

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

ANDRÉ DARSIE DE OLIVEIRA

**Quase Lá**

**Quebras e Recorrências nas Narrativas do Revival Disney**

Trabalho de Conclusão de Curso, entregue como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Pelotas e orientado pela professora Doutora Ana Paula Penkala.

**Pelotas, Novembro de 2014**

## QUASE LÁ

### Quebras e Recorrências nas Narrativas do Revival Disney

#### Resumo

Este artigo foca-se nos quatro filmes da Disney lançados de 2009 a 2013, seu caráter revisionista e sua relação com filmes passados do estúdio. Partindo da análise de duas categorias principais, o elemento mágico e o número musical, o artigo trata como estes filmes refletem transformações ideológicas e econômicas que ocorreram desde a fundação do estúdio.

#### Abstract

This article focuses on the last four movies from Disney released from 2009 to 2013, their revisionist form and their relation with past movies from the studio. From the analysis of two main categories, the magical element and the musical number, the article goes on how these movies reflect ideological and economical transformations that happened since the foundation of the studio.

**Palavras-chave:** Disney; contos de fadas; Revival Disney; Renascença Disney; Detona Ralph; Frozen – Uma Aventura Congelante; Enrolados; A Princesa e o Sapo; musical; magia

**Keywords:** Disney; fairy tails; Disney Revival, Disney Renaissance; Wreck-It Ralph; Frozen, Tangle; The Princess and the Frog; musical; magic

## INTRODUÇÃO

Walt Disney é um dos nomes mais conhecidos no mundo da Animação. Alguns de seus filmes, como *Steamboat Willie* (Ub Iwerks, Walt Disney, 1928) e *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937) são marcos históricos para o campo da animação no cinema ocidental. Seus filmes são partilhados e lembrados por gerações, e é notável o empenho do estúdio que leva seu nome de manter vivo o seu legado e, até certo ponto, manter a ideia de que cada filme lançado, mesmo quase cinquenta anos após a sua morte, tenha em sua essência os ideais e padrões do próprio Walt. Os filmes de animação Disney são quase um gênero em si, sendo principalmente associados a contos de fada. Não é incomum vê-los lado a lado em listas e rankings sobre qual a melhor princesa ou qual o vilão mais sinistro.

Dos anos 2000 a 2009, porém, a Disney pareceu buscar produzir filmes menos tradicionais (“menos Disney”, por assim dizer), evitando narrativas em que pesassem princesas, fadas ou números musicais espetaculosos. De 2004 a 2009, inclusive, o estúdio não produziu nenhuma animação de longa-metragem em 2D<sup>1</sup>. Em 2009, porém, a Disney trouxe a animação 2D tradicional de volta aos cinemas com *A Princesa e o Sapo* (*The Princess and the Frog*, Ron Clements & John Musker, 2009). Além de ser um musical de conto de fadas, o filme foi dirigido pela mesma dupla de *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, Ron Clements & John Musker, 1989). Não apenas isso, mas outros dois musicais de contos de fada foram lançados nos anos seguintes: *Enrolados* (*Tangled*, Nathan Greno & Byron Howard, 2010) e *Frozen – Uma Aventura Congelante* (*Frozen*, Chris Buck & Jennifer Lee, 2013).

À primeira vista semelhantes às outras narrativas de princesas, esses três filmes colocam em xeque alguns dos temas comuns em contos de fadas, como a realização dos desejos em um passe de mágica, o beijo do amor verdadeiro, e a princesa indefesa. Esses temas, porém, só podem ser colocados em xeque a partir do momento que se aceita

---

<sup>1</sup> Trato, aqui, da Walt Disney Animation Studios (então chamada de Walt Disney Feature Animation), não incluindo animações feitas por estúdios subsidiados como DisneyToon Studios.

que um dia eles foram lugar-comum, tornando os filmes, então, uma metanarrativa que só existe quando comparada com todo o histórico de filmes do gênero que os precedem.

Este artigo tem como problema de pesquisa identificar como os filmes Disney pós-2009<sup>2</sup>, período que aqui chamaremos de Revival Disney, quebram certas fórmulas comuns dos filmes do estúdio em suas histórias. Identificarei os diferentes períodos de produção da Disney, e a gênese do “Paradigma Disney”. Viso categorizar quais são os principais elementos que constituem esse paradigma, baseado em recorrência, e os agruparei em duas categorias de análise principal: o número musical e as princesas em seu universo fantástico. Através da primeira categoria, analisarei um elemento de permanência nos filmes Disney e, com a outra, vou analisar cada princesa dos filmes do Revival para mostrar suas peculiaridades. Através da análise dessas categorias, pretendo demonstrar como o período do Revival Disney se constrói a partir de um discurso de revisão e oposição aos outros períodos do estúdio.

Faço a seguir um apanhado geral dos diferentes períodos de produção de filmes da Disney, me focando principalmente na sobreposição entre a “Renascença Disney” (1989-1999), “Período de Ressaca” (2000-2008) e “Revival Disney” (2009 - período atual). Esses períodos serão explicados adiante, com base no tipo de filmes produzidos, questões de gerência, políticas econômicas, entre outros itens. Também analisarei elementos comuns e repetitivos entre os filmes, a fim de conceituar o que constituiria, de uma forma geral, um “Paradigma Disney”, para então analisar como os filmes do Revival quebram as convenções estabelecidas por esse paradigma. Tenho como universo empírico 4 dos longas de animação da Disney lançados para os cinemas de 2009 a 2013. Dentre esses 53 longas, ignoro as antologias, compostas de compilações de uma série de curtas (como *Fantasia* e *Fantasia 2000*)<sup>3</sup> e sequências (*Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus*, *O Ursinho Pooh*)<sup>4</sup>. Este artigo também não se detém em filmes de estúdios subsidiários, como Pixar Animation Studios ou Disney Movie Toons. A característica que todos têm em comum é a permanência de suas

---

<sup>2</sup> O filme *Operação Big Hero* (*Big Hero 6*, Don Hall & Chris Williams, 2014), lançado em novembro de 2014, não é analisado neste artigo.

<sup>3</sup> *Fantasia* (Ben Sharpestein, 1940); *Fantasia 2000*, James Algar, Gaëtan Brizzi et al, 1999)

<sup>4</sup> *The Rescuers Down Under* (Hendel Butoy, Mike Gabriel, 1990); *Winnie The Pooh* (Stephen J. Anderson & Don Hall, 2011)

histórias e personagens na cultura popular, sendo conhecidos como os filmes mais relevantes do estúdio. Assim também poderei apontar mais nitidamente como é possível reconhecer um padrão que é combatido no chamado Revival Disney.

Farei, a seguir, um rápido histórico do estúdio e das animações por ele produzidas, a fim de identificar os diferentes períodos pelos quais este passou.

## **1 LEMBRE-SE DE QUEM VOCÊ É: DOS PRIMÓRDIOS DO ESTÚDIO AO REVIVAL DISNEY**

É natural imaginar que, em 91 anos de história, os estúdios Disney tenham passado por diversas fases, que podem atingir tanto as campanhas de *marketing*, frequência de lançamentos, sucesso comercial ou até mesmo o tipo de narrativa dos filmes. Dave Koch, do blog *Big Cartoon News*<sup>5</sup>, identifica sete períodos históricos da Disney, começando com *Branca de Neve* em 1937, e projetando até o ano de 2018, com *Moana* (Ron Clements & John Musker, 2018). O primeiro, chamado de “Era Clássica Disney” (*The Disney Classic Era*) se inicia com o lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1937 e vai até 1942, com *Bambi* (David Hand, 1942). Após isso, surge o “Período das Antologias” (*The Anthology Era*), decorrente de uma longa greve dos animadores e da entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra, que força Walt Disney a cortar gastos de produção enquanto também produz curtas de propaganda de guerra, lançando nos cinemas pequenos curtas reunidos, ao invés de um longa por vez (GABLER, 2006). Os longa-metragens voltam a ser produzidos com *Cinderela* (*Cinderella*, Wilfred Jackson, Hamilton S. Luske & Clyde Geronimi, 1950) e dá início, segundo Koch, à “Era de Prata Disney” (*The Disney Silver Era*). Nesse período, que só tem seu término com o lançamento de *Mogli – O Menino Lobo* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1967), a influência e o comprometimento de Walt com o estúdio começa a diminuir, a medida que ele expande o império Disney cada vez mais para a TV e parques de diversões (GABLER, 2006).

---

<sup>5</sup> KOCH, Dave. Disney Cartoon Canon Index. Big Cartoon News. Disponível em: <<http://blog.bcdb.com/disney-cartoon-canon-index/>>. Acesso em: 24 setembro. 2014

Com a morte de Walt em 1966, seu sobrinho Roy E. Disney assume como um dos diretores da companhia e tem início a “Era das Trevas Disney” (*The Disney Dark Age*), que inicia com *Os Aristogatas* (*The Aristocats*, Wolfgang Reitherman, 1970) e termina com *Oliver e sua turma* (*Oliver & friends*, George Scribner, 1988). Este período, e sua marcha para a Renascença são cobertos no documentário *Waking Up Sleeping Beauty* (Don Hahn, 2009). Ainda nesse período dos anos 1980, a queda da qualidade dos filmes e a saída do animador-chefe Don Bluth, que levou consigo grande parte dos animadores, Roy Disney inicia uma campanha a fim de tentar salvar o estúdio, e a direção é lentamente tomada por Jeffrey Katzenberg, Michael Eisner e Frank Wells. Nesse período, decepcionado com o desempenho dos filmes recentes da Disney, Christopher Vogler, então consultor de histórias da Walt Disney Pictures, fez circular entre colegas do departamento de história e executivos um memorando de sete páginas intitulado “Guia prático para o Herói de Mil Faces”, que ficou conhecido como *O Memorando Vogler*<sup>6</sup>. Neste documento, Vogler faz um rápido apanhado da estrutura da *Jornada do Herói* como identificada no livro “O herói de mil faces” (Joseph Campbell, 1949), incluindo exemplos de seu uso em filmes de sucesso da época.

Em uma entrevista em seus primeiros dias nos Estúdios Disney, Katzenberg declara “Precisamos acordar a Bela Adormecida” (WAKING UP SLEEPING BEAUTY, 2006; MCNEIL, 2014), uma frase que demonstra um desejo de retomar o legado de Walt Disney e como este seria tratado durante o período que se iniciava: A Renascença Disney (*The Disney Renaissance*), que começa em 1989 e termina em 2000.

Note-se aqui, já, uma ideia de retorno ao passado por parte do estúdio, uma vez que uma “Renascença” pressupõe um “período clássico” no qual se ancorar. Com a popularidade crescente dos aparelhos de vídeo, a Disney começa a lançar seus filmes antigos em VHS, pondo fim à uma tradição de relançamentos nos cinemas a cada sete anos. Essa decisão não só traz grandes lucros à empresa, como mantém o interesse das audiências mais jovens em novos filmes Disney, levando Michael Eisner a anunciar o lançamento de um filme por ano, a partir de *A Pequena Sereia*. Os filmes lançados nesse período são, em sua maioria,

---

<sup>6</sup> VOGLER, Christopher. The Memo That Started It All. Storytelling Literary Consulting. Disponível em: <[http://www.thewritersjourney.com/hero's\\_journey.htm#Memo](http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm#Memo)>. Acesso em: 05 Outubro. 2014.

adaptações de histórias famosas, possuem uma série de números musicais marcantes e trazem inovações técnicas como a mistura entre animação 2D à mão e elementos CGI (imagens geradas por computador). O início desse período de Renascença foi bastante promissor, com *A Pequena Sereia* ganhando o Oscar de Melhor Canção Original por “*Under de Sea*” em 1989 e *A Bela e a Fera* recebendo o mesmo prêmio em 1991 (pela música “*Beauty and the Beast*”) além de uma indicação a Melhor Filme. O auge dessa era teria sido com *O Rei Leão* (*The Lion King*, Roger Allers & Robert Minkoff, 1994), que se tornou a animação mais rentável já produzida, até ser superado por *Procurando Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003).

A partir desse ponto, porém, a morte de Frank Wells em um acidente de helicóptero em 1994, bem como cisões internas entre Katzenberger, Eisner e Disney, começaram a gerar conflito na direção do estúdio. A partir do lançamento de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), a Disney começa a competir com a Pixar em seu próprio mercado. As narrativas da Pixar fugiam bastante do padrão Disney, apresentando ao público geral a animação como uma forma de arte não confinada em apenas um gênero. Enquanto a Disney lançou de 1989 a 1999 quatro filmes protagonizados por príncipes ou princesas (*A Pequena Sereia*, *A Bela e a Fera*, *Aladim*, *Pocahontas*)<sup>7</sup>, musicais e com forte presença de elementos mágicos ou fantásticos, a Pixar lançou um *buddy picture*<sup>8</sup> situado em um ambiente contemporâneo e linguagem moderna. Colocando os dois estúdios em contraste, a Disney começou a parecer cada vez mais formulaica e repetitiva. Em 2001, a DreamWorks Animation lança o filme *Shrek* (Andrew Adamson & Vicky Jenson, 2001), que satiriza as histórias de contos de fada e tenta reinventar a fórmula. Por ser a empresa mais famosa no ramo de adaptação de contos de fada, o filme parece zombar diretamente dos filmes da Disney e seus clichês.<sup>9</sup>

A partir de 2000, quando o apelo da Disney começa a esmaecer e a animação 3D vai ganhando destaque no mercado, começa algo que Koch chama de “Era Pós Renascença” (*The Post Renaissance*), período aqui que chamarei de “Período de Ressaca”. Nesse período,

---

<sup>7</sup> (*The Little Mermaid*, Ron Clements & John Musker, 1989); (*The Beauty And The Beast*, Gary Trousdale & Kirk Wise, 1991); (*Aladdin*, Ron Clements & John Musker, 1989); (*Pocahontas*, Mike Gabriel, Eric Goldberg, 1995)

<sup>8</sup> Gênero fílmico cuja narrativa se concentra no atrito entre duas personalidades conflitantes forçadas pelas circunstâncias a trabalharem juntas, e que no fim resulta em uma relação de amizade entre as personagens, sem *subplot* romântico.

<sup>9</sup> Há até uma cena parodiando o clichê da princesa que canta com os animais, um elemento dos contos de fada que é obviamente uma criação Disney.

os filmes fogem das narrativas de contos de fada já consagrados na literatura, começando com *Dinossauro* (*Dinosaur*, Eric Leighton & Ralph Zondag, 2000), que mistura personagens 3D com cenários reais, a animação 2D *A Nova onda do imperador* (*The Emperor's New Groove*, Mark Dindal, 2000), um filme que remete mais ao estilo cômico de Tex Avery nas animações do Pernalonga do que os clássicos Disney.

Durante esse período de ressaca, Apenas *Lilo & Stitch* (Dean DeBlois & Chris Sanders, 2002) fez mais de U\$100 milhões nos cinemas americanos<sup>10</sup>. Em 2004, com o sucesso de *Os Incríveis* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004), a Disney começa a demitir em massa seu departamento de animação 2D (THE PIXAR STORY, 2007). *Nem Que A Vaca Tussa* (*Home on the Range*, Will Finn & John Sanford, 2004), com um desempenho de menos de U\$50 milhões<sup>11</sup>, seria a última produção em 2D do estúdio por mais cinco anos.

Em 2006, a Disney finalmente adquire a Pixar oficialmente, John Lasseter, um dos fundadores da Pixar, assume o cargo de Chefe Criativo da Disney e muda o nome do estúdio (então *Disney Feature Animation*) para *Walt Disney Animation Studios*, seu título original na época de Walt Disney (DAY, 2009). É então anunciada a produção de um novo filme musical, baseado em um conto de fadas, em animação 2D tracional, *A Princesa e o Sapo* (FRANKLIN, 2006). Temos aí o início do *Revival* Disney (GUY, 2010), período que depois volta para as animações 3D (embora narrativamente mais semelhantes aos clássicos e renascentistas Disney) ainda conta com os filmes *Enrolados* (*Tangled*, Nathan Greno & Byron Howard, 2010), *Detona Ralph* (*Wreck-It Ralph*, Rich Moore, 2012) e *Frozen – Uma Aventura Congelante* (*Frozen*, Chris Buck & Jennifer Lee, 2013). Cada um desses filmes trazendo uma nova abordagem sobre narrativas já consagradas.

Até mesmo *Detona Ralph*, que não é uma narrativa de contos de fada e parece destoar dos outros filmes do *Revival*, é centrado na discussão do que faz um vilão e um herói (e sutilmente apresenta um novo tipo de princesa também). O questionamento do vilão tem reflexo ainda em outro filme recente da Disney: *Malévola* (Robert Stromberg, 2014), que

---

<sup>10</sup> THE NUMBERS. Nash Information Services, LLC. 2002. <<http://www.the-numbers.com/movie/Lilo-and-Stitch#tab=box-office>> Acesso em: 06 Outubro. 2014.

<sup>11</sup> THE NUMBERS. Nash Information Services, LLC. 2002. <<http://www.the-numbers.com/movie/Home-on-the-Range#tab=box-office>> Acesso em: 06 Outubro. 2014.

tem como claro objetivo comercial manter os filmes antigos da Disney relevantes ao público mais novo, assim como os anunciados *Cinderella* (Kenneth Branagh, 2015) e *Mogli: O Menino Lobo* (*The Jungle Book*, Jon Favreau, 2015).

A noção do período que é chamado de *Revival*, portanto, tem relação direta com mudanças históricas tanto nas técnicas usadas pelo estúdio quanto com o aparente retorno a um tipo de narrativa já consagrado pelas animações Disney. O que este artigo pretende demonstrar, no entanto, é a mudança no direcionamento das histórias, revogando a tradição que Disney começou com Branca de Neve e que tem forte apelo popular e comercial até hoje – considerando-se a franquia das Princesas Disney e a expectativa em “ finais felizes ” gerada por suas histórias.

A ideia de um conto de fadas é colocada em xeque, não na forma de paródia como foi feito em *Shrek*, mas na forma de uma narrativa autoconsciente. Tiana, em *A Princesa e o Sapo*, discute com outros personagens a ideia de a vida ser um conto de fadas e da realização dos desejos por magia. Em *Frozen – Uma Aventura Congelante* (*Frozen*, Chris Buck & Jennifer Lee, 2013), são discutidos os conceitos de amor verdadeiro e amor à primeira vista, muito comuns em contos de fada.

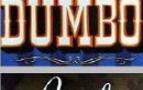
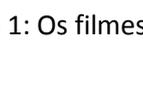
01		Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs)	1937	Era de Ouro
02		Pinóquio (Pinocchio)	1940	
03		Fantasia	1940	
04		Dumbo	1941	
05		Bambi	1942	
06		Alô, Amigos (Saludos Amigos)	1943	Antologias
07		Você Já Foi À Bahia? (The Three Caballeros)	1945	
08		Música, Maestro! (Make Mine Music)	1946	
09		Como É Bom se Divertir (Fun & Fancy Free)	1947	
10		Tempo de Melodia (Melody Time)	1948	
11		Dois Sujeitos Fabulosos (The Adventures of Ichabod and Mr. Toad)	1949	Era de Prata
12		Cinderela (Cinderella)	1950	
13		Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland)	1951	
14		Peter Pan	1953	
15		A Dama e o Vagabundo (Lady and the Tramp)	1955	
16		Bela Adormecida (Sleeping Beauty)	1959	
17		101 Dálmatas (One Hundred and One Dalmatians)	1961	
18		A Espada Era a Lei (The Sword in the Stone)	1963	
19		Mogli - O Menino Lobo (The Jungle Book)	1967	

Tabela 1: Os filmes Disney das Eras de Ouro, Antologias e de Prata.

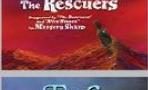
20		The Aristocats (Os Aristogatas)	1970	Era das Trevas
21		Robin Hood	1973	
22		Puff - O Ursinho Guloso (The Many Adventures of Winnie The Pooh)	1977	
23		Bernardo e Bianca (The Rescuers)	1977	
24		O Cão e a Raposa (The Foz and the Hound)	1981	
25		O Caldeirão Mágico (The Black Cauldron)	1985	
26		As Peripécias do Ratinho Detetive (The Great Mouse Detective)	1986	
27		Oliver e sua Turma (Oliver & Company)	1988	Renascença
28		A Pequena Sereia (The Little Mermaid)	1989	
29		Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus (The Rescuers Down Under)	1990	
30		A Bela e a Fera (Beauty and The Beast)	1991	
31		Aladim (Aladdin)	1992	
32		O Rei Leão (The Lion King)	1994	
33		Pocahontas	1995	
34		O Corcunda de Notre Dame (The Hunchback of Notre Dame)	1996	
35		Hércules (Hercules)	1997	
36		Mulan	1998	
37		Tarzan	1999	
38		Fantasia 2000	1999	

Tabela 2: Os Filmes Disney da Era das Trevas e Renascença

39		Dinossauro (Dinosaur)	2000	Período de Ressaca
40		A Nova Onda do Imperador (The Emperor's New Groove)	2000	
41		Atlântis - O Reino Perdido (Atlantis: The Lost Empire)	2001	
42		Lilo e Stitch (Lilo & Stitch)	2002	
43		Planeta do Tesouro (Treasure Planet)	2002	
44		Irmão Urso (Brother Bear)	2003	
45		Nem Que a Vaca Tussa (Home On The Range)	2004	
46		O Galinho Chicken Little (Chicken Little)	2005	
47		A Família do Futuro (Meet The Robinsons)	2007	
48		Bolt: Supercão (Bolt)	2008	
49		A Princesa e o Sapo (The Princess and the Frog)	2009	Revival
50		Enrolados (Tangled)	2010	
51		O Ursinho Pooh (Winnie The Pooh)	2011	
52		Detona Ralph (Wreck-It Ralph)	2012	
53		Frozen - Uma Aventura Congelante (Frozen)	2013	

Tabela 3: Os filmes Disney do Período de Ressaca e Revival

## 2 A VIDA AQUI NUNCA VAI MUDAR: O PARADIGMA E CLICHÊS DISNEY

Apesar do Memorando de Vogler parecer confirmar a existência de um paradigma Disney, Jason Surrel, um dos *imagineers*<sup>12</sup> da Disney, questiona totalmente a existência desse paradigma:

Eles podem até acusar o estúdio de se apegar rigorosamente a clichês e convenções, e de contar histórias muito simples. Não importa: não existe nenhuma fórmula. Eu sei, porque procurei. (...) Acredite: se a fórmula existisse, eu a teria entregado ao meu editor. (SURREL, 2004, p. 11)

Para que possamos definir o que seria o Paradigma Disney, é necessário que observemos alguns clichês de seus filmes, percebidos na forma de recorrências nas narrativas em geral, nos personagens, cenários, contextos históricos e até motivações em particular. E não é possível falar em recorrências (narrativas, técnicas, estéticas) nos filmes da Disney sem falar de sua relação óbvia com os contos de fada, especialmente após o próprio estúdio ter criado, em 2000, a marca Disney Princesas, que agrupa sob o mesmo selo 13 personagens femininas da casa, vindas de 11 filmes diferentes (com a inclusão de uma princesa vinda da Pixar, Merida, de *Brave/Valente*, filme de 2011 dirigido por Mark Andrews, Brenda Chapman & Steve Purcell). Essa soma representa quase um quinto dos 53 longas do estúdio lançados para cinema (incluindo antologias). Baseados nisso, podemos então esperar que os filmes da Disney contenham convenções geralmente associados aos contos de fada: princesas, um final “felizes para sempre” ou um casamento e elementos mágicos.

A linha “Disney Princesas” foi criada em 2000 pelo então chefe da divisão de produtos da Walt Disney Company, Andy Mooney. Durante um espetáculo *Disney On Ice*, Mooney notou que diversas garotas na plateia estavam vestidas de acordo com suas princesas favoritas. As fantasias, no entanto, não eram produtos Disney oficiais. Mooney decidiu, então, que havia uma demografia de mercado não explorada e propôs a criação da marca Disney Princesas (ORENSTEIN, 2014). Fique claro aqui, portanto, que esta marca foi criada a partir de uma manifestação popular, é reflexo do imaginário infantil que foi nutrido por essa empresa, mas não reconhecida por ela até anos mais tarde. Disso decorre a seleção

---

<sup>12</sup> Cargo de funcionário da Disney responsável pelo design e desenvolvimento dos parques temáticos e atrações baseados nos filmes da empresa.

das personagens para a linha “Disney Princesas” não inclui todas as “princesas Disney” de fato, excluindo de sua linha algumas personagens que têm sangue real em seus filmes. Também inclui personagens que não são de fato princesas, nem de sangue nem de casamento. A escolha das personagens baseia-se apenas na popularidade entre seu público-alvo.

Há uma questão extra associada à narrativa dos contos de fada: a agência que as princesas têm sobre suas próprias vidas. É preciso lembrar que, frequentemente, contos de fada são apresentados como narrativas em que a princesa ou donzela apenas segue sua rotina, sem jamais reagir às circunstâncias que lhe são impostas (sejam boas ou ruins), até serem resgatadas por um príncipe encantado. O maior expoente disso sendo *A Bela Adormecida*, onde a princesa sequer está acordada para presenciar seu próprio destino. Portanto, pode-se inferir que nos filmes da Disney predominem heroínas passivas com relação ao seu ambiente, o que vem sendo trabalhado em inúmeros textos a respeito da representação de gênero nos filmes do estúdio (PENKALA, 2014). Números musicais também são constantemente associados aos filmes do estúdio. Desde o primeiro filme Disney, os personagens cantam para expressar seus sentimentos. Somente entre os dez filmes da Renascença, cinco foram transformados em musicais da Broadway (*A Bela e a Fera*, *O Rei Leão*, *Tarzan*<sup>13</sup>, *A Pequena Sereia* e *Aladim*) e um *off-Broadway* (*O Corcunda de Notre Dame*).

Existem, portanto, algumas recorrências marcantes nos filmes Disney: O “número musical”; a referência ao universo dos contos de fada; a existência de princesas (entre os personagens principais); o final como “felizes para sempre” (em geral, fazendo referência ao casamento entre a princesa e o príncipe encantado); o elemento mágico.

Proponho, para fins deste artigo, separar as recorrências em duas categorias de análise. Isolando o número musical em uma categoria e agrupando o universo dos contos de fada, as princesas, o felizes para sempre e o elemento mágico em outra. Faço isto pois percebo, na primeira, um elemento de continuidade, que serve para manter uma relação entre o Revival e o período que este quer remeter, enquanto na segunda, há uma carga

---

<sup>13</sup> *Tarzan* (Chris Buck & Kevin Lima, 1999).

ideológica na forma em que estes elementos são trabalhados e apresentados em cada narrativa. Especificamente, me focarei na relação das princesas com o universo mágico/fantástico em que vivem.

Pretendo na seção a seguir apresentar rapidamente essas categorias e analisar como elas mudam com o tempo, e como os mais novos filmes da Disney buscam quebrar a fórmula.

### **3 O UNIVERSO DISNEY: RECORRÊNCIAS E QUEBRAS**

#### ***3.1 O Número Musical***

Como já foi dito anteriormente, a música é um elemento bastante presente nos filmes Disney. O avanço técnico da sincronia entre vídeo e som apresentado em *Steamboat Willie* representou, na verdade, o nascimento de um estúdio que se preocupava em juntar de forma harmoniosa a narrativa em áudio com a narrativa visual em seus filmes. No primeiro longa de animação do estúdio, *Branca de Neve e os Sete Anões*, é possível notar essa inclinação para o gênero musical, em que os personagens cantam para expressar seus sentimentos e levar a trama adiante.

Apesar de em eventuais filmes que não tenham este elemento, a canção enquanto dispositivo narrativo permanece bastante presente por quase toda a história do estúdio. Falo aqui não apenas de trilha sonora, mas em canções que tomam a cena e se tornam o foco sonoro da narrativa, sejam elas números musicais (em que a canção é um elemento diegético, efetivamente cantada por um ou mais personagens para descrever seus sentimentos e idéias) ou canções de fundo (em que a canção é um elemento não-diegético, embora traduza sentimentos dos personagens ou servindo apenas para dar o tom da cena).

Apesar de o próprio Walt Disney oscilar entre as canções do primeiro e do segundo tipo, a potencialidade da música sempre foi muito explorada nos filmes Disney, e permaneceram como um elemento consistente durante a sua carreira. Fossem do primeiro ou do segundo tipo, as músicas contribuem para o espetáculo do filme Disney, além de

apresentar uma forma fácil de tornar os filmes memoráveis, com o público repetindo as músicas após os filmes. De fato, tão memorável, que um trecho da música *When You Wish Upon A Star*, de *Pinóquio* (*Pinocchio*, Norman Ferguson, 1940), é usada para a vinheta do estúdio, no início de todos os filmes Disney.

Na Renascença, explodem filmes com proeminência de números musicais, permitindo a venda de discos e CDs contendo a trilha sonora de cada filme, VHS em versões *sing-along* e VHS com cursos de inglês, utilizando as músicas em diversas línguas como dispositivo memético de estudo. *A Bela e a Fera* recebeu três indicações ao Oscar de Melhor Canção Original, recebendo o prêmio por uma delas. *A Pequena Sereia*, *Aladim* e *O Rei Leão* receberam duas indicações cada um. Todos foram premiados. *Pocahontas* e *Tarzan* receberam uma indicação cada e foram premiados.

No fim desse período, porém, com o filme *Tarzan* a música começa a tender mais para o segundo tipo, na trilha assinada por Phil Collins. Filmes passam a ter quase que exclusivamente canções de fundo. Há alguns filmes que se aproximam mais do que outros do modelo mais musical da Disney. Entre eles, destacam-se *Lilo & Stitch*, com diversas músicas de Elvis Presley como música de fundo e a canção *Aloha Oe* sendo cantada em um momento do filme, e *A Nova Onda do Imperador*, com um número musical de abertura e outro de finalização, além de uma música de fundo (*My Funny Friend and Me*, indicada ao Oscar de melhor canção em 2000) ambas interpretadas por Sting. Ambos os filmes, porém, não se aproximam da forma como era tratada a música no período da Renascença Disney.

No caso de *Lilo & Stitch*, embora existam diversas músicas, elas possuem uma relação pré-existente com o espectador. As músicas de Elvis, aqui reaproveitadas, não remetem ao filme da forma em que, por exemplo *Circle of Life* remete imediatamente a *O Rei Leão*.

Já em *A Nova Onda do Imperador*, as músicas interpretadas por Sting, compostas para o próprio filme, são intercaladas por uma narrativa que é, de resto, despida de números musicais. A trilha aqui, ainda que original, não se apresenta como produto mercadológico viável, com a venda de discos para o público e exibição em rádios, servindo como propaganda e *preview* do filme.

O único período com notável ausência de ambos os tipos de música é o da Ressaca, o que contrasta diretamente com a retomada do número musical no Revival. O musical Disney retorna em 2009 com *A Princesa e o Sapo*, trazendo um filme da Disney a duas indicações ao Oscar de melhor canção original pela primeira vez desde *O Rei Leão*. *Enrolados* também foi indicado em 2010, mas não venceu. *Frozen* recebeu o prêmio com a canção *Let It Go*, em 2013.

Assim, o número musical, especialmente quando alinhado com o gênero princesas, pode ser entendido como um elemento de permanência da fórmula Disney. Um elemento estético usado por Walt Disney em diversas ocasiões, extrapolado na Renascença e usado no Revival para estabelecer uma relação entre estes períodos. Para nos lembrar o que, exatamente, está sendo revivido nos filmes dessa nova safra.

### **3.2 Se uma estrela aparecer: princesas e seu universo mágico no Revival Disney**

Por se tratar de um processo trabalhoso e caro, não é recomendável que um filme seja feito em animação quando há uma forma viável de fazê-lo em *live-action*. Por isso, universos fantásticos e animais falantes abundam no universo das animações Disney, uma vez que tais elementos justificam o uso da técnica. Afinal, não existe no geral, em termos de tempo despendido e orçamento, uma grande diferença entre uma cena em que dois personagens conversam ou trazer à vida um dragão cuspidor de fogo. Gostaria, porém, de diferenciar entre o que tratarei por “mágico” e o que será chamado de “fantástico”. Segundo Fayga Ostrower, sobre arte fantástica:

Em si, elas não representam uma corrente estilística, e sim uma temática específica. Essa temática procura ilustrar a existência de aspectos imaginativos irracionais como parte da nossa realidade. (OSTROWER, 2004, p. 335)

O elemento fantástico será portanto, aqui, tudo o aquilo que não existe no mundo real ou exige da suspensão de descrença do espectador, mas que é tratado como natural no universo de cada filme. Animais falantes, por exemplo, constituem um elemento fantástico, porém são ao mesmo tempo as bases naturais que caracterizam os universos de *Mogli – O*

*Menino Lobo* e *O Rei Leão*. O mesmo se dá com relação à existência de sereias em *A Pequena Sereia* e de alienígenas em *Lilo & Stitch*. O elemento mágico será tratado como uma característica especial e antinatural que apenas algumas pessoas ou objetos possuem naquele universo narrativo. Por exemplo: a aparição do fantasma de Mufasa em *O Rei Leão*, os poderes de Úrsula em *A Pequena Sereia*, o espelho e a rosa em *A Bela e a Fera*. Creio ser importante essa diferenciação, uma vez que, embora todos os períodos Disney apresentem elementos fantásticos, alguns demonstram mais afinidade com a mágica do que outros.

Nos primeiros filmes da Disney, da Era Clássica e Era de Prata, a magia é principalmente apresentada como “algo que acontece”, uma espécie de situação que os personagens não escolhem nem buscam, mas que ocorre com eles por motivo de força maior. Os efeitos mágicos não são tanto reflexo de suas ações, quanto fruto de elementos externos. Em *Branca de Neve*, por exemplo, o único contato que a personagem-título tem com um elemento mágico, é quando recebe a maçã enfeitiçada, já no final do filme. No entanto, seu quase assassinato e subsequente exílio na casa dos anões é resultado de um Espelho Mágico do qual ela nunca vem a tomar ciência. O mesmo pode ser dito sobre Aurora em *A Bela Adormecida*, que é tanto abençoada quanto amaldiçoada por forças mágicas ainda bebê, sem qualquer ciência do fato. Aurora, em nenhum momento, faz uso ela mesma ou busca alguém que possa fazer uso de magia a fim de atingir qualquer coisa.

Tanto em *Cinderela* quanto em *Pinóquio* podemos encontrar *fadas-ex-machina*<sup>14</sup>, na Fada Madrinha e na Fada Azul. Essas fadas surgem, sem invocação, solucionam o problema para o protagonista e desaparecem da história. Em *Cinderela*, a Fada Madrinha surge na noite do baile, apresenta-se e garante um novo vestido, sapatos, carruagem e criados para *Cinderela*, até o soar da meia-noite. Jamais é questionado porque a fada, na condição de “madrinha”, permite que *Cinderela* sofra abusos e humilhações todos os outros dias de sua vida. É a mágica dela que irá solucionar todo o enredo do filme e isto basta. Da mesma forma, em *Pinóquio*, apesar de surgir inicialmente como fruto de um pedido que Gepetto faz

---

<sup>14</sup> Corruptela do termo “*deus-ex-machina*”, que define soluções mágicas, mirabolantes e inesperadas inesperada para uma situação da trama.

a uma estrela, a Fada Azul surge ainda outras vezes em momentos em que apenas ela é capaz de desenredar o enredo e se vai.

Durante a Era das Trevas, a magia deixa de existir no universo Disney, com exceção de *O Caldeirão Mágico* (*The Black Cauldron*, Ted Berman & Richard Rich. 1985).

Na Renascença, elementos mágicos voltam a predominar no universo Disney. Agora, porém, os personagens possuem maior autonomia sobre seu uso sobre ela. É Ariel, em *A Pequena Sereia*, quem busca a bruxa Úrsula a fim de arranjar a poção de tornar-se humana. Ariel é transformada ainda mais uma vez graças ao tridente do Rei Tritão, após este se convencer que sua filha jamais seria feliz no mar. Em *Aladim*, Aladim ativamente usa a lâmpada para obter seus objetivos, e a forma como ele a usa são reflexo de seu caráter, que é colocado em contraposto com o uso que o vilão Jafar faz do mesmo objeto mais tarde. Em *A Bela e a Fera*, Bela convive diariamente com os servos mágicos do castelo, transformados em objetos animados. Para provar a sanidade do pai, ela usa o espelho mágico a fim de provar que a Fera existe e isso leva a uma comoção no povo do vilarejo, que decide matar a Fera.

Podemos ver que, neste período, a magia começa a tornar-se mais acessível, mais humana. Os personagens tomam decisões sobre tais elementos mágicos, e essas decisões possuem causas e consequências tanto quanto qualquer outra ação cotidiana.

Durante o período de Ressaca, não há muitos filmes com elementos mágicos neles. Dos dez filmes deste período, três possuem elementos mágicos (*A Nova Onda do Imperador*, *Atlântis – O Reino Perdido*, e *Irmão Urso*)<sup>15</sup>. Porém, quando estes voltam a aparecer em 2009 com *A Princesa e o Sapo*, ela surge de uma forma nova. A magia, aqui, é justamente o obstáculo a ser derrotado. As princesas não são mais definidas pelo elemento mágico que ocorre sobre elas, mas pela atitude humana com que lidam com este elemento mágico. Essas mudanças das heroínas de contos de fada apresentam também uma mudança da ordem social, que dita os comportamentos que se espera de princesas (o modelo social a ser seguido por mulheres) e de heróis (o modelo social a ser seguido por homens). O aumento

---

<sup>15</sup> (*Atlantis: The Lost Empire*, Gary Trousdale & Kirk Wise, 2001); (*Brother Bear*, Aaron Blaise & Bob Walker, 2003)

do protagonismo das princesas, e a colocação da mágica como elemento extra ao invés de elemento definidor é um resultado direto do crescente número de análises feministas sobre a representação de gênero nos *media* (sobre essas análises, ver PENKALA, 2014).

Apresento, a seguir, como essa mudança de foco se dá em cada filme do Revival.

### **3.2.1 *Ma belle Evangeline: Tiana e o preço da magia em A Princesa e o Sapo***

Tiana é uma garçonete trabalhadora e compenetrada, que tem dois empregos a fim de realizar o sonho de abrir seu próprio restaurante. Ela acredita em trabalho duro e em não contar com a sorte ou soluções fáceis. Somente quando ela é convencida por um sapo falante de que se o beijar, ela será rica e poderá realizar seu sonho, é que Tiana se vê em grandes apuros, transformada ela mesma em um sapo. Cabe ainda lembrar que o sapo que ela beijara era um príncipe preguiçoso e festeiro, que havia sido transformado por Dr. Facilier, um feiticeiro que lhe prometera vida fácil.

Quando colocada em contraste com outras histórias da Disney, porém, é que a história de Tiana apresenta todo o teor revisionista. Mais especificamente, fazer um pedido a uma estrela. Em *Pinóquio*, como já foi dito, o boneco de madeira ganha vida por conta de um pedido que Gepetto faz a uma estrela, um plano apresenta esta estrela como uma estrela mais brilhante, com uma menor pouco abaixo dela. Uma das principais músicas deste filme, *When You Wish Upon A Star* (ou seja, “quando você faz um pedido a uma estrela”) veio a se tornar a música da vinheta de abertura dos filmes da Disney. A versão atual dessa vinheta começa apresentando estas mesmas duas estrelas, enquanto toca uma versão instrumental atualizada de *When You Wih Upon A Star*. Ou seja, desde seu segundo filme, o conceito de ter seus sonhos realizados por uma estrela mágica é central para os filmes da Disney. Esta ideia é sutilmente repetida a cada introdução de cada filme, desde que o público conheça a letra da música que é tocada.

Da mesma forma, Tiana é apresentada, quando criança, ao conceito de fazer um desejo a uma estrela. Ela, então, faz o seu pedido. Mas desta vez vemos apenas uma estrela.

Seu pai, um homem trabalhador, lhe diz que a estrela só leva até metade do caminho, o resto é conquistado através de esforço e dedicação.

Quando transformada em sapo, Tiana conhece um vagalume chamando Raymond, eternamente apaixonado por outra vagalume chamada Evangeline. Quando Tiana pede que Raymond lhe apresente Evangeline, Raymond aponta para a estrela dos desejos. Tiana, sem querer questionar, não aponta a Raymond a diferença entre vagalumes e estrelas.

Mais tarde Dr. Facilier mata Raymond, esmagando-o. Durante o funeral do vagalume, uma nova estrela surge no céu, logo abaixo de Evangeline (ver Imagem 1). Raymond reúne-se com sua amada.

Apesar de ser carregado de elementos mágicos, pode-se notar como é diferente a mágica de *A Princesa e o Sapo*. Sim, ela existe, mas não é um atalho para uma vida fácil. Dr. Facilier (ou seja: Dr. Facilitador) é enganador e mentiroso. Suas promessas sempre guardam um sentido oculto e visam interesse próprio.

Já a mágica da estrela, embora real, vem com um alto custo. A reunião entre Raymond e Evangeline vem ao preço de paciência, separação e espera, além da própria vida dos amantes.

De fato, o pedido que Tiana faz à estrela (o de ter um restaurante) é atendido. Mas só após ela ser transformada em um sapo, aprender que não pode fazer tudo sozinha e vagar pelos pântanos em busca de uma forma de voltar a ser humana. Dificilmente uma magia de caminho fácil.

Cabe lembrar, porém, que tal lógica não é totalmente oposta à da estrela que realiza o desejo de Gepetto em *Pinóquio*: ela concede vida ao boneco, mas só lhe fará um menino de verdade quando este provar que é valente e bondoso.



Imagem 1: A Estrela dos desejos apresentada, de cima para baixo, em *Pinóquio*, na vinheta de abertura da Disney e no final de *A Princesa e o Sapo*.

### ***3.2.2 Quando minha vida vai começar?: o felizes para sempre de Enrolados***

Da mesma forma que a magia para Tiana acaba se tornando um obstáculo, Rapunzel em *Enrolados* vê sua vida e poder de decisão tomados dela pela magia. Rapunzel possui um cabelo mágico graças a uma poção que sua mãe tomou quando estava grávida. A poção foi feita com uma flor mágica que concedia beleza e juventude eternas a uma feiticeira chamada Gothel. Incapaz de retirar o cabelo da princesa sem perder as propriedades mágicas, Gothel sequestra Rapunzel e a tranca em uma torre.

Na torre, Gothel cria Rapunzel sob eterna vigilância, constantemente alertando-a dos perigos do mundo lá fora. Rapunzel, contudo, tem como seu grande desejo sair da torre e

descobrir o que são as luzes brilhantes que aparecem no céu sempre na noite de seu aniversário. Quando um ladrão chamado Flynn Rider invade sua torre, Rapunzel o subjuga, convence sua mãe a se afastar por dias e faz o ladrão leva-la até as luzes brilhantes.

As luzes são uma cerimônia realizada todo ano no reino, para que o caminho da princesa sequestrada seja iluminado e ela volte para o palácio.

Durante a viagem, Flynn revela que ele, na verdade, é um órfão chamado Zé Bezerra<sup>16</sup>, que adotou o nome Flynn Rider de um livro de aventuras que lia no orfanato e que, desde então, tem sonhos de grandeza, com montanhas de ouro e um grande castelo. Rapunzel lhe diz que prefere Zé Bezerra a Flynn Rider.

Temos, portanto, em *Enrolados*, uma história sobre uma princesa que não sabe que é princesa, contrastada com a de um ladrão que sonha em ser príncipe e nega sua própria identidade, reconstruindo-a a fim de se encaixar em contos fantasiosos que consumia na infância, não muito diferente dos contos de fada apresentados à exaustão ao público infantil no período da Renascença Disney.

Ao ser levada até as luzes, Rapunzel tem seu desejo realizado. A partir daí, ela começa a questionar-se sobre o que fazer em seguida. O que uma pessoa deve fazer depois de ter seu sonho realizado? Quando levada de volta à torre, Rapunzel tem uma epifania: ela é a princesa perdida. Revoltada, ela tenta se livrar de Gothel, que a prende com correntes e decide leva-la para um esconderijo mais seguro.

Somente quando seu cabelo é cortado de vez por Flynn é que Rapunzel se vê finalmente livre da magia, do seu cárcere e dos abusos de Gothel, uma oposição às princesas anteriores, que atingem seu Felizes Para Sempre graças ao uso do elemento mágico. Adicione a isso que, diferente do conto original de Rapunzel, Flynn não a conhece subindo na torre pelos seus cabelos, mas escalando a própria torre, e podemos perceber como o foco do filme muda do elemento mágico para as ações humanas.

---

<sup>16</sup> Eugene Fitzherbert, no original

### **3.2.3 Por uma vez na eternidade: Frozen e o amor verdadeiro**

*Frozen – Uma Aventura Congelante* revê o mesmo conceito que *Malévola*: a idéia de amor verdadeiro. Porém, enquanto *Malévola* o faz especificamente visando revisar e aparar alguns dos elementos mais problemáticos da história de *A Bela Adormecida*, *Frozen* tem a função de ser adicionado ao discurso conjunto que é formado pela linha Disney Princesas, adicionando duas personagens à linha.

No filme, Elsa e Anna são as princesas irmãs do reino de Arendelle. Elsa possui poderes mágicos e é capaz de criar neve e gelo. Certa noite, brincando com seus poderes, Elsa atinge Anna na cabeça e a deixa inconsciente. Os pais de Elsa, então a isolam e a proíbem de usar os poderes. Elsa cresce isolada e com eterno medo de si mesma, enquanto Anna, que não se lembra do acidente, cresce sem amigos e carente de afeto.

Quando chega o dia da coroação de Elsa como rainha de Arendelle, os portões do palácio são abertos pela primeira vez em anos. Elsa, com o constante medo de seus poderes, quer apenas que a coroação termine de uma vez. Anna, por outro lado, finalmente começa a receber atenção e logo se apaixona por Hans. Os dois resolvem casar-se imediatamente. Elsa, porém, vê a situação como absurda e proíbe o casamento. Durante a discussão, Elsa tem seus poderes revelados e foge do palácio.

Quando Anna a reencontra, um novo acidente faz com que Elsa a atinja novamente com seus poderes. Ao ser levada a um *troll* feiticeiro, descobre-se que só um ato de amor verdadeiro poderá salvá-la. Convencida de seu amor por Hans, Anna é levada até o palácio para que ele a beije e resolva a situação. Hans, porém, pretende usurpar o trono de Arendelle e, com Anna à beira da morte, só lhe falta tirar a vida de Elsa.

Quando Hans persegue Elsa em um lago congelado e prepara-se para abatê-la com uma espada, Anna se interpõe, arriscando a própria vida e, assim, completando o ato de amor verdadeiro.

Aqui, temos o clichê do amor à primeira vista, usado diversas vezes em filmes Disney, exposto e ridicularizado. Ao mesmo tempo, temos o amor verdadeiro colocado não como necessariamente o conceito de amor romântico, heterossexual, também repetido diversas

vezes em contos de fada. Ao invés disso, temos, assim como em *Malévola*, o amor fraternal entre duas mulheres (em um, duas irmãs, em outro, uma suposta fada madrinha e sua protegida). Ainda, em *Frozen*, o ato de amor verdadeiro não deve partir do outro, mas do próprio agente que quer quebrar a maldição. Estes elementos contrastam diretamente dos conceitos de amor verdadeiro de *Branca de Neve*, *A Bela e a Fera*, e *Bela Adormecida*, em que o amor deve partir do outro, e o agente amaldiçoado tem pouca ou nenhuma escolha sobre este amor.

### **3.2.4 Presidente Vanellope Von Schweetz: a princesa surpresa em Detona Ralph**

Diferente dos outros três filmes do Revival aqui discutidos, Detona Ralph não é um filme de princesas, não é musical e nem é baseado em um conto de fadas. Na verdade, o único fato que tem em comum com os outros filmes, é seu caráter revisionista.

Ambientado em um universo em que personagens de videogames possuem vida própria e interagem entre si toda noite quando o fliperama fecha, Detona Ralph conta a história de Ralph, um vilão de videogame insatisfeito com o papel que lhe é atribuído e o reconhecimento que não recebe de seus colegas de jogo pela realização de seu trabalho. Ele frequenta reuniões de um grupo de apoio para vilões, mas quando sente que estas reuniões não o ajudam, Ralph decide fugir para outro game a fim de conquistar uma medalha de herói que lhe garantirá o reconhecimento de seus colegas.

Apoiando-se numa narrativa que pressupõe conhecimento de games, aparições de diversos personagens famosos desse microcosmos, piadas de nicho e evocação do sentimento nostálgico através de uma estética *arcade*, Detona Ralph é uma comédia (pós)moderna, que nem por um momento evoca a moralidade rígida e o mundo arcano de contos de fada. Antes, os questiona, apresentando um mundo lógico e cínico, com reuniões semelhantes ao AA, personagens desempregados numa estação de metrô e exclusão social de pessoas baseada em suas funções.

Porém, em sua busca por uma medalha, Ralph é levado a um mundo feito de doces, caramelos e guloseimas em geral, que fica dentro de um game de corrida. Lá, ele conhece

Vanellope, uma garota que tem o sonho de vencer a corrida do game, apesar de ser proibida por conta de um erro de programação. Porém, no fim do filme, descobrimos que Vanellope é a princesa daquele reino de doces, e o game imediatamente a coloca em um traje típico de princesa, com direito a vestido e coroa. Vanellope, porém, logo sugere que aquele reino deveria virar uma democracia constitucional.

Assim, Detona Ralph cumpre o seu papel na lista de filmes do Revival Disney: nos apresentando um mundo onde pensamos que sabemos as regras, para logo revê-las e questioná-las. A busca de Ralph para negar o seu papel, resultando no reconhecimento de que sua profissão de vilão não o torna uma pessoa má, ocupa o centro da história, mas encontra eco na revelação final de Vanellope: uma piloto de corrida nata que, ao ser imbuída do papel de princesa, imediatamente o rejeita, dizendo que a programação do jogo não decide quem ela é.

Sutilmente, os dois papéis tradicionais de gênero (heróis e princesas) são aqui apresentados e questionados.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A Renascença Disney foi um período marcante na história do estúdio. Ele significou a construção de uma nova identidade, a revitalização de seus filmes mais antigos e a sua permanência na mente de todos os que cresceram na década de 1990. Suas versões dos contos de fada muitas vezes confundem-se com o próprio conto de fadas e ambos constituem o imaginário popular.

Porém, as crianças que cresceram assistindo os filmes da Disney, hoje estão em fase adulta. Alguns deles tem seus próprios filhos aos quais mostrar os filmes que marcaram sua infância. Outros, estão atualmente dentro da própria Disney, produzindo seus filmes. É natural que, neste momento, certas questões e ideias sejam revistas e até desprezadas.

Se contos de fada traziam arquétipos e visões morais, que permaneciam em sua essência intactos por séculos e limitavam-se ao alcance da narração oral e, posteriormente,

dos livros, a Disney por ser uma empresa, está sujeita a flutuações de mercado, mudanças de gerência e questões da moda e do gosto de cada época.

Assim, enquanto homens e mulheres na idade dos vinte ou trinte anos estão revendo sua infância, buscando nostalgicamente a identificação enquanto grupo que cresceu com estes filmes (sobre nostalgia pós-moderna, ver PENKALA; OLIVEIRA, 2012), há também uma necessidade de se reinventar, de quebrar clichês e se adaptar ao novo mercado, um que está cansado de sair das salas do cinema e não encontrar estrelas mágicas que realizem seus desejos, ou príncipes e princesas tão perfeitos que somos capazes de nos apaixonar à primeira vista. É assim que se constrói a fase do Revival: por um lado, evocando os mais bem sucedidos filmes da Disney em seus aspectos estéticos, com o alinhamento ao gênero princesas e os números musicais, enquanto por outro os reinventa, com a transformação de sua mensagem sobre magia e finais felizes.

No entanto, pode-se notar que, embora existam rudimentos dessas ideias em todos os filmes Disney, a maior parte delas é relativamente nova, com não mais do que 25 anos de idade. Um Paradigma Disney que pode muito bem ser chamado de Paradigma Vogler ou Paragima Eisner. Uma única década foi necessária para reinventar toda a história do estúdio, e o processo se repete agora, com novas ideologias e fórmulas, que provavelmente também serão revisadas a seu tempo, seguindo os ciclos de mercado.

## REFERÊNCIAS

- DAY, Aubrey. Interview: John Lasseter. Total Film. Junho. 2009. <<http://www.totalfilm.com/features/interview-john-lasseter/>>. Acesso em: 07 outubro. 2014.
- FRANKLIN, Garth. Disney Goes Traditional For Princess. Dark Horizons. Julho. 2006. <http://www.darkhorizons.com/news/5091/disney-goes-traditional-for-princess>>. Acesso em: 07 outubro. 2014.
- GABLER, Neal. Walt Disney: The triumph of the american imagination. New York: Borzoi Books, 2006.
- GUY, Adams. Leap of faith: The Princess and the Frog. The Independent, 8 de maio. 2010. Disponível em: < <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/leap-of-faith-the-princess-and-the-frog-1870801.html>>. Acesso em: 24 setembro. 2014.
- KOCH, Dave. Disney Cartoon Canon Index. **Big Cartoon News**. Disponível em: <<http://blog.bcdb.com/disney-cartoon-canon-index/>>. Acesso em: 24 setembro. 2014.
- MCNEIL, Ryan. Frozen. **The Matinee**, 14 de dezembro. 2013. < <http://www.thematinee.ca/frozen/> >. Acesso em: 05 Outubro. 2014.
- ORENSTEIN, Peggy. What's Wrong With Cinderella?. **The New York Times**. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2006/12/24/magazine/24princess.t.html>>. Acesso em: 06 Outubro. 2014.
- OSTROWER, Fayga. **Universos da arte: edição comemorativa Fayga Ostrower**. 24ª edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. (págs. 335-337)
- PENKALA, Ana Paula. Ora, ora, ora: notas sobre uma maleficência pós-feminista. **Revista Orson**. Pelotas. 2014. < [http://orson.ufpel.edu.br/content/03/artigos/primeiro\\_olhar/penkala\\_darsie2.pdf](http://orson.ufpel.edu.br/content/03/artigos/primeiro_olhar/penkala_darsie2.pdf)> Acesso em: 06 outubro. 2014.
- PENKALA, Ana Paula; OLIVEIRA, André Darsie de. O parque jurássico e a nostalgia no audiovisual: a cultura visual do cinema da memória. **Revista Orson**. Pelotas. 2012. < [http://orson.ufpel.edu.br/content/03/artigos/primeiro\\_olhar/penkala\\_darsie2.pdf](http://orson.ufpel.edu.br/content/03/artigos/primeiro_olhar/penkala_darsie2.pdf)> Acesso em: 06 outubro. 2014.
- SURREL, Jason. **Os segredos dos roteiros da Disney: dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos**. São Paulo: Panda Books, 2009.
- THE NUMBERS. Nash Information Services, LLC. 2002. <<http://www.the-numbers.com/movie/Home-on-the-Range#tab=box-office>> Acesso em: 06 Outubro. 2014.
- THE NUMBERS. Nash Information Services, LLC. 2002. <<http://www.the-numbers.com/movie/Lilo-and-Stitch#tab=box-office>> Acesso em: 06 Outubro. 2014.
- THE PIXAR STORY. Leslie Iwerks. Produção de Leslie Iwerks e Steven Argula. EUA: Leslie Iwerks Productions, 2007. Arquivo digital.

VOGLER, Christopher. The Memo That Started It All. **Storytelling Literary Consulting**. Disponível em: < [http://www.thewritersjourney.com/hero's\\_journey.htm#Memo](http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm#Memo)>. Acesso em: 05 Outubro. 2014.

WAKING UP SLEEPING BEAUTY. Don Hahn. Produção de Don Hahn, Connie Nartonis Thompson e Peter Schneider. EUA: Red Shoes e Stone Circle Pictures, 2009. Arquivo digital.