National Women's Law Center, <https://nwlc.org/resources/times-up-legal-defense-fund-annual-report-2018/>, acesso em 30 out. 2019.

¹⁹ Disponível no site do jornal The New York Times, <https://www.nytimes.com/2018/01/01/movies/times-up-hollywood-women-sexual-harassment.html>, acesso em 30 out. 2019.

²⁰ Segundo release de imprensa divulgado pelo site Deadline em 10 out. 2016. Disponível em <https://deadline.com/2016/10/aladdin-guy-ritchie-disney-live-action-film-sherlock-holmes-120183410>, acesso em 29 out. 2019.

enredo/personagem, das reflexões sobre subtrama (MCKEE, 2006) e das construções de focalização e ponto de vista (GAUDREULT; JOST, 2009). Mapeando diferenças e similaridades entre as posições narrativas em que os filmes colocam a personagem Jasmine, poderão ser inferidas conclusões acerca das abordagens sociais que a Walt Disney tomou para atualizar a história.

4.1 Aspectos metodológicos

“Análise fílmica” é um conceito geral para um grupo de técnicas de análise de produtos audiovisuais. A expressão se refere a “despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que se percebem isoladamente a ‘olho nu’, uma vez que o filme é tomado pela totalidade.” (VANOYE, 1994, p. 15). O processo também envolve, contudo, o enlace entre esses elementos isolados, com o objetivo de entender como se associam e fazem surgir um todo significativo.

Uma análise fílmica pode seguir diversos caminhos nas variadas facetas da produção cinematográfica. Por exemplo, um estudo sobre os efeitos sonoros e design de som pode se enquadrar no conceito, tal qual um estudo sobre enquadramento e direção - abordagens completamente diferentes em seus objetos e recortes, mas que podem seguir fluxos metodológicos similares. Segundo Aumont e Marie (2004), uma pesquisa torna-se uma análise fílmica quando tem como objeto um produto audiovisual. Ainda assim, é possível segmentar a metodologia conforme o tipo de abordagem: análise textual, análise narrativa, análise de imagem ou som, psicanálise aplicada ao filme, análise histórica, entre outros (AUMONT, 2004). E mesmo dentro de uma destas categorias formais, uma investigação em cinema sempre terá ainda mais particularidades em suas estruturas e sistematizações - tudo depende da problematização da pesquisa e sua relação com o objeto de estudo.

De acordo com Vanoye, é importante para o analista ter como prioridade o filme (ou filmes) ao qual está se debruçando, em vez de uma metodologia estruturada que torne o desenvolvimento da análise mecânico ou limitado. Para o autor, é importante flexibilizar a metodologia utilizando suas sistemáticas de forma otimizada ao filme (VANOYE, 1994). O olhar proposto pelo autor é relevante na medida em que permite usar as técnicas de análise de produtos audiovisuais na lógica da pesquisa comparativa, contrapondo aspectos de *Aladdin* (1992) e *Aladdin* (2019). Essa liberdade para construir as comparações é propícia para a formação de

relações entre os elementos nos filmes e as perspectivas teóricas e reflexivas abordadas no corpo da pesquisa.

É relevante ressaltar que o conceito de análise fílmica não se refere exclusivamente ao seu papel como metodologia de pesquisa acadêmica. Na realidade, se aplica em número maior no segmento que Aumont e Marie denominam de análise crítica, versão do cinema da crítica literária, que comenta e recomenda cinema nos jornais, revistas, blogs e canais de conteúdo digital. A crítica fílmica é aquela que tem como objetivo três pilares: informar, avaliar e promover (AUMONT, 2004, p. 12). Enquanto veículo de entendimento e exame de singularidades, a análise fílmica se torna uma ferramenta metodológica para os estudiosos do cinema quando se funde à teoria. O que se chama de “teoria do cinema” é, na realidade, um conjunto de estudos, paralelos ou não, que examinam “uma atividade teórica acerca do cinema e do fenômeno fílmico” (AUMONT, 2004, p. 14).

Assim como esse fenômeno, a análise teórica é uma maneira de explicar, racionalizando-os, os aspectos identificados nos filmes. Ela pode ser caracterizada a partir de três características: ela parte do fílmico, mas se direciona com frequência a uma reflexão mais ampla sobre o fenômeno cinematográfico; ela tem uma relação ambígua com a estética, muitas vezes negada ou recalcada, mas visível na escolha do objeto; por fim, ela tem lugar hoje no ensino, especialmente nas universidades e institutos de investigação (AUMONT, 2004, p. 15).

Decerto cada analista deve habituar-se à ideia de que precisará mais ou menos construir seu próprio modelo de análise, unicamente válido para o filme ou o fragmento do filme que analisa; mas ao mesmo tempo esse modelo será sempre, tendencialmente, um possível esboço de modelo geral ou de teoria; isso é, no fundo, uma consequência direta do que acima dissemos sobre a consubstancialidade da análise e da teoria (AUMONT, 2004, p. 15).

O cinema, os filmes e os produtos audiovisuais como um todo são, também, produtos de comunicação. A análise fílmica se encaixa, portanto, no repertório da pesquisa no campo da Comunicação, uma ciência social aplicada que carrega seus princípios e pressupostos metodológicos. Embora, como recomendado por Vanoye e Aumont, esta pesquisa busque priorizar as formas como o filme se apresenta para construir um método de análise, é relevante identificar reflexões já elaboradas pelos campos da Comunicação e das Ciências Sociais presentes nesse processo, no que diz respeito a características e procedimentos metodológicos.

Aqui, para chegar ao problema de pesquisa, desenvolveu-se um processo que Gil (2008) conceitua como pesquisa exploratória: um nível de pesquisa que refina o problema e os objetivos, afunilando a perspectiva a ser estudada.

...as pesquisas exploratórias constituem a primeira etapa de uma investigação mais ampla. Quando o tema escolhido é bastante genérico, tornam-se necessários seu esclarecimento e delimitação, o que exige revisão da literatura, discussão com especialistas e outros procedimentos. O produto final deste processo passa a ser um problema mais esclarecido, passível de investigação mediante procedimentos mais sistematizados. (GIL, 2008, p. 37)

O resultado da reflexão exploratória foi a decisão do enfoque: a mudança de cunho social mais relevante encontrada na comparação entre as duas versões de *Aladdin* foi a que diz respeito à princesa Jasmine. Tendo em vista que Lipovetksy (2009) e Huyssen (2014) concordam que é fundamental que a produção artística - mesmo numa lógica mercadológica - tenha uma relação de progressão com o passado e a memória, o recorte acerca de Jasmine funciona como uma evidência de que o *remake* de *Aladdin* tem a intenção de atualizar a narrativa que trouxe originalmente. Enquanto muitos outros aspectos compõem o apanhado geral de atualizações tanto relativas à estética quanto ao conteúdo narrativo - a transformação de uma animação em *live-action*, o *casting*²¹ consciente no que tange a raça dos personagens, a (re)construção do imaginário norte-americano sobre o Oriente Médio -, é a jornada de Jasmine que mais se destaca nesse contexto. E foi esta que, na etapa de caráter exploratório, foi identificada como o cerne da pesquisa.

Funcionando como um pente fino anterior ao levantamento teórico e à análise, esse primeiro nível de desenvolveu durante o período de concepção da pesquisa, o pré-projeto. O segundo nível apontado por Gil, o descritivo - que busca descrever características, identificar fatores acerca de um fenômeno e relacionar as variáveis (GIL, 2008) -, toma forma ao longo dos capítulos em que são contrapostos os remakes, destrinchadas as teorias sobre estrutura narrativa e examinadas as relações históricas entre os movimentos feministas e a produção cinematográfica da Walt Disney. Enquanto as pesquisas exploratórias e descritivas podem ser por si só pesquisas completas, elas também são etapas indispensáveis para a chegada ao nível explicativo, que concretiza a construção de um conhecimento científico (GIL,

²¹ Termo em inglês que se refere às decisões de elenco de uma produção teatral ou audiovisual. Em tradução livre: elencagem, escalação.

2008, p. 28). Este terceiro nível toma forma no presente capítulo, na sistematização analítica dos conceitos e nas relações interpretativas construídas.

Para estruturar essa análise, levando em conta os estudos sobre estruturas narrativas examinados previamente, a investigação se apresenta em três eixos: *subjetividade*, *atividade* e *visibilidade*. Estes funcionam numa lógica de aprofundamento - o segundo é um desdobramento do primeiro, e o terceiro do segundo, tendo em vista que são produtos de relações de causa e consequência.

O primeiro eixo tem a função de contextualizar as histórias dos filmes - explicando a origem do conto de *Aladdin* e as estruturas narrativas das quais a Walt Disney se apropria para transformá-lo em cinema - bem como de explicitar o processo de subjetivação pelo qual a princesa passa no *remake*, em contraposição à objetificação que a ocorre no original. Esse núcleo é referente às relações entre trama e personagem e à construção de subjetividades através das narrativas. O segundo eixo diz respeito às ações que a personagem desempenha ou deixa de desempenhar, utilizando os princípios da identificação de subtramas para investigar as funções das jornadas de Jasmine (quando presentes) nos dois filmes. Através dele, é possível identificar a divergência entre uma personagem passiva e uma personagem ativa, afastamento relevante para a princesa. O terceiro eixo, por sua vez, diz respeito à visão, à forma como Jasmine é enquadrada metafórica - no roteiro - e visualmente - na tela. Esse aspecto é examinado através dos estudos sobre focalização e ponto de vista, que podem denunciar aspectos narrativos da representação da princesa. Cada um dos três eixos de análise tem seus resultados entrelaçados com as observações sobre os movimentos feministas e as reflexões sobre a representação disneyana das personagens femininas - isso valida, conforme Gil (2008), o nível explicativo que caracteriza a presente pesquisa como um conhecimento científico.

Como parte final da análise, o capítulo final da pesquisa reflete sobre o papel desempenhado pelo *remake* no contexto do feminismo americano de quarta onda, sobre a posição da princesa Jasmine atual nas discussões sobre representação feminina e sobre os objetivos - alcançados e inalcançados - do filme enquanto produto cultural industrial nesse cenário. Para esse debate, são levantadas questões, mas não necessariamente respostas, a fim de orquestrar linhas de reflexão possíveis de serem desenvolvidas em outras pesquisas. Por fim, há ainda a

reflexão sobre a execução da pesquisa e o desenvolvimento dos objetivos sugeridos.

4.2 *Aladdins e Jasmynes*: subjetividade

Embora introjetado na cultura pop ocidental pela Walt Disney apenas nos anos 1990, o conto de Aladdin é muito mais antigo. Ainda em 1709, o contador de histórias Hanna Dyiab apresentou *Aladdin e a lâmpada mágica* para o tradutor Antoine Galland, que o incluiu na primeira edição francesa do livro de fábulas mais tradicional do oeste asiático: *Mil e uma noites* (*Les mille et une nuits*, 1704-1717). Apesar de não incluir o conto em sua versão original, a coletânea acabou tendo Aladdin como um de seus mais famosos capítulos. Já no século XIX, Richard Burton reeditou os contos de *Mil e uma noites* para uma edição na língua inglesa, chegando à versão que é comumente conhecida e traduzida para diversas línguas atualmente. Nela, há um resumo da história original de Aladdin:

Aladdin é um jovem pobre e sem rumo, que vive em “uma das cidades mais bonitas da China” e sonha com riquezas e luxos. Ele e sua mãe são enganados por um feiticeiro advindo do Maghreb, que finge ser um parente distante do falecido pai de Aladdin. O objetivo do golpista é convencer o jovem a adentrar uma caverna mágica cheia de armadilhas e recuperar uma lâmpada a óleo. Depois que o feiticeiro tenta aplicar a trapaça, Aladdin se encontra preso na caverna, ainda usando um anel mágico que o inimigo o havia dado como prova de confiança. Ao esfregar as mãos em desespero, Aladdin desavisadamente liberta um *jinni*, que utiliza magia para tirá-los da caverna. De volta em casa, a mãe de Aladdin tenta limpar a lâmpada resgatada, libertando um gênio ainda mais poderoso, que concede desejos ao mestre que possui a lâmpada. Com o auxílio do poderoso gênio, Aladdin torna-se rico e poderoso e se casa com a princesa Badroulbador, a filha do sultão, depois de magicamente arruinar o casamento dela com outro príncipe.

O feiticeiro ouve falar da mudança de vida de Aladdin e retorna à cidade. Ele engana a princesa Badroulbador ao fingir ser um comerciante de lâmpadas e invocar o gênio, magicamente transportando o castelo de Aladdin e todos os seus conteúdos até o Maghreb. Aladdin, ainda com o anel mágico, consegue invocar o gênio menos poderoso, que, apesar de não poder desfazer o ataque do feiticeiro, consegue transportar o jovem e sua esposa até o Maghreb. Lá, com a ajuda das “artimanhas femininas” de sua esposa, Aladdin consegue recuperar a lâmpada e trazer seu castelo de volta à sua cidade, derrotando o feiticeiro e tendo um final feliz. Tempos depois, Aladdin eventualmente ascende ao trono e torna-se sultão. (BURTON, 2005, p. 321-322, em tradução minha)

Muito do conto original foi incorporado na versão disneyana de 1992, apesar das necessárias mudanças no enredo para adaptar ao cinema. Detalhes como o

transporte do castelo e o embate entre dois gênios foram incorporados à animação de formas diferentes do que originalmente apresentados, mas denunciando um esforço da equipe em manter o filme consonante com o conto. Ainda assim, há as demandas de mercado: no início dos anos 90, as animações da Walt Disney já estavam consolidadas em certas fórmulas e os projetos contemporâneos que traziam inovações o faziam de forma limitada. O período da Renascença do estúdio foi marcado pela adoção do estilo narrativo dos musicais da Broadway, que fazem parte da cultura norte-americana ao longo do século XX: Ariel canta e dança embaixo d'água, Bela divide duetos com a Fera, os animais marinhos e a mobília do castelo também têm grandiosos números musicais. Ao adaptar *Aladdin e a lâmpada mágica*, os diretores e roteiristas Ron Clements e John Musker redesenharam o conto apropriando-se de premissas que reproduzem estrutura de jornada do herói, enquanto o compositor Alan Menken criou canções e uma trilha sonora intensa tanto para os personagens cantarem quanto para funcionar de música de fundo.

Na produção da Walt Disney de 1992, Aladdin é um jovem órfão, que usa de pequenos furtos e golpes para sobreviver nas ruas de Agrabah, no Oriente Médio. A filha do sultão da cidade, Jasmine, rejeita a ideia de um casamento arranjado proposta pelo pai e foge do castelo, se aventurando pela cidade em segredo. Devido à sua beleza, a princesa atrai a atenção de Aladdin nas ruas e ambos formam uma conexão, compartilhando o sentimento de aprisionamento que sentem, em seus respectivos contextos. Paralelamente, o conselheiro do sultão, Jafar, descobre através de magia que Aladdin possui a habilidade de adentrar uma caverna mágica, por conta de seu bom caráter. Jafar sequestra o rapaz e, disfarçado como um mendigo idoso, o convence a entrar na caverna e resgatar uma lâmpada a óleo, oferecendo riquezas em troca. Ao descobrir as más intenções do idoso, Aladdin acaba aprisionado na caverna e, ao esfregar a lâmpada que lá encontra, liberta um gênio. O gênio garante a realização de três desejos, através de magia, ao mestre que o libertou da lâmpada. Aladdin usa seus desejos para conquistar o amor de Jasmine, disfarçando-se como príncipe Ali Ababwa, um pretendente para a princesa, e promete ao gênio utilizar seu último pedido para libertá-lo da serventia ao mestre da lâmpada. Antes disso, Jafar consegue roubar a lâmpada e, como desejo, exige tornar-se sultão e adquirir poderes mágicos, transportando o castelo para longe de Agrabah e banindo Aladdin a um deserto de gelo. Com a ajuda do tapete mágico que encontrou na caverna, no entanto, Aladdin retorna e recupera a lâmpada

enquanto a princesa Jasmine seduz o vilão. Para derrotar Jafar, Aladdin o convence a desejar que o gênio o transforme num gênio ainda mais poderoso e, devido à condição da magia, o vilão acaba preso dentro da lâmpada e mandado de volta para a caverna. Aladdin usa seu último desejo para libertar o gênio, abdicando da possibilidade de usar a magia para casar-se com Jasmine. Felizmente, o sultão, que acompanhou toda a história, decide alterar a lei que proíbe a princesa de escolher um marido entre o povo, garantindo assim que Jasmine e Aladdin se casem e vivam felizes para sempre (Figura 2).

Figura 2 – Aladdin e Jasmine: felizes para sempre



Fonte: Reprodução de Aladdin (1992)

Com exatamente 90 minutos de duração, o filme de 1992 segue moderadamente a estrutura de três atos e a jornada do herói, delineada por Vogler (1992). Aspectos como o Chamado À Aventura e o Cruzamento do Primeiro Portal não são facilmente identificáveis, pois são as ações do vilão Jafar que colocam o protagonista na jornada, enquanto seu chamado à aventura diz respeito ao despertar da paixão pela princesa. Por outro lado, aspectos como a Provação, a Estrada de Volta e a Ressurreição estão nitidamente delineados. O modelo de Vogler, pelo caráter abrangente e adaptável, dificilmente é reproduzido passo a passo, mas de forma levemente modificada. No caso de Aladdin, esta, por si só, é uma técnica de atualização da história, visto que é uma adaptação de um conto centenário. A estrutura se repete no *remake* de 2019, que adiciona material, mas segue padrão similar. No quadro a seguir, estão distribuídas as etapas desse mapa, segundo *Jornada do escritor*, de Vogler (1992) e os respectivos engates narrativos correspondentes em ambas as versões de *Aladdin*. É importante ressaltar que a nomenclatura elencada pelo autor diz respeito a uma jornada física, trazendo termos como “primeiro portal” e “a estrada de volta” - conceitos que são apenas metafóricos

no nível de análise aplicada. Além disso, alguns dos aspectos das etapas estão deslocados - estratégia comum para se adaptar às particularidades de cada história.

Quadro 1 – Estrutura de jornada do herói das versões disneyanas de Aladdin

Etapa²²	Aladdin (1992)	Aladdin (2019)
<i>O mundo ordinário</i>	Estabelecimento da rotina de Aladdin como um rapaz de rua que furta para sobreviver (número musical “One Jump”/”Correr Pra Viver”)	Estabelecimento da rotina de Aladdin como um rapaz de rua que furta para sobreviver
<i>Chamado à aventura</i>	Aladdin se apaixona pela princesa Jasmine depois de conhecê-la nas ruas de Agrabah	Aladdin conhece a princesa Jasmine na feira de Agrabah e apaixona-se depois de uma fuga dos guardas (número musical “One Jump”/”Correr Pra Viver”)
<i>Teste²³</i>	Aladdin é capturado por Jafar e levado até a caverna da lâmpada mágica	Aladdin invade o palácio real para encontrar Jasmine, sendo capturado por Jafar em seguida
<i>Conhecendo o mentor</i>	Traído por Jafar e preso na caverna, Aladdin esfrega a lâmpada e liberta o gênio, seu mentor, que lhe concederá três desejos (número musical “A Friend Like Me”/”Nunca Teve Um Amigo Assim”)	Traído por Jafar e preso na caverna, Aladdin esfrega a lâmpada e liberta o gênio, seu mentor, que lhe concederá três desejos (número musical “A Friend Like Me”/”Nunca Teve Um Amigo Assim”)
<i>Cruzamento do primeiro portal</i>	Disfarçado de príncipe Ali, Aladdin retorna a Agrabah com um cortejo, posando como um pretendente da princesa	Disfarçado de príncipe Ali, Aladdin retorna a Agrabah com um cortejo, posando como um pretendente da princesa
<i>Testes, aliados, inimigos</i>	Jasmine é inicialmente relutante ao relacionamento com Ali, pois não confia no “príncipe”; Aladdin convence Jasmine a um passeio no tapete mágico (número musical “A Whole New World”/”Um Mundo Ideal”); Jafar descobre que Ali na	Jasmine é inicialmente relutante ao relacionamento com Ali, pois não confia no “príncipe”; Aladdin tenta conquistá-la num baile dançante; Aladdin convence Jasmine a um passeio no tapete mágico (número musical “A Whole New World”/”Um Mundo

²² Tendo em vista que a aventura em questão é o romance com a princesa, não há na jornada de nenhum dos Aladdins a etapa de Recusa Ao Chamado.

²³ Embora tradicionalmente posicionados depois do Cruzamento do Primeiro Portal, os Testes - assim como outras etapas da jornada do herói - podem estar deslocados, a depender da construção da trama.

	verdade é Aladdin e tenta assassiná-lo	Ideal”); Jafar descobre que Ali na verdade é Aladdin e tenta assassiná-lo
<i>Aproximação da caverna profunda</i>	Jafar toma posse da lâmpada e invoca o gênio, usando os desejos para se tornar sultão e um feiticeiro mais poderoso	Jafar toma posse da lâmpada e invoca o gênio, usando os desejos para se tornar sultão e um feiticeiro mais poderoso
<i>Provação</i>	Aladdin é banido para um deserto de gelo	Aladdin é banido para um deserto de gelo
<i>Recompensa</i>	Depois de salvar a si e ao macaco Abu de uma morte na neve, Aladdin recebe ajuda do tapete mágico, seu amigo	Depois de salvar a si e ao macaco Abu de uma morte na neve, Aladdin recebe ajuda do tapete mágico, seu amigo
<i>Estrada de volta</i>	Com o tapete, Aladdin retorna a Agrabah	Com o tapete, Aladdin retorna a Agrabah
<i>Ressurreição</i>	Consciente do que realmente importa - suas amizades e sua integridade - e utilizando sua esperteza - advinda de sua criação como menino de rua - Aladdin engana Jafar, prendendo-o dentro da lâmpada mágica	Aladdin recupera a lâmpada e sai em fuga com Jasmine, novamente, pela cidade; apesar de Jafar recuperar a lâmpada, o rapaz consegue engana-lo com a sua esperteza, prendendo-o dentro da lâmpada mágica
<i>Retorno com o elixir</i>	Libertando o gênio, Aladdin retorna a sua posição de rapaz de rua, mas logo é recompensado por sua integridade: casa-se com Jasmine e muda-se para o castelo, vivendo feliz para sempre com sua amada e seu melhor amigo.	Libertando o gênio Aladdin retorna a sua posição de rapaz de rua; devido à decisão do sultão de torná-la rainha, Jasmine desfaz a lei que a proíbe de se casar; na cena final, Aladdin se casa com sua amada.

Fonte: Elaboração própria

Tanto na descrição quanto na divisão estrutural de jornada, é evidente o modelo de personagem no qual a princesa Jasmine se encaixa: a aliada. Segundo Vogler, um aliado é alguém que acompanha o herói em sua jornada e serve de alguma forma como um propulsor de mudança (VOGLER, 1992). Jasmine é posicionada como um tipo específico de aliado, o de interesse amoroso, encarregada de representar o romance do herói. .

Em contraste com o histórico da Disney, ela é a primeira Princesa que não é a protagonista em seu próprio filme, tomando o lugar que antes era designado a príncipes, feras e anões. Personificando tanto o desejo de mudança externa do protagonista, Aladdin, quanto a mudança interna pela qual ele passa no clímax, a Jasmine de 1992 é posicionada como um objeto e um objetivo, existindo distante do desenrolar da jornada do herói Aladdin. Essa questão vai de encontro à tendência que a Disney estava seguindo no período em que o filme foi lançado: depois dos sucessos de Ariel e de Bela, em 1989 e 1991 respectivamente, é relevante que Jasmine, apesar de tradicionalmente não ser a protagonista do conto em que o filme se baseia, apresentou-se com tão pouco destaque em 1992. As figuras 3 e 4 mostram as Jasmynes: a primeira, da animação de 1992, e a interpretada por Naomi Scott, de 2019.

Figura 3 e 4 – Jasmine na animação de 1992 e Jasmine em 2019, interpretada por Naomi Scott



Fonte: Reprodução de *Aladdin* (1992), à esquerda, e *Aladdin* (2019), à direita

Em 2019, a Walt Disney se esforçou para reposicionar a princesa na trama do *remake*. Em uma década em que a representação feminina no cinema foi questionada e discutida, tornou-se uma necessidade mercadológica e editorial para o estúdio dar maior destaque à princesa. Esse movimento pode ser identificado como um fruto das pautas feministas desenvolvidas ao longo dos anos, entre os períodos de produção e lançamento de cada filme. Há na nova versão uma preocupação em narrar cenas que proporcionem mais *escolhas* a Jasmine; conforme McKee (2006), são as escolhas que revelam a personagem. Em termos de linguagem cinematográfica, em especial a linguagem utilizada pelos filmes de

consumo massivo hollywoodianos, a mera existência de tais cenas já comunica ao público sobre a princesa: personagens aos quais são dados momentos de hesitação e escolha são importantes, são dignos de atenção.

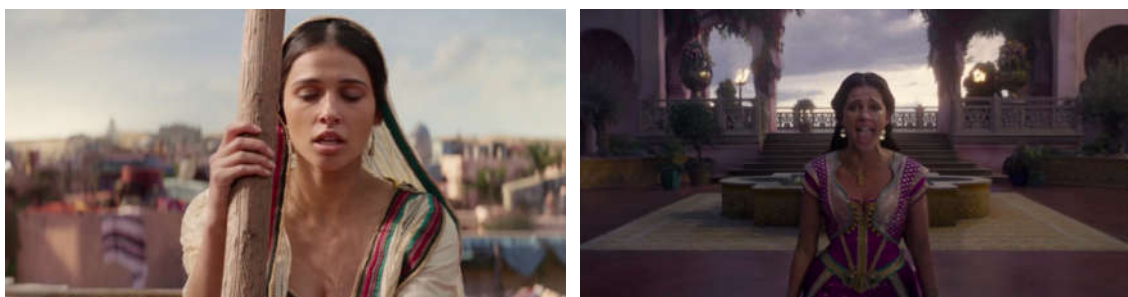
No filme de 1992, o conflito central da personagem *Jasmine* não era tecnicamente um conflito, mas uma característica²⁴: Jasmine não queria se casar por obrigação, era uma princesa que sonhava com um romance livre das amarras do trono. Não há, em sua representação, ação que desenvolva esse conceito em um conflito - são codificadas características que remetem a esse sentimento, mas a princesa não age segundo elas. No final da história, esse desejo é concedido através das ações de Aladdin e do gênio, que enfrentam Jafar, e do próprio sultão, que altera a lei de Agrabah para permitir que a filha se case com um plebeu. Apesar de ser ousada e combativa contra os homens à sua volta - seu pai e Jafar - e levemente cínica e sarcástica mesmo em suas relações afetivas - com Aladdin - a princesa do filme original é *caracterizada* como independente e forte, mas sem que suas escolhas ao longo da trama evidenciem essas qualidades.

Essencialmente, essa concepção de personagem é contraposta na nova versão, onde Jasmine é repetidamente posicionada em situações que a forçam a demonstrar seus valores em lugar de expressá-los em diálogo - constituindo o que McKee (2006) chama de “verdadeiro personagem”. Desde ocasiões simples como hesitar em seguir Aladdin numa fuga pelas ruas da cidade até o momento de clímax em que se opõe vocalmente ao vilão, reivindicação representada através de um número musical (Figuras 5 e 6), são distribuídos momentos que evidenciam progressivamente o caráter da princesa e originam mudanças em sua situação ao longo da história, depois do “incidente incitante” que ocorre ao conhecer Aladdin, no início da trama. Está aí a diferença estrutural relativa à subjetivação: seguindo os parâmetros estipulados McKee, a Jasmine do primeiro filme não poderia ser descrita como uma *personagem* - afinal, ela não faz escolhas que propiciem avanços nas tramas -, sendo mais análoga a um objeto, um ser com determinadas características que se torna relevante por estar presente na jornada do protagonista. Esse aspecto é alterado no *remake*, retirando a princesa do papel objetificado e concedendo-lhe subjetividades a serem desenvolvidas pelas sucessões de acontecimentos

²⁴Conforme visto no item 2.3, segundo McKee (2006) e Tucker (2018), a noção de conflito surge quando parte de uma trama; enquanto a noção de característica diz respeito à caracterização e não à representação profunda do personagem.

relevantes, as tramas. Em contexto, estas cenas constroem um arco narrativo para a Jasmine de 2019 que não estava presente em 1992. Não há engano, a história em 2019 ainda é de Aladdin, mas as escolhas de Jasmine revelam a natureza valorosa e emocional da personagem e propiciam, ao final do filme, uma mudança fundamental em sua condição. Há, aí, uma subtrama.

Figura 5 e 6 – Jasmine no primeiro ato/Jasmine no clímax (2019)



Fonte: Reprodução de Aladdin (2019)

4.3 Quero ser rainha: atividade

Nos primeiros dez minutos do *remake*, um dos primeiros reposicionamentos da narrativa já se faz presente: Jasmine na primeira cena. O número musical “One jump”/”Correr para viver”, cena em que o personagem Aladdin é introduzido, na animação se desenrola nos primeiros minutos e apresenta apenas o rapaz. E sucedido por uma cena no palácio de Agrabah, onde é então introduzida a princesa Jasmine, vocalmente se opondo à ideia de um casamento arranjado por seu pai; por esse motivo ela foge do castelo no dia seguinte, encontrando então Aladdin pelas ruas da cidade. No *remake*, o casal se conhece ainda antes do sétimo minuto de filme, quando Jasmine, já foragida e disfarçada de plebeia, se envolve num dos furtos de Aladdin na feira da cidade - originando o número musical. Esse simples reordenamento é um exemplo das muitas reestruturações acerca da personagem que caracterizam a construção de sua *subtrama* que não estava presente no original.

Na cena em que o casal compartilha o prédio abandonado onde mora Aladdin, outra alteração é a gênese dessa subtrama. Enquanto na animação o protagonista

nunca menciona nenhuma família e a princesa relata apenas a figura do pai (deixando implícito que é órfã de mãe), no *remake* ambos compartilham histórias sobre seus passados - Aladdin lamentando a morte dos pais e Jasmine admirando a figura de sua falecida mãe, que era uma rainha adorada pelo povo. Esse segundo fator se desdobra numa vontade da princesa ocupar esse espaço que fora previamente de sua mãe, o de monarca ativa na vida da comunidade, e também o do pai, de governante. Isso se faz presente nas cenas seguintes da personagem, em suas interações com o sultão e seu conselheiro, Jafar. Por um lado, Jasmine é ignorada e silenciada pela dupla ao tentar participar das tomadas de decisão acerca da administração do reino (Figuras 7 e 8); por outro, é encarregada de encontrar um esposo, pois disso depende a eventual sucessão do trono - é necessário um herdeiro homem. A princesa é subestimada por ambos: o vilão, Jafar, tem o objetivo de assegurar o trono para si através do poder da lâmpada, enxergando a personagem como um empecilho de fácil remoção, e o sultão, pai da princesa, não vê na filha liderança ou autoridade, mas fragilidade infantil.

No *remake*, há uma diferença profunda na forma que a princesa é posicionada no roteiro. Conforme Aristóteles, é na atividade que reside o valor de uma narrativa: os bons personagens não agem para imitar suas características, mas adquirem suas características graças às suas ações (ARISTÓTELES, 2001). Ausente no filme de 1992, o papel ativo de Jasmine no novo filme, denunciado pela existência de uma subtrama que promove mudanças fundamentais na personagem propostas por McKee (2006), constitui, portanto, o segundo eixo de análise.

Segundo Tucker (2017) e Yorke (2013), uma subtrama pode ser identificada pelos cinco elementos narrativos: desejo, incidente incitante, conflito, clímax e resolução. Ao recorrer a essa sistematização para visualizar a subtrama de Jasmine no *remake*, pode-se mensurar tais elementos e deduzir quais não estavam presentes no original e quais, apesar de presentes, não desempenhavam a função narrativa indicada. Por exemplo, o *incidente incitante* - o primeiro encontro entre o casal protagonista - não tem essa atribuição no original, pois não provoca o início de uma jornada para a princesa (apenas para Aladdin). O mesmo acontece com as cenas de romance entre o casal e o número musical que compartilham: no original, estas são a progressão na trama de Aladdin, enquanto no *remake* também têm o papel de desenvolver o *conflito* de Jasmine. Estas conclusões denotam a preocupação dos roteiristas em recuperar os elementos do original, mantendo uma

coesão entre os produtos finais, mas também de atualizar substancialmente a história antes contada, dando maior relevância narrativa ao papel da princesa.

Quadro 2 – Divisão estrutural da subtrama de Jasmine no *remake*

Elemento narrativo	Aladdin (2019)
<i>desejo</i>	Desafiar as normas que regem seus deveres de princesa; ter o poder de decisão sobre sua própria vida; participar das funções de governo dos monarcas.
<i>incidente incitante</i>	Encontro com Aladdin - jovem que tem o costume de quebrar regras e se opor às ordens do sistema em que vive - no mesmo dia em que é pressionada pelo pai a escolher um esposo, que se tornará o novo sultão através de casamento.
<i>obstáculos</i> ²⁵	Ao longo dos dias seguintes, a princesa conhece as consequências positivas da personalidade do rapaz, como quando visitam uma festa de plebeus e quanto conhecem as belezas fora do palácio e de Agrabah (durante o número musical “A whole new world/Um mundo ideal”, dueto do casal).
<i>clímax</i>	Jafar efetua um golpe de Estado contra o sultão e a princesa, mas Jasmine se recusa a se render aos guardas do vilão - número musical “Speechless/Ninguém Me Cala” - e usa sua influência emocional sobre os súditos para reverter a situação a favor do pai.
<i>resolução</i>	Depois de perceber características como força, coragem e combatividade na filha, o sultão decide extinguir a lei que a prende a um casamento arranjado, permitindo que Jasmine se torne rainha sem rei (apesar da princesa escolher casar-se com Aladdin); o sultão morre e Jasmine se ascende ao trono.

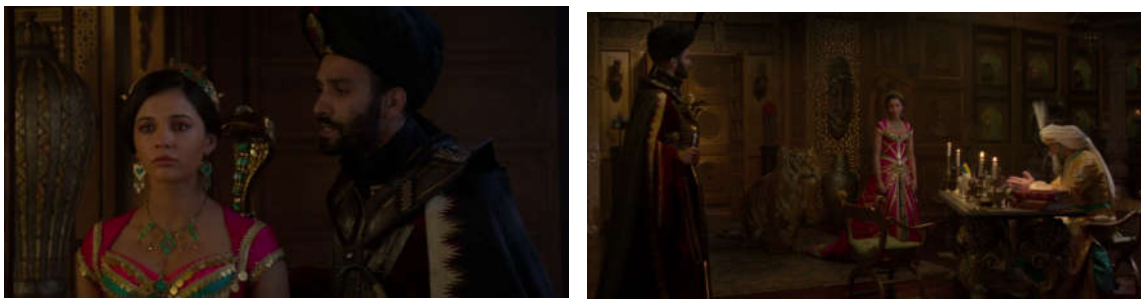
Fonte: Elaboração própria

Conforme John Yorke (2013), é função de uma subtrama ecoar tematicamente a trama principal, fortalecendo-a. A subtrama de Jasmine tem, portanto, sucesso, pois é consonante com a Ideia Controladora (MCKEE, 2006) que guia a jornada de Aladdin: é possível se desvencilhar das prisões e amarras da vida, se seguidos ideais de compaixão, atos de coragem e boas ações. O roteiro explicita essa

²⁵ Tradução minha do termo em inglês *struggle*, comumente traduzido como *conflito*. Entendendo que *conflito* não transmite os valores semânticos em questão e se confunde com suas outras utilizações, opto por tradução minha: *obstáculos*.

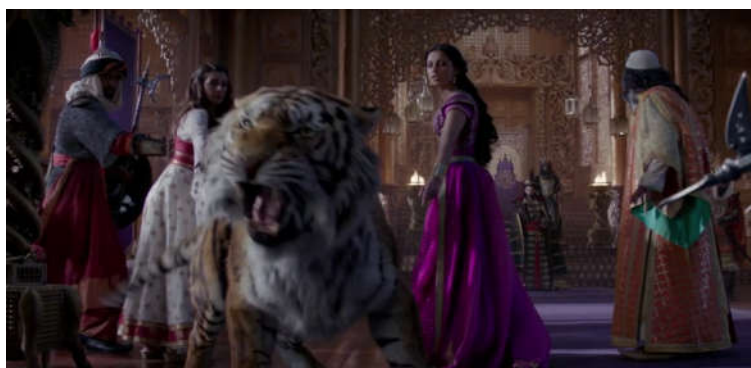
temática na primeira cena dos personagens, quando expressam suas frustrações em comum, desencadeando mudanças nas jornadas de ambos os personagens.

Figura 7 e 8 – Desejo: Jasmine se sente oprimida pelos homens na sua vida



Fonte: Reprodução de Aladdin (2019)

Figura 9 – Clímax: Jasmine desafia Jafar



Fonte: Reprodução de Aladdin (2019)

É interessante identificar também que a subtrama segue alguns dos preceitos narrativos da poética clássica, especificamente a união do reconhecimento e da peripécia em um único momento - o clímax da subtrama. Conforme Aristóteles, a peripécia é um acontecimento narrativo externo ao herói que representa uma mudança na direção dos eventos, uma inversão de sucessos - positiva ou negativa - na jornada do personagem (ARISTÓTELES, 1991), pode ser comparada coloquialmente com o termo “reviravolta”. O reconhecimento, por sua vez, trata-se de uma mudança da ignorância para o conhecimento interior, gerando catarse; a

descoberta altera a conduta da personagem e obriga-a a formar uma ideia mais exata de si mesma e do que a rodeia (ARISTÓTELES, 1991). Nota-se que a ideia de reconhecimento está alinhada, mesmo que de forma mais filosófica, à ideia de revelação da natureza do personagem, trazida por McKee (2006).

Ainda segundo a poética de Aristóteles (2001), as melhores narrativas são as que posicionam peripécia e reconhecimento simultaneamente ou imediatamente próximos, a fim de conferir profundidade e emoção à catarse provocada. Em *Aladdin* (2019) isso ocorre na subtrama de Jasmine de forma clássica: o golpe orquestrado por Jafar contra o sultão é a peripécia que desvia Jasmine de sua jornada romântica e é sucedido pelo momento em que a princesa percebe, depois de pressionada, que tem em seu interior as virtudes necessárias para se opor ao vilão, configurando um momento de reconhecimento. A canção “Speechless/Ninguém Me Cala” torna-se emblemática por identificar pontualmente a epifania pela qual a personagem passa.

Para além dessa função narrativa, a letra da música ainda corrobora com o conteúdo da subtrama, ao pensar num nível intra-narrativa. “Não serei silenciada/Você não pode me manter quieta/Não vou tremer quando você tentar/Tudo o que sei é que não ficarei calada” são versos que ecoam o tema de empoderamento e combatividade que caracterizam a jornada da princesa. Por sua vez, o mote é consonante com as reivindicações feministas anteriormente analisadas. Em específico, é possível traçar uma relação com as pautas da terceira onda do movimento, tendo em vista os agentes na jornada de Jasmine - o sultão (seu pai, que a subestima), o conselheiro Jafar (que a enxerga como um obstáculo) e Aladdin (seu interesse amoroso, que a ama). Entendendo as funções políticas de princesa e rainha como uma forma de trabalho - conforme sugerido por Aguiar e Barros (2015) - é possível fazer uma leitura que equipara as atitudes de Jafar e do sultão como micro-agressões machistas no ambiente de trabalho. Como explícito na identificação do *desejo* da subtrama, Jasmine tem como objetivo se desprender das estruturas sociais que a limitam por conta de seu gênero (Figura 9) ; estas por sua vez são análogas às noções de patriarcado e opressão, combatidos pelo movimento feminista. Para além da existência de uma subtrama, relevando maior relevância da personagem feminina no filme, percebe-se que o conteúdo da subtrama também revela uma influência do movimento social na produção, ampliando as possibilidades de análise para o temático, além do estrutural.

Nenhum destes elementos estava presente, no entanto, no filme de 1992. Apesar da representação da princesa trazer os traços que eram valorizados nas personagens femininas da Disney da época - a busca por independência de Ariel e o tom desafiador de Bela -, não há indícios narrativos estruturais que caracterizem Jasmine como uma personagem segundo McKee ou Aristóteles. Na primeira versão, não há uma subtrama ou momentos de reconhecimento para Jasmine, as peripécias acontecem apenas relacionadas a Aladdin, o protagonista. Essa distinção entre os dois filmes confirma a passagem da princesa de uma posição passiva a uma posição ativa.

Entendendo o *remake* como um produto do seu tempo, no qual a produção cinematográfica americana está marcada pelas reivindicações acerca do papel feminino na indústria - resultado das influências midiáticas do feminismo de quarta onda -, fica evidente a origem destas mudanças na direção criativa do filme. Posicionar a personagem feminina em destaque e promovê-la a agente da narrativa para além de um interesse amoroso para o protagonista são respostas às demandas da época em que o movimento feminista tornou-se pauta na mídia americana, um contexto que é encabeçado pela indústria do cinema. E estas demandas, por sua vez, são simultaneamente artísticas e econômicas, resultados tanto de atualizações ideológicas nos criadores envolvidos no filme quanto de atualizações mercadológicas provocadas pela demanda por personagens femininas melhor trabalhadas.

4.4 Essa é minha história: visibilidade

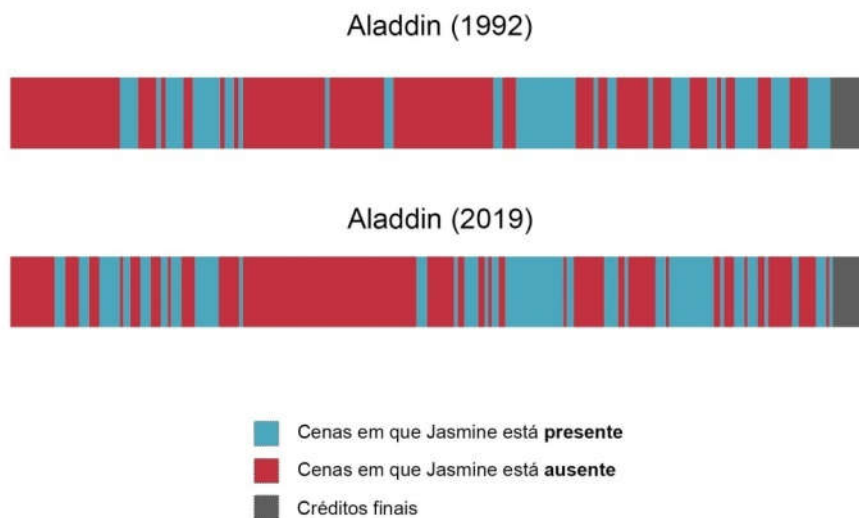
Um aspecto advindo da existência dessa subtrama no remake é a atualização dos pontos de vista pelos quais a história é contada. Esta questão constrói o terceiro eixo de análise, relativo à visibilidade da personagem na narrativa. Para entendê-lo, é importante evidenciar os conceitos de ponto de interesse e de focalização. O ponto de interesse se refere ao acontecimento narrativo da cena, o motivo deste recorte do universo da história estar sendo apresentado. Já a focalização é resultado das ferramentas que os criadores do filme utilizam para narrar a cena por meio de algum ponto de vista.

Em *Aladdin* (1992), as cenas em que a princesa está presente não têm, em sua maioria, a personagem no cerne do ponto de interesse. Isso porque, como

analisado, Jasmine teve papel pouco ativo no original. O filme opta por apresentar cenas com ponto de interesse em Aladdin, em Jafar e até no sultão - personagem sem nome, mas cujos atos auxiliam o andamento da trama. Inesperadamente, não há nenhuma cena do filme que acompanhe Jasmine de forma interna; pelo contrário, todas as exposições acerca da caracterização e das escolhas da personagem são observadas sob o ponto de vista de outros personagens - masculinos. Essa questão se dá em parte por conta do fato de que Jasmine é a única personagem feminina na trama, incluindo os personagens mágicos e animais - o macaco Abu, a arara Iago, o tigre Rajah e o gênio são todos masculinos. Como citado anteriormente, a personagem *fala* sobre quem é, mas o filme não fornece oportunidades ao espectador de *experienciar* nenhuma parte de sua jornada. Novamente, é interessante apontar que Ariel e Bela - as princesas dos anos imediatamente anteriores a Jasmine - foram protagonistas em seus filmes e tiveram tramas que lhes deram destaque. A focalização interna foi muito utilizada em *A pequena sereia* quanto em *A bela e a fera*: a experiência de desbravar o desconhecido mundo dos humanos e de descobrir os mistérios do castelo encantado junto com elas é fundamental para a conexão do público com as personagens. Em *Aladdin* isso acontece também, mas com o protagonista masculino - naturalmente, afinal ele é o personagem principal.

Em 2019, no entanto, com a subtrama presente no *remake*, parte desse problema é solucionado; reposicionar a narrativa adicionando pontos de interesse em Jasmine é a forma tática de expressar esse reconhecimento que ela recebeu dos roteiristas da nova versão. Para melhor expor essa questão, pode-se, primeiramente, fazer uma comparação entre as cenas em que a personagem está presente nos dois filmes, conforme as figuras 10 e 11, a seguir:

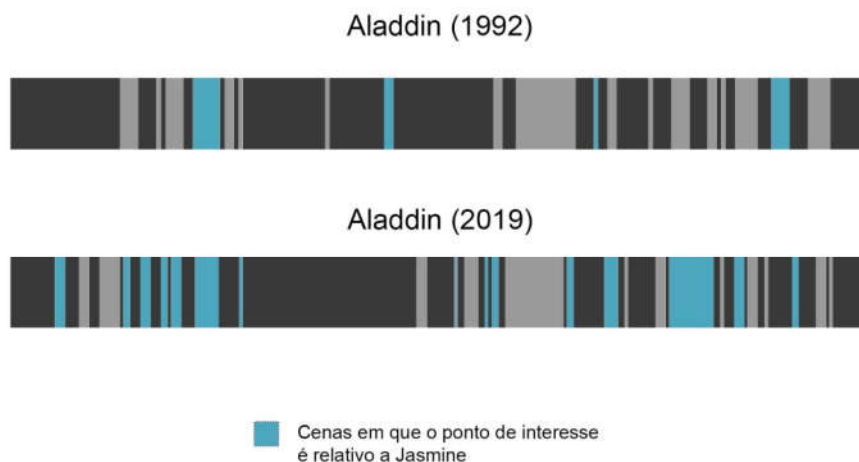
Figura 10 – Cenas em que Jasmine está presente



Fonte: Elaboração própria

Jasmine está presente em boa parte da trama de ambos os filmes, mas, ao considerar quantas e quais cenas se desenrolam com ponto de interesse na princesa, fica mais discrepante as diferenças no roteiro:

Figura 11 – Cenas em que o ponto de interesse é relativo a Jasmine



Fonte: Elaboração própria

Isso muito se dá em virtude da subtrama inserida, um elemento narrativo que exige mais cenas cujos pontos de interesse sejam relacionados à personagem em questão. Ora, se o objetivo do roteiro é direcioná-la a fazer escolhas que revelem, testem e alterem seu caráter, é fundamental que a relação com o espectador seja de afinidade, de compartilhamento de experiência.

A focalização, enquanto ferramenta do ponto de vista, é contrastante também entre os dois filmes. No original, ela é predominantemente espectral, uma vez que o espectador tem vantagem cognitiva - ou seja, acesso a mais informações que os personagens em cena - e interno, pois há cenas que entregam as informações a partir dos conhecimentos dos personagens. Por exemplo, os planos de Jafar são revelados em uma cena em que o vilão conversa com o seu papagaio; assim, quando o personagem aparece em cena com o sultão e Jasmine, o público já sabe de suas intenções maléficas, enquanto os outros personagens, não. Há recurso, portanto, à utilização da focalização espectral no que tange a certos personagens em cena, quais sejam, sultão e Jasmine. A curiosidade e o suspense criado nesse segundo exemplo de cena não dizem respeito à natureza de Jafar, já se sabe de sua vilania, mas à preocupação que ele cause mal aos protagonistas do filme. Esta estratégia é comum nos filmes de animação Disney, que são estruturados para serem acessíveis a crianças - e crianças do mundo todo - adaptando-se portanto a linguagens triviais e diretas, apresentando seus personagens de forma didática e se abstendo de mistérios e lacunas de informação.

Esse modelo ainda permeia o *remake*, mas a personagem da princesa é elevada em relevância e destaque através destas alterações de ponto de vista. A focalização é utilizada como ferramenta para construir laços de empatia e afinidade entre a personagem e o espectador. O objetivo aqui é fazer com que o público acompanhe a história de Jasmine de forma íntima, trazendo visibilidade à personagem na sua construção narrativa.

No filme de 1992, a personagem é apresentada numa cena em que seu pai lhe cobra uma escolha sobre o casamento, ele reclama de a princesa ter afugentado o último pretendente e, através da reação dela, fica nítida a insatisfação da princesa com a regra. No *remake*, esse sentimento é explicitado de outra forma: o público acompanha uma cena em que a Jasmine rejeita um príncipe pretendente,

“vivenciando” com a personagem o desagrado de ser forçada a um casamento arranjado. Tendo em vista que a função da focalização é criar direcionamentos de experiência para o espectador e, nesse caso, formar laços de cumplicidade entre ele e o personagem, a inserção de uma cena no *remake* que torna mais relevante a visão de Jasmine é um forte indicador das intenções do novo roteiro.

Mas desde sua primeira aparição, a princesa já tem seu ponto de vista reconhecido. Na cena que compartilha com Aladdin, logo no início, ela mente sobre sua identidade, se passando por uma serviçal da princesa - escondendo ser a própria; enquanto o rapaz acredita na mentira, o público - informado pela divulgação do filme e pelo conhecimento prévio da história - já sabe da futura revelação. A direção reconhece esse aspecto e desenvolve, mesmo numa cena com o protagonista do filme, uma focalização interna a partir da personagem: o público sabe o mesmo que Jasmine, mais do que Aladdin. O recurso utilizado é apresentar a princesa em primeiro plano do enquadramento, enquanto Aladdin fica no plano de fundo, desfocado; quando se aproxima da câmera, a princesa faz uma expressão de constrangimento, evidenciando para o público que está guardando um segredo (Figura 12).

Figura 12 – Jasmine visita Aladdin



Fonte: Reprodução de Aladdin (2019)

Conforme as alterações que ajustaram a função da personagem na trama, originou-se a necessidade de uma subtrama - um elemento narrativo ausente no filme original que produz significados novos acerca de Jasmine no *remake*. Entendendo que estes dois eixos se apresentam numa relação de profundidade - o primeiro origina o segundo -, é lógico perceber que o terceiro eixo se relaciona ao segundo também desta forma. Tendo maior espaço na narrativa através da sua

subtrama, torna-se necessária uma nova ordem de visibilidade para a personagem Jasmine - essa por sua vez construída a partir das alterações identificadas no que tange ao ponto de vista. Os novos pontos de interesse e as variações de focalização são, então, as ferramentas necessárias para esse reposicionamento, criando cenas empáticas e íntimas com a personagem. Esse aspecto atualiza, portanto, as produções de significado acerca da posição da figura da princesa - questão relevante no histórico da Disney. Para além da mensagem de empoderamento contida na sua subtrama, a noção de protagonismo e destaque advinda das novas formas de visibilidade é também uma atualização que denota a repercussão das pautas feministas na produção.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda na etapa exploratória, a proposta desta pesquisa se relacionava com os *remakes* e com a compreensão acerca das narrativas que eles apresentavam. Estas noções partem de questões muito mais amplas e por vezes intangíveis, que foram se afunilando até que os objetivos de pesquisa estivessem palpáveis - qual a função social de um filme?; qual a função social de um filme que é comercializado em larga escala?; qual a função social de um filme desse tipo que é, na verdade, uma releitura quase idêntica de outro?; de que forma esse fenômeno denuncia características das sociedades em que ocorre?; como exprimir estas reflexões de filmes que são, fundamentalmente, produtos industriais? Foi durante o desenvolvimento desses questionamentos que os objetivos de pesquisa amadureceram e que as ideias da Disney, dos *remakeslive-action* e da comparação de representações da princesa foram surgindo. Esse processo caracteriza a pesquisa científica e a produção de conhecimento acadêmico, validando os recortes feitos e as reflexões propostas.

Ao adotar a construção narrativa feminina e a influência das reivindicações feministas como lentes para analisar o fenômeno dos *remakes*, foi possível chegar a um objetivo geral: evidenciar como as estruturas narrativas da nova versão de *Aladdin* produzem alterações na função narrativa da personagem Jasmine, de modo a refletir mudanças sociais sucedidas desde o lançamento de seu original. É possível concluir que esse objetivo foi cumprido, tendo em vista que o recorte sobre

a função narrativa da princesa se relaciona com o movimento feminista, que é uma das mudanças sociais identificáveis no período entre os filmes. Ainda assim, é apenas uma delas. Outras questões, tão ou mais pertinentes quanto ela, não puderam ser enquadradas na pesquisa, visto seu cunho monográfico de conclusão de graduação. Sendo assim, as versões de *Aladdin* continuam sendo objetos de pesquisa em potencial sob a ótica comparativa, havendo possibilidades em outros temas relevantes - como, por exemplo, a representação da herança cultural de povos do Oriente Médio. São possíveis também outros perfis de análise, para além da consideração de narrativa estrutural, a exemplo das interpretações imagéticas da princesa a partir de estudos semióticos - enquadramentos que não foram incluídos na análise da pesquisa presente, mas que poderiam ser metodologicamente complementares ao mesmo objetivo.

No que tange às metodologias de fato desempenhadas na pesquisa, no entanto, foram traçados objetivos específicos para compor a realização do geral. Foi relacionado no segundo capítulo que é possível observar produtos midiáticos industriais de forma equilibrada a partir das reflexões críticas da comunicação. Ao trazer pensamentos de Adorno, Lipovetsky, Morin, Said, etc. considerou-se os *remakes* como um fenômeno cinematográfico multifacetado, posicionado tanto no ponto de vista sociológico da produção cultural midiática quanto na visão econômica da produção de cultura de massa. Esse aporte foi fundamental para a interpretação das informações inferidas dos objetos de pesquisa. Por sua vez, essas inferências só foram possíveis a partir das teorias narratológicas e das reflexões técnicas sobre o fazer cinematográfico, que compuseram o arsenal de ferramentas interpretativas de forma complementar à perspectiva teórica crítica. Aplicando estes conhecimentos sobre os cenários propostos, foi concretizado o primeiro objetivo específico da pesquisa: identificar estruturalmente as divergências narrativas entre a princesa Jasmine de cada versão de Aladdin.

Para cumprir o segundo e terceiro objetivo, foi necessária a contribuição do terceiro capítulo. Não seria possível mapear as relações entre ondas do movimento feminista e a construção de princesas da Disney e examinar as formas com que estas divergências explicitam os respectivos contextos sociais relativos à construção narrativa feminina sem antes compreender tais contextos. Nessa etapa, foi importante trazer reflexões de pesquisadoras dos movimentos feministas sobre as pautas e colaborações do movimento na mídia, posicionando-as consonantes a

estudos já realizados sobre estas em relação às princesas Disney. Por conta da incongruência da questão do local de fala enquanto pesquisador masculino, foi pertinente e necessário trazer pontos de vista de pesquisadoras da Comunicação e das Ciências Sociais que refletissem sobre o papel simbólico das princesas Disney em relação aos movimentos feministas no contexto americano. O resultado foi um embasamento histórico e contemporâneo sobre o cenário de influências feministas em Hollywood e na indústria do cinema que originou os *Aladdins*, abrindo caminhos para a análise.

A análise, por sua vez, trouxe à luz a percepção de que o conjunto de mecanismos narrativos que alteraram a jornada de Jasmine de um *Aladdin* para o outro indica um objetivo da produção: trazer a princesa a uma posição de destaque que não foi bem explorada no filme original. Os três eixos foram fundamentais para explicitar essa atualização, considerando que os aspectos de subjetividade, atividade e visibilidade tornaram-se núcleos de comparação que evidenciaram as mudanças entre um filme e outro. De um ponto de vista estrutural, o *remake* se ocupa em empenhar importância a Jasmine, comunicar uma mensagem de empoderamento e encorajamento e estabelecer laços de empatia mais fortes entre o espectador e o público. É muito possível inferir de onde surge essa necessidade, uma vez que o filme foi desenvolvido em um período frutífero de discussões sobre gênero e representação no ecossistema de Hollywood. Esse sistema, composto por artistas, produtores, mídia, empresas de distribuição e exibição, críticos, festivais, etc., tem posto a questão em debate e, principalmente depois do caso Weinstein - referenciado no item 3.2 -, pautando-a em seus trabalhos, tanto nos bastidores quanto nos filmes propriamente ditos. A atualização do papel da princesa Jasmine em *Aladdin* é resultado direto dessa movimentação.

A despeito de esse fenômeno ser característico da quarta onda do feminismo, Jasmine, de um ponto de vista intranarrativa, apresenta mais características do feminismo de terceira onda - afinal, a primeira versão da personagem foi concebida no início dos anos 1990. O empoderamento na vida pessoal contra as situações machistas em seu cotidiano e na vida "profissional" ao desejar o cargo de rainha é característico da terceira onda do feminismo, que adentrou o caráter individualista das pautas. No que tange a questão política, a resolução da história de Jasmine gera uma mudança na lei de Agrabah, ecoando também conquistas dos movimentos de primeira e segunda onda. As atualizações, portanto, evidenciam um progresso,

mas ao qualificá-lo, não há respostas suficientes ao movimento feminista para atribuir à princesa um valor simbólico de peso - descrevê-la como “feminista” já seria impróprio na atualidade, visto que o feminismo de quarta onda, que incorpora a voz conjunta na mídia e a interseccionalidade no que tange a raça e classe, não se faz presente.

É impossível aplicar uma lógica dicotômica de aprovação/reprovação de forma geral no caso. Mesmo que não correspondam com as demandas contemporâneas dos movimentos feministas, ainda há atualizações relevantes acerca das funções narrativas da princesa, como observado. Conforme debatido pelos estudos da arte, da comunicação e das linguagens desde o surgimento do cinema enquanto indústria, as narrativas dos produtos audiovisuais desse contexto utilizam códigos simplificados e nivelados das formas mais palatáveis para os diversos públicos. Adorno (1996) apontou ainda na metade do século passado que enquanto o objetivo for o lucro, a liberdade artística seria limitada.

Tendo isso em vista, é interessante refletir sobre o esforço da Disney em propor, sim, atualizações nesse sentido, corroborando que os tais ideais propostos pelo feminismo estão fazendo parte da demanda de mercado no cinema de massa. Considerando que esses são os ideais defendidos por essa pesquisa, pode-se concluir que as mudanças identificadas são positivas, e que as reivindicações coletivas do feminismo na mídia americana impactam tanto a direção criativa artística da produção disneyana quanto suas demandas mercadológicas. Jasmine pode não refletir o movimento feminista atual, mas suas atualizações são resposta aos contextos de mudança social.

As conclusões a partir dessa análise foram promissoras: houve mudanças significativas nas formas em que as narrativas trataram da personagem Jasmine. É o suficiente para afirmar que a nova Jasmine é uma princesa feminista? Não, mas esse nunca foi o objetivo. Nessa pesquisa, foi explicitado de que formas o *remake* de Aladdin se esforça para reposicionar sua personagem feminina - de um ponto de vista de estrutura narrativa - de acordo com um movimento social que impactou a produção. Identificar esse fenômeno é apontar um fator presente em todos os *remakes*, a capacidade de atualizar histórias, e considerar o papel social do cinema de entretenimento no contexto de indústria cultural.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: Fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.
- ADORNO, Theodor W. O fetichismo na música e a regressão da audição. *In: Textos escolhidos*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.
- AGUIAR, Eveline Lima de Castro; BARROS, Marina Kataoka. A representação feminina nos contos de fadas das animações de Walt Disney: a ressignificação do papel social da mulher. *In: Anais do Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*. Natal, 2015.
- ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: EDIPRO, 2011.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.
- BATES, Laura. **Everyday Sexism**. Londres: Simon & Schuster, 2014.
- BAUMGARDNER, Jennifer. **F'em! Goo Goo, Gaga, and Some Thoughts on Balls**. Berkeley: Seal Press, 2011.
- BENNETT, Jessica. Behold the Power of #Hashtag Feminism. **Time**, 10 set. 2014. Disponível em: <https://time.com/3319081/whyistayed-hashtag-feminism-activism>. Acesso em: 21 out. 2019.
- BELL, Elizabeth. **Somatexts at the Disney shop: Constructing the pentimentos of women's animated bodies. From mouse to mermaid: The politics of film, gender, and culture**, p. 107-124, 1995.
- _____. **2017 Yearly Box Office Results**. 2017. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2017>. Acesso em: 30 ago. 2019.
- _____. **Frozen (2013) Box Office Data**. 2014. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=frozen2013>. Acesso em: 10 out. 2019.
- BRAGA, José Luiz. Questões epistemológicas na pesquisa em comunicação: Reflexões sobre a formação do pesquisador. *In: MOURA, Cláudia Peixoto de; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.). Pesquisa em Comunicação: Metodologias e Práticas Acadêmicas*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016. cap. Aprender metodologia ensinando pesquisa: incidências mútuas entre metodologia pedagógica e metodologia científica, p. 77-98.

BROWNLESS, Zara. **The power and problem of princesses**. TEDx University of Edinburgh, 20 fev. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lnHXhY_eOJ0>. Acesso em: 10 out. 2019.

BURTON, Richard Francis. **The Book of the Thousand Nights and a Night: A Plain and Literal Translation of the Arabian Nights Entertainment**. Reino Unido: Kama Shastra Society, 1885.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1989.

CARMO, Fábio Henrique. O cinema entre a arte e o comércio. *In*: MARQUES, Nelson; MARCHI, Gianfranco. **Sessão dupla: O original e a cópia (o remake, a sátira, a paródia)**. Natal: EDUFRN, 2016. p. 23-34.

CASTRO, Lidiane Nunes de; CHAMPAGNATTE, Dostoiowski Mariatt de Oliveira. Feminismo e conto de fadas: uma análise do filme Frozen. *In*: **Anais do VIII SINEFIL**. Rio de Janeiro, Jan 2016.

CISNE, Mirla. **Feminismo e consciência de classe no Brasil**. São Paulo: Cortez Editora, 2014.

CORRIGAN, Timothy. **A short guide to writing film**. 8. ed. Philadelphia: Person Education, Inc., 2012.

CRENSHAW, Kimberlé Williams. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *In*: **University of Chicago Legal Forum** 1989. Chicago, v. 1989, n. 8, 1989.

DAVIS, Amy Michele. **Disney's women: changes in depictions of femininity in Walt Disney's animated feature films, 1937-1999**. 2001. Tese (Doutorado em Comunicação). University of London, Londres, 2001.

DE BEAUVOIR, Simone. **Le Deuxième Sexe**. Paris: Gallimard, 1949.

DO ROZARIO, Rebecca-Anne C. The princess and the magic kingdom: Beyond nostalgia, the function of the Disney princess. **Women's Studies in Communication**, v. 27, n. 1, p. 34-59, 2004.

EVANS, Elizabeth. **The Politics of Third Wave Feminisms: Neoliberalism, Intersectionality, and the State in Britain and the US**. Londres: Palgrave Macmillan, 2015.

_____. Guy Ritchie To Direct Live-Action 'Aladdin' For Disney. **Deadline**, 10 out. 2016. Disponível em: <<https://deadline.com/2016/10/aladdin-guy-ritchie-disney-live-action-film-sherlock-holmes-1201834102>>. Acesso em: 15 out. 2019.

GAUDREULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GAUDREAULT, André. **Du littéraire au filmique: système du récit**. Paris: Méridiens Klincksieck, 1988.

GENETTE, Gérard. Discours du récit. In: GENETTE, Gérard. **Figures III**. Paris: Seuil, 1972.

GIL, Catarina. O advento da animação digital: da animação 2D tradicional ao 3D. **OMNIA - Revista Interdisciplinar de Ciências e Artes**, Berlin, v. 8, ed. 1, p. 45-52, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo : Atlas, 2008.

HUYSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente - modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Edusc, 2001.

LASSETER, John. **The Walt Disney Film Archives**. São Paulo: Taschen do Brasil, 2016.

LE SUEUR, Marc. **Anatomy of nostalgia films: heritage and methods**. Journal of Popular Film, Washington, D.C., v. 6, ed. 2, p. 187, 1977.

LEBRON, Christopher J. **The Making of Black Lives Matter**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

LIPOVETSKY, Gilles. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. **Acultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LOPES, D. Cinema e Gênero. In: MARCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

MENEGHINI, Paula Jardim. Livre estou? As princesas Frozen e as mudanças no processo de representação da mulher na sociedade ocidental contemporânea. Orientador: Prof.^a Dra. Mônica Machado Cardoso. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social). Rio de Janeiro, 2016.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX - O espírito do tempo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984. v. 1 - Neurose.

MUNRO, Ealasaid. Feminism: A Fourth Wave?. **Political Insight**, v. 4, ed. 2, p. 44, Ago 2013. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/204190>>. Acesso em: 21 out. 2019.

ORTIZ, Renato. **Um outro território**: ensaios sobre a mundialização. São Paulo: Olho d'água, 2005.

PALLANT, Chris. **Demystifying Disney**: a history of Disney feature animation. Bloomsbury Publishing USA, 2011.

PINTO, Céli Regina Jardim. Feminismo, história e poder. **Revista de sociologia e política**, Curitiba, v. 18, ed. 36, Jun 2010. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/rsp/article/view/31624>>. Acesso em: 9 out. 2019.

SABAT, Ruth. **Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade**. Orientador: Prof.^a Dra. Guacira Lopes Louro. Tese (Doutorado em Educação). Porto Alegre, 2003.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SILVA, Tiago Gomes da. **Do sistema de estúdio à Nova Hollywood (1920-1980)**. Revista de História da UEG, Porangatu, v. 5, n. 2, 2019. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/revistahistoria/article/view/4951>>. Acesso em: 10 set. 2019.

SMYTH, J. E. Revisioning modern American history in the age of Scarface (1932). **Historial Journal of Film, Radio and Television**, [s. l.], v. 24, n. 4, p. 535-563, 2004.

TAVARES, Olívia Pereira. **Feminilidades (im)possíveis em Malévola**: uma abordagem de gênero. Orientador: Prof.^a Dra. Dagmar E. Estermann Meyer. Dissertação (Mestrado em Educação). Porto Alegre, 2018.

TODOROV, Tzvetan. Les catégories Du récit littéraire. **Communications, L'analyse structurale Du récit**, n. 8, 1966.

TUCKER, Michael. **Hidden Figures**: the power of subplots. Lessons From The Screenplay, 21 nov. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DLXwzj59mnM&t>>. Acesso em: 26 set. 2019.

TUCKER, Michael. **The Avengers**: defining an act. Lessons From The Screenplay, 26 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=j56WPBaiPYQ&t>>. Acesso em: 26 set. 2019.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre análise filmica**. Campinas: Papyrus, 1994.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. São Paulo: Ampersand, 1992.

WALKER, Rebecca. Becoming the third wave. **Ms.**, Arlington, v. 11, n. 2, p. 39-41, Jan 1992.

_____. **Walt Disney Archives Quiz: Which Disney Era Are You?**. 2014. Disponível em: <<https://d23.com/section/walt-disney-archives>>. Acesso em: 20 set. 2019.

YORKE, John. **Into the woods**: A five-act journey into story. Londres: Penguin Books Ltd., 2013.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A BELA adormecida. Direção: Clyde Geronimi. Produção: Walt Disney. Intérprete: Mary Costa, Bill Shirley, Eleanor Audley, Verna Felton. Roteiro: Milt Banta, Bill Peet. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1959. Longa-metragem animado.

A BELA e a fera. Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Intérprete: Paige O'Hara, Robby Benson, Richard White, Jerry Orbach, David Ogden Stiers. Roteiro: Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1991. Longa-metragem animado.

A BELA e a fera. Direção: Bill Condon. Produção: David Hoberman, Todd Lieberman. Intérprete: Emma Watson, Dan Stevens, Luke Evans, Kevin Kline, Josh Gad, Ewan McGregor. Roteiro: Stephen Chbosky, Evan Spiliotopoulos. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2017. Longa-metragem live-action.

A PEQUENA sereia. Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Howard Ashman, John Musker. Intérprete: Jodi Benson, Christopher Daniel Barnes, Kenneth Mars, Pat Carroll. Roteiro: Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1989. Longa-metragem animado.

ALADDIN. Direção e produção: Ron Clements, John Musker. Intérprete: Scott Weinger, Robin Williams, Linda Larkin, Jonathan Freeman. Roteiro: Ron Clements, John Musker, Ted Elliott, Terry Rossio. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1992. Longa-metragem animado.

ALADDIN. Direção: Guy Ritchie. Produção: Dan Lin, Jonathan Elrich. Intérprete: Will Smith, Mena Massoud, Naomi Scott, Marwan Kenzari, Nasim Pedrad. Roteiro: John August, Guy Ritchie. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem live-action.

ALICE no país das maravilhas. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Intérprete: Kathryn Beaumont, Ed Wynn, Richard Haydn, Sterling Holloway, Jerry Colonna. Roteiro: Milt Banta, Del Connell, Bill Cottrell. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1951. Longa-metragem animado.

ALICE no país das maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Richard D. Zanuck, Joe Roth, Suzanne Todd, Jennifer Todd. Intérprete: Johnny Depp, Anne Hathaway, Helena Bonham Carter, Crispin Glover, Mia Wasikowska. Roteiro: Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2010. Longa-metragem live-action.

BOOGIE nights - prazer sem limites. Direção, produção e roteiro: Paul Thomas Anderson. Co-produção: Lawrence Gordon. Intérprete: Mark Wahlberg, Burt Reynolds, Julianne Moore, John C. Reilly, Don Cheadle, Heather Graham, Philip Baker Hall. Estados Unidos: New Line Cinema, 1997. Longa-metragem live-action.

CINDERELLA. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Intérprete: Ilene Woods, Eleanor Audley, Verna Felton, Rhoda Williams, James MacDonald. Roteiro: Ken Anderson, Perce Pearce. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1950. Longa-metragem animado.

CINDERELLA. Direção: Kenneth Branagh. Produção: Simon Kinberg, Allison Shearmur. Intérprete: Cate Blanchett, Lily James, Richard Madden, Stellan Skarsgård, Helena Bonham Carter. Roteiro: Chris Weitz. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2015. Longa-metragem live-action.

DAMA e o vagabundo. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Intérprete: Peggy Lee, Barbara Luddy, Larry Roberts, Verna Felton, Bill Thompson. Roteiro: Erdman Penner, Joe Rinaldi. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1955. Longa-metragem animado.

DAMA e o vagabundo. Direção: Charlie Bean. Produção: Brigham Taylor. Intérprete: Tessa Thompson, Justin Theroux, Kiersey Clemons, Thomas Mann, Janelle Monáe. Roteiro: Andrew Bujalski, Kari Granlund. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem live-action.

DE VOLTA para o futuro. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Steven Spielberg, Bob Gale. Intérprete: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover. Roteiro: Robert Zemeckis, Bob Gale. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985. Longa-metragem live-action.

DUMBO. Direção: Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Intérprete: Edward Brophy, Herman Bing, Margaret Wright, Sterling Holloway, Verna Felton. Roteiro: Otto Englander, Joe Grant. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1941. Longa-metragem animado.

DUMBO. Direção: Tim Burton. Produção: Justin Springer, Ehren Kruger, Derek Frey. Intérprete: Colin Farrell, Michael Keaton, Danny DeVito, Eva Green, Alan Arkin. Roteiro: Ehren Kruger. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem live-action.

GOODFELLAS: os bons companheiros. Direção: Martin Scorsese. Produção: Irvin Winkler. Intérprete: Ray Liotta, Robert De Niro, Joe Pesci, Lorraine Bracco, Paul

Sorvino. Roteiro: Nicols Pileggi, Martin Scorsese. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1990. Longa-metragem live-action.

GREASE - nos tempos da brilhantina. Direção: Randal Kleiser. Produção: Robert Stigwood, Allan Carr. Intérprete: John Travolta, Olivia Newton-John, Stockard Channing, Eve Arden, Frankie Avalon, Joan Blondell. Roteiro: Bronte Woodard. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1978. Longa-metragem live-action.

HAIRSPRAY - éramos tão jovens. Direção, roteiro e produção: John Waters. Intérprete: Ricki Lake, Divine, Debbie Harry, Sonny Bono, Jerry Stiller, Leslie Ann Powers. Estados Unidos: New Line Cinema, 1988. Longa-metragem live-action.

IT - a coisa. Direção: Andy Muschietti. Produção: Roy Lee, Dan Lin, Seth Grahame-Smith, David Katzenberg. Intérprete: Jaeden Lieberher, Bill Skarsgård, Sophia Ellis, Finn Wolfhard, Jeremy Ray Taylor, Jack Dylan Grazer, Nicholas Hamilton. Roteiro: Chase Palmer, Cary Fukunaga. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017. Longa-metragem live-action.

MALEVOLA. Direção: Robert Stromberg. Produção: Joe Roth. Intérprete: Angelina Jolie, Sharlto Copley, Elle Fanning, Sam Riley, Imelda Staunton, Juno Temple. Roteiro: Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2014. Longa-metragem live-action.

MALEVOLA 2: dona do mal. Direção: Joachim Rønning. Produção: Joe Roth, Angelina Jolie. Intérprete: Angelina Jolie, Chiwetel Ejiofor, Elle Fanning, Sam Riley, Michelle Pfeiffer. Roteiro: Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem live-action.

MOGLI: o menino lobo. Direção: Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Intérprete: Phil Harris, Sebastian Cabot, Louis Prima. Roteiro: Larry Clemmons, Ralph Wright, Ken Anderson. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1967. Longa-metragem animado.

MOGLI: o menino lobo. Direção e produção: Jon Favreau. Intérprete: Bill Murray, Ben Kingsley, Idris Elba, Lupina Nyong'o, Scarlett Johansson, Giancarlo Esposito, Neel Sethi. Roteiro: Justin Marks. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2016. Longa-metragem live-action.

O PODEROSO Chefão. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Albert S. Ruddy. Intérprete: Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Richard Castellano, Robert Duvall. Roteiro: Mario Puzo, Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1972. Longa-metragem live-action.

O PODEROSO Chefão. Direção e produção: Francis Ford Coppola. Intérprete: Al Pacino, Robert Duvall, Robert De Niro, Diane Keaton, Talia Shire. Roteiro: Mario Puzo, Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1974. Longa-metragem live-action.

O REI leão. Direção: Roger Allers, Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Intérprete: Matthew Broderick, James Earl Jones, Jeremy Irons, Moira Kelly, Nathan Lane,

Rowan Atkinson. Roteiro: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1994. Longa-metragem animado.

O REI leão. Direção e produção: Jon Favreau. Intérprete: Donald Glover, Seth Rogen, Chiwetel Ejiofor, Alfre Woodard, Billy Eichner, John Oliver, Beyoncé Knowles-Carter. Roteiro: Jeff Nathanson. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem animado.

OS INFILTRADOS. Direção: Martin Scorsese. Produção: Brad Pitt, Brad Grey, Graham King. Intérprete: Leonardo DiCaprio, Matt Damon, Jack Nicholson, Mark Wahlberg, Martin Sheen, Vera Farmiga. Roteiro: William Monahan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2006. Longa-metragem live-action.

SCARFACE. Direção: Howard Hawks. Produção: Howard Hughes, Howard Hawks. Intérprete: Paul Muni, Ann Dvorak, Osgood Perkins, Karen Morley. Roteiro: Ben Hecht. Estados Unidos: The Caddo Company, 1932. Longa-metragem live-action.

SCARFACE. Direção: Brian De Palma. Produção: Martin Bregman. Intérprete: Al Pacino, Steven Bauer, Michelle Pfeiffer, Mary Elizabeth Mastrantonio, Paul Shenar. Roteiro: Oliver Stone. Estados Unidos: Universal Pictures, 1983. Longa-metragem live-action.

STAR wars: os últimos jedi. Direção: Rian Johnson. Produção: Kathleen Kennedy, Ram Bergman. Intérprete: Mark Hamill, Carrie Fisher, Adam Driver, Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac. Roteiro: Rian Johnson. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd., Walt Disney Studios, 2017. Longa-metragem live-action.

STRANGER things. Direção e roteiro: The Duffer Brothers. Co-produção: Shawn Levy, Dan Cohen, Cindy Holland, Matt Thunell, Karl Gajdusek. Intérprete: Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Natalia Dyer, Charlie Heaton. Estados Unidos: Netflix, 2016-presente. Websérie live-action.

TARZAN. Direção: Kevin Lima, Chris Buck. Produção: Bonnie Arnold. Intérprete: Tony Goldwyn, Minnie Driver, Glenn Close, Alex D. Linz, Rosie O'Donnell. Roteiro: Tab Murphy, Bob Tzudiker, Noni White. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1999. Longa-metragem animado.