

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

EDUARDA FANTON

**ADAPTAÇÃO E LIVE ACTION: UM OLHAR SOBRE A REAPRESENTAÇÃO DE
PERSONAGEM CLÁSSICO DA DISNEY NO CINEMA**

Caxias do Sul

2020

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

EDUARDA FANTON

**ADAPTAÇÃO E LIVE ACTION: UM OLHAR SOBRE A REAPRESENTAÇÃO DE
PERSONAGEM CLÁSSICO DA DISNEY NO CINEMA**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida da Silva

Caxias do Sul

2020

EDUARDA FANTON

**ADAPTAÇÃO E LIVE ACTION: UM OLHAR SOBRE A REAPRESENTAÇÃO DE
PERSONAGEM CLÁSSICO DA DISNEY NO CINEMA**

Monografia apresentada como requisito para
aprovação na disciplina de Monografia II, do
curso de Publicidade e Propaganda da
Universidade de Caxias do Sul.

Aprovado em: 08 / 12 / 2020

BANCA EXAMINADORA

Professora Dr.^a Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Professor M.e Carlos Antonio de Andrade Arnt
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Professora M.^a Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

“No momento em que você duvida da sua habilidade de voar, você cessa para sempre sua chance de poder fazer isso.”

Peter Pan

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família que esteve ao meu lado durante esses quatro anos de graduação. Agradeço à minha mãe, Silvana, ao meu pai, Claudio, e minha irmã, Andrea, por todo apoio, cuidado, amor, carinho e, sobretudo, paciência, que tiveram comigo durante essa jornada. Vocês são a minha maior base e inspiração. Serei eternamente grata por tudo que sempre fizeram por mim, por todos os privilégios e por estarem ao meu lado em todos os momentos.

Agradeço ao Arthur, que em tanto me apoiou e me compreendeu durante muitos momentos. Obrigada pelo incentivo, pela paciência e por estar sempre comigo, principalmente durante essa fase. Deixo minha mais pura gratidão.

Aos meus colegas de curso e professores que contribuíram para o meu crescimento acadêmico, compartilhando diversos conhecimentos e experiências.

Por fim, agradeço especialmente à minha orientadora, Ivana, por me guiar nesse processo de forma tão acolhedora. Obrigada por me motivar a cada encontro e por ter sido tão dedicada nesse processo. Você me auxiliou muito e foi uma orientadora maravilhosa. Muito obrigada, de coração.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo compreender de que forma os personagens da Disney sofrem adaptações a partir do modelo de produção live action. A pesquisa está dividida em três focos: o entendimento do que consiste um personagem e sua construção, as adaptações no âmbito do cinema e a utilização do live action, sobretudo no universo da Disney e, por fim, uma análise da adaptação em live action da obra cinematográfica Malévola (2014), buscando-se como foco a personagem de mesmo nome. A abordagem, de teor qualitativo, utiliza a pesquisa bibliográfica como base, juntamente com o auxílio de imagens fílmicas e o apoio da obra clássica de animação A Bela Adormecida (1959). Com o resultado conclui-se que o remake no formato live action trouxe um roteiro diferente, respondendo questionamentos sobre a história da animação, que até então o público não tinha conhecimento, além de mostrar a vilã através de um novo prisma, apresentando o seu lado humano. A partir do live action, a personagem Malévola teve uma mudança no seu íntimo e foi ressignificada, transformando crenças que existiam acerca da personagem na animação.

Palavras – chaves: Cinema. Personagem. Adaptação. Live Action. Disney.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diagrama de Field.....	24
Figura 2 – Hermione, Harry e Rony.....	28
Figura 3 – A batalha final de Harry Potter.....	29
Figura 4 – Maria Antonieta (2006).....	32
Figura 5 – Maria Antonieta (2006).....	33
Figura 6 – Cisne Negro (2011).....	35
Figura 7 – Evolução do cabelo de Daenerys em Game of Thrones.....	36
Figura 8 – Betty Boop.....	39
Figura 9 – Gato Felix.....	40
Figura 10 – Os três porquinhos (1933).....	42
Figura 11 – A evolução de Mickey Mouse.....	44
Figura 12 - Walter Disney.....	53
Figura 13 – Steamboat Willy.....	55
Figura 14 – Pato Donald.....	57
Figura 15 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937).....	59
Figura 16 – Enrolados (2010).....	62
Figura 17 - Inauguração da Disney (1955).....	63
Figura 18 – Avatar (2009).....	67
Figura 19 – A Noiva Cadáver (2005) – Por trás das câmeras e o resultado final.....	68
Figura 20 – Mulan em live action (2020) e Mulan em animação (1998).....	69
Figura 21 – Ariel em live action e Ariel em animação (1989).....	70
Figura 22 – O Rei Leão em live action (2019) e O Rei Leão em animação (1994).....	73
Figura 23 – Jasmine em live action (2019) e Jasmine em animação (1992).....	75
Figura 24 – A Bela Adormecida (1959).....	86

Figura 25 – Os bastidores de A Bela Adormecida (1959).....	87
Figura 26 – A Bela Adormecida (1959).....	88
Figura 27 – A Bela Adormecida (1959).....	90
Figura 28 – Malévola (2014) – Por trás das câmeras e o resultado final.....	93
Figura 29– Infância de Malévola (2014).....	94
Figura 30 – Malévola em animação (1959) e Malévola em live action (2014).....	95
Figura 31 – As fadas em animação (1959) e as fadas em live action (2014).....	97
Figura 32 – Aurora em animação (1959) e Aurora em live action (2014).....	98
Figura 33 – Cena do beijo em animação (1959) e cena do beijo em live action (2014).....	100
Figura 34 – Diagrama de Field aplicado no filme Malévola (2014).....	101
Figura 35 – Malévola em animação (1959) e Malévola em live action (2014).....	104
Figura 36 – Angelina Jolie transformando-se em Malévola.....	105
Figura 37 – Mudanças de cenário em Malévola (2014).....	107
Figura 38 – Malévola (2014).....	108

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
1.1 METODOLOGIA.....	12
2 CINEMA E PERSONAGEM: CONTEXTUALIZAÇÃO.....	15
2.1 O PERSONAGEM COMO OBJETO DE ESTUDO: UMA VISÃO HISTÓRICA	16
2.2 A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO.....	21
2.2.1 Personagem e Ambientação.....	26
2.2.2 Personagem e Composição.....	30
2.3 PERSONAGEM E ANIMAÇÃO.....	37
3 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA E O USO DE LIVE ACTION NO UNIVERSO DISNEY.....	45
3.1 NARRATIVA E ADAPTAÇÃO.....	46
3.2 UNIVERSO DISNEY.....	52
3.3 REMAKE E LIVE ACTION.....	64
4 MALÉVOLA (2014) EM LIVE ACTION: A BUSCA DA ADAPTAÇÃO DE PERSONAGEM.....	76
4.1 COMO TUDO COMEÇOU: UM OLHAR LITERÁRIO.....	77
4.2 A BELA ADORMECIDA: UM CLÁSSICO DA ANIMAÇÃO DISNEY.....	85
4.3 MALÉVOLA, LIVE ACTION E A RESSIGNIFICAÇÃO DE UMA NARRATIVA CLÁSSICA.....	91
4.3.1 Malévola: Compondo a personagem.....	103
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	109
REFERÊNCIAS.....	113
APÊNDICE A – PROJETO DE MONOGRAFIA.....	122

1 INTRODUÇÃO

O desejo de dar movimento a objetos inanimados foi uma busca constante e tornou-se um anseio da humanidade, passando pelos artistas do Renascimento, até os dias de hoje. Com o intuito de conseguir esse feito, há cerca de sete mil anos atrás, no Oriente, os chineses já projetavam sombras de diferentes figuras recortadas e manipuladas sobre a parede, um jogo de sombras, próprio do teatro de marionetes.

Com o advento da fotografia, na primeira metade do século XIX, foi possível uma criação revolucionária, que proporcionou discussões importantes na indústria cultural¹: o cinema. Os Irmãos Lumière, considerados os pais da sétima arte, pesquisaram e aperfeiçoaram as primeiras câmaras fotográficas contribuindo para o surgimento da fotografia colorida. Inventaram o cinematógrafo, e, com ele, começaram a realizar seus primeiros filmes que consistiam em captar imagens com o aparelho parado. A primeira sessão pública de cinema, feita pelos irmãos Lumière, foi em 1895 no subsolo de um café, em Paris.

O desenvolvimento da óptica², somada às invenções da fotografia em meados do século XIX e do cinema, em 1895, foram marcos que contribuíram para o desenvolvimento das técnicas do cinema de animação, gênero que ainda hoje tem a Disney como referência e inspiração mundial. A companhia global ganhou destaque na área, tornando-se um fenômeno e determinado o caminho para onde as suas animações deveriam seguir: o mundo da imaginação e da fantasia.

Desde o lançamento, em 1937, do primeiro longa-metragem animado da Disney, Branca de Neve e os Sete Anões, o público se engajou e as histórias, em sua maioria com protagonistas femininas, fizeram parte da construção de milhares de infâncias ao redor do mundo. Branca de Neve foi apenas a primeira de uma longa linhagem de princesas que estava por vir.

De maneira notória a sétima arte acaba retratando, de forma direta ou indireta, a realidade em que a sociedade se encontra, portanto, é perceptível a mudança no comportamento dos personagens nas animações da Disney ao longo do tempo. As primeiras obras da Disney traziam protagonistas femininas frágeis e submissas que esperavam a salvação de um príncipe, a representação das vilãs como bruxas más e invejosas, além de uma

¹“Horkheimer e Adorno usam o termo indústria cultural para referirem-se, de maneira geral, às indústrias interessadas na produção em massa de bens culturais.” (THOMPSON apud RUDIGER, 1999, p.18).

² Sessão da física que se dedica ao estudo das normas de radiações luminosas e dos fenômenos da visão.

escassez na diversidade étnica das personagens. Esses eram os padrões clássicos das animações daquela época, até porque tudo era diferente: o mercado, o público e os meios de comunicação.

Nos dias de hoje a indústria cinematográfica está fazendo o uso das tecnologias atuais para criar adaptações dos clássicos filmes de animação. Para isso são feitas produções que envolvem o *live action*, que consiste na utilização de atores de carne e osso que dão vida aos personagens, entre outros fatores. A Disney abraçou essa ideia e, com o tempo, está adaptando vários de seus clássicos, buscando proporcionar uma nova experiência para seus espectadores, para que se percebam detalhes, efeitos, técnicas e questões sociais relevantes, que antes não eram sequer debatidas.

Com a utilização do *live action*, a Disney procurou também adaptar seus personagens já existentes, de maneira que se encaixem na realidade social vigente. Assim, tornou a mostrar questões feministas com princesas independentes e fortes e a diversidade étnica e racial que foge do “padrão europeu”. Outra questão relevante nas novas adaptações da Disney foi a (re)significação de determinados personagens, como no filme *Malévola*, em que a Disney trouxe uma vilã como protagonista, trazendo a tona uma história, até então, desconhecida pelo público.

Mesmo com algumas mudanças, sobretudo no que diz respeito aos personagens, a Disney parece continuar com a sua essência de sempre, que o público talvez já tenha se acostumado. É a partir desta nostalgia que, segundo aponta Do Rozario (2004), a Disney modula seus lançamentos para atrair as massas. Com o intuito de manter a contemporaneidade dos seus clássicos, a Disney tem por hábito manter a arte original: “A Disney não apaga à risca a sua qualidade original, mas sim cria uma continuidade entre a sua qualidade original e as suas audiências contemporâneas” (DO ROZARIO, 2004, p. 36-37).

A Disney tornou-se uma lenda e é referência universal no imaginário infantil. Seu poder de persuasão e influência é tão grande que o mercado consome o que suas animações impõem, e agora, mais ainda, o que o *live action* impõe. Prova disso, é que muitos filmes clássicos da Disney são adaptações de livros de outros autores e, provavelmente se as histórias ficassem apenas nesses livros, não teriam o mesmo sucesso.

A partir da problemática abordada, essa monografia busca responder a seguinte questão norteadora: **“Como os personagens da Disney sofrem adaptações nas tramas cinematográficas, especialmente a partir do modelo de produção *live action*?”**.

O objetivo geral desse trabalho é compreender de que forma os personagens da Disney sofrem adaptações a partir do modelo de produção *live action* e como eles passam a ser reapresentados para uma sociedade atual. Já os objetivos específicos foram divididos da seguinte maneira:

- a) Estabelecer o que é um personagem e qual o seu papel no âmbito cinematográfico;
- b) Discutir o que é adaptação no universo cinematográfico especialmente em relação ao personagem;
- c) Entender no que consiste as produções em *live action* e as técnicas envolvidas, e de que forma ela é adotada pelos Estúdios Disney;
- d) Conhecer a história dos estúdios Disney e suas técnicas de animação e analisar os personagens da Disney e suas adaptações em *live action* envolvendo aspectos visuais e suas representações.

O trabalho será dividido em três capítulos. No capítulo dois falaremos a respeito do personagem, trazendo como foi o seu surgimento e suas classificações, através de um panorama histórico. Ainda nesse capítulo será abordado como são construídos os personagens e entraremos em uma abordagem mais focada nos personagens animados.

No terceiro capítulo iremos entender no que consiste uma narrativa literária e cinematográfica e como ocorre a transferência de elementos de uma para outra, ou seja, iremos abordar como ocorre o processo de adaptação de obras. Nesse sentido, conseguiremos entender que a adaptação também ocorre de um filme antigo para outro mais atual, que foi filmado novamente utilizando-se de técnicas mais modernas. É então, que entraremos no universo da Disney e sua história, tratando de abordar como funciona a técnica de *live action* e como a Companhia esta usufruindo e transformando seus clássicos animados em produções com atores de verdade.

Por fim, no capítulo quatro, apresentaremos a análise que será feita a partir do *live action* da Disney, Malévola (2014). Iremos entender de que forma a Companhia atualizou o seu clássico, A Bela Adormecida (1959), e que elementos trouxe para recontar a história da animação. É nesse capítulo que também iremos abordar as primeiras versões literárias da princesa adormecida e como ela foi mudando ao longo do tempo.

Como futura publicitária e admiradora do mundo Disney, ter a oportunidade de analisar e estudar esse universo cinematográfico, sobretudo no âmbito das adaptações, é uma

grande motivação para a realização desta monografia. Mais ainda, estando em uma cultura de mídia tão bem consolidada, em que os meios de comunicação em massa, sobretudo o cinema, acabam moldando o comportamento da sociedade, a importância do estudo das adaptações fílmicas da Disney se dá devido à necessidade de compreensão de como a companhia global esta reconstruindo esses filmes, sobretudo na esfera dos personagens, e que significados e entendimentos eles querem passar para o espectador, visto que os filmes da empresa são fortes meios de influência.

Assim, considera-se que através deste estudo seja possível aperfeiçoar os conhecimentos sobre a área do cinema, em conjunto com o estudo das adaptações em *live action* da Disney. Portanto, será possível auxiliar a comunidade acadêmica, especialmente a área da Publicidade e Propaganda com essa monografia, já que o conhecimento acerca do audiovisual também é de grande importância para o curso da autora. Mais ainda, a área do cinema é uma das fontes que oferece conteúdos relevantes, exercendo assim influência na comunicação publicitária, a qual, por vezes se apropria dos elementos cinematográficos e os utiliza em suas produções como forma de criação.

1.1 METODOLOGIA

Para a realização dessa monografia é de grande relevância partir da discussão da metodologia e dos instrumentos, técnicas e conceitos que serão utilizados no decorrer do trabalho. É através da escolha da metodologia que serão definidas as ferramentas que faremos uso durante o trabalho e quais bases teóricas que serão utilizadas. Segundo Marconi; Lakatos (2003, p.83), “método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo, conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista”.

Durante a execução da monografia é necessário planejar, passo a passo, os processos que serão utilizados. Faz parte da primeira fase a escolha do tema, a formulação do problema, a especificação dos objetivos e a escolha dos métodos. Também é importante que o autor formule uma pergunta, uma dúvida para a qual se quer buscar a resposta. Em sua definição, Gil (2007), aponta que a pesquisa é um processo que envolve etapas:

[...] proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados. (GIL, 2007, p. 17).

A monografia possuirá uma abordagem qualitativa. Para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Sendo assim, não há preocupação com medidas, quantificações ou estatísticas. O pesquisador terá a responsabilidade de estudar e compreender diversos significados de fenômenos e situações. Para isso, irá implementar técnicas de coleta, codificação e análise de dados, com o objetivo de gerar os resultados finais da pesquisa.

Inicialmente, para que se tenha conhecimento acerca de determinado assunto, é preciso fazer um levantamento teórico, com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios, seja através de livros, artigos científicos, teses, dissertações ou páginas de web sites.

A pesquisa bibliográfica fará parte desse trabalho, visto que ela é o alicerce que permite ao pesquisador interpretar suas análises. A partir dela é possível fazer um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados sobre o tema escolhido e, conforme aborda Marconi; Lakatos (2003) representa uma fonte indispensável de informações que auxilia o autor nas suas indagações.

No segundo capítulo desse trabalho, entraremos em contato com autores como Brait (2017), Caseti e Di Chio (1996), LoBrutto (2002) e Field (2001). No capítulo três utilizaremos conhecimentos de autores como Motta (2013), Aumont e Marrie (2009) e Gardies (2008) acerca da narrativa. Ainda no terceiro capítulo, para abordarmos sobre as adaptações, utilizaremos os autores Carmo (2016) e Lipovetsky (2009), além de Gabler (2009.) e seu vasto conhecimento de acerca do mundo Disney.

Após a devida revisão teórica, embasada em autores que possuem propriedade nos assuntos que serão abordados, se partirá para uma análise da obra cinematográfica *Malévola*, como estudo de caso. Para Robert Yin (ano), o estudo de caso:

Surge do desejo de entender fenômenos sociais complexos. Em resumo, um estudo de caso permite que os investigadores foquem um “caso” e retenham uma perspectiva holística e do mundo real, como no estudo dos ciclos individuais da vida, o comportamento dos pequenos grupos, os processos organizacionais e

administrativos, a mudança de vizinhança, o desempenho escolar, as relações internacionais e a maturação das indústrias (YIN, 2015, p. 4).

Ela contará com o apoio das imagens fílmicas e também com um olhar em referências, como o clássico animado da Disney, *A Bela Adormecida* (1959).

O intuito da abordagem será observar quais foram as mudanças de alguns personagens, mas especialmente, a personagem Malévola, buscando compreender a complexidade que envolve adaptação de personagens a partir de uma visão já conhecida pelo público, para o modelo *live action*.

Além de estudar as mudanças visuais que a personagem da animação sofre ao ser adaptada para o *live action*, será ainda relevante analisar o seu íntimo, ou seja, de que forma o seu interior talvez tenha se transformado nesta nova produção, para que possa ser entendido que mensagem é transmitida ao espectador a partir de mudanças percebidas. A análise vai buscar também enriquecer a discussão, lançando um olhar sobre outros personagens do filme, bem como analisar elementos que envolvem a personagem, como a mudança do roteiro, por exemplo.

2 CINEMA E PERSONAGEM: CONTEXTUALIZAÇÃO

Na literatura muito se comenta sobre o poder dos escritores em utilizar as palavras certas para construir seus personagens. É preciso de muito talento para criar a linguagem de cada ser fictício e, de certa forma, definir qual será a melhor maneira de narrar isso verbalmente. Essas escolhas são o que vão caracterizar os personagens, tanto fisicamente quanto psicologicamente e socialmente.

Por outro lado, no cinema, a linguagem é outra. No primeiro momento, utiliza-se sim da linguagem escrita, no caso do roteiro, porém a que se sobressai é a linguagem audiovisual. Nesse meio, o poder da construção do personagem passa pela capacidade do ator em interpretar o personagem e do roteirista para dar verossimilhança à obra, sendo ele quem irá conceber os personagens através da descrição das suas características e fazer a concepção da ambientação na qual se desenvolvera a narrativa. O diretor de arte também ganha espaço construção do personagem, sendo concedida à ele a responsabilidade de materializar tais ambientes e caracterizar o personagem, utilizando-se de elementos visíveis, como maquiagem, figurino, luz e ambiente, que são impregnados de significado, a fim de contextualizar o ser fictício na história.

O cinema não trabalha exclusivamente com personagens de carne e osso. Exemplo é o caso do cinema de animação, em que os personagens são criados a partir de desenhos. Porém, a lógica para sua construção é a mesma. É preciso que todo o ambiente, figurino, cores e formas sejam estipulados de acordo a imagem que ele aspira transparecer ao espectador.

Sendo assim, quando se pensa em uma história, não importa se foi vista no teatro, no cinema ou até mesmo se foi fruto de uma leitura. Fica a memória dos personagens e as situações vividas por eles, como cada um foi inserido na trama. Os personagens são lembrados por suas diferentes personalidades, seus traços próprios e as diversas situações que enfrentaram. E, isso só é possível de se alcançar, por meio de uma construção aprofundada do ser fictício.

2.1 O PERSONAGEM COMO OBJETO DE ESTUDO: UMA VISÃO HISTÓRICA

Em diversas situações iniciar uma reflexão teórica é impossível sem ter um olhar sobre a Grécia antiga e, sobretudo, sobre os principais pensadores que impulsionaram o conhecimento. É nesse período que se encontram as primeiras aparições e considerações acerca do personagem fictício.

Antonio Rodrigues, em *As utopias gregas* (1988), afirma que o termo personagem contém, em sua origem grega e em sua tradução latina, a combinação de duas palavras: *per* e *sonare*. Esse termo deriva do uso das máscaras que os personagens do teatro grego utilizavam para representar seus papéis. Essas máscaras amplificavam o som que era emitido através (*per*) delas. Isso permitia que a plateia os ouvisse perfeitamente. Patrice Pavis (1999) ainda acrescenta:

[...] apesar da “evidência” desta identidade entre um homem vivo e uma personagem, esta última, no início, era apenas uma máscara – uma *persona* – que correspondia ao papel dramático, no teatro grego. É através do uso de *persona* em gramática que a *persona* adquire pouco a pouco o significado de ser animado e de pessoa, que a personagem teatral passa a ser uma ilusão de pessoa humana (PAVIS, 1999, p. 285).

Aristóteles, importante filósofo da Grécia antiga, foi um dos primeiros a levantar aspectos importantes relacionados ao personagem. Por volta de 300 a.C, ele iniciou seu pensamento que veio a torna-se a obra *Poética* (1959), texto que tem importância capital na história do pensamento humano e na crítica literária.

Aspecto relevante abordado nesse estudo aristotélico é o conceito de *mimesis*, que se refere à semelhança entre personagem e pessoa. Esse termo marcou a conceituação de personagem e durante muito tempo foi entendido como imitação e representação do real. Paul Ricoeur (2005), afirma que só há *mimesis* onde existe um fazer, a produção de uma coisa singular. Portanto, a *mimesis* aristotélica não pode ser compreendida com a imitação como uma cópia, mas sim uma construção fictícia. Com o conceito de *mimesis*, Aristóteles aponta outros dois aspectos importantes: o personagem como reflexo do ser humano e “a personagem como construção, cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto” (BRAIT, 2017, p. 38).

Ao mesmo tempo, Aristóteles conceitua um dos pilares da *mimesis*, intitulado de verossimilhança interna da obra, isto é, a capacidade que uma obra tem de parecer verdadeira,

mesmo quando tem elementos que não se encaixam no mundo real, conforme exemplifica Pallottini (2015):

Fazer um personagem verossímil, ou seja, semelhante à realidade, não significa criar um ser comum, trivial, nem mesmo um ser necessariamente realista. Pode-se fazer uma fada que voa, e fazê-la verossímil; basta que ela seja fada, apresentada e caracterizada como tal. A consequência, isto é, a sua possibilidade de voar, será um resultado, lógico e necessário, da sua qualidade inicial de fada. Portanto, dentro do contexto de uma história ou peça que trate de fadas, a fada voadora é verossímil (PALLOTTINI, 2015, p. 25).

A verossimilhança só é possível de ser atingida porque, na *mimesis*, ela está em proximidade com o verdadeiro. Sendo assim, por mais que, segundo Pallottini (2015), a obra tenha em si conteúdos ficcionais ela consegue ter coerência e transparecer veracidade ao espectador. É justamente essa visão que Cauquelin também acredita: “o possível deve, portanto, ser verossímil para que os espectadores acreditem nele” (CAUQUELIN, 2005, p. 64).

Os conceitos de Aristóteles em relação à concepção de personagem vigoraram até meados do século XVIII quando o poeta latino, Horácio, expõe as ideias aristotélicas em conjunto com suas novas convicções:

Apegado às relações existentes entre a arte e a ética, Horácio concebe a personagem não apenas como reprodução dos seres vivos, mas como modelos a serem imitados, identificando personagem-homem e virtude e advogando para esses seres o estatuto de moralidade humana que supõe imitação. Ao dar ênfase a esse aspecto moralizante, ainda que suas reflexões tenham chamado a atenção para o caráter de adequação e invenção dos seres fictícios, Horácio contribuiu decisivamente para uma tradição empenhada em conceber e avaliar a personagem a partir dos modelos humanos. (BRAIT, 2017, p.44).

Porém, a partir da metade do século XVIII, a ideia de personagem aristotélica ficou ultrapassada e foi substituída por uma visão aplicada ao estudo da psicologia que, segundo Brait (2017), entende “personagem como a representação do universo psicológico do seu criador” (BRAIT, 2017, p. 46). Nesse sentido, o personagem deixa de ser uma representação de ser ideal e se desenvolve na maneira de ser do próprio criador. Essas mudanças de pensamentos se deram por circunstâncias que cercaram o final do século XVIII e todo o século XIX. Foi nesse período que o sistema de valores da estética clássica começou a declinar e o romance se modificou, coincidindo com a afirmação de um novo público, o público burguês.

Especialmente no século XVIII, o romance entrega-se à análise das paixões e dos sentimentos humanos, à sátira social e política e também às narrativas de intenções filosóficas. Com o advento do romantismo, chega a vez do romance psicológico, da confissão e da “análise de almas”, do romance histórico, romance de crítica e análise da realidade social. E é durante a segunda metade do século XIX que o gênero alcança seu apogeu (...) (BRAIT, 2017, p. 46).

Esse período histórico é mais retratista e menos psicológico já que, conforme aborda Vitor Manuel Aguiar e Silva (2007), em meados do século XIX a preocupação era com a expressão da realidade psíquica dos personagens. Mais ainda, os protagonistas eram os únicos personagens do período romântico a ganharem uma análise mais densa da sua personalidade.

Uma nova concepção de personagem é instaurada. Lukács (*apud* BRAIT, 2017), em 1920, foge do repetitivo legado aristotélico e horaciano e funde personagem e obra, sendo um subordinado ao outro e influenciados de forma determinante pelas estruturas sociais. O personagem, naquele período, era considerado um “herói problemático”, contraditório e contestador, que ao mesmo tempo está em comunhão e em oposição ao mundo exterior. Por mais que as teorias a respeito desse tema tinham evoluído, o personagem continuava sujeito ao modelo humano.

Por volta do século XX se inicia um grau extremo do que Aguiar e Silva (2007) denominam de deterioração da personagem, isto é, ele perde tudo que lhe identificava. Passou a representar uma visão que passa por caracterizações cada vez mais complexas, desestruturadas e confusas.

É justamente nesse período do século XX que surge o estruturalismo³, indo contra os excessos psicologistas. Os estruturalistas olhavam os personagens como seres essenciais em uma narrativa. No ponto de vista estruturalista, os personagens não precisavam ter vínculo algum com o ser humano, ou seja, segundo Pallottini (2015), abre a possibilidade de personagens não antropomórficos, desde que cumpram a sua função na trama.

Ainda no século XX, no ano de 1920, muitos pensadores e teóricos da literatura e filósofos da linguagem, se empenharam em esclarecer importantes pontos relacionados ao personagem. O inglês E. M. Forster escreve o livro *Aspectos do Romance*, e nele o autor considera a intriga, a história e a personagem os três elementos estruturais essenciais na narrativa. Essa nova percepção encara o personagem como tendo relação com as demais

³ Método de análise das ciências humanas, que teve origem na psicologia e transcorreu a linguística, a sociologia, a antropologia e a filosofia no século XX. Teve como objetivo identificar estruturas gerais de um todo, analisando as suas partes.

partes da obra, e não mais como referência a elementos exteriores, permitindo ao personagem a classificação como seres de linguagem.

Segundo Brait (2017), Forster elaborou uma classificação considerada muito inovadora para a época. Trata-se da classificação entre personagens planos e redondos e, para isso, é analisado o grau de complexidade e relevância do ser fictício da narrativa. Segundo Forster (1994) “as personagens planas são construídas em torno de uma única ideia ou qualidade: quando nelas existe mais de um fator, atinge-se o início da curva que leva à personagem redonda” (FORSTER *apud* REIS, 1994, p. 122). Normalmente são definidas em poucas palavras, não evoluem na trama e seus atos são previsíveis. Esse tipo de personagem pode ser dividido ainda em tipo e caricatura, dependendo da escolha do escritor:

São classificadas como tipo aquelas personagens que alcançam o auge da peculiaridade sem atingir a deformação. (...) Quando a qualidade ou ideia única é levada ao extremo, provocando uma distorção propositada, geralmente a serviço da sátira, a personagem passa a ser uma caricatura. (BRAIT, 2017, p. 50).

Por outro lado, os personagens classificados como redondos são definidos pelo seu alto grau de complexidade, são aqueles que surpreendem o leitor, são mais densos, fogem de estereótipos e possuem características bem profundas.

As personagens classificadas como redondas, por sua vez, são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano. (BRAIT, 2017, p.50).

Ainda no século XX, Casetti e Di Chio (1996) também elaboraram uma classificação para o personagem, sendo *persona*, *rol* ou *actante*. Como *persona*, referem-se a um indivíduo dotado de perfil intelectual, emotivo e com atitudes, reações e gestos próprios. A *persona* tem sua identidade, seu caráter, seu comportamento e seu perfil físico facilmente reconhecidos. Todos esses aspectos é o que torna esse indivíduo único. Sob essa perspectiva, o personagem pode apresentar-se como plano e redondo, assim como Forster (1994) apresentou, o personagem plano é unidimensional e o redondo complexo. Em relação ao personagem *rol*, ele pode ser observado como tipo genérico referente à suas atitudes, ações, comportamentos, e não como um indivíduo dotado de particularidades. Quanto ao *actante*, trata-se do personagem que tem sua validade pelo lugar que ocupa na narrativa e pela contribuição que oferece a ela.

Através de outra perspectiva, elaborada pelos formalistas russos⁴, é que o personagem consegue se desprender das suas relações com o ser humano e passa a ser encarado como um ser que transmite uma linguagem própria. Segundo Brait (2017) a obra passa a ser “encarada como a soma de todos os recursos nela empregados, como um sistema de signos organizados de modo a imprimir a conformação e a significação dessa obra” (BRAIT, 2017, p. 52). Nesse sentido, através da visão de Stam (2009), os formalistas compreendiam a obra e a arte em um geral “como um sistema de signos e convenções, e não os registros dos fenômenos naturais” (STAM, 2009, p. 66). Sendo assim, todos os elementos que compõem a obra tem o objetivo de transmitir um entendimento e um significado ao público.

Explorando as teses oferecidas pelos formalistas, Philippe Hamon, inspirado em Ferdinand Saussure, fala que personagem pode ser entendido sob a perspectiva semiológica, “isto é, como um signo dentro de um sistema de signos, como uma instância de linguagem” (BRAIT, 2017, p. 54). A partir dessa visão, percebe-se que o personagem é um ser dotado de significação. E, não só eles, como todos os elementos que o circundam na narrativa, como seus aspectos visuais, os ambientes e as cores tem o objetivo de gerar algum significado.

Essa noção de Hamon expande a visão de personagem para todo e qualquer sistema semiótico, conforme explica Brait (2017): “A partir dessa visão, apresenta a noção semiológica de personagem não como um domínio exclusivo da literatura, mas como pertencente a qualquer sistema semiótico (cinema, teatro, etc.)” (BRAIT, 2017, p. 54).

Philippe Hamon também foi responsável por dividir os personagens em três tipos: os referenciais, “aquelas que remetem a um exterior, comumente chamadas de personagens históricas, que apontam para um tempo e um espaço determinados” (BRAIT, 2017, p. 55), as personagens dessa categoria são comumente chamadas de heróis, são protagonistas de uma história maior e não somente da ficção. As *embrayeurs*, personagens que só “ganham sentido na relação com os outros elementos da narrativa, do discurso, pois não remetem a nenhum signo exterior” (BRAIT, 2017, p. 55), como exemplo Brait (2017) traz o personagem Watson, ao lado de Sherlock Holmes e tia May e tio Ben em relação ao Homem Aranha. E, por fim, as personagens classificadas como anáforas são “as grandes personagens, aquelas bem construídas, que marcam o leitor para sempre” (BRAIT, 2017, p. 55).

⁴ Lançaram bases teóricas e metodológicas para o estudo da literatura, recusando toda interpretação extraliterária do texto.

Sendo assim, a partir dessa visão, o personagem como signo não faz parte somente da literatura, mas também do meio cinematográfico. No cinema, a imagem, o som, movimento, luz, ritmo e ambiente constroem a significação do personagem e o constituem como um ser essencial da narrativa cinematográfica. Nesse âmbito, Gardies (2008) argumenta: “A personagem faz então parte do sistema complexo que é o texto fílmico; mais precisamente, é um signo que funciona no seio do sistema textual” (GARDIES, 2008, p. 80).

Através dessa análise histórica acerca do personagem, desde a Grécia antiga até os tempos mais modernos, encontram-se diversas teorias e classificações acerca dos seres fictícios. Brait (2017) afirma que “uma abordagem atual da personagem não pode descartar as contribuições oferecidas pela psicanálise, pela sociologia, pela semiótica e, principalmente, pela teoria literária moderna” (BRAIT, 2017, p. 66). Portanto, a partir das teorias abordadas e dos diversos autores revisados, encontram-se grandes contribuições que irão auxiliar as próximas etapas do trabalho acerca da construção e da caracterização do personagem.

2.2 A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO

Assim como os pensamentos de Aristóteles, Maciel (2003) afirma que o ser fictício deve ter seu perfil traçado para atender as exigências da fábula. O autor afirma que a maioria dos manuais americanos de *playwriting*⁵ e *screenwriting*⁶ selecionam a trama, colocando a composição do personagem subordinada a ação. Em primeiro lugar deve ser estabelecida às sequências dos acontecimentos e, depois, a concepção de personagens que sejam capazes de dar seguimento na trama. Nesse sentido, Maciel (2003) ainda afirma que existe uma exceção dentre os manuais produzidos nos EUA, em que “O personagem é a alma do drama e a trama secundária em relação a ele” (MACIEL *apud* EGRI, 2003, p. 72).

Tomando como base o posicionamento de Field (2001), que afirma que personagem é a ação, Maciel (2003) sustenta que não há personagem sem história, assim como não existe história sem personagem. Portanto, tanto os eventos que compõem a história, assim como os personagens, devem ser pensados como um todo, e não de maneira isolada ou individualizada.

O personagem como um componente essencial na história narrativa é também trazido por Casetti e Di Chio (1996). Para os autores, a narrativa cinematográfica é formada por situações ordenadas, em que acontecimentos fazem parte e personagens atuam em ambientes

⁵ A arte, profissão ou trabalho de escrever peças de teatro.

⁶ Alguém que escreve um roteiro para um filme.

específicos. Alguma coisa acontece a alguém ou alguém faz com que algo aconteça. Dessa forma, os acontecimentos se referem a personagens que, por sua vez, encontram-se em algum ambiente que os complementa. Sendo assim, a partir dessa visão, volta-se a ideia de que personagem e história devem ser pensados de maneira conjunta, já que um complementa o sentido do outro.

Para criar um personagem que caminhe junto com o sentido da história é preciso fazer alguns processos que, segundo Chion (1989), devem ser empregados como peças de xadrez. Dentre esses processos esta a caracterização e, para defini-la, recorre a Swain (1988) que a sintetiza como o conjunto de todos os detalhes da aparência e de comportamento utilizados para criar, de forma particular, cada personagem. Chion (1989), para complementar, ainda aborda que a caracterização deve ser feita através de meios cinematográficos, e não valer-se de pensamentos atribuídos ao personagem, como na literatura.

A criação de um personagem é feita através de uma combinação única. Segundo Mckee (2012), é fundamental organizar a sua caracterização que, por sua vez, abrange tudo que possa ser reconhecido através da observação cotidiana de uma pessoa. Isso engloba desde suas roupas, carro, trejeitos até seu nível intelectual. Pallottini (2015) ainda acrescenta que a caracterização faz parte de um conjunto de traços que “visam a pôr de pé um esquema de ser humano. Ficarà a cargo do autor saber o que mais lhe interessa mostrar; e, claro, a cada época, estilo, corresponderá uma espécie de caracterização” (PALLOTTINI, 2015, p. 91).

Para iniciar a construção do personagem é preciso estipular conteúdos que forneçam informações e, sobretudo, mostrem quem é esse personagem, ou seja, é preciso revelá-lo ao espectador. Field (2001) afirma que “O personagem é o fundamento essencial de seu roteiro. É o coração, alma e sistema nervoso de sua história. Antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem” (FIELD, 2001, p. 27). Para isso é preciso trabalhar toda sua biografia e separar sua vida em duas categorias básicas, conforme aborda Field (2001):

Primeiro, estabeleça o personagem principal. Depois separe os componentes da vida dele/ dela em duas categorias básicas: interior e exterior. A vida interior de seu personagem acontece a partir do nascimento até o momento em que o filme começa. É um processo que forma o personagem. A vida exterior do seu personagem acontece desde o momento em que o filme começa até a conclusão da história. É um processo que revela o personagem (FIELD, 2001, p. 28).

É importante conhecer o personagem e começar a análise através do seu interior, ou seja, o seu contexto. Para auxiliar, Field (2001) elabora uma série de questões que fazem parte de uma pesquisa criativa:

Seu personagem é masculino ou feminino? Se masculino, quantos anos tem quando a história começa? Onde vive? Que cidade e país? E a seguir — onde nasceu? É filho único ou tem irmãos e irmãs? Que tipo de infância teve? Feliz? Triste? Como era seu relacionamento com os pais? Que tipo de criança era? Brincalhona e extrovertida ou estudiosa e introvertida? (FIELD, 2001, p. 28).

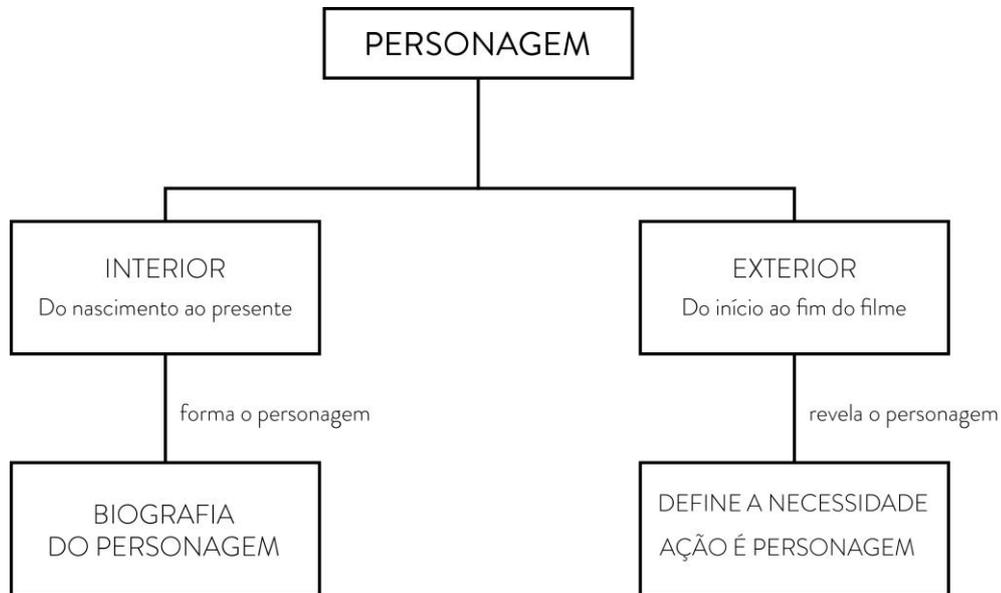
Por outro lado, estabelecer a parte exterior, ou seja, o conteúdo do personagem é o que consiste no momento inicial do roteiro até a sua última palavra. Nessa etapa, analisar os relacionamentos dos personagens é de suma importância, conforme aborda Field (2001):

Quem são eles e o que fazem? São felizes ou infelizes com suas vidas ou estilos de vida? Desejariam que suas vidas fossem diferentes, com outro emprego, outra esposa, ou possivelmente desejariam ser outra pessoa? (FIELD, 2001, p. 28).

Todo o processo de conhecer o personagem é o que vai dar corpo e forma a ele, é o momento em que o autor se faz perguntas e obtém respostas. Conforme abordado anteriormente, para conhecer o personagem no seu íntimo, é preciso que o autor estipule a própria biografia do personagem. É nela que o roteirista vai buscar informações para tornar todas as ações do personagem coerentes, repletas de personalidade e, assim, preservando a essência e impedindo que o personagem tenha ações incoerentes. Portanto, segundo Field (2001): “Se você conhece a ação e o personagem de seu roteiro, pode definir a necessidade do personagem e então criar obstáculos para realizar essa necessidade” (FIELD, 2001, p. 25).

É então que encontramos a diferença entre o que forma o personagem, ou seja, o seu interior, e o que é revelado a respeito dele nas telas, o exterior. Field (2001) elabora um diagrama para mostrar essa diferença:

Figura 1 – Diagrama de Field (2001)



Fonte: Diagrama elaborado pela autora baseando-se em Field (2001)⁷

Chion (1989) também aponta elementos considerados básicos para a construção do personagem. Segundo o autor, deve-se apontar a sua idade aproximada, que pode ser indicada pela aparência física ou por diálogo. Após, o status social, que, além do estado civil, envolve a profissão do personagem. E, por fim, deve-se apresentar a relação com os outros: como o personagem lida com a família e os amigos. Aponta ainda que, às vezes, um passado oculto também pode fazer parte da construção.

O personagem, através da visão de Aumont e Marie (2009), é atribuído por meio da dimensão do seu ser e do seu fazer, o que significa que “a atribuição de traços físicos, os do ator, do seu traje, da sua maquiagem, dos seus traços psicológicos e morais significados por seus atos e suas falas, dos seus gestos e do seu comportamento” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 226). Essas atribuições ao personagem, segundo Maciel (2003), trazem a ideia de um personagem tridimensional, ou seja, composto por dimensões físicas, sociais e psicológicas.

Para que se tenham as três dimensões de um personagem, um dos seres mais importantes para o seu nascimento, o roteirista, deve conhecer a fundo o ser fictício. Dessa

⁷ Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod_resource/content/1/Syd%20Field.pdf>. Acesso em: 26 julho. 2020.

forma, mais ele saberá as suas possíveis reações e emoções, e essas devem ser expostas, pois é isso que mantém o espectador conectado a história.

A construção de um personagem realista é composta de vários aspectos, como características físicas, sociais, culturais, econômicas e psicológicas. Seger (2001) vai além e explica de uma maneira mais detalhada. Para a autora, a época também é importante: conhecer os modismos, costumes, profissões mais valorizadas, valores e como isso afeta o comportamento do personagem. A localização também é válida, portanto deve-se considerar que cada região apresenta suas peculiaridades, ou seja, cidades distintas apresentam comportamentos distintos. Essas características peculiares que vão estabelecer um perfil próprio e personalidade ao personagem para assim não tornar-se um ser unidimensional, ou seja, um estereótipo.

A construção de um personagem também engloba aspectos visuais. As caracterizações dos espaços e dos ambientes que circundam o personagem, também ajudam a revelar seus vários aspectos: sua vida interior, seus conflitos e sua personalidade. A responsabilidade de todo visual e ambientação cabe ao diretor de arte. É ele quem vai deixar esse ambiente coerente, tanto com a personalidade do personagem quanto com a história que será contada. Sendo assim, é o diretor de arte quem vai traduzir, em forma de imagem, tudo que o roteiro sugere. É ele quem vai construir visualmente os personagens e trazê-los para o mundo real através dos atores que o interpretarão. Nesse sentido, Gorostiza (2002) acrescenta:

[...] o diretor de arte é o profissional que cria todos aqueles elementos que são vistos ao redor dos atores em um filme, sendo que sua responsabilidade vai desde a concepção dos espaços nos quais transcorre a ação até a escolha dos menores objetos que os personagens utilizarão, passando pela transformação da realidade, adequando-a às necessidades de um roteiro pré-determinado, o qual poderá enriquecer ou melhorar graças ao seu trabalho (GOROSTIZA, 2002, p. 9).

O diretor de arte, ao constituir os elementos visuais, precisa ter em mente que suas escolhas irão contribuir no processo de construção do personagem, e ele deve descartar todos os elementos que não contribuirão para isso. Expondo como e onde o personagem vive, onde trabalha, espaços que frequenta, que tipo de roupas e maquiagem usa e como se relaciona (sozinho e com outras pessoas) é que o diretor de arte vai estabelecer materiais para serem capturados pela câmera. Dessa forma, irá transmitir ao espectador significados que, aos poucos, vão revelar o personagem. Sendo assim, conforme aborda Mckee (2012), isso irá transmitir pistas e indícios que contribuirão para o desenho e caracterização do personagem.

Portanto, para construir o ser fictício é preciso tanto do roteirista, que irá empenhar-se em comunicar através de texto suas ideias potencialmente visuais, e do diretor de arte, responsável por mostrar ao público todo o aspecto físico do personagem, sua intimidade, seus gestos e ações.

Para sintetizar o estudo dos elementos que compõem e dão suporte a construção do personagem, a autora irá separá-los por categorias, sendo a primeira personagem e ambientação, que engloba o espaço cenográfico como um todo e, a segunda, personagem e composição, ou seja, o que compõe a sua caracterização física, como figurino, maquiagem e cabelo. As cores, importantes na construção do personagem, também serão comentadas e analisadas, visto que estão presentes tanto na ambientação quanto na composição visual.

2.2.1 Personagem e Ambientação

Entende-se que o ambiente é fundamental para a construção do personagem. Os elementos que o constituem trazem características visuais que serão percebidas pelo espectador e tem o intuito de passar alguma significação. A ambientação cinematográfica tem papel importante em relação ao personagem, conforme aborda Chion (1989):

[...] uma vez que o cinema é a arte de expressar o interior mediante o exterior, uma das principais funções do decorado cinematográfico é traduzir o mundo interior de um personagem, ou ao menos manifestá-lo através de uma série de detalhes expressivos e pessoais. Além de exteriorizar o mundo de um personagem, a expressividade do decorado também estabelece o clima de um filme, um decorado é um estado de ânimo (CHION, 1989, p. 155).

Por ambientação cinematográfica não se entende somente o espaço destinado às ações da trama e sim todo um universo construído pela direção de arte, que comporta a arquitetura, paisagens, cenografia, móveis, objetos, cores e texturas. Todos esses elementos têm por finalidade dar significado e impregnar a personalidade ou até mesmo o estado de espírito do personagem presente naquele ambiente.

Cavalcante (2012) explica que “um ambiente não se reduz a uma localização geográfica ou a uma simples descrição, é portador de valores e participa ativamente da construção da narrativa”. Para LoBrutto (2002), “o espaço pode expressar poder, opressão, liberdade, medo, alegria, paranoia, e uma gama de emoções, humores, e atmosferas com base na relação entre os personagens e seus ambientes”. Butruce (2005), por sua vez, acrescenta

que “[...] personagem e ambiente dialogam, ambos narram a história; mudanças no ambiente indicam mudanças no personagem” (BUTRUCE, 2005, p. 25).

Nesse sentido, quando se comenta sobre ambientação cinematográfica é impossível não se lembrar da saga Harry Potter. Baseado nas obras literárias de J.K. Rowling, a franquia deu origem a oito filmes do bruxo. Isso, pois, o último livro foi dividido em duas partes. A saga foi uma das mais lucrativas do cinema, com mais de 7,7 bilhões de dólares arrecadados nas bilheterias mundiais. O sucesso dos filmes foi tanto que, em 2010, os parques da Universal Studios em Orlando, nos Estados Unidos, inauguraram a primeira área temática destinada apenas ao mundo mágico de Harry Potter. Somente nos três primeiros meses de funcionamento da nova área, a receita da Universal aumentou em 6% e dobrou o número de produtos comercializados no local⁸.

O primeiro longa, Harry Potter e a Pedra Filosofal, foi lançado em 2001 e o último, Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 2, em 2011. Com o passar dos anos da franquia, os personagens começaram a se interessar e a se preocupar com assuntos cada vez menos infantis, como relacionamentos amorosos e a possível imortalidade do Lorde das Trevas. O amadurecimento da história é visível: a abordagem infantil dos primeiros filmes e livros dão espaço para aventuras com questões cada vez mais sérias, com a presença de mortes e questões psicológicas também.

É interessante salientar como as mudanças estéticas na ambientação dos filmes acompanham a evolução da trama e as emoções dos personagens, que se encontram cada vez em situações mais sérias e sombrias. Consequentemente, o espectador acaba sentindo essa mudança através dos cenários.

Nos primeiros anos de Harry, na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, tudo é uma novidade e a inocência dos personagens é refletida na ambientação dos filmes (Figura 2). As cenas são marcadas pela diversidade de cores, bastante luminosidade e muitos momentos de cenas ao ar livre, que remetem a uma sensação agradável de bem estar, conforto e felicidade. Essas características que os cenários passam acabam se igualando ao estado de espírito dos três amigos, Harry, Rony e Hermione.

⁸ Informações retiradas da revista online Exame, **15 anos de Harry Potter: a mágica de criar um negócio de US\$ 20 bilhões**. Disponível em: <<https://exame.com/negocios/15-anos-de-harry-potter-a-magica-de-criar-um-negocio-bilionario/>>. Acesso em: 26 julho. 2020.

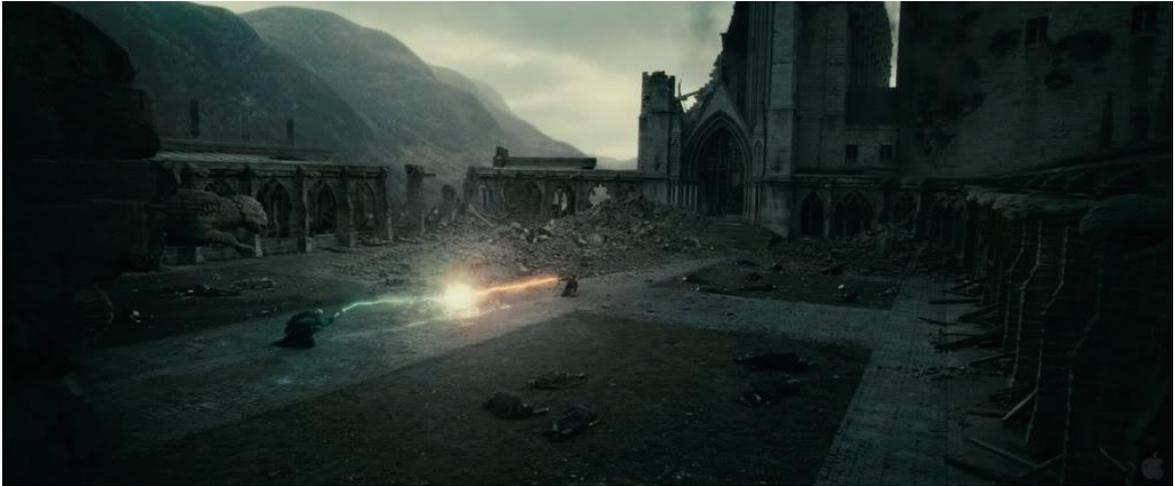
Figura 2 – Hermione, Harry e Rony



Fonte: Imagem disponível no DVD Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001)

Conforme a trama evolui, o perigo aumenta e as tensões entre os três amigos fica cada vez maior. As cenas de morte começam a aparecer, os pesadelos de Harry ficam cada vez mais frequentes e a volta do Lorde das Trevas acontece. A carga emocional dos filmes cresce e a áurea fica tensa e negativa. A tendência é a ambientação com tons frios, escuros e insaturados, assim, andando lado a lado com as emoções dos personagens. O ápice é o último filme da franquia, que acontece o confronto direto das forças de Harry e de Voldemort durante a Batalha de *Hogwarts*. É então que o cenário fica com o aspecto mais sombrio, solitário e destruído. A escola de Magia e Bruxaria perde todo seu aspecto acolhedor dos primeiros filmes (Figura 3).

Figura 3 – A batalha final de Harry Potter



Fonte: Imagem disponível no DVD Harry Potter e as Relíquias da Morte - Parte 2 (2011)

A partir do exemplo da saga Harry Potter, percebe-se o quanto é importante casar a ambientação do filme com as emoções dos personagens e os acontecimentos da trama. Nesse sentido, Zavala (2008) diz que “[...] para fazer sets expressivos devemos determinar primeiro quais emoções queremos que comuniquem junto com os atores, que histórias paralelas contaremos com os objetos, de tal maneira que potencializem as linhas narrativas do filme” (ZAVALA, 2008, p. 17). Ainda, de acordo com Bandini e Viazzi (1959), o ambiente está à espera do personagem “[...] não apenas para narrar, mas também para compor” (BANDINI; VIAZZI, 1959, p. 96).

LoBrutto (2002) também pontua que cada elemento visual a ser colocado no ambiente deve complementar, apoiar e participar do desenvolvimento da narrativa, além de se integrar à visualidade do filme.

Portanto, seja construindo ou adaptando locações já existentes, a direção de arte deve, primeiro, conhecer o personagem e suas emoções e, depois, utilizar suas potencialidades técnicas e artísticas para materializar ambientes. O importante é que a ambientação expresse as emoções dos personagens e deem verossimilhança, tanto em relação a eles quanto em relação à narrativa, para assim, a partir da construção dos ambientes, despertar os sentimentos esperados ao espectador.

2.2.2 Personagem e Composição

Entendemos como funcionam os elementos que cercam os personagens em cena, e como a ambientação é estabelecida de acordo com a sua personalidade e suas ações. Agora, neste subcapítulo, será abordado como funciona a caracterização do próprio ser fictício, ou seja, como a direção de arte seleciona e articula as características presentes no roteiro, acerca do personagem, e as transforma de uma forma visível e coerente com a trama.

Da mesma forma que a ambientação gera significado à trama e aos personagens, o visual físico do ser fictício também tem o objetivo de transmitir informações importantes aos espectadores. O visual do personagem é trabalhado para expor suas questões de história pessoal, seu trabalho, suas relações pessoais e sociais, seu comportamento e seus gostos. Os elementos que compõem essas características visuais são o figurino, cabelo, maquiagem, acessórios, tatuagens e até mesmo rugas e sujeira. Essas características vão acabar revelando o tempo e o espaço do personagem, bem como traços da sua personalidade. É através da escolha dessas características físicas visíveis do personagem, que a direção de arte acaba por participar, novamente, do processo de construção do personagem.

Swain (*apud* Chion, 1989) afirma que a caracterização é o conjunto de todos os detalhes da aparência e do comportamento. Para traduzir toda a aparência descrita no roteiro, de forma visível, a direção de arte precisa usar e abusar da maquiagem, figurino e cabelo e, assim, alcançar o objetivo do roteirista quando criou o personagem. O pesquisador teatral Pavis (1999), referindo-se à caracterização, argumenta que ela tem o intuito de:

[...] fornecer informações sobre uma personagem ou uma situação [...] Ela consiste em fornecer ao espectador os meios para ver e/ou imaginar o universo dramático, portanto para recriar um efeito de real que prepara a credibilidade e a verossimilhança da personagem e de suas aventuras. Por conseguinte, esclarece as motivações e as ações dos caracteres (PAVIS, 1999, p. 38).

É através das escolhas do que irá caracterizar o personagem visualmente que a direção de arte busca transmitir características peculiares e únicas do personagem, ou seja, evidencia seus aspectos inerentes à sua natureza, diferenciando-o dos demais. As escolhas de todos os aspectos visuais do personagem devem estar coerentes e caminhando junto com os demais elementos que compõem a cena, como por exemplo, a ambientação. Já que, se tiver alguma incoerência, pode ter uma quebra na leitura do espectador. Essa desarmonia cria uma perda de imersão do espectador na trama, inferindo na credibilidade do filme.

Muitas questões tem que ser pensadas quando a questão é a caracterização visual, como por exemplo, a época em que a história está acontecendo, que ambientes o personagem vai estar, quais ações vão acontecer e o que ele vai fazer, se cicatrizes terão que ser feitas, que ator vai encenar, como é o físico desse ator e que mudanças terão que ser feitas para que ele se aproxime ao máximo das ideias do roteiro. Viana (2010), explica como a caracterização visual é importante para o personagem:

Quando vocês tiverem criado pelo menos um papel, saberão o quanto a peruca, a barba, a indumentária e os adereços são importantes para um ator na criação de uma imagem. [...] Só quem já percorreu o difícil caminho de dar forma física ao personagem que deve representar [...] pode compreender a importância de cada detalhe, [...] da maquiagem, dos adereços. [...] um traje ou objeto apropriados para uma figura cênica deixa de ser uma simples coisa material e adquire, para o ator, uma espécie de dimensão sagrada (VIANA, 2010, p. 102).

Uma das representações do personagem é feita através do figurino, um elemento simbólico e que gera significado. Nesse âmbito, a autora Marsal (2003), afirma que “[...] somos a única espécie que se veste e que a roupa cumpre diferentes funções, como a proteção e o adorno, sendo esta última a mais importante. O vestido, cúmplice de quem o usa, estará sempre incorporado à nossa psicologia como forma eloquente de linguagem não falada” (MARSAL, 2003, p. 18). Para a autora, o simbolismo do figurino pode ser sutil quando comparado ao do traje de Zorro ou Batman, e normalmente passa despercebido pelo espectador. Por simbolismo a autora entende “[...] qualquer coisa que por sua representação, figura ou semelhança nos dá a conhecer ou nos explica outra” (MARSAL, 2003, p. 87).

Segundo Fischer-Lichte o figurino é um dos componentes mais importantes da aparência externa do personagem, pois “via de regra, a plateia identifica a personagem baseado no figurino em que esta se apresenta: a capa púrpura indica que o ator é um rei; um hábito é a marca de um monge; uma armadura, um cavaleiro”. (FISCHER-LICHTE, 2001, p.84).

Para os autores Leite e Guerra (2002), a aparência física do personagem, tanto as roupas como acessórios, devem evidenciar de forma precisa suas características únicas, indo desde a classe social até características profundas. Nesse sentido, Motte (2010) afirma que “figurinos tornam-se metáforas para o caráter de seus personagens. As roupas refletem os tempos, ação, estação, as circunstâncias e até mesmo a agitação interna dos seus personagens na tela” (MOTTE, 2010, p. 70).

O filme *Maria Antonieta* (2006), dirigido por Sofia Coppola e estrelado por Kirsten Dunst, é um exemplo em que o figurino é quase um personagem dentro do longa. As roupas que a rainha utiliza no filme acabam por traduzir, com riqueza e maestria, as fases da sua vida. É também interessante salientar como Coppola conseguiu conciliar um filme que conta a história de uma princesa austríaca enviada para se casar na França, ainda adolescente, em pleno século XVIII, com um estilo pop e muito jovial.

Logo no início do filme, *Maria Antonieta* apresenta-se como uma jovem de 14 anos e, para traduzir a pureza e inocência da moça, a figurinista apostou na cor azul e tons frios. Quando a personagem começa a ficar mais segura e toma mais controle da sua vida, a mudança começa a refletir no seu figurino: explosão de cores, muitas camadas nos vestidos, saias, adornos, broches e grandes luvas e chapéus (Figura 4). O rococó, estilo artístico que surgiu na França no século XVIII, predomina no figurino de *Maria Antonieta*. Esse figurino único e particular de *Maria Antonieta* é uma forma de fugir do que Seger (2001) aponta como personagem unidimensional ou estereótipo: o uso de pequenos detalhes que podem enriquecer a caracterização visual e, conseqüentemente, o personagem.

Figura 4 – *Maria Antonieta* (2006)



Fonte: Imagem disponível no DVD *Maria Antonieta* (2006)

Depois que a filha da protagonista nasceu o rei presenteou-a com o *Petit Trianon*, uma residência campestre afastada de Versalhes. É nessa fase que Maria Antonieta inicia uma etapa mais calma e tranquila da sua vida. O figurino é marcado pelo branco, creme e também por tecidos mais leves e fluídos.

Em contraste com essa última etapa, tempos depois, Maria Antonieta encontra-se em meio ao cenário da Revolução Francesa e a crise política e econômica. Os figurinos pretos e cinza predominam nessa fase (Figura 5). Canonero utilizou essas cores mais escuras para traduzir o sentimento da rainha e a decadência da monarquia francesa.

Figura 5 – Maria Antonieta (2006)



Fonte: Imagem disponível no DVD Maria Antonieta (2006)

Outra forma de representação simbólica do personagem é a maquiagem. Através dela é possível associar o personagem a uma determinada personalidade, além de entender o que ele busca expressar. Por exemplo, uma maquiagem forte e marcante é mais usada em cenas ousadas, que o personagem quer retratar o erotismo. Almeida (2013) mostra que a maquiagem muitas vezes pode ser um recurso para o ator impulsionar a construção do personagem ou que pode acabar estimulando à criação de emoções durante as cenas.

De acordo com LoBrutto (2002), a maquiagem de um filme pode ser transformadora. É preciso que o maquiador entenda de que modo elementos como um batom vermelho ou um lápis de olho serão interpretados pelo espectador, e o que cada um deles indicará sobre a personalidade do personagem, a cada momento da narrativa.

Em *Cisne Negro* (2011), filme norte-americano de drama, suspense e terror psicológico, não foi somente a bela atuação da protagonista, Natalie Portman, que chamou a atenção do público, a maquiagem também ganhou um lugar de destaque no longa-metragem.

Nina é uma jovem bailarina que sempre sonhou com um papel de destaque. Quando é escolhida para ser a protagonista do balé *O Lago dos Cisnes*, sua vida se altera radicalmente. A protagonista tem que interpretar os dois papéis: o Cisne Branco e o Cisne Negro. Delicada, gentil e competente, todos acreditam na sua capacidade para dançar o primeiro papel, mas duvidam do segundo. Com o tempo, Nina começa a desenvolver alucinações motivadas pelo clima da constante pressão e violência psicológica no qual vive e trabalha. A insegurança, o ciúme e a loucura a transformam por completo.

Quando Nina começa a interpretar o Cisne Negro durante o espetáculo final, é a sua maquiagem que a faz passar expressões faciais importantes ao público (Figura 6). E, é no palco, enquanto dança que completa a sua transformação: seus olhos avermelham-se, ela ganha penas e termina a cena com asas em vez de braços. Nina literalmente transforma-se no cisne negro. A sombra preta e os desenhos na região dos olhos chamam atenção e marcam o olhar da protagonista. A composição da maquiagem, feita com um sombreado escuro, que se alinhava com os desenhos que cobriam toda a pálpebra de Nina, forneciam a personagem um olhar dramático, essencial para as cenas. O batom vermelho finalizou a maquiagem e causou grande contraste com a sua pele branca.

Figura 6 – Cisne Negro (2011)



Fonte: Imagem disponível no DVD Cisne Negro (2010)

O cabelo também é uma das marcas diferenciadoras na caracterização do personagem. Segundo Erika Fischer-Lichte (2001), o cabelo exerce influência na construção da identidade do indivíduo. A autora afirma que em algumas culturas, o tipo, a cor e o tamanho do cabelo podem denotar traços de personalidade: o cabelo ruivo das mulheres pode significar maldade; já o cabelo loiro de uma jovem denota inocência, pureza. “O tamanho do cabelo também pode significar força e potência, vide o personagem bíblico Sansão que perde sua força ao ter seus cabelos cortados” (FISCHER-LICHTE, 2001, p.78).

Marques, em *A história do penteado* (2009), ainda afirma que, no decorrer dos anos, o ser humano molda o cabelo com a finalidade de mostrar quem é ou quem gostaria de ser, ou seja, através do cabelo busca se expressar. Para ela, se compararmos com uma pintura, “[...] os cabelos são a moldura, e, dependendo da cor, do corte e do comprimento, transmitem as mais variadas imagens, marcando mudanças de rotina, novas atitudes e alterações mais profundas no comportamento e na visão de mundo” (MARQUES, 2009, p. 9).

Em *Game of Thrones* (2011), uma das séries de maior sucesso da HBO, que conquistou o público ao redor do mundo, principalmente por sua história envolvendo política e a luta pelo poder do Trono de Ferro, tem-se um exemplo marcante de como o cabelo pode ser repleto de significado.

Na primeira temporada da série, em uma cena entre a personagem Daenerys e seu irmão Viserys, o público descobre uma tradição muito importante sobre o povo Dothraki: eles trançam o cabelo conforme vencem batalhas e, quando se é derrotado em combate, corta-se a trança, para que assim todos vejam a sua derrota. Daenerys, então, adota essa tradição e com o passar das temporadas é perceptível o aumento no cabelo e o número de tranças. No início da série ele ficava sempre solto, porém a personagem passou a prendê-lo e fazer várias tranças, conforme acumulava vitórias e conquistas (Figura 7).

Figura 7 – Evolução do cabelo de Daenerys em Game of Thrones



Fonte: Montagem elaborada pela autora⁹

As dimensões do personagem, antes abordadas por autores como Field (2001), Chion (1989) e Seger (2001), podem apresentar-se através do figurino, maquiagem e cabelo. Essas três características articuladas, acabam definindo o personagem e auxiliam a transparecer suas características mais básicas, ou seja, as suas dimensões.

É também através das cores, texturas e formas escolhidas que, tanto o figurino como a maquiagem e o cabelo auxiliam no entendimento de quem é esse personagem e entonam suas ações na trama, contribuindo para a constituição do seu visual no filme. Portanto, o diretor de

⁹ Imagens disponíveis em: <<https://id.pinterest.com/pin/289215607322787087/>>. Acesso em: 26 julho. 2020.

arte, responsável pela elaboração desses elementos, deve ter em mente que a articulação deles estará contribuindo no processo de criação da imagem cinematográfica e assim, efetivamente, participando na constituição, construção e apresentação dos personagens.

2.3 PERSONAGEM E ANIMAÇÃO

Ao longo da história da humanidade várias formas diferentes de animação são encontradas. A busca pela representação de imagens em movimento esteve presente desde a Pré-História, através dos desenhos de animais nas cavernas, chamados de pinturas rupestres, até os Gregos que, por sua vez, decoravam vasos com figuras pintadas em diferentes fases de ação, para que se tivesse a sensação de movimento ao girá-los.

A ideia de dar ação a desenhos começou a se concretizar pelo belga Joseph Plateau, em 1832. Ele foi o responsável pela criação de um disco com várias figuras, que dava a impressão de movimento quando os rabiscos eram girados na frente de alguém. Segundo Júnior (2000), mais de 70 anos depois, em 1906, o inglês James Stuart Blackton fotografou mais de 3 mil desenhos quadro a quadro, intitulado *Humorous Phases of Funny Faces*, considerado o primeiro desenho animado da história.

Os anos entre 1928 e 1940 foram identificados pelos historiadores de Cinema de Animação como a era de ouro desse gênero fílmico. Nesse período, ocorreu um grande crescimento e desenvolvimento técnico e estético nessa área. Entre as inovações, encontra-se a possibilidade de se colocar som nos filmes, o que mudou toda a maneira de se conceberem as produções cinematográficas. Para o Cinema de Animação, entretanto, tal mudança foi fundamental para a consolidação da animação junto à indústria do entretenimento.

As primeiras séries de personagens animados, filmes episódicos de curta duração, mudos e sem cores, baseados em piadas visuais, já estavam saturando o público. Os espectadores, então, são surpreendidos: os desenhos começam a se mover, falar, cantar e dançar, elevando os personagens animados ao status de celebridades do cinema norte-americano, que acabam por conquistar o público novamente. Todo estúdio cinematográfico de Hollywood passou a querer a sua própria estrela animada em seu elenco de artistas contratados.

A animação começou a se consolidar e conquistar os espectadores, curiosamente, durante a Grande Depressão que atingiu a economia mundial. Sobre o assunto, Beck (2004) aborda:

Nas profundezas da depressão mundial, estes otimistas borrões de tinta animados ajudaram os cinéfilos a esquecerem de seus problemas financeiros. Popeye e Betty Boop surgiram como os favoritos nesta época [início da década de 1930], e a música se tornou um componente-chave dos filmes animados. “Quem tem medo do Lobo Mau” tornou-se um grande sucesso — bem como um hino anti-depressão. [...] Era o começo da era de ouro do entretenimento desenhado. (BECK, 2004, p. 32).

Os responsáveis pela criação dos personagens que se tornaram os primeiros ícones do cinema de animação foram os irmãos Fleicher. Como exemplo tem-se a primeira estrela feminina dos desenhos americanos: Betty Boop. Donald Crafton afirma em um estudo da *University of California Press*, que Betty foi um dos primeiros personagens animados a ser totalmente humano¹⁰.

O design de Betty (Figura 8) foi uma curiosa combinação do infantil, a cabeça gigantesca, a pequena boca e os grandes olhos redondos, e do adulto: sua figura curvilínea, acentuada pelo pequeno vestido preto que enfatizava seu decote ousado e revelava uma fita circundando a sua coxa. Ela representa uma aliança entre uma inocência absoluta e a representação da sexualidade da mulher de forma evidente.

¹⁰ Informações retiradas da revista online O Globo, **Primeira estrela feminina dos desenhos americanos, Betty Boop ganha uma coletânea em blu-ray**. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/primeira-estrela-feminina-dos-desenhos-americanos-betty-boop-ganha-uma-coletanea-em-blu-ray-9632178>>. Acesso em: 12 agosto. 2020.

Figura 8 – Betty Boop



Fonte: Betty Boop Cartoon – Stopping The Show (1932)

Acesso em: 20 de novembro, 2020.

Outra celebridade do mundo animado foi o Gato Felix, criado em 1920 por Otto Messmer e produzido pelo cartunista australiano, Pat Sullivan. Essa animação ultrapassou barreiras de classe social e idade e, para Junior (2002), seu sucesso se deu por muitos motivos, mas principalmente por tratar-se de um caso “clássico de conjunção de conhecimentos intuitivos específicos por trás do campo artístico” (JÚNIOR, 2002, p. 76). Segundo o autor, Felix traduzia a visão de mundo do seu criador, que vivia em um período recente de pós Primeira Guerra Mundial.

Para criar Felix (Figura 9), Messmer se baseou no clássico personagem Carlitos, de Chaplin. Os criadores do personagem estavam limitados às técnicas existentes naquele período, ao preto e branco e a escassez de recursos sonoros. Junior (2002) ainda complementa que Félix é “um animal admirado e temido; indiferente e sensual; independente e familiar; perfeito para encarnar as múltiplas facetas da personalidade humana” (JUNIOR, 2005, p. 78).

Figura 9 – Gato Felix



Fonte: <https://hqscomcafe.com.br/2015/12/24/gato-felix/>

Acesso em: 20 de novembro, 2020.

Com advento do som nas animações, foi o estúdio dos irmãos Disney que despontou, inicialmente com o cinema de animação e, depois, em toda indústria cinematográfica. Foi também Walt Disney, homem que estava sempre à frente dos seus concorrentes, o responsável pelo rápido desenvolvimento do mundo das animações. Com o curta *Flowers and Trees* (1932), totalmente em cores, iniciou a era dos filmes animados e foi crucial para o desenvolvimento das produções de longa duração, que iriam se consolidar anos mais tarde.

Para aprimorar as suas animações, Walt Disney buscou investir em seus personagens. Ele anunciou a seus animadores que almejava atingir, com os personagens animados, a “ilusão da vida”. Para ele, conforme aborda Barbosa (2002), um personagem animado “tinha de atuar, de representar convincentemente; parecer que pensa, respira; convencer-nos de que é portador de um espírito” (BARBOSA, 2002, p. 99).

Nesse sentido, Thomas e Johnston (1981) abordam que em uma animação não se deve somente mostrar o visual, as ações e reações de um personagem, mas também deve-se mostrar, através da ação, os sentimentos desses personagens. Hooks (2011) complementa esse pensamento dizendo que o animador também é um personagem e, de certa forma, o seu

trabalho é fazer com que seu público identifique os sentimentos do personagem que criou. Isso significa que o espectador deve ser capaz de sentir o que o personagem está sentindo.

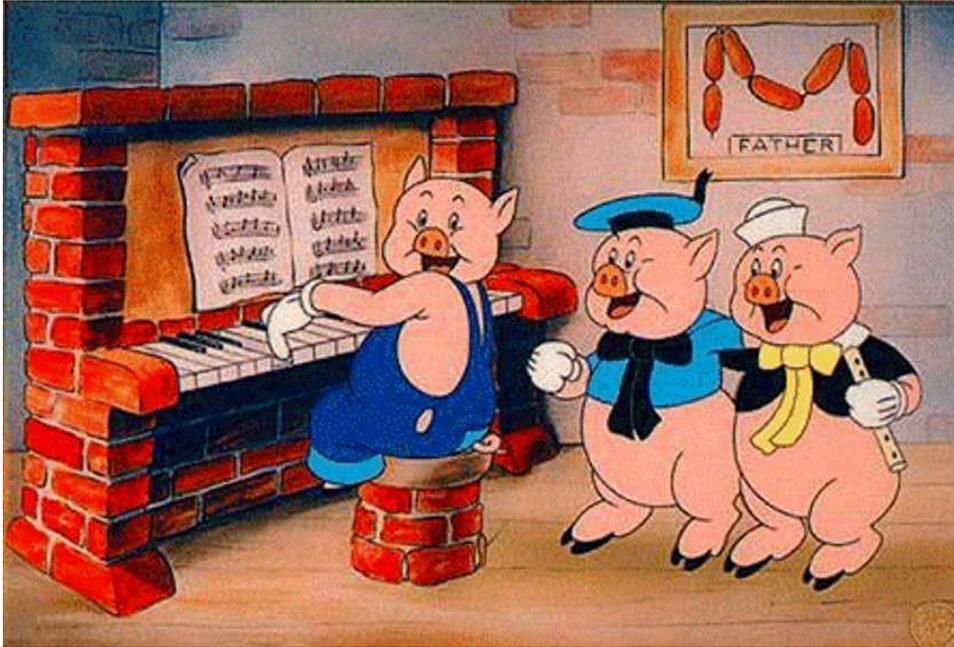
Para que um personagem animado transpareça ao máximo sua personalidade, ou seja, quem ele é e o que sente, como se fosse um personagem de carne e osso, o animador deve ser capaz de fazer com que ele pareça ter autonomia. Isso consiste em fazer o personagem parecer que é independente de seu animador e, conforme aborda Heyes (2013), que é capaz de fazer suas próprias decisões, não ser totalmente previsível, e o mais importante, parecer que tem vida própria e é capaz de sentir e pensar por si só.

Eric Goldberg (2015), animador dos estúdios Disney, em entrevista, fala que para tornar um personagem animado único, é preciso dar comportamentos à eles que nenhum outro personagem do filme já tenha. Se o personagem é cínico e resmungão, como Phil, de Hércules, então o anime sendo assim, cínico e resmungão. Ele exemplifica, se Pocahontas sorri, é porque está em paz com a natureza, porque sente a beleza que há ao seu redor. Se Phil sorri, ele está provavelmente pensando em algo irônico e cínico. Ambos são sorrisos, mas é preciso filtrá-los conforme a personalidade dos personagens (THE ANIMATION PODCAST, 2015).

Sendo assim, estando certo de que um personagem precisava ter personalidade própria e deveria caminhar junto com a narrativa, os estúdios Disney lançam, em 1933, o curta *Three Little Pigs* (Figura 10). Essa foi a primeira vez que personagens parecidos visualmente, com exceção do figurino, revelavam personalidades diferentes pela maneira como se moviam, conforme aborda Solomon (1994):

Durante os anos vinte, tudo que você precisava em animação era ação, e uma boa personagem apenas tinha que parecer bonitinha. ‘Três porcos’ mudaram isso provando que não era como a personagem se parecia, mas como ela se movia que determinava sua personalidade. Todos nós, animadores, estávamos lidando com isso após os ‘três porcos’ atuarem. (SOLOMON, 1994, p. 52).

Figura 10 – Os três porquinhos (1933)



Fonte: Imagem disponível no DVD Os Três Porquinhos (1932)

Three Little Pigs é o exemplo de que em uma animação é preciso também da encenação do personagem. O espectador deve sentir as emoções dele, as características da sua personalidade e os conceitos que ele quer transmitir através da atuação, como por exemplo, a maldade, a preguiça, a espontaneidade.

Outras características capazes de transmitir a personalidade do personagem podem ser entendidas pelo exagero, a desproporção e até a proporção. Essas são peças fundamentais na criação do personagem animado, segundo Candido (2009), através dessas características, o personagem é capaz de transmitir sua personalidade, constituir seu estado de espírito e suas características psicológicas. Manvell (1979) também defende que a voz do personagem também define sua personalidade e sua individualidade. Segundo o autor, ela deve estar caminhando junto com suas características estéticas e psicológicas.

A forma geométrica do personagem pode dizer muito sobre sua personalidade. É de conhecimento que formas arredondadas sugerem personagens mais amigáveis e inofensivos. A grande maioria dos protagonistas têm círculos como forma principal para serem mais amáveis pelo público. Personagens com formas quadradas inspiram força, estabilidade e confiança. É uma forma muito usada para super heróis. Enquanto isso o triângulo é a forma

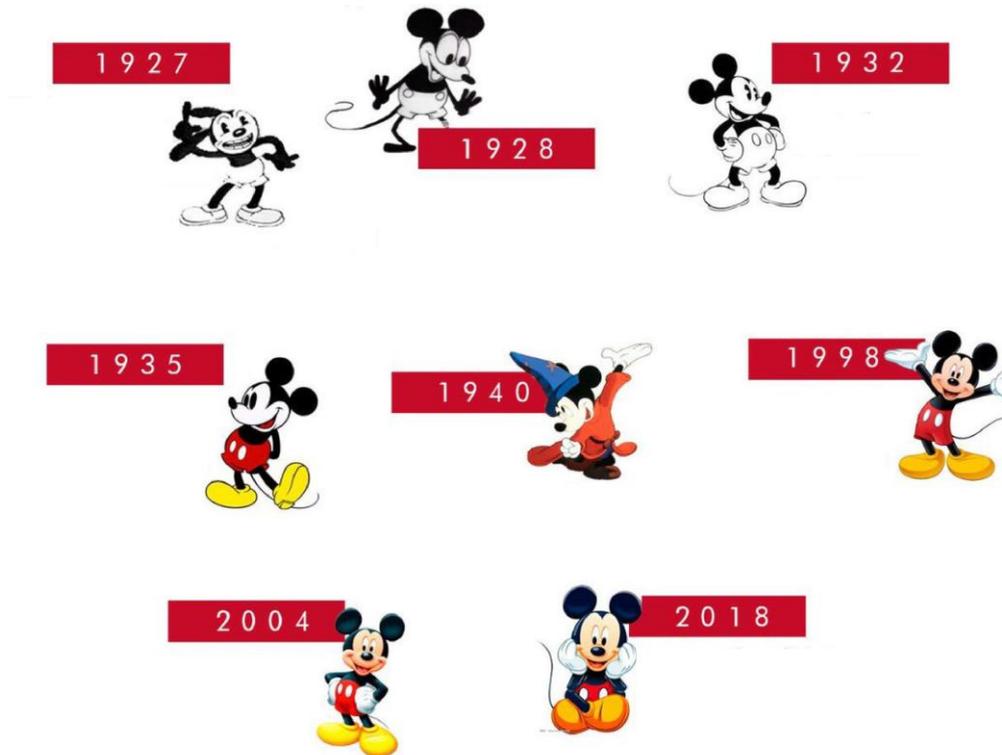
mais dinâmica, e geralmente usada nos vilões. Isso acontece, pois as formas pontudas parecem sinistras, maliciosas e agressivas. Cleuzo (2013) sugere não somente a exploração dessas formas, mas também a variação de tamanho de diferentes partes do corpo.

Nessa perspectiva, tem-se o exemplo do famoso personagem Mickey Mouse, logo quando foi criado, não apresentava sua personalidade muito desenvolvida e atuações características. Nas animações de Mickey a ação era a prioridade, e não o desenvolvimento do personagem. Seu comportamento, nos primeiros filmes, era voltado para o humor e o protagonista muito se assemelhava ao Gato Felix. Conforme aborda Gould (1979) o Mickey “era um sujeito indisciplinado e até um pouco sádico” (GOULD, 1979, p. 83).

Em 1939 os animadores responsáveis por Mickey optaram por desenvolver mais a personalidade dele. O novo objetivo do personagem era ser mais infantil e tornar-se mais afetuoso ao público. Para isso o design de Mickey foi modificado: traços mais suaves e arredondados tomaram conta, conforme seu comportamento foi tornando-se mais dócil e mais parecido com o do Mickey que conhecemos hoje. Pode-se afirmar, ao comparar o Mickey de 1928 com o atual, que são praticamente dois seres distintos, unidos entre si apenas pelo nome em comum e a origem.

Os artistas dos estúdios Disney transformaram Mickey de uma maneira silenciosa e gradual (Figura 11). O dotaram de pernas mais curtas, baixaram a cintura das calças e cobriram as pernas com calças largas. Seus membros engrossaram e ganharam articulações, a cabeça tornou-se mais larga, com traços juvenis e seus olhos cresceram. Por fim, o tamanho da cabeça aumentou e as orelhas moveram-se mais para trás, concedendo a ele uma forma arredondada, típico de um personagem cativante. Esse novo design proporcionou a Mickey a imagem adequada para o que os criadores queriam que ele se tornasse: o símbolo do imaginário infantil.

Figura 11 – A evolução de Mickey Mouse



Fonte: <https://twitter.com/camilafarani/status/1065636602108698624>

Acesso em: 20 de novembro, 2020.

É importante salientar, conforme aborda Heyes (2013), que o animador deve entender a motivação de seus personagens. De acordo com ele, motivação é o coração de grande parte das ações. Por isso, é interessante conhecer e entender o que personagem aspira, o que ele precisa e que tipo de sentimento ele quer transparecer ao público. Assim, é possível criar um personagem com uma concepção visual e uma personalidade que caminhem lado a lado com o intuito da imagem que o animador quer mostrar.

3 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA E O USO DE LIVE ACTION NO UNIVERSO DISNEY

Primeiramente neste capítulo busca-se articular, de forma mais abrangente, os conceitos dos estudos relacionados à narrativa cinematográfica. O entendimento das características da narrativa, suas instâncias e suas três estratégias, através da visão de Gardies (2008), são discussões que estarão presentes na primeira parte do capítulo. Os elementos que são imprescindíveis na narrativa fílmica, como o som, o movimento da câmera, o figurino e o cenário, também serão comentados.

A narrativa literária será igualmente abordada, sobretudo no que diz respeito às discussões acerca de obras literárias que tiveram seus elementos transpostos para uma narrativa fílmica. Isso trouxe à tona certos questionamentos e reflexões de como a literatura gera influência no meio audiovisual e como ocorre a transferência dos seus elementos para uma obra fílmica. Essa troca de conteúdo entre narrativas gerou algumas polêmicas que serão desenvolvidas ao longo do capítulo, especialmente acerca das noções de fidelidade das produções.

A obra fílmica que teve sua narrativa baseada em uma obra literária é denominada adaptação. Porém, nesse capítulo, serão apontadas questões sobre como a adaptação pode ocorrer, não apenas através de uma narrativa literária para fílmica, como também através de produções cinematográficas já existentes, mas que foram filmadas novamente com uma tecnologia mais avançada.

Será comentado o caso das clássicas animações que estão sendo transformadas e repaginadas a partir da técnica inovadora, chamada de *live action*, ou seja, produções que se utilizam de atores de carne e osso para representar os personagens que eram apenas desenhos. Esse fenômeno de adaptar antigos filmes é chamado de *remake* e, durante o capítulo, será abordado a sua definição e suas múltiplas formas de interpretação.

3.1 NARRATIVA E ADAPTAÇÃO

O ato de narrar fez parte da humanidade desde o início da sua existência: inicialmente, as histórias eram contadas para as pessoas que se reuniam em volta das fogueiras e, nos dias de hoje, essas pessoas encontram-se nas poltronas do cinema. Isso só se faz constatar que, com o passar do tempo, os processos de narrar, assim como sua forma de recepção, passaram por transformações.

Andrew (2002) afirma que para tornar o cinema como conhecemos nos dias de hoje, foi fundamental a elaboração de estruturas narrativas. A narrativa tem relevância primordial no âmbito cinematográfico, conforme aponta o autor sobre as principais teorias do cinema:

Munsterberg não mais menciona qualquer tipo de cinema, exceto o cinema narrativo. Para ele, o cinema é realmente mera insignificância sem narração. Apenas quando o insignificante coloca em funcionamento a capacidade narrativa da mente é que a peça cinematográfica ganha vida e, através dela, os milagres artísticos do cinema que todos reconhecemos (ANDREW, 2002, p. 26).

Para Motta (2013), a narrativa é um modo de expressão universal, presente onde há qualquer tipo de meio de comunicação. Em um filme, cada escolha narratológica influenciará no modo como o espectador irá perceber a história. Portanto, deve ser pensado, de modo geral, que a escolha da história, os planos, a escolha estética e de personagens, terão seus significados como parte da narrativa, e como consequência irá passar ao público uma determinada mensagem. Segundo Motta (2013): “Narrativa é produção de significado e significado é uma relação de troca” (MOTTA, 2013, p.15).

É perceptível que o cinema de narrativa é o principal triunfo da indústria cinematográfica, conforme observa Gardies (2008): “Desde há mais de um século que a maioria das pessoas vai às salas de cinema para seguir histórias. E pagam para isso. O cinema comercial deve essencialmente sua fortuna, artística e econômica, ao domínio da arte de narrar” (GARDIES, 2008, p.75).

Uma narrativa conta sempre com um conjunto de acontecimentos, sendo o acontecimento a sua unidade indispensável, conforme aborda Genette a narrativa é “o enunciado que assegura a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (GENETTE *apud* AUMONT e MARIE, 2009, p. 209), diferenciando-se assim de uma história, que é a “sucessão de acontecimentos reais ou fictícios que são objetos desse discurso, e suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc.” (idem); e de

narração, que é “não mais [o acontecimento] que se conta, e sim aquele que consiste no fato de alguém contar alguma coisa” (idem).

Sendo assim, entende-se que a narrativa é definida como a representação de uma ação que é organizada no enredo. Os inúmeros fatos são elaborados de acordo com a perspectiva de um narrador e, a sucessão deles, acontece através do discurso que, por sua vez, é um fluxo de enunciados colocados em sequência. A condição chave da narrativa, conforme afirma Pellegrini (2003), é o tempo, pois ela é presa à linearidade do discurso e ocupa seu tempo com os fatos organizados em sequência:

Se a matéria dos fatos, a ação, é vista como movimento, todas as formas narrativas seja as propriamente literárias, como romance, conto, a lenda ou o mito, seja as formas visuais como o cinema e a televisão estão direta ou indiretamente articuladas em sequências temporais, não importa se lineares, se truncadas, invertidas ou interpoladas. A diferença entre literatura e cinema, nesse caso, é que, na primeira, as sequências se fazem com palavras e, no segundo, com imagem. (PELLEGRINI, 2003, p. 17/18).

Partindo-se dessas definições, os autores Aumont e Marrie (2009) firmaram algumas das características da narrativa, presentes tanto no cinema quanto na literatura:

1. Uma narrativa é fechada: forma um todo, no sentido aristotélico ('o que tem um começo, um meio e um fim');
2. Uma narrativa conta uma história; por conseguinte, ela superpõe, ao mesmo tempo imaginário dos acontecimentos contados, o tempo do próprio ato narrativo;
3. Uma narrativa é produzida por alguém (ou por uma instância semi- abstrata, tal como a produção de filmes de ficção); por conseguinte, ela se oferece a mim não como a realidade, e sim como uma mediação da realidade, que tem traços de não-realidade; é um 'discurso fechado que vem irrealizar uma sequência de acontecimentos', conforme a fórmula notavelmente econômica de Christian Metz (1975);
4. Enfim, a unidade de narrativa é o acontecimento: a narrativa é relativamente indiferente à sua formatação (Bremond), e podem-se considerar amplamente equivalentes narrativas escritas, orais, cinematográficas de uma mesma sequência de acontecimentos (AUMONT; MARIE, 2009, p. 209).

Gardies (2008) diz que, no âmbito do audiovisual, é imprescindível compreender como o cinema narra. Segundo o autor, baseando-se nos estudos de Genette, deve-se entender que na literatura existe uma diferença entre “quem fala” (narrador) e “quem vê” (personagem). No caso do cinema, se acrescenta mais uma instância, a do “saber”, que se refere ao espectador. Segundo Gardies (2008), ela “trata-se de uma relação complexa, porque, com o audiovisual (e o visual, mais particularmente), acedo ao saber sobre o mundo diegético pelo 'ver', mas o meu saber não se reduz ao que eu vejo” (GARDIES, 2008, p. 86).

Gardies (2008) também trás outras considerações acerca da narrativa cinematográfica. Segundo ele, no cinema se encontram três níveis de estratégias narrativas: a localização, a mostração e a polarização. A localização “pertence especificamente ao cinema. Pela escolha do local da câmera e da sua focal, determina-se o campo do visível e implica-se correlativamente um campo do não visível” (GARDIES, 2008, p. 86). Segundo o autor devem-se considerar os dois campos, já que ambos têm uma intenção de fazer saber: “O visível constrói um saber 'assertivo', enquanto que o não visível mostra um saber de natureza 'hipotética” (GARDIES, 2008, p. 87).

A mostração, ou seja, o “dar a ver”, é o que regula o que será visível em uma narrativa cinematográfica. É possível que a mostração seja interna, por exemplo, quando se mostra uma perspectiva através da visão de um personagem, ou externa de enunciação escondida, quando o espectador tem a sensação de algo lhe é escondido ou externa de enunciação marcada, quando o espectador acha que sabe tudo, porque tudo lhe é mostrado (GARDIES, 2008). A mostração deve caminhar junto com a narração, já que ambos são processos que se complementam:

Em particular, a narração no cinema deve ser articulada com a “mostração”, ligada à natureza icônica da imagem e situada na história de todo processo narrativo: um filme mostra antes de tudo, ele pode (ou não) em seguida usar essa mostração para contar (AUMONT; MARIE, 2009, p. 208).

Por fim, a polarização “gere as questões do saber, nomeadamente a partir da relação triádica entre o enunciador, a personagem e o espectador” (GARDIES, 2008, p. 87). Ainda, segundo Gardies, é possível ter três situações de polarização: polarização-personagem, quando o espectador sabe tanto quanto o personagem; polarização-espectador, quando o espectador é onisciente; e a polarização-enunciador, quando o espectador tem a sensação de saber pouco, de que o narrador guardou certas informações apenas para si.

Todos esses conhecimentos abordados acerca da narrativa utilizam os conceitos de narração e de discurso. Toda narrativa, inclusive a narrativa cinematográfica, possui duas características que lhe possibilita a capacidade de constituir uma trama, são elas discurso e narração. O discurso tem a ver com enunciação e trama, já narração, por sua vez, tem a ver com a história. Nesse sentido, Silva (2007) afirma:

A história compreende a realidade evocada, as personagens e os acontecimentos apresentados e poderia ser transmitida por outras formas de linguagem (pela linguagem fílmica, por exemplo); o discurso diz respeito não aos acontecimentos narrados, mas ao modo como o narrador que relata a história dá a conhecer ao leitor esses mesmos acontecimentos (SILVA, 2007, p. 284).

A autora Pellegrini (2003), traz que tanto a literatura quanto o cinema são formas narrativas de ficção que mostram uma ação. Porém, a diferença em cada uma dessas narrativas é sua matéria-prima: a da literatura são as palavras, já a do cinema são as imagens. Sendo assim, entende-se que as duas formas artísticas tem o objetivo de elaborar uma narrativa, mas ambas utilizam recursos diferentes, tanto em sua maneira de produção, quanto na sua recepção.

Uma narrativa literária utiliza a linguagem verbal, com toda possibilidade dos recursos metafóricos e figurativos. Na literatura, tem-se a linguagem verbal, a forma da estrutura do texto, o estilo pessoal do autor, dentre outros elementos para constituir a sua forma. Por outro lado, o cinema se utiliza de outras técnicas para constituir a sua narração, por exemplo, os movimentos da câmera, o uso de imagem, som, luz, cor, cenário e figurino.

A câmera é um elemento essencial na narrativa cinematográfica. Ela é explorada de inúmeras formas nesse processo. Por vezes sendo usada de forma mais ampla, mostrando todo o ambiente e os personagens, ou também podendo representar a perspectiva de um personagem em específico, focando apenas através do seu ponto de vista. Em alguns casos pode ainda ser usada de várias formas em um mesmo filme.

Nessa perspectiva, Martin (2005), ao estudar o cinema, ressalta que o movimento da câmera é o elemento mais decisivo e importante da imagem fílmica. Segundo o autor, independente da imagem que é mostrada na tela, esse é o resultado de uma percepção subjetiva do mundo, e é este fato que torna o cinema uma realidade artística. A imagem só consegue alcançar o efeito desejado se estiver interligada com outros elementos, como o movimento de câmera, o som, a luz, o cenário.

O som também é um elemento decisivo para a narrativa cinematográfica e auxilia na sua execução. Ele ajuda a dar mais emoção à caracterização do espaço e a enaltecer a personalidade dos personagens. O som é o responsável a proporcionar as mais variadas sensações aos espectadores no cinema. Se a imagem desse ambiente for sombria, ela é associada a uma música sinistra, ou, em outro caso, se uma personagem esta envolvida em

uma cena poética recorre-se a uma música romântica. Já na literatura, as sensações podem ser detalhadas pelo narrador.

Não podemos esquecer também que na narrativa cinematográfica o roteiro exerce um papel importante. Será ele quem irá ordenar e organizar as ideias da narrativa, dando ao filme uma dinâmica e uma lógica para os acontecimentos. O efeito emocional que o filme provoca no público, se dá em função do conteúdo e da estrutura narrativa que foi trabalhada pelo roteirista anteriormente.

No universo cinematográfico, transformar uma narrativa literária em fílmica acabou se tornando uma prática comum. Segundo Bazin (1991), não é de hoje que o cinema busca no teatro e na literatura enredos para suas narrativas. A adaptação tornou-se popular no contexto cinematográfico para identificar filmes cuja obra cinematográfica não se apoiava em um roteiro original. Era comum o público identificar nos letreiros de cartazes nos cinemas, o subtexto “adaptado de...” ou “inspirado na obra de...”.

Pellegrini (2003) afirma que “o cinema, arte, indústria e a televisão devem muito à literatura pelo que esta lhes tem fornecido em matéria de enredos e recursos para a história que exibem” (PELLEGRINI, 2003, p. 7). A autora ainda acrescenta que, através de outra perspectiva, a literatura do século XX acabou transformando-se também diante das novas técnicas audiovisuais. A influência mútua entre literatura e cinema também é observada por Bazin:

Se a crítica deplora frequentemente os empréstimos que o cinema faz à literatura, a existência da influência inversa é, geralmente, tida tanto por legítima quanto por evidente. É quase um lugar-comum afirmar que o romance contemporâneo, e particularmente o romance americano, sofreu a influência do cinema. (BAZIN, 1991, p. 88).

É possível entender que existe uma grande influência que perdura entre literatura e cinema e isso deve ser considerado como um processo natural, já que as duas artes podem se complementar, conforme afirma Bazin (1991). Segundo ele é extremamente natural o cinema basear-se nas outras artes mais antigas que ele, pois o cinema é jovem, mas a literatura, o teatro, a pintura são tão velhos quanto à história. Bazin (1991) afirma ainda que “do mesmo modo que a educação de uma criança se faz por imitação dos adultos que a rodeiam, a evolução do cinema foi necessariamente inflectida pelo exemplo das artes consagradas” (BAZIN, 1991, p. 84).

Adaptar uma obra é recontar uma narração, e a forma como se faz pode variar de acordo com o propósito de quem se propõe a fazê-lo. Bazin (1991) diz que essas adaptações podem ocorrer de diversas maneiras. Existem filmes em que os cineastas aproveitam apenas os personagens e as aventuras que estavam na obra original, existem outros em que as adaptações usam o texto literário apenas como uma sinopse e, por fim, há ainda casos em que o cineasta procura seguir o livro página por página. Sendo assim, com tantas formas de adaptar, é natural que se tenha comparações e até julgamentos tanto por parte dos espectadores quanto por parte de autores conceituados.

Essas formas de adaptação de obras literárias para o meio fílmico despertaram alguns conflitos referentes a posicionamentos diferentes de certos autores. A crítica a essas obras estava voltada para ângulos referentes à traição, à deformação, à violação e à vulgarização da obra original. O que levaria para discussões a cerca do quanto o filme era fiel ou infiel à obra original.

Portanto, a transformação de uma obra literária em superprodução cinematográfica foi alvo de inúmeros estudos que enfatizavam, sobretudo, as noções de fidelidade. O pressuposto básico atrelado à noção de fidelidade era que quanto mais fiel ao texto literário melhor seria a adaptação. Para alguns críticos, essa visão nega a própria natureza do texto literário, que é a possibilidade de se ter interpretações diversas e ganhar novos sentidos com o passar do tempo. Dessa forma, “a ideia de fidelidade supõe, por exemplo, que um programa de TV fiel ao texto literário possa, de alguma forma, substituí-lo, tomando seu lugar e tornando-o obsoleto” (GUIMARÃES, 2003, p. 95).

Dentro dessa perspectiva, Wagner (1975) afirma que as adaptações fílmicas muito próximas do texto literário são chamadas de “transposições”, as adaptações menos próximas do texto literário são intituladas de “comentários” e, aquelas em que o texto original é usado apenas como base, são “alegorias”. Andrew (2002) fez uma classificação semelhante, sendo as adaptações mais próximas chamadas de “empréstimos”, as menos próximas de “interseções” e, quando o original é apenas uma base, a adaptação é chamada de “transformação”.

A adaptação é uma relação entre dois sistemas distintos. A análise de uma adaptação cinematográfica deve, portanto, partir-se da ideia de que o livro e o filme nele baseado são “dois extremos de um processo que comporta alterações de sentido em função do fator tempo, a par de tudo o mais que, em princípio, distingue as imagens, as trilhas sonoras e as

encenações da palavra escrita e do silêncio da leitura” (XAVIER, 2003, p. 61). A obra considerada “original” é escrita em um determinado período. Quem a criou foi influenciado pelo momento histórico vigente, pelos comportamentos sociais da época, enfim, por uma série de códigos de representação, do mesmo modo que a adaptação fílmica dessa obra. Adaptar não envolve somente a relação entre o filme e o texto que o inspirou, mas uma série de outras referências, inclusive cinematográficas. Conforme afirmou Randal Johnson (1982), a noção de fidelidade é histórica, subjetiva e, sobretudo, impraticável.

Nesse sentido, as adaptações de obras literárias para o meio audiovisual constituem um processo cultural complexo. Sobre o assunto, Guimarães comenta:

O processo de adaptação, portanto, não se esgota na transposição do texto literário para um outro veículo. Ele pode gerar uma cadeia quase infinita de referências a outros textos, constituindo um fenômeno cultural que envolve processos dinâmicos de transferência, tradução e interpretação de significados e valores histórico-culturais (GUIMARÃES, 2003, p. 91).

A adaptação cinematográfica é, portanto, o processo através do qual uma obra literária tem seus elementos transpostos para uma narrativa fílmica. Ocorre também quando um filme, já existente, é filmado novamente utilizando-se de técnicas mais atuais, como no caso de animações que se transformaram em *live actions*. O processo da adaptação engloba uma série de questões, seja a tentativa de se fidelizar ao máximo em relação à obra original, ou a recriação deliberada de novos elementos que antes não faziam parte da história, trazendo novos pontos de vista para a narrativa e, até mesmo, a possibilidade de ressignificar determinados personagens.

3.2 O UNIVERSO DISNEY

Conhecidos mundialmente por encantar público, os inúmeros filmes dos Estúdios Disney chamam a atenção das massas ao redor do globo desde o início da década de 20, quando a empresa ainda era nova no ramo. O responsável pela criação desse universo mágico foi Walter Elias Disney, filho de Elias Disney e Flora Call Disney. Ele foi um empreendedor de grande relevância para a história do cinema mundial, sobretudo no mundo das animações. Nascido em Chicago, no ano de 1901, Walt Disney, como é mais conhecido, passou a maior parte da sua infância em uma fazenda no Missouri. Desenvolveu desde muito pequeno o

incrível dom de desenhar. Aos sete anos, por exemplo, o até então garoto, já se divertia ao fazer seus primeiros esboços.

Walter Disney (Figura 12) morou na França durante um ano, dirigindo a ambulância da Cruz Vermelha no período da Primeira Guerra Mundial. Após, retornou para os Estados Unidos e optou por seguir carreira no meio artístico, se matriculando na *Kansas City Arts School*. Pouco tempo depois entrou para uma companhia cinematográfica, em que desempenhava o papel de ilustrador de cartazes de propaganda de filmes.

Figura 12 - Walter Disney



Fonte: <https://www.liveabout.com/walt-disney-1779844>

Acesso em: 21 de novembro, 2020.

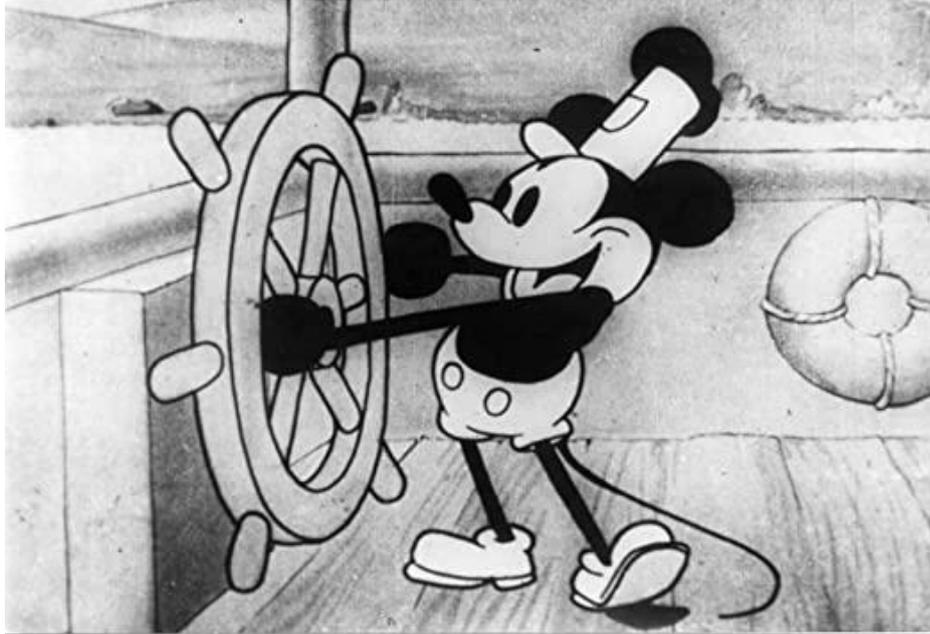
Não demorou muito para o jovem Walt reconhecer todo o seu potencial e decidir, em parceria com o seu irmão Roy Disney e o amigo Ub Iwerks, abrir uma produtora chamada *Laugh-O-Gram*. As animações produzidas eram exibidas em cinemas locais, antes dos filmes, como se fossem curta metragens. Porém, apesar do sucesso, Walt Disney não soube administrar as questões financeiras e acabou tendo que fechar a empresa.

Walt Disney resolveu ir para Califórnia, já que era lá onde ficava o centro da grande indústria do cinema. Juntou-se aos sócios e criou uma nova produtora, chamada *Disney Brothers Studio*, em 1923. O trabalho que desempenhavam na produtora fez sucesso e tornou o estúdio conhecido. Os amigos começaram a vender suas animações para uma grande companhia, chamada M. J. Winkler. Um dos primeiros trabalhos foi *Alice Comedy* (1923 – 1927), série que unia uma menina real com um cenário totalmente animado e, em 1927, criou Oswald, O Coelho Sortudo. Contudo, Walt Disney não leu o contrato quando foi escolhido para fazer o coelho Oswald. Nele estava escrito que os direitos autorais desse personagem pertenciam a Universal Studios e Mintz, seu chefe. Assim, quando o personagem estava fazendo sucesso, Disney o perdeu.

Essa reviravolta não abalou a criatividade e a vontade dos irmãos Disney e Ub Iwerks: eles resolveram recomeçar em Nova York. Walt Disney, encantado com *The Jazz Singer* (1927, primeiro filme a sincronizar som e imagem), percebeu a necessidade de se criar algo inteiramente novo, algo que nenhum outro animador tivesse: um desenho falante. Então, em 1928, criaram o camundongo Mickey Mouse, desenhado a partir de uma série de círculos, provou ser ideal para o desenho animado e veio a se tornar o primeiro personagem de sucesso dos estúdios Disney.

Como fruto dessa inovação, que unia som e imagem, *Steamboat Willy* (Figura 13), curta metragem de Mickey já na companhia de Minnie, encantou e surpreendeu o público por ser pioneiro a proporcionar essa harmonia. Até mesmo o jornal *The New York Times* publicou uma resenha, na qual considera: “uma obra inteligente e divertida. Ele rosna, choraminga, guincha e faz vários outros sons que se somam à sua alegria” (GABLER, 2009, p. 143). Mais ainda, Gabler (2009) afirma que o curta mudou o cinema e, ao mesmo tempo, foi uma ruptura para a indústria da animação.

Figura 13 – Steamboat Willy



Fonte: Desenho animado Steamboat Willy – (1928)

Acesso em: 20 de novembro, 2020.

Conforme Gabler (2009) afirma, quando Mickey foi criado “nasceu alguém que ficou mais famoso que qualquer imperador, mais amado que qualquer rei. Alguém que se tornou mais conhecido que qualquer personagem da História” (GABLER, 2009, p. 53). Prova desse sucesso foi que, em apenas um ano, foram produzidos quinze desenhos do Mickey e, segundo Nader (2001), a partir da criação desse personagem “o talento de Walt Disney foi reconhecido, e a nação inteira clamava pelos alegres sons do Mickey Mouse” (NADER, 2001, p. 65).

Com tamanha dedicação de Disney e o sucesso estrondoso de Mickey, o público passou a cobrá-lo para criar novos personagens. Mas, para Walt Disney, criar um personagem não era uma tarefa simples, já que suas animações e seus desenhos tinham que ter corpo e alma, as pessoas tinham que conseguir se relacionar com o que estavam vendo. Para ele não bastava apenas retratar um movimento através de um desenho, mas representar algo que vive e pensa. Isso era o que ganhava seu público: personagens com profundidade. Para Walt Disney, o objetivo da animação era entreter o público, divertir e dar prazer. Assim, conforme afirma Barbosa Júnior (2002), ele almejava atingir, com a animação, a ilusão da vida. O

personagem de animação, para Disney, tinha que atuar, representar, parecer que pensa, respira e, por fim, estar inserido em uma história.

Walt Disney estava fazendo sucesso com suas animações e seus personagens cativantes, porém não se contentava apenas com isso, ele queria unir o perfeccionismo e o som das suas animações a algo mais. Walt queria que seus desenhos tivessem cor e, em 1932, conseguiu realizar esse feito. Com o apoio da companhia Technicolor, foi possível transformar o curta em preto e branco, *Flowers and Trees* (1932), em colorido. O curta foi programado para ser exibido no *Grauman's Chinese*, antes de da exibição de um filme da MGM. Conforme aborda Barbosa Junior (2002), o resultado foi um sucesso: rendeu um prêmio da Academia de Curtas Animados e também o primeiro na história da animação a ganhar o prêmio Oscar. Esse foi também o fim de uma era de desenhos em preto e branco, já que Walt Disney não via mais a mesma vida em uma animação sem cor.

A influência de Walt Disney foi tanta, que remodelou a cultura e a percepção americana sobre as animações. Conforme comenta Gabler (2009):

No final dos anos 1920, começou a reinventar a animação, transformando-a, gradualmente, em uma novidade que enfatiza o movimento e a elasticidade do traço, criando uma forma de arte que destacava o personagem, a narrativa e a emoção. Ao fazer isso, também ajudou a reinventar o desenho gráfico, mediante a introdução de formas suaves, cheias, ousadas e coloridas que, décadas depois, seriam adotadas e adaptadas para uma vanguarda de excelentes artistas (GLABER, 2009, p.14).

Com a produtora a todo vapor, com aproximadamente duzentos empregados, Walt Disney queria garantir que Mickey Mouse, seu ícone, não ficasse ofuscado. Para isso contratou uma companhia chamada *Kamen-Blair* para auxiliar com peças publicitárias para promover o famoso camundongo e também a distribuição dos curtas. Por conta de Kamen, dono da empresa, Mickey Mouse estava por todos os lados, desde caixas de cereais, até sendo vendido como joias. No entanto, essa fama extraordinária de Mickey estava criando limites para a criação das histórias, pois ele passou a ser um personagem que não se encaixava em certas situações, então o estúdio da Disney começou a pensar em um novo astro para acompanhá-lo.

A ideia do novo personagem, segundo Gabler (2009) , seria alguém que pudesse fazer as piadas que não se enquadravam no perfil de Mickey e alguém imune às expectativas de civilidade que sobrecarregavam o camundongo, ou seja, o oposto de Mickey. Diferentemente do processo comum, para a criação deste personagem foi encontrado primeiro a voz e depois

o desenho foi feito. O personagem, criado através da voz de um entregador de leite, foi o egoísta e irritado Pato Donald (Figura 14).

Figura 14 – Pato Donald



Fonte: <https://boards.fireeden.net/co/thread/104184176/>

Acesso em: 30 de setembro, 2020.

Sua primeira aparição aconteceu em 1934 no curta *The Wise Little Hen*. Esse não fez tanto sucesso, porém, o curta seguinte, *Orphan's Benefit* (1941), em que Donald ele aparece junto ao Mickey foi, aos poucos, conquistando o público pelo simples fato das pessoas não concordarem com suas atitudes. Donald era vaiado no cinema, o que começou a mostrar como sua personalidade afetava o público e causava sentimentos diversos, como se ele fosse alguém real. Pato Donald estava se tornando cada vez mais conhecido e, em 1935, teve seus traços mais arredondados ficando esteticamente mais bonito e expressivo. Ainda, no mesmo ano, ele ganhou sua série de livros e desenhos animados.

Com o intuito de inovar ainda mais, Walt Disney, por volta de 1932, começou a pensar na ideia de criar um longa-metragem. A editora Simon & Schuster tentou convencê-lo de produzir um longa de Felix Salten, chamado *Bambi: Uma Vida na Floresta*, porém a ideia não agradou Walt Disney que, por fim, mandou registrar o nome *A Branca de Neve*. Ele justificou a escolha, pois acreditava que pudesse fazer algo excepcional com os sete anões,

além de ser uma história conhecida e já ter assistido a ela algumas vezes. Para a construção do longa, Walt Disney pegou elementos de diversas versões de Branca de Neve, e, assim, foi construindo toda história.

Nader (2001) conta que, em um dia de 1934, após o expediente, Disney reuniu seus animadores em uma sala e começou a contar-lhes, por cerca de quatro horas, a história de Branca de Neve e os Sete Anões. Ele não ia simplesmente narrando a história, ele a encenava, interpretando cada um de seus personagens e, ao concluí-la, contou aos colaboradores que seria o próximo trabalho do estúdio, um longa-metragem. Assim, ele planejava fazer algo que nenhum outro lugar jamais havia tentado.

Branca de Neve e os Sete Anões (Figura 15) foi o primeiro longa-metragem de animação em cores do mundo, cuja produção começou em 1934, com orçamento inicial, conforme Nader (2001), de quinhentos mil dólares. O filme, porém, foi refeito várias vezes, pois Walt Disney queria obter a perfeição. Ele levou quatro anos para ser concluído e a verba final gasta foi de US\$ 1,4 milhões¹¹. Sucesso de público, o filme arrecadou mais de US\$ 8 milhões em todo o mundo¹².

¹¹ Informações retiradas do jornal online O Tempo, **Branca de Neve e os Sete Anões completa oito décadas de lançamento**. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/diversao/magazine/branca-de-neve-e-os-sete-anoes-completa-oito-decadas-de-lancamento-1.1555617>>. Acesso em: 07 outubro. 2020.

¹² Informações retiradas do jornal online Nsc, **Branca de Neve: História e curiosidades sobre o maior clássico da Disney**. Disponível em: < <https://www.nsctotal.com.br/noticias/branca-de-neve> >. Acesso em: 07 outubro. 2020.

Figura 15 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937)



Fonte: Imagem disponível no DVD A Branca de Neve e os Sete Anões (1937)

Em relação a sua história, Branca de Neve e os Sete Anões reflete uma mentalidade pós-grande depressão dos Estados Unidos: uma mulher simples, que não se importa com luxos e, mais ainda, que tem sua caracterização referente à época de lançamento do filme:

Sob o figurino de uma camponesa, Branca de Neve é uma jovem estrela com um corte de cabelo chanel, boca semelhante a um botão de rosa e um gorjear agudo. Ela amadurece na depressão e fica feliz em intervir com a classe de trabalhadores dos anões em uma época de alto desemprego e pobreza até ela ser novamente encontrada pelo seu príncipe, um ídolo de matinê [...]. Essa é a princesa da antiga Hollywood, a Hollywood em que Walt Disney e seus colegas começaram a trabalhar (DO ROZARIO, 2004, p.38).

Em 21 de dezembro de 1937, o primeiro longa-metragem animado da história estreou no *Carthay Circle Theatre*, quebrando todos os recordes de bilheteria¹³. O sucesso de Branca de Neve e os Sete Anões foi tanto que a produção conquistou um Oscar bem diferente: uma estatueta grande e sete estatuetas pequenas, todos entregues pela estrela infantil da época,

¹³ Informações retiradas do site The Walt Disney Company, **Sobre a Walt Disney Company**. Disponível em: <<https://thewaltdisneycompany.com/about/#global>>. Acesso em: 07 outubro. 2020.

Shirley Temple (NADER, 2001). Portanto, o sucesso de Branca de Neve foi extraordinário para época, conforme aborda Brabosa Júnior (2002):

O êxito de Branca de Neve foi tamanho que se torna irrelevante enumerar seus prêmios e conquistas de mercado. Com Disney, a animação chegara ao seu amadurecimento artístico, definira-se como uma arte separada dentro de outra arte. A animação, finalmente, emergia como forma válida de expressão artística e fazia ver todo seu poder como entretenimento. (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 119).

A crítica foi positiva e o assunto mais comentado da época era o longa A Branca de Neve de Walt Disney. Toda equipe superou os obstáculos e fez história no meio cinematográfico. Conforme aborda Pallant (2011), apesar de investidas com curtas e séries animadas, o maior legado deixado à animação por Walt Disney são os longas-metragens: “além disso, com os seus filmes de animação iniciais, Disney estabeleceu um modelo formal que não influenciaria apenas os lançamentos posteriores da empresa, mas também películas produzidas por outros estúdios” (PALLANT, 2011, p.31).

Sendo assim, com tantas críticas positivas relacionadas ao primeiro filme de Disney, Walt não poderia simplesmente voltar com Mickey e Pato Donald em curtas animados. Foi então que ele entrou nessa onda dos longas, sobretudo de princesas e, assim, passou a inaugurar uma série de obras-primas, que perduram até hoje como clássicos: “mesmo após a morte de Walt Disney, os estúdios continuam a produzir obras do gênero e, com regularidade, longas-metragens no espírito do mestre” (PARAIRE, 1994, p. 78).

Branca de Neve foi apenas a primeira de uma longa lista de clássicas princesas que estavam por vir. Segundo Pallant (2011), existem fases que dividem a criação dos filmes de Walt Disney, sendo a primeira conhecida como a Era Clássica, mas, para o autor, é mais adequado chamá-la de Era Formalista. A esta fase pertence Branca de Neve e os Sete Anões (1937), Pinóquio (1940), Dumbo (1941) e Bambi (1942). Esse período reflete uma Disney que se propõe a fazer “sofisticação artística, realismo nos personagens e contextos e, acima de tudo, verossimilhança” (PALLANT, 2011, p.35). Foi na fase do Formalismo que o inventor de toda magia do mundo Disney, deixou o seu maior legado à animação.

Os filmes das princesas icônicas de Walt Disney, Cinderela (1950) e Aurora (1959), de A Bela Adormecida, pelo ano de lançamento também fazem parte da Era Clássica da Disney ou Formalista, com Walt na direção de ambos os filmes. Porém, para Pallant (2011),

essas princesas não fazem parte dessa fase, pois para ele, elas se localizam em um limbo temporal em que a empresa estava se tornando na corporação global que conhecemos atualmente, deixando para trás o estúdio de filmes que tinha como prioridade a animação.

As primeiras três princesas criadas pela Disney, Branca de Neve, Cinderela e Aurora, são também chamadas de Mulheres de Walt (DO ROZARIO, 2004). Elas não são apenas clássicas por serem as primeiras, foram elas, entre outros longas lançados na época, que estabeleceram os padrões da animação e fortaleceram o nome dos Estúdios Walt Disney em Hollywood. Essas personagens lançaram os estereótipos femininos da época o que tornou-as referências para as próximas personagens princesas: bondosas, sonhadoras, belas, amigas e sempre alvo de vilãs. Conforme Breder (2013) afirma, Cinderela, Branca de Neve e Aurora são as princesas mais passivas e calmas, principalmente pelo fato de estarem vulneráveis na história, sempre aguardando o salvamento de um príncipe encantado.

A próxima fase da Disney ficou conhecida como Era Renascentista. É conhecida por esse nome devido à fase estética e de crescimento industrial dos Estúdios Walt Disney, conforme afirma Pallant (2011): “Visualmente, este período viu o estúdio retornar às ideologias artísticas do período formalista, e à resplandecência que esteve no primeiro plano das definições populares” (PALLANT, 2011, p.89). A essa fase participam as princesas Ariel, de A pequena sereia (1989), seguida por Bela, de A bela e a fera (1991), Jasmine, de Aladim (1992), Pocahontas (1995), Mulan (1998) e o último filme foi Tarzan, sucesso estrondoso de bilheteria, crítica e premiações, em 1999.

Segundo aponta Davis (2001), as princesas desse período têm suas características particulares: “A independência, força de vontade, determinação em criar os seus próprios destinos e insistência em serem verdadeiras consigo mesmas são inquestionavelmente as maiores características delas (tanto individualmente quanto em grupo)” (DAVIS, 2001, p. 205).

A Disney deu um tempo de 10 anos até criar a suas próximas princesas, que fazem parte da última fase da Disney, conhecida como Era Contemporânea. A primeira foi Tiana, de A Princesa e o Sapo, que chegou às telonas em 2009. Sendo ela, a primeira princesa negra que reflete o novo milênio e também uma nova mentalidade de mulher cobrada pelas massas. Tiana, coincidentemente, chegou aos cinemas no mesmo ano que Barack Obama, o primeiro presidente negro dos Estados Unidos, ingressou na Casa Branca para o seu primeiro mandato.

Essa fase da Disney é marcada ainda por Rapunzel, de Enrolados (2010), e Mérida, de Valente (2012).

Nessa fase da Disney, uma das princesas que ganhou bastante destaque ao chegar às telas de cinema foi Rapunzel, com o filme Enrolados. Dessa vez, o estúdio inovou novamente: esse foi o primeiro longa-metragem inteiramente produzido em CGI 3D¹⁴, com um estilo único da Disney. Para esse filme, o estúdio precisou desenvolver alguns avanços tecnológicos, como por exemplo, um programa exclusivo para animar os longos cabelos de Rapunzel, da maneira mais realista possível.

Em um dos momentos mais marcantes do filme, cena em que Rapunzel e Flynn Ryder veem as lanternas flutuantes do reino em sua canoa (Figura 16), é possível ver o empenho da Disney em criar algo tão intenso, com a finalidade de emocionar o público, através de imagens computadorizadas.

Figura 16 – Enrolados (2010)



Fonte: Imagem disponível no DVD Enrolados (2010)

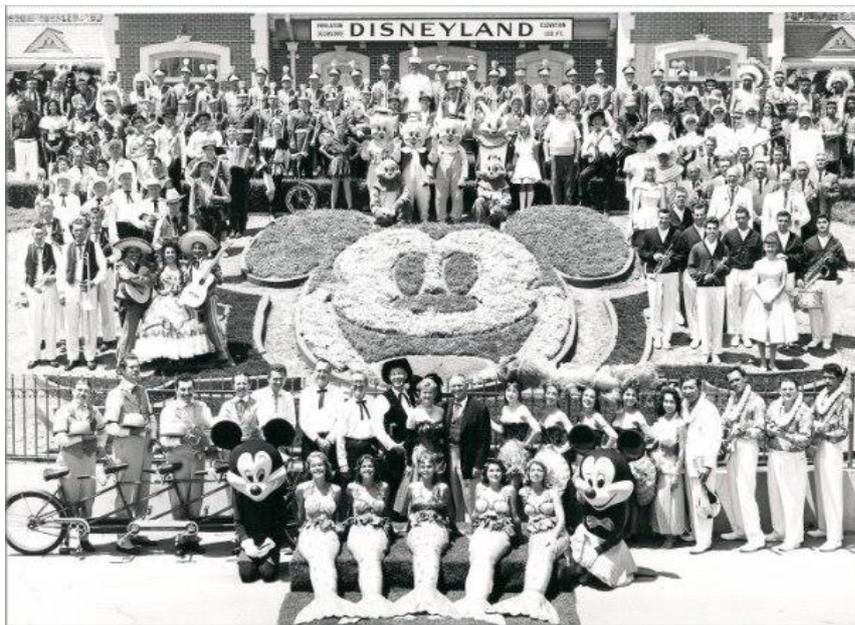
Além do sucesso que Walt Disney obteve com seus curtas e filmes animados, ele queria ir além e, então, criou um lugar de entretenimento em que pudesse trazer a vida seus

¹⁴ CGI é uma sigla inglesa para Computer Graphic Imagery. Trata-se de uma técnica para gerar imagens e efeitos especiais através de computadores e softwares.

personagens e, ao mesmo tempo, adultos e crianças pudessem ser transportados para dentro dos contos e das aventuras que ele criou ao longo dos anos: “O primeiro parque temático, a Disneylândia, foi a concretização da visão pessoal de Walt e foi ele quem fez com que a marca Disney fosse sinônimo do melhor em entretenimento familiar” (DISNEY INSTITUTE, 2011, p.15).

Foi a partir dessa ideia, de um de um lugar divertido onde toda família pudesse aproveitar que, em 17 de julho de 1955, Walt inaugurou em Anaheim, na Califórnia, EUA, o parque de diversões Disneyland. O sucesso em sua inauguração (Figura 17) foi tão grande, que o dia ficou conhecido como “domingo negro”. As filas eram gigantescas e apesar do número de ingressos para venda serem 11 mil, 30 mil pessoas conseguiram entrar com o uso de ingressos falsos, o que provocou uma superlotação inimaginável no parque (DISNEY GUIA, 2017). O sucesso da Disneyland foi imediato, e o segmento de turismo da Disney se desenvolveu de maneira crescente.

Figura 17 - Inauguração da Disney (1955)



Fonte: <https://www.disneyguia.com.br/site/historia-da-disney>

Acesso em: 12 de outubro, 2020.

Walter Elias Disney faleceu no dia 15 de dezembro de 1966. Em sua jornada deixou um grande legado e ficou conhecido até hoje por sua enorme dedicação em realizar seus

sonhos, apesar das inúmeras dificuldades que enfrentou. Walt Disney conseguiu construir uma marca muito forte diante do público, que se expandiu muito além dos desenhos, conseguindo inovar nas áreas do cinema, programas de televisão, bens de consumo e até mesmo no ramo do turismo e entretenimento.

A Disney é a marca que esta emocionalmente ligada aos seus consumidores através da fantasia, da magia e dos sonhos. Seu criador soube transportar seus valores pessoais de superação para a identidade da marca, o que rende ao público uma experiência muito mais pessoal, já que todos possuem sonhos e passam por obstáculos para atingi-los. Agora, o maior desafio da Disney, é fazer com que a marca, de mais de 90 anos, se mantenha relevante e atual para seu público, sem perder a sua essência e seus valores deixados por Walt Disney.

3.3 REMAKE E LIVE ACTION

Atualmente, com os avanços nos processos de produções audiovisuais, os novos lançamentos fílmicos estão passando por transformações extensas, tanto em relação à sofisticação das informações produzidas, como também em relação à disponibilidade de novas tecnologias para o cinema. Essas inovações foram utilizadas não apenas na criação de conteúdos inéditos, como também, em produções cinematográficas que resgataram antigas referências, explorando franquias já existentes e estabelecidas na memória do público.

O contexto de inovação e descobrimento de novas tecnologias foi propício para a potencialização de uma tendência na indústria de produção audiovisual. Um artifício já utilizado em Hollywood, a nostalgia, surge como uma moda, intensificando as produções de tempos passados. Essas produções, que se utilizam dos sentimentos de natureza nostálgica, são denominadas *remakes*. Esse termo se refere a uma produção atual para um filme antigo, conforme conceitua Carmo (2016):

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).

Sendo assim, os *remakes* capitalizam-se às custas da nostalgia do público que consumiu o filme original e, ao fazê-lo novamente, o estúdio busca atualizar a sua história e remodelá-la para gerar interesse também num novo público.

A nostalgia é o conceito que vem a tona quando se pensa em *remakes* do cinema americano. Ela quem é responsável pela sua concepção, produção e recepção. O estudo desse conceito, quando seu significado é aplicado ao cinema, foi feito por Marc Le Sueur, no ensaio *Anatomy of Nostalgia Films: Heritage and Methods* (1977). Nele, o autor afirma que a nostalgia, aplicada ao cinema, é um fenômeno histórico-social que vai e volta, atingindo a sociedade periodicamente, entre 25 e 30 anos. Pensando nesse sentido, a sociedade atual sente nostalgia quando as produções revivem o que era mostrado nos anos 90. Como exemplo disso, temos o filme *It - a coisa* (2017), a série *Stranger Things* (2016-presente) e até mesmo os *remakes* em *live action* que a Disney esta fazendo (EUZÉBIO, 2019).

A ideia de recontar uma narrativa, além de levar a nostalgia ao público, tem o intuito também de cumprir a lógica capitalista das produções cinematográficas. Nesse sentido, vale ressaltar que a grande maioria dos *remakes* são *blockbusters*, ou seja, um filme com grande apelo comercial, grande orçamento e divulgação massiva. Sobre esse ponto de vista, Lipovetsky (2009) afirma que o valor dessas grandes produções estará na que tiver maior reconhecimento em inovação e em atualizações dos conceitos do seu material original. Segundo o autor, o valor também está na equipe envolvida e seu poder de agrupar os valores da arte e repassar ao público, mesmo num produto comercial massivo.

Muitos dos filmes antigos que estão sendo resgatados e adaptados são criados a partir de uma técnica, chamada de *live action*. Ela consiste na refilmagem de clássicos filmes animados, porém quem representa os personagens são atores reais. Sendo assim, um dos objetivos de utilizar-se dessa técnica, é dar vida ao que antes era apenas um desenho.

Grande parte do sucesso do *live action* é graças ao uso de uma tecnologia que se tornou essencial para o cinema, a CGI, que são imagens geradas por computador. Essa tecnologia tornou possível a criação dos clássicos da animação, como *Toy Story* (1995), *Monstros S.A* (2001) e *Procurando Nemo* (2003), todos lançados pela Pixar Animation Studios.

A modernização de recursos, como o *motion capture*, auxiliou muitas produções *live action* a ganharem vida. Também chamado de Captura de Movimento, é uma técnica de

computação gráfica utilizada em certos games e filmes. Ela registra os movimentos dos atores e converte-os de forma digital, transpondo esses movimentos para personagens criados digitalmente. Seu objetivo é trazer mais naturalidade e fluidez aos movimentos corporais e faciais desses personagens digitais.

Para converter movimentos reais para os personagens digitais, a técnica consiste na aplicação de sensores em pontos estratégicos do corpo do ator, que deve também estar vestido com uma roupa específica. Esses sensores registram todos os movimentos através de um escaneamento corporal, feito com câmeras especialmente desenvolvidas. Todas as expressões e os movimentos feitos pelo ator são interpretados e transpostos para os personagens criados digitalmente. Vale ressaltar também que esses personagens não precisam necessariamente ter o rosto dos atores que os interpretam, já que seus movimentos podem ser passados para qualquer tipo de criatura¹⁵.

A rapidez da produção e o realismo proporcionado pelo motion capture foi, e ainda é, extremamente interessante para as produtoras de efeitos especiais. Filmes como *O Hobbit: A Desolação* (2013) de Smaug e *Planeta dos Macacos* (2011/ 2014/ 2017) são exemplos de produções que utilizaram essa técnica para poder criar alguns personagens. O filme de ficção científica de sucesso mundial, *Avatar* (2009), dirigido por James Cameron, também recebeu muito destaque nas telas do cinema por apresentar o universo de Pandora com efeitos especiais eletrizantes. O nível de realismo das cenas e das criaturas só foi possível devido à utilização constante do *motion capture*, tornando a experiência ainda mais impressionante (Figura 18).

¹⁵ Informações retiradas do portal online Cinéfilos Anônimos, **Por trás das câmeras – O que é captura de movimento?** Disponível em: <<http://www.cinefilosanonimos.com.br/por-tras-das-cameras-o-que-e-captura-de-movimento/>>. Acesso em: 07 setembro. 2020.

Figura 18 – Avatar (2009)



Fonte: Montagem elaborada pela autora¹⁶

Por outro lado, outra técnica que também auxilia o *live action* é o *stop motion*, traduzido como movimento parado, ele une a fotografia e o cinema. Essa técnica utiliza fotos diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, já que é isso que dá a ideia de movimento¹⁷. E, para que o movimento tenha fluência, é preciso de 25 frames por segundo, ou seja, 25 fotografias que representem pequenos movimentos e precisam ser mostradas em um segundo.

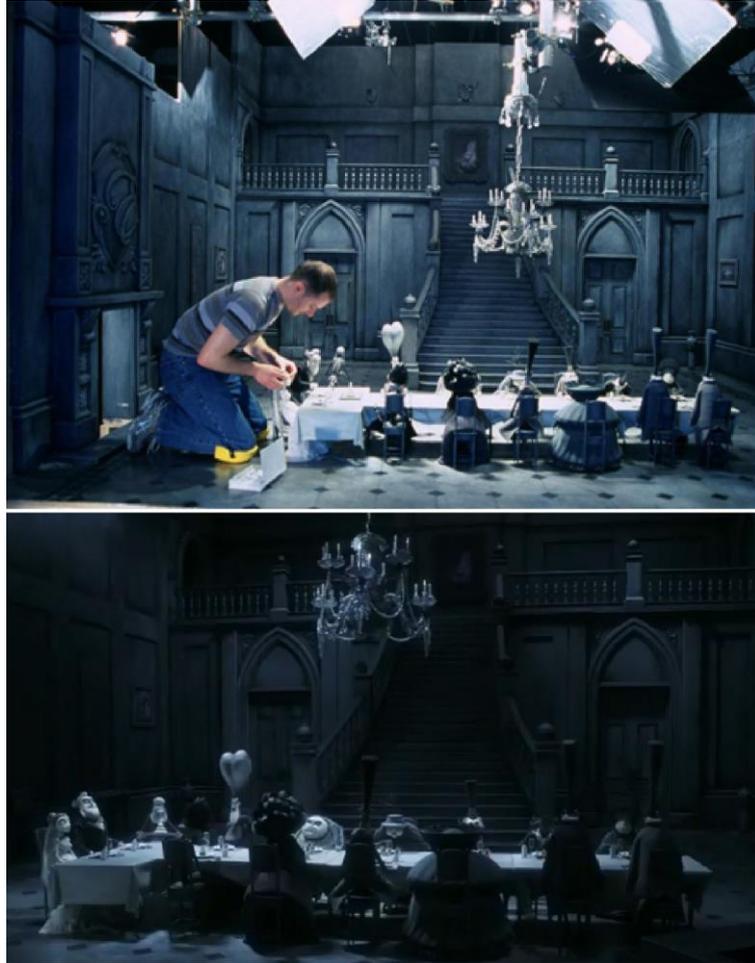
Além de auxiliar a produção cinematográfica, tanto em animações quanto em filmes *live-action*, o *stop motion* também pode ser utilizado como ferramenta principal para fazer um filme. Em 1982, Tim Burton criou Vincent, um curta metragem que chama atenção, pois foi feito todo em *stop motion*. Em 2005 Burton utiliza novamente a técnica, porém, em um longa, A Noiva Cadáver (Figura 19). O aclamado filme A Fuga das Galinhas (2000), dirigido por

¹⁶ Imagens disponíveis em: <<https://avatarblog.typepad.com/avatar-blog/2010/05/behind-the-scenes-look-at-the-motion-capture-technology-used-in-avatar.html>> e <<https://www.flickrriver.com/photos/arslion/4401978704/>> Acesso em: 07 setembro. 2020.

¹⁷ Informações retiradas do portal online Tecmundo, **O que é Stop Motion?** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>>. Acesso em: 07 setembro. 2020.

Nick Park e Peter Lord e *O Estranho Mundo de Jack* (1993) de Henry Selick também são ótimos exemplos de sucesso dessa técnica.

Figura 19 – *A Noiva Cadáver* (2005) – Por trás das câmeras e o resultado final



Fonte: Montagem elaborada pela autora¹⁸

O *live action* não se preocupa apenas com questões de natureza técnica, mas também se empenha em descobrir como dar vida aos personagens que antes eram apenas desenhos. Para isso, muitas vezes, busca retratar os atores com as mesmas características físicas do personagem da animação, evocando no público uma memória afetiva e nostálgica. Exemplo de busca dessa semelhança é a escolha da atriz chinesa Liu Yifei, conhecida como Crystal Liu, para dar vida a icônica guerreira Mulan (Figura 20), que teve sua animação lançada em

¹⁸ Primeira imagem disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/325385141805779272/>>. Acesso em: 07 setembro. 2020. Segunda imagem disponível no DVD *A Noiva Cadáver* (2005).

1998. Nesse caso, é perceptível que a Disney preferiu optar por uma atriz que tivesse grandes semelhanças físicas em relação às feições da protagonista da animação.

Figura 20 – Mulan em live action (2020) e Mulan em animação (1998)



Fonte: <https://paisefilhos.uol.com.br/familia/mulan-aparece-lutando/>

Acesso em: 07 de setembro, 2020.

Porém, nos *remakes*, não é sempre que as companhias de mídia optam por atores que tenham total semelhança física com os personagens do material original. Como exemplo, tem-se a escolha surpreendente e polêmica da Disney para a interprete da versão *live action*, que tem estreia prevista para 2021, de A Pequena Sereia. Quem vai dar vida a protagonista do clássico animado, Ariel, será Halle Bailey, atriz e cantora afro-americana.

Como a maioria das princesas da Disney, Ariel foi criada como uma jovem branca e, diferindo-se das outras por sua marca registrada: seus longos cabelos vermelhos. Portanto, a mudança radical nas características físicas que a princesa terá no *remake* gerou inúmeras polêmicas, que consistem no fato da aparência da nova Ariel ser tão diferente da animação (Figura 21). Mas, sem dúvidas, a Disney entrou em uma grande onda de representatividade, trazendo uma mulher negra para interpretar uma personagem que tem tamanha relevância na infância de inúmeras pessoas.

Figura 21 – Ariel em live action e Ariel em animação (1989)



Fonte: Montagem elaborada pela autora¹⁹

É notável que o Walt Disney Pictures, maior conglomerado de entretenimento do mundo, é a companhia que mais está usufruindo e explorando a nova técnica *live action*. Nos *remakes*, seus personagens clássicos estão sendo modificados e, com o tempo, novas versões das histórias contadas nas animações estão sendo trazidas novamente para as telas, porém mais modernas. Mesmo tratando-se de histórias clássicas, a Disney recriou-as sobre óticas atuais. Nesse contexto, não se trata apenas de alterações a níveis estéticos das novas produções, mas sim, fatores que tanto a imprensa quanto o público observavam como negativos sobre as animações da Disney estão sendo reconstruídos nos dias de hoje. A partir dos *remakes*, o conteúdo narrativo das histórias vem sendo reestruturado, modificando elementos e construindo tramas ligeiramente diferentes, ou seja, versões atualizadas das histórias anteriores.

É nesse contexto das atualizações fílmicas que a Disney está fazendo o que, segundo Kellner (2001), pode-se exemplificar como a necessidade da indústria midiática de chamar a atenção para assuntos e preocupações atuais, criando produtos de entretenimento que representem a sociedade nesse momento. Sendo assim, a base para a produção de um *remake* é ser o reflexo de um novo contexto social, se diferenciando daquele impregnado no filme original.

¹⁹ Imagens disponíveis em: <<https://www.glamour.mx/celebrities/gossip/articulos/disney-y-halle-bailey-se-defienden-de-quienes-la-critican-por-ser-la-sirenita/12996>> e <<https://www.legiaodosherois.com.br/2020/live-action-pequena-sereia-cancoes-originais.html>>. Acesso em: 12 setembro. 2020.

Mais ainda, conforme afirma Huyssen (2014), é importante que toda produção artística tenha uma relação de progressão com o passado e a memória social relativa ao contexto em que foi criada.

Portanto, partindo dos *remakes* em *live action*, a Disney busca transformar e repaginar alguns aspectos nas histórias das suas antigas animações que não convém mais com a realidade que estamos vivendo. De acordo com Do Rozario (apud Forgacs, 2004, p. 374), a Disney reescreve a sua 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”.

A partir do *live action*, a companhia iniciou uma transição e aparenta querer mudar as impressões do público sobre si. Essas mudanças já começam na escolha dos atores que irão interpretar os personagens ou até mesmo dublá-los. Grande parte das celebridades selecionadas tem seus nomes relacionados às causas humanitárias, sociais, feministas e questões de representatividade. Entre os mais notáveis estão Emma Watson, Angelina Jolie, Beyoncé e Donald Glover.

O *live action*, portanto, se tornou a mais nova aposta do momento. Não é de hoje que os produtores cinematográficos fazem adaptações com atores reais. Os quadrinhos de super-heróis, como por exemplo, Batman e Homem Aranha tem as adaptações de suas histórias estreando no cinema há anos. Entretanto, os novos lançamentos estão sendo chamados de *live action*, já que essa modalidade permite categorizar clássicos que existiam apenas em outros formatos, além de carregar um grande apelo de marketing e buscar mais lucro com isso.

A lista de longas-metragens em *live action* esta ficando cada vez mais extensa e, desde 2010, com o lançamento de Alice no País das Maravilhas, filme da Disney dirigido por Tim Burton, que reapresentou ao público as aventuras de Alice, da animação de 1951, o público vem entrando cada vez mais nessa onda nostálgica.

Seguindo, em 2014, Malévola recontou a história de A Bela Adormecida (1959) pelo ponto de vista da vilã, e consolidou a onda de *remakes* que continuaria com Cinderella (1950/2015) e Mogli: o menino lobo (1967/2016), até chegar ao sucesso estrondoso de A Bela e a Fera (1991/2017). Em 2019 o cronograma da Walt Disney Pictures incluiu mais cinco *remakes*: Dumbo (1941), Aladdin (1992), O rei leão (1994) e A Dama e o Vagabundo (1955).

Atualmente, no ano de 2020, a Disney já tem a estreia prevista de *Mulan* (1998) e, para 2021, *Cruela* e *A Pequena Sereia* (1989).

Um dos *remakes* de maior sucesso lançado pelos Estúdios Disney foi *A Bela e a Fera* (2017). Quando o filme chegou aos cinemas, contou com grande adesão do público, arrecadando mais de U\$S 1 bilhão de dólares em bilheterias de todo o mundo e encerrou o ano como a maior bilheteria dos Estados Unidos²⁰. O desenho animado, de 1991, foi também um sucesso de público e um dos carros chefes da “Disney Renaissance”, uma nova era da produção dos filmes Disney, que demonstra uma evolução no comportamento das protagonistas. Na época, *A Bela e a Fera* foi considerada pela crítica uma obra prima, atingindo notas máximas em jornais como *The New York Times*, *Chicago Sun-Times*, *Chicago Tribune* e *The Washington Post*, referenciando tanto os produtores, como roteiristas e musicistas envolvidos na animação.

Carmo (2016) afirma que, por serem *remakes*, nem sempre são fiéis à obra original e, segundo o autor, nem existe necessidade disso. Isso serve então, para mostrar ao espectador que os tempos mudaram e as obras podem ser exploradas das mais diversas maneiras.

Por outro lado, no *remake* *O Rei Leão* (2019), a animação original, lançada em 1994, ganhou uma atualização apenas estética: o extremo realismo através da computação gráfica é o foco do filme. Sendo assim, a Disney se propôs a fornecer ao espectador o melhor material possível, utilizando a tecnologia mais avançada à sua disposição para apresentar um filme hiper-realista, ao mesmo tempo em que se preocupou em manter a mesma estrutura narrativa do primeiro filme, muitas vezes repetindo os diálogos e até as cenas (Figura 22).

²⁰ Informações retiradas do Portal Uai, **Filme live action “A Bela e a Fera” bate recorde de bilheteria**. Disponível em: < <https://www.uai.com.br/app/noticia/cinema/2017/03/27/noticias-cinema.204076/filme-live-action-a-bela-e-a-fera-bate-recorde-de-bilheteria.shtml>>. Acesso em: 04 julho.2020.

Figura 22 – O Rei Leão em live action (2019) e O Rei Leão em animação (1994)



Fonte: Montagem elaborada pela autora²¹

O diretor do longa, Jon Favreau, recriou a África de forma tão perfeita que chega a ser difícil para o espectador perceber que os cenários são, na verdade, totalmente feitos digitalmente, bem como os personagens. Para atingir o resultado esperado, a produção primeiro fotografou a fauna e a flora do continente. Após, estudou cada movimento e contração de músculo de girafas, leões, pássaros e hienas. E reproduziu tudo digitalmente.

A técnica de *motion capture* também foi utilizada em O Rei Leão em algumas cenas, porém com algumas inovações: a produção forneceu óculos de realidade virtual (VR) aos atores. Com isso, eles podiam se ver no cenário da savana africana, como se estivessem em um vídeo game, tendo a experiência de viver dentro do próprio universo do filme. Portanto os atores, inclusive Beyoncé que interpreta Nala, não ficaram limitados a cabines de som para dublar os personagens, eles puderam interagir. Mais ainda, as feições dos atores nas atuações foram passadas digitalmente para os animais, para assim ficarem mais realistas ainda.

O fato de a produção trazer os animais da antiga animação de forma hiper realista trouxe consigo uma polêmica: Afinal, O Rei Leão é um live action ou animação? Calvet (2018) afirma que essa discussão é interessante, visto que estamos vivendo um momento

²¹ Primeira imagem disponível no DVD O Rei Leão (2019) e segunda imagem disponível no DVD O Rei Leão (1994).

híbrido, ou seja, tanto técnicas do *live action* como da animação são utilizadas em um mesmo filme. Sendo assim, para ele, *O Rei Leão* se enquadra no *live action*.

Sobre outra ótica, e a mais defendida pelos críticos, o longa não é um *live action*, pois para que seja, teria de haver uma imagem, uma fotografia acontecendo diretamente da câmera. E, no caso do filme *O Rei Leão*, existe apenas a tentativa de imitar a realidade, que chega muito perto, mas mesmo assim é uma imagem manipulada. Tudo que está no filme é resultante de um ambiente criado virtualmente, ou seja, isso foge do conceito central de *live action*, que se define por imagem real.

Mesmo com certas polêmicas e o fato da narrativa do *remake* não acrescentar quase nada à sua história ou a seus personagens, ficando limitado a reutilizar o roteiro da sua animação original, sem qualquer tipo de alteração, *O Rei Leão* tornou-se o 12º filme de maior bilheteria da história, atingindo mais de 1,5 bilhões de dólares em ingressos vendidos²².

É perceptível que a tendência dos *remakes* em *live action* da Disney se apresentam como o “vai e vem” da nostalgia, se direcionando ao público que teve a infância marcada por tais filmes, na versão animada. Algumas dessas produções são resultados de necessidades financeiras e estéticas, utilizando as melhores capacidades tecnológicas para reproduzir uma história conhecida sem nenhum tipo de alteração, como foi o caso de *O Rei Leão* (2019).

Em outras situações, como por exemplo, o caso do *live action* *Aladdin* (2019), a produção se preocupou em trazer valores mais atuais e trouxe mais representação, tanto no caso de um gênio negro, como também o fato de ter empoderado mais a personagem feminina Jasmine (Figura 23). Sendo aqui, muito interessante refletir em como a Disney usufruiu dos ideais feministas, que estão cada vez mais fazendo parte da demanda do mercado cinematográfico, reposicionando a princesa Jasmine na trama.

²² Informações retiradas do Portal Adoro Cinema, **O Rei Leão: Filme supera primeiro Vingadores**. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-150563/>>. Acesso em: 10 setembro. 2020.

Figura 23 – Jasmine em live action (2019) e Jasmine em animação (1992)



Fonte: Montagem elaborada pela autora²³

Portanto, essas atualizações feitas pelos Estúdios Disney, além de procurarem mostrar a preocupação com assuntos atuais através do cinema, já que ele é uma fonte artística que consegue transmitir os valores culturais e sociais de uma sociedade, estão gerando cada vez mais lucro para o estúdio. Através dos *remakes* em *live action*, a Disney está conseguindo trazer as salas de cinema, tanto seu público antigo quanto um novo público e, assim, batendo recordes de bilheteria.

²³ Primeira imagem disponível no DVD Aladdin (2019) e segunda imagem disponível no DVD Aladdin (1992).

4 MALÉVOLA (2014) EM LIVE ACTION: A BUSCA DA ADAPTAÇÃO DE PERSONAGEM

A Disney tem feito inúmeros *remakes* para repaginar seus antigos clássicos e trazer a eles uma visão mais moderna. Para isso, estão usufruindo da técnica do *live action*, que vem sendo utilizada com frequência pela Companhia, para conferir um novo olhar às histórias, uma posição crítica diferente do que era mostrado nas animações e, assim, acabam também por movimentar muitas bilheterias. Além disso, utilizando-se do *live action*, a Disney está trazendo um novo olhar sobre os personagens que já circundam o imaginário coletivo há séculos.

Nesse capítulo iremos abordar a história de uma dos maiores clássicos animados da Disney, intitulado A Bela Adormecida (1959). O filme ganhou o seu próprio *remake* em 2014, que recebeu o nome de Malévola, sendo esse o objeto de análise dessa monografia, que se desenvolverá no final do capítulo.

Porém, antes de desenvolver sobre a versão da Disney da animação da jovem adormecida, falaremos primeiramente sobre os materiais que deram origem a esse conto, ou seja, serão estudadas as primeiras versões literárias e como elas se transformaram ao longo dos anos, até chegar à versão do conto mais difundida atualmente.

4.1 COMO TUDO COMEÇOU: UM OLHAR LITERÁRIO

As narrativas orais populares, de onde vêm inúmeras histórias que conhecemos hoje, são fruto do imaginário coletivo. Normalmente, nesse tipo de narrativa, os personagens, a trama, os lugares e as situações são tomados pela magia e a fantasia. Essas histórias, com o tempo, foram passadas para o meio literário. Uma forma de comunicar que, dentre as suas inúmeras possibilidades, acaba proporcionando o encontro com as mais diferentes épocas, lugares, culturas e costumes, pois ultrapassam os limites de tempo. O texto literário existe pelas palavras e cria, por meio dela, mitos, símbolos e representações de acordo com o contexto.

Nas inúmeras experiências literárias que temos durante a vida, principalmente na infância, encontram-se os contos de fadas, histórias que, conforme aborda Abramovich (1997), são conhecidas pela presença da magia, de reis, de rainhas, de príncipes, de princesas, de fadas e bruxas. Os contos de fadas que nos são apresentados partem de um universo voltado para o mundo da fantasia e, normalmente, nos trazem personagens que simbolizam a essência do bem e do mal, assim como do mundo real e do mundo irreal.

Quando se trata da classificação dos contos, a primeira característica levada em consideração é o tamanho da obra. O conto é algo menor que a novela e esta, menor que o romance. Segundo Cortázar (2006), muitos estudiosos afirmam que o conto deve ser uma narrativa feita para ser lida de uma assentada, sendo essa definição levada tão a sério que, em certo período na França, todo texto literário que passasse de vinte páginas deveria deixar de ser classificado como conto para encaixar-se no gênero *nouvelle*.

Para que um conto provoque os efeitos desejados no leitor, duas características são de suma importância: a brevidade e a intensidade. Além disso, segundo Massaud Moisés (2006), outro aspecto indispensável é a unidade dramática, ou seja, como o conto deve ser breve, é preciso que toda ação se foque em torno de apenas um só conflito. Sendo assim, o conto caracteriza-se por ter apenas uma unidade de ação, sendo esta utilizada como a sequência dos atos e dos acontecimentos.

Um dos contos de fadas mais populares do mundo, A Bela Adormecida, surgiu a muito a tempo, percorrendo um longo caminho até adquirir a sua forma mais conhecida e difundida através dos filmes da Disney. A possibilidade de recontar e de adaptar as histórias permitiu que existissem inúmeras versões do conto, tornando sua estética cada vez mais

romântica e infantilizada. Cada versão produzida dessa narrativa ganhou novas leituras e interpretações, às vezes com o acréscimo de novos elementos, às vezes com a supressão de outros. Além disso, cada versão consegue revelar uma perspectiva histórica e social diferente, dependendo o contexto em que foram elaboradas.

Os primeiros registros que existem do conto da princesa adormecida, foram os poemas intitulados *Frayre de Joy et Sor de Plaser* e *Histoire de Troilus et Zellandine*, encontrados no *Roman de Perceforest*, romance arturiano em prosa, ambos do século XIV (MAZZINI, 2018). Essas primeiras versões da história contam que as belas jovens, Sor de Plaser e Zellandine, caem em um sono encantado, presas em uma torre. As moças são encontradas por um jovem que as engravida, e acabam dando a luz ainda durante o sono (PAPACHRISTOPHOROU, 2008). Nessas versões, em poemas, é possível identificar o tema do estupro, abuso e maternidade.

A próxima versão e mais antiga, essa sim considerada um conto, foi escrita pelo italiano Giambattista Basile. Intitulada Sol, Lua e Tália, a história foi publicada no ano de 1634, em meio ao período barroco, através de uma coletânea que reunia grande parte das histórias do autor, chamada de *Pentamerone* ou também conhecida como *Lo cunto de li cunti*. Essa coletânea também constitui a versão mais antiga comprovada de muitos contos populares, como A gata borralheira e O gato de botas (COELHO, 1991).

O conto de Basile ²⁴ narra a história de Tália, a protagonista que, ao nascer, teve o seu destino previsto por sábios chamados ao reino pelo seu pai. Segundo eles, a menina estava exposta a um perigo, devido a uma farpa de linho. Porém, por mais que seu pai, o rei, tivesse proibido esse objeto no reino, Tália, já jovem e curiosa, acaba espetando seu dedo no farpo e cai em um sono profundo. Para esquecer o “infortúnio sofrido” (BASILE, 2014, p. 1), seu pai abandona o corpo da princesa no interior do palácio, deitado sobre um trono de veludo.

Certo dia, um rei que estava caçando próximo ao palácio, deixou escapar um falcão, que voou para o seu interior. O rei, curioso, resolveu entrar e acabou encontrando Tália adormecida. Ficando encantado com a beleza da moça, ele tentou acordá-la, mas ela continuava em seu sono profundo, o que não impediu que, mesmo assim, ele tivesse relações com a jovem. Nessa passagem, para amenizar, o escritor utiliza-se de uma metáfora em

²⁴ O conto “Sole, Luna e Talia” está na coletânea Il Pentamerone ossia La fiaba delle fiabe (1634), de Giambattista Basile. A tradução foi feita a partir da edição em italiano preparada por Benedetto Croce (Bari: Gius. Laterza & Figli, 1925, vol. II. p. 297-303), pela Prof.^a Dr.^a Karin Volobuef em 2014. Disponível em: <http://volobuef.tripod.com/op_basile_sol_lua_talia_kvobuef.pdf>.

relação ao abuso sexual, quando diz que o rei “colheu dela os frutos do amor” (BASILE, 2014, p. 1).

Após abusá-la, o rei deixa Tália em seu estado de sono profundo e retorna para o seu castelo, “onde por um longo tempo não se recordou mais daquele assunto” (VOLOBUEF, 2015, p. 1). Porém, a jovem acaba engravidando e, nove meses depois, dá à luz a um menino, chamado Sol e uma menina, chamada Lua. As crianças, querendo mamar, acabam sugando o dedo da mãe e tiram o farpo, acordando-a.

Em meio à narrativa, o leitor descobre que o rei que engravidou Tália é, na verdade, casado e sua esposa, desconfiada da sua infidelidade, fica repleta de ira e ciúmes, buscando vingança. Por isso, ordena que o cozinheiro do reino mate os filhos do rei com Tália e os sirva como refeição ao próprio pai. Mas, com pena da situação deles, o cozinheiro acaba poupando suas vidas e, no lugar, serve dois cabritos.

Não ficando satisfeita, a rainha manda trazer ao reino Tália que, por sua vez, tenta se explicar dizendo que tudo ocorreu enquanto ela dormia e que, portanto, não tinha culpa. A rainha não dando ouvidos, mandou que acendessem uma grande fogueira, para que Tália fosse lançada. Porém, o rei chega a tempo e a rainha acaba lhe contando que sabia sobre sua traição e informa que o havia feito comer os próprios filhos. Incrédulo, o rei ordena que sejam atirados à fogueira a rainha, o secretário e o cozinheiro. Porém, este último lhe conta que poupou a vida das crianças e, ao final, é recompensado pelo rei que se casa com Tália, “[...] a qual gozou de uma longa vida com o marido e os filhos [...]” (BASILE, 2014, p. 3).

De modo geral, essa versão de Basile da jovem adormecida, apresenta diversos aspectos cruéis e bastante violentos. O escritor acaba mantendo o evento do estupro, presente no poema, mas destaca, na sua versão da história, que é o fruto do abuso, Sol e Lua, que conseguem acordar e salvar a princesa.

O adultério, o abuso sexual e o canibalismo, presentes na versão de Basile, são temas que foram subtraídos da versão do conto mais difundida atualmente, já que são assuntos que não poderiam fazer parte de uma literatura infantil. Mas, estes temas abordados, segundo Souza (2015), acabam caracterizando o estilo barroco em vigor na época que “mesclam realidade e fantasia sem prolongar a descrição das passagens cruéis, mas utilizando-as para construir a moral interna do conto, segundo a qual os bons vencem e os maus são punidos na mesma proporção” (SOUZA, 2015, p. 30).

Os costumes e os pensamentos sobre a figura masculina, da época em que Basile criou o conto, também se mostram presentes: seja por parte do rei, que comete violência contra a princesa e em nenhum momento é retratado como vilão, seja por mostrar apenas o papel ativo do pai de Tália em tentar protegê-la e não mencionar sobre a figura feminina, da sua mãe.

O próximo conto canônico é intitulado *La Belle au bois dormant*, em português intitulado de A Bela Adormecida no bosque²⁵, de Charles Perrault. A história foi publicada na coletânea do escritor, contes *du temps passé, avec des moralités*, em 1697. Nessa versão, diferentemente da história de Basile, conforme aborda Souza (2015), o atributo físico da protagonista já começa a aparecer no título do conto, mostrando a importância que a caracterização da personagem passou a ter nesse período.

Perrault modificou e criou a sua própria versão da história de Sol, Lua e Tália. Na sua narrativa, um rei e uma rainha desejam muito ter um filho e não conseguem, porém “após muitas tentativas e promessas, a rainha ficou grávida e deu à luz uma menina” (PERRAULT, 2015, p. 3). Para comemorar o nascimento do bebê, os reis realizam um batizado, chamando todas as fadas do reino, que totalizaram sete. Todas elas deveriam atribuir dons para a princesa, como uma forma de presentear-las. Dons esses que aproximassem a princesa da perfeição, com as qualidades que uma jovem, de uma família real, devesse ter. Assim, determinam que a princesa fosse “a mais bela pessoa do mundo”, teria “o espírito de um anjo”, “o dom da graça”, fosse “admirável em tudo que fizesse”, dançaria “perfeitamente bem”, cantaria “como um rouxinol” e tocaria “todos os tipos de instrumentos com a máxima perfeição” (PERRAULT, 2015, p. 44).

No entanto, uma fada que não tinha sido convidada, e que todos a consideravam morta, surpreendentemente reaparece. Como forma de se vingar, por não ter sido convidada, ela amaldiçoa a pequena recém-nascida:

A fada que não havia sido convidada então deu seu presente, e disse que a menina iria furar a mão em um fuso e morrer. A sétima fada, entretanto, mudou a maldição para um sono de 100 anos, quando um príncipe iria despertá-la. O rei tentou proibir os fusos em seu reino, mas quando a princesa tinha 15 ou 16 anos, ela furou o dedo e caiu no feitiço. A sétima fada voltou ao castelo e fez com que todos adormecessem, com exceção do rei e da rainha. Uma floresta cresceu em volta do castelo para que nenhum curioso se aproximasse (MAZZINI, 2018, p. 60).

²⁵ A história recontada é baseada na versão disponível em [http://www.antroposofy.com.br/forum/download/contos_e_lendas/Rosicler%20\(A%20Bela%20Adormecida%20no%20Bosque\).pdf](http://www.antroposofy.com.br/forum/download/contos_e_lendas/Rosicler%20(A%20Bela%20Adormecida%20no%20Bosque).pdf).

Assim que a jovem adormeceu, o rei acomodou-a em um belo aposento. Nessa parte do conto, encontramos uma mudança em relação à versão italiana, pois se percebe uma grande preocupação por parte dos pais em relação à segurança e o conforto da filha. A última fada, que consegue trocar a morte da princesa por um sono profundo, inclusive, faz com que várias árvores e espinhos cresçam em volta do castelo para que ninguém a incomode durante o sono, ao contrário de Tália que foi simplesmente abandonada. É perceptível, então, um reflexo dos diferentes valores presentes em ambas as histórias em relação ao mesmo acontecimento.

Quando se passaram os 100 anos que a princesa ficou adormecida, um príncipe que caçava no local ouviu o boato de que dentro da floresta havia um castelo, com uma linda princesa adormecida. O príncipe encontra a jovem e quando se aproxima, ela desperta, assim como todos do castelo. Na narrativa de Perrault, momentos após o príncipe despertar a princesa, os dois se casam em uma capela. Porém, ele tinha que voltar para o seu reino, já que sua família estaria a sua espera, mas não disse nada sobre a princesa, ainda mais, pois tinha medo da reação da sua mãe. Dois anos se passaram e o príncipe e a princesa tiveram dois filhos: o primeiro, uma menina, chamada Aurora, o segundo um menino, chamado Dia.

Aqui, como na versão italiana, o conto não se encerra nesse momento do despertar da princesa. Tem-se também a segunda parte em que a rainha, que agora é mãe do príncipe e não a esposa do rei, como na história de Basile, que planeja violentos planos a princesa e seus netos. Sendo assim, quando o rei morreu, o príncipe tomou seu lugar, reconheceu seu casamento e trouxe ao reino sua esposa e seus filhos. Ele é então convocado para uma guerra e pede que sua mãe cuide da sua mulher e seus filhos, Aurora e Dia. Mas, como ela é descendente de uma raça de ogros, sua vontade canibal a domina e ela começa a planejar devorá-los. Aqui, na narrativa de Perrault, o canibalismo continua e o desfecho é semelhante a história feita por Basile:

A rainha ogra, então pediu ao mordomo que cozinhasse a pequena Aurora para poder comê-la, mas o mordomo não conseguiu matá-la. Ele a escondeu com sua mulher na casa em que moravam atrás do castelo. E fez um cordeirinho para a ogra, que se satisfez. Oito dias se passaram, a ogra pediu ao mordomo que cozinhasse Dia. O mordomo enganou novamente a ogra, agora com um cabritinho, e escondeu o Dia junto com a Aurora. Outra noite, a ogra pediu a rainha. O mordomo cozinhou uma corça e escondeu a mãe junto com seus filhos. Mas uma noite, a ogra ouviu as vozes da rainha, o Dia e a Aurora perto do castelo e ficou tão brava que mandou colocar sapos e cobras dentro de um grande tonel para jogar todos os envolvidos na enganação. Foram todos trazidos com as mãos amarradas nas costas. Mas no momento, o rei voltou para o castelo, e a ogra, de raiva, jogou-se no tonel ela mesma, e foi comida em instantes pelos animais. (MAZZINI, 2018, p. 61).

Através de uma análise, a história de A Bela Adormecida, de Perrault, e Sol, Lua e Tália, de Basile, em certos aspectos, conseguem remeter uma a outra, principalmente, pois as duas mantêm a questão da jovem adormecida em um sono profundo. Por outro lado, a motivação pela qual as jovens se encontram nessa situação, em ambas as narrativas, é diferente. No conto de Perrault, existe uma maldição e, a maior parte da história, é feita após o príncipe quebrá-la. Na versão de Basile, Tália, a protagonista, não sofre nenhuma maldição: seu destino apenas é predestinado pelos sábios, convocados pelo rei ao palácio, os quais apontam um grande perigo na vida da menina relacionado a uma farpa de linho.

Na versão de Perrault, Tatar (2014) comenta que a Bela Adormecida torna-se o foco da narrativa em grande parte dos momentos, sendo ela o objeto de todos os desejos, sejam os carnavais ou os de apetite da ogra (TATAR, 2014, p. 146). Os presentes que a princesa ganha no batizado, como a beleza, a inteligência de um anjo, graça, habilidades de dança e canto, conseguem demonstrar as características que deveriam ter as mulheres daquela época em que foi escrito o conto, sendo que ainda perduram algumas dessas características.

Outros aspectos em comum, nas primeiras versões da princesa adormecida, é a presença do canibalismo, o mundo mágico, a linha bem definida entre o bem e o mal e por fim, nos dois contos, as princesas conseguem sair da situação de perigo e tornam-se “felizes para sempre”. Tanto a narrativa de Basile quanto a de Perrault, trazem a ideia de que os personagens heroicos precisam enfrentar alguns sofrimentos, para então triunfarem sobre o mal. Visão essa que vemos até hoje na literatura e até mesmo nos filmes.

Após Basile e Perrault, no início do século XIX, os irmãos Grimm, também reuniram alguns contos voltados para crianças e adultos, à qual deram o nome de Kinder- und Hausmärchen. Dentre os outros dois autores abordados, os irmãos Grimm possuíam uma motivação diferente, já que sua preocupação era a conservação do folclore popular, como forma de preservar e divulgar as suas raízes culturais. Mais ainda, eles se preocuparam em registrar os contos populares para evitar que eles desaparecessem. Assim, os Irmãos Grimm começaram a coletar os contos populares e os registraram (SIMONSEN, 1987). Portanto, eles conservaram os contos, deixando as ações centrais das histórias e reescrevendo-as do seu modo:

À coletânea demos-lhe maior importância a fidelidade e veracidade. Nada acrescentamos; não adornamos nenhum fato e nem o vestimos com a roupagem da lenda; transmitimos apenas a essência deles, tal qual a recebemos. É evidente que o estilo e as minudências são nossas, mas conservamos todos os pormenores deixando assim à coletânea a multiplicidade de forma. (GRIMM, 1961, p. 10)

No âmbito literário, os Irmãos se esforçaram para enriquecer a sua coletânea que atingiu, em 1857, 210 contos (VOLOBUEF, 2013). Muitas histórias que pertencem a coletânea foram pouco divulgadas, por outro lado, algumas ganharam grande destaque e ainda permanecem no imaginário coletivo atualmente. Jolles (1976) explica a dimensão da importância dos contos alemães dos Irmãos Grimm, quando afirma que essa coletânea “reuniu toda essa diversidade num conceito unificado e passou a ser, como tal, a base de todas as coletâneas ulteriores do século XIX” (JOLLES, 1976, p. 181). Partindo-se dessa visão, ao falar de contos literários, os Grimm foram referências que nortearam as produções posteriores.

Um dos contos conhecidos que os Irmãos Grimm contaram a partir das suas palavras, foi A Bela Adormecida²⁶. Porém, de uma forma mais leve, já que a intenção dos alemães era direcionar os contos ao lar e as crianças. É perceptível a preocupação em usar um vocabulário mais adequado a esse público e, sobretudo, em relação ao conteúdo, visto que situações como o abuso sexual contido em Basile, o canibalismo presente tanto no conto italiano como no de Perrault, foram retirados da versão alemã que é envolta por uma atmosfera de pureza e simplicidade. Sendo isso afirmado no prefácio da edição de 1819:

Procuramos a pureza na veracidade das histórias que não encerram coisas injustas, ao mesmo tempo que eliminamos na presente edição expressões ou palavras não adequadas à compreensão da infância. Se, porém, surgirem palavras ou expressões que possam deixar os pais embaraçados ou se as reputarem impróprias, levando-os à prudência de não deixarem este livro na mão de seus filhos, talvez tenha havido presunção de nossa parte. Poderão os pais fazer, facilmente, substituições por termos ou expressões mais adequadas, segundo seu parecer, o que cremos desnecessário, porquanto nestas páginas tudo é são (GRIMM, 1961, p. 7)

Na versão do conto alemão, inicialmente, um rei e uma rainha desejam muito um filho. Ela descobre que seu desejo se tornará realidade quando esta se banhando em um rio e um pequeno animal lhe comunica. A rainha deu a luz a uma menina e para comemorar, os reis promoveram uma festa de batismo. Foram convidadas doze das treze fadas do reino, pois só havia doze pratos de ouro para que elas pudessem se servir. É interessante salientar que aqui existe uma importância a esses objetos, fato que os escritores quiseram ressaltar, remetendo ao leitor que o ambiente da história é nobre.

²⁶ O conto utilizado, “A Bela Adormecida”, dos Irmãos Grimm, foi traduzido pela Prof.^a Dr.^a Karin Volobuef em 2014. Disponível em: <http://volobuef.tripod.com/tr_dornroeschen.htm>.

Durante a celebração as fadas presenteiam a princesa com dons, que remetem a atributos que dizem respeito ao papel da mulher na sociedade daquela época, assim como no conto de Perrault. O narrador ainda diz que, ao crescer, além de bela, a princesa seria “educada, gentil e sensata” (GRIMM, 2014, p. 1).

Assim como nas outras versões, a fada que não havia sido convidada aparece no palácio em busca de vingança. Ela amaldiçoa a princesa, falando que aos quinze anos ela espetaria o dedo em uma roca e cairia morta. Felizmente, uma das fadas convidadas ainda não havia feito seu desejo, então tranquiliza a ação da anterior e diz que a princesa não morrerá, mas dormirá por 100 anos.

Como na história de Perrault, o rei tenta evitar a maldição, mandando queimar todas as rocas. Porém, um dia no palácio, a princesa encontra uma velha fiando no alto de uma torre. Assim, ela espeta o dedo na roca, a maldição se cumpre e ela cai em um sono profundo. A mudança feita pelos Irmãos Grimm, nesse momento da história, é que não somente a protagonista adormece, mas todo o castelo, incluindo seus pais, os empregados, os animais e até mesmo os elementos da natureza.

Nessa versão, é interessante abordar que os pais da princesa, assim que ela adormece não a abandonam. Isso, de certa forma, mostra uma transformação de pensamentos em relação à união familiar. Tudo que se relacionava à princesa adormece junto com ela, ela não fica sozinha, ou seja, não existe o abandono. Essa ideia de proteção por parte da família é ainda mais ressaltada na narrativa pela cerca de espinhos que cresce ao redor do castelo e impede que qualquer um se aproxime, a não ser o príncipe que será o salvador da jovem que, ao se aproximar, vê os espinhos se transformarem em flores para que ele pudesse passar. Assim que ele encontra a protagonista, ele a beija e ela acorda do seu sono. Por fim, eles celebram e se casam, ou seja, diferente das outras versões, essa parte é extremamente romantizada.

Em relação à vilã desse conto, ela comete apenas um dano, bem mais sutil, a princesa, aparecendo brevemente no momento do batismo. Em relação ao herói, ele é retratado de uma forma bem diferente e romantizada, já que no conto de Basile temos um rei que abusa sexualmente de Tália e a deixa grávida só voltando a vê-la muito tempo depois e, em Perrault o príncipe vive com a moça em sigilo e somente assume sua relação após muitos anos. Houve, portanto, uma mudança drástica na figura do herói, através da qual ele tornou-se um exemplo de homem honrado e com caráter.

Através dessas análises é possível verificar que a versão dos Irmãos Grimm, sobre a princesa adormecida, aparenta ser a que mais se perpetuou no imaginário mundial, sendo a que mais se assemelha à versão cinematográfica produzida pela Disney. Os escritores conseguiram e se empenharam em extinguir as referências mais violentas das versões anteriores e transformá-la em uma história mais leve, com um vocabulário próprio para o público mais infantil e uma leitura em família.

A próxima versão que tornou a Bela Adormecida famosa mundialmente foi através dos Estúdios Disney que, por mais que tenham se baseado nessas antigas referências, trouxeram sua forma peculiar de contar histórias e reestruturaram o conto. Porém, ao invés de utilizarem o meio literário, conquistaram o público por meio do incrível dom de Walt Disney em criar animações para o cinema.

4.2 A BELA ADORMECIDA: UM CLÁSSICO DA ANIMAÇÃO DISNEY

A Bela Adormecida (1959) é de certa forma, um dos filmes mais ambicioso de toda a filmografia da Disney. A animação começou a ser preparada ainda em 1951, logo após o sucesso de Cinderela (1950), tendo sua data de estreia alterada três vezes, em virtude do trabalhoso e inovador processo de animação do mesmo. Sendo essa a razão pela qual seu investimento ter sido tão alto, cerca de US\$ 6 milhões²⁷.

Walt Disney queria que a Bela Adormecida fosse seu mais novo sucesso, superando todas as suas animações já feitas. Naquele ano, diferentemente do início da sua carreira, Walt estava apto a investir na sua nova animação, já que tinha um grande orçamento para isso, ainda mais com sua companhia crescendo no meio cinematográfico, televisivo e até mesmo no ramo do entretenimento, com a Disneyland já inaugurada.

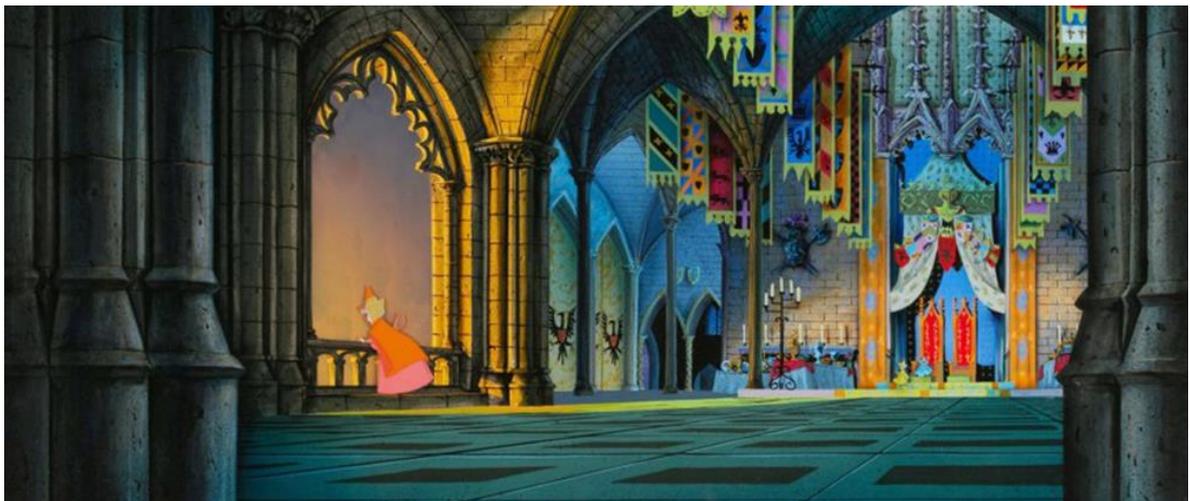
A Bela Adormecida foi o primeiro filme animado a ser filmado utilizando uma bitola de 70mm, com uma câmera na horizontal. Essa técnica é mais conhecida hoje como windscreen, que tem origem dos anos 50, e é responsável por deixar os quadros maiores e mais panorâmicos, dando uma sensação de largura ao filme. Outra característica inovadora foi que o filme foi gravado em estéreo, permitindo ao público que ia aos cinemas a sensação de

²⁷ Informações retiradas do Globo, **A Bela Adormecida completa 60 anos**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/globonews/noticia/2019/02/06/a-bela-adormecida-completa-60-anos-veja-10-fatos-sobre-o-filme.ghtml>>. Acesso em: 23 outubro.2020.

que o som estava vindo de diversos lugares diferentes. Sendo assim, já se percebe como Walt se empenhou para tornar A Bela Adormecida uma obra tão grandiosa.

Além do som e da gravação, Walt Disney queria ousar na animação e no visual, deixando A Bela Adormecida com cenários clássicos e elegantes (Figura 24). Foi então que Walt Disney acreditou que o estilo estético dos desenhos de Eyvind Earle seriam perfeitos para seu novo longa metragem. Sendo assim, deu autonomia total à Earle, para que ele ficasse responsável por esse projeto. Por fim, o ilustrador realizou a tarefa com êxito, deixando a história da jovem adormecida com um estilo realmente clássico, medieval e gótico, com desenhos detalhados, personagens com traços diferentes, ao contrario de tudo que o estúdio já tinha feito.

Figura 24 – A Bela Adormecida (1959)



Fonte: Imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959)

Outro aspecto bem trabalhado no longa foi os personagens. Para que eles se movessem de forma realista, os animadores foram em busca de analisar os movimentos humanos, por meio de atores que refaziam as cenas que estavam nos desenhos, assim era possível desenhar com mais precisão (Figura 25). Além disso, é perceptível que os personagens ganharam o design no mesmo estilo dos cenários da animação, fazendo com tudo tivesse harmonia.

Figura 25 – Os bastidores de A Bela Adormecida (1959)



Fonte: <https://medium.com/@migdomserpa/a-bela-adormecida-1959-19ddf06c2c1c>

Acesso em: 18 de outubro, 2020.

A parte musical de *A Bela Adormecida* também ganhou destaque, principalmente pelas composições de Tchaikovsky. Algumas cenas tinham letras compostas com instrumentos, sendo uma das músicas que teve destaque foi *Once Upon a Dream*, que Aurora e o Príncipe Felipe cantam no bosque. A parte musical realmente auxiliou o longa metragem, impulsionando a ação das cenas, o que fez com que o público tivesse sentimentos mais intensos quando era preciso. A parte musical do filme foi tão aclamada, que acabou sendo indicada ao Oscar, em 1960, para melhor trilha sonora.

Em relação ao conteúdo narrativo do filme, pode-se afirmar que ele segue uma linha romântica, se assemelhando muito ao conto dos Irmãos Grimm, principalmente, pois após despertar a protagonista não ter de enfrentar uma série de problemas. O final da história é fechado pelo salvamento da princesa, pelo beijo do príncipe Phillip, seu amor verdadeiro. Porém, nessa versão fílmica, são acrescentados alguns conteúdos que não pertenciam a nenhuma as versões literárias estudadas anteriormente.

A animação inicia a partir de um livro que se abre e a voz de um narrador surge, com o intuito de contar ao espectador uma história, de um rei e uma rainha que desejavam muito ter uma filha. Quando o desejo deles finalmente se concretizou, uma bebê nasceu e foi nomeada Aurora.

Para comemorar, seus pais fizeram um grande batizado, em que já prometeram a pequena criança a um menino, chamado Phillip, com o intuito de unirem os reinos. Em seguida chegam ao palácio três fadas, chamadas de Flora, Fauna e Primavera que, assim como nas versões literárias, elas têm o intuito de dar dons a princesa (Figura 26). Flora lhe dá o dom da beleza e Fauna o da música.

Figura 26 – A Bela Adormecida (1959)



Fonte: Imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959)

Antes que a última fada pudesse dar o seu dom, Malévola, a fada que não tinha sido convidada, aparecesse e amaldiçoa a princesa: “Ouçam bem, todos vocês! A princesa irá, sim, crescer em graça e beleza, amada por todos que a conhecem. Mas, antes que o sol se ponha no seu décimo sexto aniversário, ela deverá espetar seu dedo na roca de uma roda de fiar e morrer” (A Bela Adormecida, 1959).

A sensação gerada por Malévola na sua primeira aparição em cena é de repulsa por parte dos demais personagens, como se ela fosse cruel por natureza, não existindo uma justificativa para sua maldade. Nos contos literários, ao contrário, a maldade dela é sempre justificada: as vilãs são traídas, desprezadas ou são da raça dos ogros e não conseguem controlar seus atos.

Assim que Malévola vai embora da celebração, a fada Primavera, que até então não tinha dado seu presente a Aurora, troca a sua morte por um sono profundo, do qual Aurora só poderia ser acordada por um beijo do amor verdadeiro. No longa animado, diferente das

versões literárias, o feitiço não acaba quando se passa 100 anos, e sim com um encontro de uma pessoa que já tenha um vínculo amoroso com Aurora, nesse caso, o príncipe Phillip.

Com Aurora amaldiçoada, a ação central da história concentra-se em evitar essa maldição. Para isso, seu pai, o rei Stefan, manda queimar todas as rocas presentes no reino. Ao mesmo tempo, as fadas fazem um plano para que Aurora se mantenha protegida. Elas decidem que o melhor é levar a pequena princesa para o meio da floresta, e viverem como humildes camponesas disfarçadas até ela completar 16 anos.

Nesse período que Aurora vive no campo as fadas mudam o seu nome para Rosa. Foram elas também, a sua única referência maternal, que além de tudo, abdicam dos seus poderes e se submetem à vida mortal para tomarem conta da menina. Essa atitude das fadas, segundo Mazzini (2018), remete a época medieval, em que o camponês estava fadado a passar por privações para assegurar o padrão de vida da nobreza.

Após passarem alguns anos, o espectador consegue entender que o aniversário de 16 anos de Aurora se aproxima. Porém, Malévola ainda não tinha conseguido encontrar a princesa e a sequência das cenas mostra como ela estava revoltada por isso. O cenário é envolto por trovões, e é apresentado o castelo da vilã, que se encontra no topo de montanhas pontiagudas, sendo extremamente escuro no seu interior.

Nas próximas cenas, as fadas pedem para que Aurora vá colher alguns frutos na floresta, com o intuito de lhe fazerem uma surpresa pelo seu aniversário. Esse é um momento clássico do filme, pois é o local onde ocorre o primeiro encontro romântico entre Aurora e Phillip (Figura 27).

Figura 27 – A Bela Adormecida (1959)



Fonte: Imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959)

Enquanto a princesa estava na floresta, as fadas fizeram uso de magia para conseguir terminar a surpresa, porém acabam entregando suas identidades ao corvo de Malévola, seu espião, já que brilhos dos feitiços sem pela chaminé do chalé. O animal é considerado os olhos e ouvidos de Malévola, e assim funciona como uma extensão da vilã.

Quando Aurora volta ao chalé das fadas, ela conta seu encontro amoroso na floresta. Porém, como ela já é prometida a um príncipe, as fadas acabam contando a Aurora sua verdadeira identidade e a princesa cai aos prantos. Por fim, ela é levada ao castelo para iniciar sua vida como princesa, mas quando é deixada sozinha no seu quarto, a jovem é hipnotizada por uma luz verde. Ela sobe algumas escadas, encontra uma roda de fiar e espeta seu dedo na roca, caindo assim na maldição lançada sobre ela, há 16 anos.

Assim como nos material literário, o corpo de Aurora é posto sobre uma cama, no topo de uma torre do castelo. A princesa é isolada, como uma forma de protegê-la, até que receba o beijo do seu amor verdadeiro. Além disso, não só Aurora, mas todo reino entra em um estado de sono profundo.

Durante o desenrolar da narrativa, as fadas acabam descobrindo que o jovem que Aurora teve o encontro amoroso era, coincidentemente, o príncipe Phillip, rapaz por quem Aurora foi prometida desde o dia do seu nascimento.

O final do filme é marcado por violentos duelos e batalhas, pois Malévola captura o príncipe Phillip, com o intuito de mantê-lo preso no seu castelo por anos. No plano da vilã, o jovem só seria solto para acordar Aurora quando estivesse bem envelhecido. Porém, felizmente, o príncipe consegue sair do castelo, com a ajuda das fadas, e vai em busca de salvar a princesa. Ele passa pela cerca de espinhos que cerca o castelo, que estava presente em muitas versões literárias, e seu último obstáculo é quando Malévola se transforma em um dragão, mas com sua espada ele consegue derrotá-la.

Por fim, como era de se esperar de uma animação singela e infantil da Disney, Phillip encontra Aurora em um sono profundo. Ele beija a princesa, já que é o seu amor verdadeiro, e não só ela desperta, como todo reino. Juntos eles vivem “feliz para sempre”, e a clássica cena final é marcada por Aurora e Phillip dançando nas nuvens. O livro, aberto no início do filme, se fecha, enquanto as notas finais de *Once Upon a Dream* tocam, emocionando o público.

4.3 MALÉVOLA, LIVE ACTION E A RESSIGNIFICAÇÃO DE UMA NARRATIVA CLÁSSICA

Em 2014, a Walt Disney se esforçou nitidamente para contar ao público a história por trás de uma das suas vilãs mais icônicas: Malévola. O filme, dirigido por Robert Stromberg, foi um sucesso de público, arrecadando cerca de US\$ 750 milhões no mundo todo²⁸, e teve como base da sua história trazer um novo olhar acerca da vilã.

O roteiro ficou a cargo de Linda Woolverton, conhecida por seus trabalhos em longas metragens como *A Bela e a Fera*, *O Rei Leão* e *Alice no País das Maravilhas*. A roteirista explicou como foi desafiante pensar em uma história que a vilã seria a protagonista:

A Disney me consultou sobre a ideia de um filme baseado na Malévola e eu fiquei animada de cara por ter uma mulher tão cruel no centro da história. Percebi que seria um enorme desafio como transformar uma personagem tão cruel e má em alguém de quem poderíamos gostar. O que teria acontecido com ela para que ficasse tão zangada e amaldiçoasse uma criança inocente? Então descobri, pesquisando o conto de fadas original, que Malévola era uma fada. Quando descobri que ela era uma fada, muita coisa se revelou para mim: Onde estavam as suas asas? Então me veio a ideia: Bem, então foi isso que aconteceu. Alguém roubou suas asas (WOOLVERTON, 2014).

²⁸ Informações retiradas do Portal Terra, **Arrecadação de Malévola**. Disponível em: <<https://spinoff.com.br/veja-surpreendente-arrecadacao-de-malevola-dona-do-mal-no-brasil/>>. Acesso em: 31 outubro. 2020.

A equipe técnica do filme incluiu muitos nomes conceituados na área do cinema, entre eles estão o cinegrafista ganhador do prêmio da Academia Dean Semler, os desenhistas de produção Gary Freeman e Dylan Cole, a figurinista duas vezes indicada ao Oscar Anna B. Sheppard, o maquiador sete vezes ganhador do prêmio da Academia Rick Baker e os montadores Chris Lebenzon e Rick Pearson.

Os nomes de peso escolhidos para o elenco de Malévola também foi um dos motivos que auxiliou na divulgação do filme e no seu sucesso. Entre eles estão Angelina Jolie, atriz que se tornou um grande exemplo de inspiração e luta pelas causas humanitárias em diversos lugares do mundo, escalada para interpretar a protagonista, Elle Fanning que estrelou ao seu lado, interpretando a princesa Aurora e Imelda Staunton, conhecida mundialmente por interpretar Dolores Umbridge na série Harry Potter, foi escolhida para dar vida a uma das fadas madrinhas.

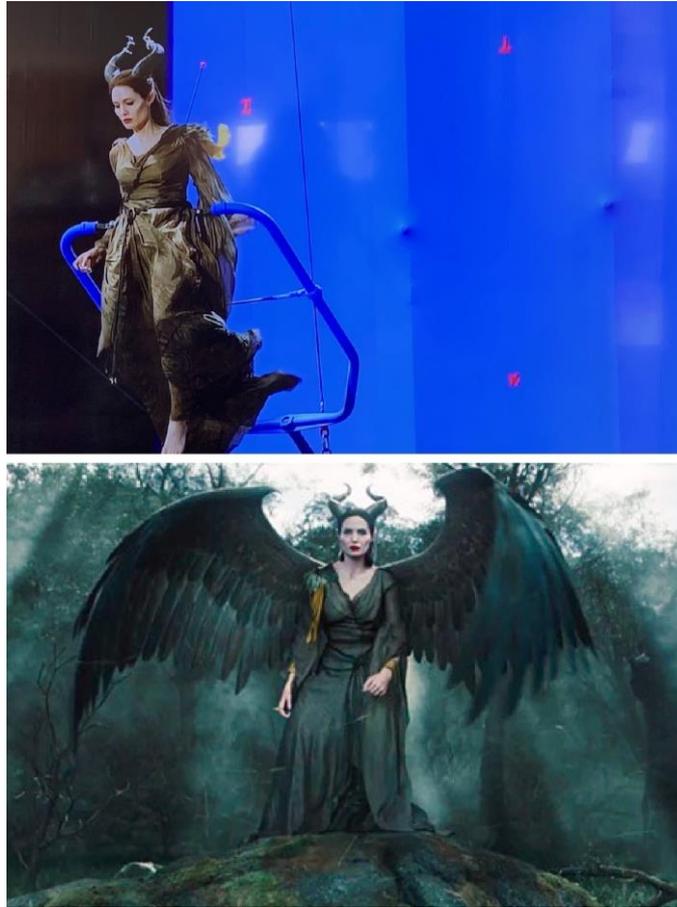
Para trazer Malévola às telas de cinema, a Disney optou por utilizar a técnica de *live action* que, até então, está sendo a nova moda dos Estúdios. O filme é uma releitura do clássico animado A Bela Adormecida (1959), e tem o intuito de dar um novo olhar à história, conforme sintetiza Joe Roth, produtor do longa:

Este filme fala de uma personagem que nós conhecemos bastante e nossa história responde a pergunta “por quê?” Eu gosto quando o público tem a sensação de entrar num mundo que nunca foi visto antes com a Malévola e eu espero que todos saiam achando que ninguém está acima da redenção (ROTH, 2014).

O intuito do *remake* é trazer uma nova visão da personagem Malévola, sobretudo para aqueles que tiveram suas infâncias marcadas pela antiga animação criada pela Disney. Porém, trazendo aspectos mais realísticos, conforme explica o diretor, Stromberg: “o que eu queria neste filme era não só ter um elemento de fantasia e uma qualidade surreal, mas que Malévola fosse um pouco mais fundamentado na realidade” (STROMBERG, 2014).

Para trazer a história de Malévola, por ter muitos ambientes do mundo da fantasia, além de criaturas sobrenaturais, muitos efeitos visuais tiveram que ser utilizados, principalmente o *motion capture*, que está muito presente nos filmes que utilizam a técnica de *live action*. Os cenários, embora feitos no computador, conseguiram passar muita qualidade e realidade. Para isso, os atores tiveram alguns desafios, como contracenar com marcadores pelo corpo, panos como forma de cenário e figurantes, que seriam as criaturas do reino Moors, vestidos com macacões coloridos, sendo assim eles tinham apenas a imaginação para auxiliá-los a entrar no clima do filme (Figura 28).

Figura 28 – Malévola (2014) – Por trás das câmeras e o resultado final



Fonte: Montagem elaborada pela autora²⁹

A ideia de reposicionar a personagem na mente do público já começa logo no início do filme, quando um narrador convida o espectador a recordar uma antiga história, para vê-la de outro jeito, com um olhar diferente. O filme começa mostrando a infância de Malévola, uma fada com grandes asas, doce, boa e inocente. Logo nos é apresentado o seu reino, o reino dos Moors, um mundo repleto de uma natureza exuberante e criaturas mágicas, que vivem em harmonia entre si. Malévola é responsável por proteger o seu mundo dos humanos, que são muito gananciosos e invejosos, e desejam tudo para eles.

Certo dia, um menino chamado Stefan chega ao reino dos Moors. Ele vivia no reino dos humanos, mas acaba criando um forte laço com Malévola (Figura 29). O jovem ganha a

²⁹ Imagens disponíveis no DVD Malévola (2014).

confiança da fada e após algum tempo cria-se uma ligação amorosa entre os dois. Porém, com o tempo, cada um traçou o seu caminho.

Figura 29– Infância de Malévola (2014)



Fonte: Imagem disponível no DVD Malévola (2014)

Anos mais tarde, uma promessa surge no reino dos humanos, que o trono seria herdado por quem matasse Malévola. Sendo assim, o ambicioso Stefan decide reencontrá-la, por puro interesse em tornar-se rei. Para isso, ele trairá Malévola, a quem ele jurou amor eterno, cortando as suas grandes asas, que são as maiores alegrias da fada, enquanto ela dorme. Sendo essa, umas das cenas mais angustiantes do longa metragem e, por vezes, relacionada ao estupro.

Quando acorda, Malévola percebe o seu erro por confiar em Stefan e, a partir daquele momento da narrativa, torna-se um mulher extremamente ressentida e amarga. A fada se refugia em seu castelo, que agora possui um aspecto extremamente sombrio. Sendo nesse momento que percebemos que as emoções de Malévola transpassam para o cenário do filme e, como afirma Butruce (2005), ambos conseguem dialogar, tanto personagem quanto ambiente. É também, nesse momento da trama, que Malévola transforma um homem em corvo, para ser as suas asas, seus olhos e seus ouvidos.

Quando o rei Stefan tem sua primeira filha, chama Aurora, Malévola buscando a sua vingança, aparece no batizado e lança a icônica maldição na pequena criança: quando a princesa completar 16 anos encostará o dedo em uma roca e cairá em um sono profundo, sendo acordada apenas pelo beijo de um amor verdadeiro. Portanto, agora o público olha isso com outros olhos: Malévola não é mais uma fada ofendida por não ter sido convidada, mas uma mulher traída por um homem que ela era apaixonada.

É interessante salientar também que essa cena, por ser tão icônica e, de certo modo, caracterizar bastante o filme, é igual a da animação de 1959. Até mesmo as falas e a fumaça verde, marca da presença de Malévola, a acompanham na versão em *live action* (Figura 30).

Figura 30 – Malévola em animação (1959) e Malévola em live action (2014)



Fonte: Montagem elaborada pela autora³⁰

³⁰ Primeira imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959) e segunda imagem disponível no DVD Malévola (2014).

Com o intuito de manter a filha protegida, Stefan a envia para um chalé no meio da floresta sobre o cuidado de três fadas, assim como vemos no filme animado de 1959. É importante salientar que nessa versão, em *live action*, as fadas foram criadas a partir de computação gráfica para que tivessem, em média, 53 centímetros. A equipe de efeitos visuais teve que utilizar 150 marcadores em cada um dos rostos para rastrear suas expressões faciais e passar para o computador. A equipe conseguiu fazer com que as divertidas personagens fossem rápidas como abelhas, com cabeças grandes, olhos grandes, ou seja, tudo bem exagerado.

As três fadas conseguem trazer um ar humorístico ao filme, assim como fizeram na animação. Além disso, a única essência que ainda perdura em relação a elas são as cores do figurino que utilizam. Agora, no *live action*, as fadas foram representadas por atrizes bem mais jovens e com um corpo diferente, não tendo mais o aspecto de senhoras de idade. Assim, chamou mais a atenção de um público juvenil (Figura 31).

Figura 31 – As fadas em animação (1959) e as fadas em live action (2014)



Fonte: Montagem elaborada pela autora³¹

Aurora cresce com as fadas e torna-se uma linda moça. A atriz escolhida para dar vida a princesa, Elle Fanning, lembra muito a Aurora da animação, principalmente pelos seus traços faciais delicados, a sua pele branca e os cabelos loiros e angelicais, lembrando muito o estereótipo de uma princesa. Ela continuou com seu vestido fluido, em tom claro, além de uma maquiagem bem leve (Figura 32). Sendo essas características da sua composição, assim como Motte (2010) afirma em seu pensamento, que conseguem demonstrar a agitação e o comportamento da personagem. No caso de Aurora, sua composição demonstra uma jovem extremamente bondosa, delicada e amável.

³¹ Primeira imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959) e segunda imagem disponível no DVD Malévola (2014).

Figura 32 – Aurora em animação (1959) e Aurora em live action (2014)



Fonte: Montagem elaborada pela autora³²

Aurora continuou com seu comportamento doce e amável, porém, por mais que o intuito do *live action* não foi dar destaque para ela, conseguimos conhecê-la um pouco mais, como afirma a própria Elle:

O que eu gostei no nosso filme é que podemos conhecê-la melhor. No desenho animado ela é uma menina bonita que está dormindo a maior parte do tempo. Neste filme podemos vê-la tendo emoções diferentes e entender sua essência. Eu queria fazer dela uma pessoa real, não apenas o personagem animado (FANNING, 2014).

Nessa versão, Malévola e seu corvo, embora escondidos, acompanham de perto todo crescimento da princesa, e acabam se encantando com a menina. Até mesmo Aurora acredita que Malévola é sua fada madrinha, visto que as duas tinham criado uma forte ligação. É então

³² Primeira imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959) e segunda imagem disponível no DVD Malévola (2014).

que é mostrado ao espectador um lado humano de Malévola que ainda não conhecíamos: a bondade, o carinho e o amor presentes no íntimo da personagem.

O lado humano de Malévola é ainda mais ressaltado no filme em situações de distração das fadas, que por serem muito atrapalhadas, por vezes, nem percebiam que a pequena Aurora andava sozinha pela floresta, sendo exatamente nesses momentos que Malévola estava presente, protegendo a princesa de todos os perigos. A criança então, cria uma ligação com a protagonista, sendo isso perceptível em cenas que a menina tenta abraçá-la ou também, nas que, por instantes, Malévola permite que ela acaricie os seus chifres.

Sendo assim, o processo de transformação da fada já começa a transparecer nesses momentos iniciais do desenrolar da narrativa, visto que ela desempenha um papel de protetora de Aurora, sendo isso associado ao instinto maternal que ela adquire pela menina. Os sentimentos de Malévola vão se fortificando a cada dia que passa na companhia da jovem, sendo isso o que a leva tentar desfazer o feitiço.

Não sendo possível quebrar o feitiço, quando o dia da maldição chega, Aurora adormece como estava previsto e é colocada em um belo aposento. Porém, Malévola estava muito arrependida e vai em busca de um príncipe para beijar a princesa e salvá-la. Por mais que ele tenha tentado, o beijo não acordou a jovem. Malévola, extremamente abalada, lhe dá um beijo de despedida. É então, para surpresa de todos, que Aurora acorda a partir de um beijo maternal e muito verdadeiro.

A partir deste ponto da narrativa podemos perceber uma das maiores mudanças entre a animação e o *live action*. Essa cena conseguiu mudar paradigmas, já que na animação temos o beijo dado pelo príncipe que se apaixona pela princesa à primeira vista e consegue salvá-la, significando um amor idealizado e baseado apenas pela beleza da princesa (Figura 33).

Figura 33 – Cena do beijo em animação (1959) e cena do beijo em live action (2014)

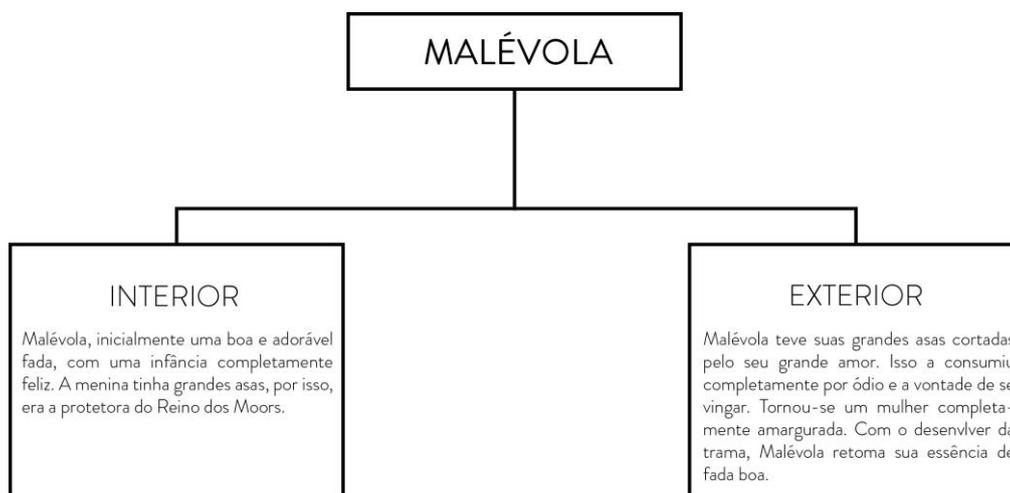


Fonte: Montagem elaborada pela autora³³

A partir do momento em que sabemos a real história de Malévola, é possível aplicá-la ao diagrama de Field (2001) (Figura 34). No live action o público descobriu o interior da personagem, ou seja, as informações mais pessoais da Malévola, que o público não sabia sobre o seu íntimo, mais precisamente a sua infância e porque ela se tornou a vilã amargurada da animação. Já, em relação ao seu exterior, temos uma personagem que seguiu o caminho do mal, por questões de vingança, sendo essa a sua única face mostrada na animação. Porém, no desenvolver da história, o *live action* permitiu desenvolver ainda mais o seu exterior, apresentando ao espectador uma mulher muito forte e de bom coração.

³³ Primeira imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959) e segunda imagem disponível no DVD Malévola (2014).

Figura 34 – Diagrama de Field aplicado no filme Malévola (2014)



Fonte: Diagrama elaborado pela autora baseando-se em Field (2001)

A versão *live action* trouxe a vida real, assim como Stromberg desejou, isso porque mostrou que o amor é algo muito mais complexo do que a Disney costumava ressaltar nos antigos filmes e, sobretudo, que ele é construído pouco a pouco para que seja sólido. Sendo essa razão pela qual o jovem príncipe não conseguiu acordar Aurora, pois seu amor por ela não era tão intenso como o que Malévola sentia.

Essa cena também mostra algo muito diferente do que era imposto nos antigos clássicos da Disney, trazendo a tona valores culturais bem mais modernos, partindo da ideia de que as mulheres não precisam de príncipes encantados que as resgatem e, sobretudo, que o amor pode manifestar-se das mais diversas formas.

Quando acorda, Aurora e Malévola tentam deixar o castelo, porém Stefan inicia uma grande batalha. Nesse meio tempo, a princesa acaba encontrando as asas de Malévola que lhe foram cortadas e as liberta, propiciando Malévola a vencer a batalha.

Por fim, Aurora decide viver com a fada Malévola e é corada rainha dos dois reinos. É também nesse momento que a narradora do início do filme se revela a própria Bela Adormecida:

Então veja, a história não é exatamente do jeito que lhe contaram, e eu devo saber, pois eu era a que chamavam de “Bela Adormecida”. No fim, meu reino foi unido não por um herói ou por um vilão, como a lenda havia previsto, mas por alguém que era herói e vilão. E seu nome era Malévola (MALÉVOLA, 2014).

Analisando o *remake*, é perceptível como a sua narrativa se transformou, em comparação com o primeiro material lançado 55 anos antes. A partir do *live action*, a Disney decidiu mudar a percepção do espectador sobre a personagem Malévola, e tirá-la do posto de vilã. Para isso repaginou grande parte do roteiro da animação, deixando-o mais atual e trazendo novas situações que o espectador, até então, não tinha conhecimento. Linda Woolverton afirma como começou seu processo de escrever o roteiro e descobrir a vida secreta de Malévola. Para isso, primeiro assistiu ao filme da animação da Disney:

Depois que eu assisti ao filme, eu tive umas ideias que revelam mais sobre a personagem. Eu criei um passado para ela, que leva a um momento singular no qual ela amaldiçoa a bebê Aurora e a partir daí nós vemos o ponto de vista da Malévola até o fim do filme. Mas é uma reinvenção, não estamos contando a mesma história (WOOLVERTON, 2014).

Malévola oscila entre o bem e o mal durante a narrativa fílmica. Ela é caracterizada por ser uma personagem muito complexa e surpreendente, entrando na classificação de Foster como redonda (BRAIT, 2017). Inicialmente, na primeira parte do longa, Malévola é uma fada boa e de coração puro. Após, em um segundo momento, por ser traída pelo seu amor verdadeiro, acabou tornando-se uma mulher que passa de fada boa a vilã, que planeja vingarse de todos para alcançar os seus objetivos. Finalmente, em um terceiro o momento, em virtude da convivência com Aurora, é despertado nela o instinto maternal, e nenhuma consegue mais viver sem a outra.

Aurora conseguiu despertar em Malévola sentimentos que estavam, até então, adormecidos. É nítida a mudança nas ações e comportamentos da fada durante o filme. Sendo assim, o *live action* conseguiu apresentar o íntimo da personagem Malévola, mostrando que ela foi capaz de amar e cuidar, ou seja, desconstruiu a visão que o público tinha sobre ela ser vilã. Mais ainda, ela é um exemplo de papel maternal, principalmente quando beija a vítima e consegue acordá-la, sendo esse, um momento emblemático de união entre o bem e o mal.

Por mais que algumas cenas e situações da história, como por exemplo, o batizado e a vida no campo com as fadas, foram trazidas para o *live action*, é importante perceber que ele teve um rumo diferente da animação, sendo o propósito do filme contar a história de Malévola, e não mais da princesa Aurora. Portanto, nessa adaptação, nota-se principalmente uma tentativa de desconstrução do mal, com grandes transformações ao escolher como foco do filme o ponto de vista da vilã, apesar de continuar ainda tendo a essência do conto tradicional.

4.3.1 Malévola: compondo a personagem

O processo de dar vida a icônica Malévola não envolveu apenas a escolha da aclamada atriz Angelina Jolie e sua atuação. A escolha da equipe de artistas e desenhistas que se dedicaram para criar o seu estilo, agora na vida real, foi de suma importância para que o filme atingisse as expectativas. Não se pode esquecer também de todo processo da criação do cenário, que conseguiu acompanhar todas as emoções da protagonista.

O visual de Malévola da animação de 1959, elaborado por Marc Davis, caracteriza-se pela utilização de grandes chifres e uma grande capa preta com golas altas. A figurinista Anna Sheppard, responsável pela Malévola do *live action*, não fugiu muito dessa caracterização, trazendo uma personagem bonita e elegante. O ponto interessante é que ela remete perfeitamente a personagem da animação, sendo reconhecida imediatamente (Figura 35).

Figura 35 – Malévola em animação (1959) e Malévola em live action (2014)



Fonte: Montagem elaborada pela autora³⁴

As roupas de Malévola foram feitas com pelos e couro. Os seus chifres, para maior conforto, eram leves e feitos de resina. Era preciso que eles cobrissem toda cabeça de Angelina, como um capuz, mas que não parecesse um turbante ou tecido enrolado. Para criar o efeito desejado, foi utilizado pele de cobra e peixe, além de uma camada fina de couro. (SMITH, 2014).

No início do filme, Malévola recebeu um figurino com tons mais terrosos e tecidos fluídos, principalmente nas cenas da sua infância, remetendo a um período de felicidade e jovialidade da protagonista. Já nas cenas que se passam após Stefan arrancar suas asas, seu figurino torna-se bem mais escuro, sempre puxando para o preto, cor que consegue remeter exatamente seus sentimentos: dor, tristeza, solidão, mágoa e raiva.

³⁴ Primeira imagem disponível no DVD A Bela Adormecida (1959) e segunda imagem disponível no DVD Malévola (2014).

Uma das marcas registradas de Malévola é as suas grandes asas que, de certa forma, fazem parte do seu figurino. Por serem tão marcantes, elas conseguiram transmitir o poder de Malévola, sua liberdade e sua grande capacidade de proteção. Em relação a sua confecção, como elas precisavam ter muito movimento, e quase que vida própria, a produção decidiu desde o início fazê-las através de computação gráfica, para que ficassem perfeitas.

A próxima etapa para dar vida a Malévola foi a elaboração das próteses que ela usou no rosto, sendo o idealizador o maquiador de efeitos especiais, sete vezes ganhador do prêmio da Academia, Rick Baker. Ele foi responsável por criar bochechas que se encaixam no topo das maçãs do rosto, um nariz e orelhas de silicone e gel para Angelina (Figura 36).

Figura 36 – Angelina Jolie transformando-se em Malévola



Fonte: <https://geekcursornerd.wordpress.com/2019/09/11/nos-bastidores-angeli>

Acesso em: 01 de novembro, 2020.

Após a aplicação das próteses, foi a vez de Toni G. fazer a maquiagem. O primeiro aspecto que se percebe de diferente na Malévola do *live action* é que ela não possui mais a pele esverdeada da animação, pois, conforme afirma Baker, eles queriam algo mais realista, humano e atraente. Toni então fez uma maquiagem com bastante contorno, basicamente

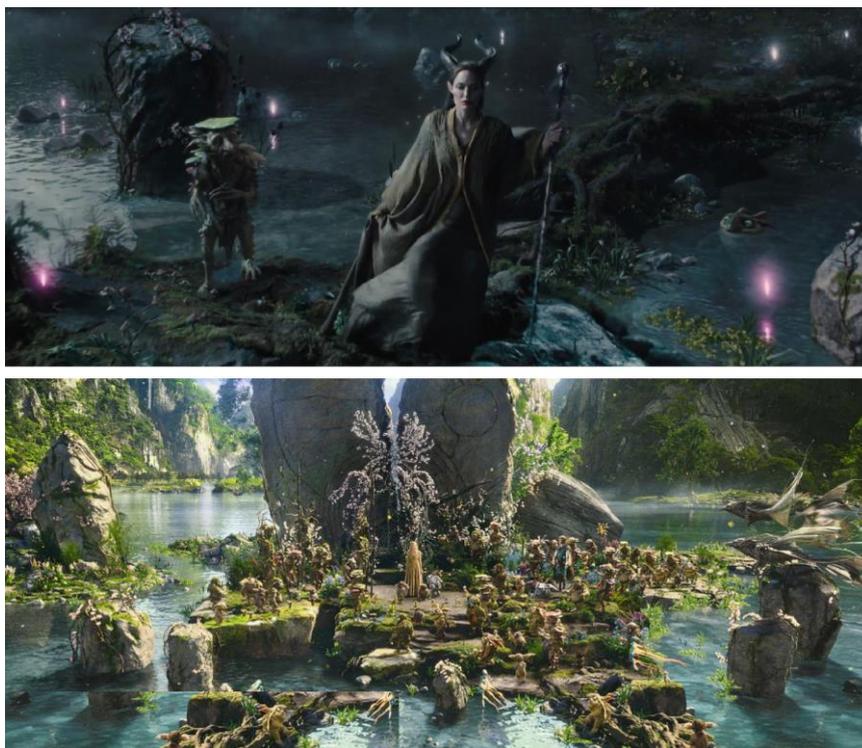
partindo da ideia de uma maquiagem normal. O que auxiliou a dar bastante destaque nos olhos foram as lentes de contato utilizadas por Malévola, o que fez com que eles preferissem não fazer uma maquiagem muito exagerada nos olhos:

As lentes deviam ser uma parte de quem ela era com seu rosto natural. Quisemos manter uma sensação de identificação natural, mas com uma noção forte da Malévola clássica. Queríamos encontrar o que funcionava na história e também garantir que não se tornasse uma distração exagerada, como uma maquiagem teatral (TONI G, 2014).

Por fim, os lábios vermelhos de Malévola na animação foram mantidos no *live action*. O tom do vermelho escolhido era bem vivo, com um toque brilhante. Os lábios nessa cor conseguiram passar a elegância, sensualidade e a feminilidade da personagem.

Em relação ao cenário, o responsável foi Robert Stromberg. É nítido como todo ambiente consegue conversar com as emoções de Malévola, principalmente a floresta no reino dos Moors. No início do filme o cenário desse ambiente com criaturas sobrenaturais é cheio de vida e cor, sendo uma floresta muito acolhedora. Assim que Malévola percebe que Stefan cortou as suas asas, ela sentiu uma forte tristeza, frustração e amargura, sendo esse o momento que o cenário da floresta conseguiu transparecer exatamente esses sentimentos: as criaturas se tornam assustadoras e as cores ficam frias, como se a floresta estivesse morta. No final do filme, quando Malévola consegue salvar Aurora e juntas retornam ao reino, a floresta retorna com a vida e as cores que tinha no início do filme (Figura 37).

Figura 37 – Mudanças de cenário em Malévola (2014)



Fonte: Montagem elaborada pela autora³⁵

No final do filme é interessante voltar a olhar o figurino de Malévola. Ele torna-se diferente, bem mais leve e fluido, representando o momento que a personagem escolhe seguir o caminho do bem. A cor preta não está mais presente, assim como sua capa e a gola alta e pontuda, dando lugar para um figurino com tons mais terrosos e leves. Seu turbante que envolvia toda sua cabeça agora não está mais presente, assim a personagem mostra seus longos cabelos. O rosto de Malévola agora revela uma personagem com feições mais delicadas e leves, sem o contorno marcado da maquiagem (Figura 38). Portanto, essas mudanças de visual da protagonista durante o filme, prova que os envolvidos em compor a personagem, conseguiram andar junto com o roteiro.

³⁵ Imagens disponíveis no DVD Malévola (2014).

Figura 38 – Malévola (2014)



Fonte: Imagem disponível no DVD Malévola (2014)

Portanto, através das técnicas visuais do *live action* e toda gama de possibilidade tecnológica que ele proporciona, a atuação excepcional de Angelina Jolie e toda construção da sua personagem, como figurino, maquiagem, cabelo e cores possibilitou que Malévola se tornasse um ícone, assim como a sua a sua versão animada, porém, com uma nova essência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Adaptar não é copiar e nem descrever, é um trabalho complexo que exige um novo olhar sobre determinado material, especialmente acerca dos personagens que fazem parte. Conduzir descrições, diálogos, cenários e personagens de um livro para um filme, ou de um filme antigo para uma versão mais atual, não é possível sem o olhar interpretativo de alguém. Independente da história a ser recontada, se realista ou totalmente voltada para o mundo da fantasia, alguém terá um novo olhar e, de certa forma, mais condizente com a realidade atual.

Foi então, através do amadurecimento desse pensamento, que esta monografia voltou-se a trabalhar com a temática da adaptação de personagens, antes apresentados através do gênero de animação, para a técnica de *live-action*. Sendo assim, seguindo esse raciocínio, o estudo teve como objetivo responder a seguinte questão norteadora: **“Como os personagens da Disney sofrem adaptações nas tramas cinematográficas, especialmente a partir do modelo de produção *live action*?”**.

Para desempenhar esse estudo e realizar o seu objetivo geral, foram traçados objetivos específicos. Para cumpri-los, a pesquisa se deu através de estudos bibliográficos, embasados no conhecimento de autores, e na divisão da pesquisa em três capítulos, sendo o último um estudo de caso voltado ao filme *Malévola* (2014), um *remake* em *live action* que conta a história da vilã do clássico filme da Disney, *A Bela Adormecida* (1959), cujo objetivo principal era apontar como a protagonista foi rerepresentada no cinema, anos mais tarde, e através de uma nova técnica.

A primeira parte do referencial bibliográfico foi elaborada no segundo capítulo. Nessa etapa foi possível ter uma visão histórica acerca do personagem, desde a Grécia Antiga, bem como algumas das suas classificações que foram surgindo ao longo do tempo. Além disso, foi possível trazer como o personagem é um ser que transmite significados, sendo essencial na narrativa cinematográfica. Para isso, abordaram-se os aspectos fundamentais para a sua construção, que englobaram desde a parte textual, tarefa pela qual o roteirista é encarregado, até os aspectos relacionados à direção artística do filme, que abrangem todo ambiente cenográfico além da aparência visual do personagem. Assim, pode-se afirmar que foi concretizado o primeiro objetivo específico da pesquisa: estabelecer o que é um personagem e qual o seu papel no âmbito cinematográfico.

Para cumprir o segundo objetivo foi necessária a contribuição do terceiro capítulo. Não seria possível discutir o que é adaptação no universo cinematográfico, especialmente em relação ao personagem, se, no início do capítulo, não tivéssemos abordado o que é uma narrativa cinematográfica, e também literária. Foi então, a partir desses conhecimentos, que foi possível compreender como acontece a transferência de elementos de uma para outra, ou seja, como funciona a adaptação. Mais ainda, foi possível entender que a adaptação não acontece apenas do meio literário para o fílmico, mas pode apresentar-se através de filmes já existentes, porém que foram filmados novamente, utilizando-se de técnicas mais modernas.

A questão norteadora voltou-se para responder um questionamento acerca do *live action*, técnica pela qual os Estúdios Disney estão usufruindo muito nos últimos anos. Em virtude disso, para contemplar mais um objetivo específico, que consistia em conhecer a história dos estúdios Disney e suas técnicas de animação, a autora mapeou, no segundo item do terceiro capítulo, os fatos mais importantes do império criado por Walter Elias Disney, como o início da criação dos seus personagens animados de maior destaque, bem como suas respectivas animações de sucesso. Percebeu-se que Walt Disney sempre foi um homem inovador e muito a frente do seu tempo, prova disso também foram os longa metragens animados criados pelos Estúdios, sendo nesses trabalhos para o cinema, que foram criadas as suas princesas mais icônicas. Elas foram categorizadas em três padrões, que respeitaram o período da sua criação e as suas semelhanças.

Com o intuito de atingir os últimos dois objetivos, que consistiam em entender as produções em *live action* e as técnicas envolvidas, e de que forma ela é adotada pelos Estúdios Disney, e analisar os personagens da Disney e suas adaptações em *live action* envolvendo aspectos visuais e suas representações, foi feito um último item no terceiro capítulo.

A partir disso, foi possível identificar quais são as técnicas utilizadas no *live action* e como funcionam e que, essa nova forma de produção, não se preocupa apenas com a técnica em si, e nem com seguir fielmente o roteiro antigo, mas também em como dar vida a personagens que antes existiam apenas na animação. Para isso, por vezes retrata os atores com as mesmas características físicas do personagem da animação e, por outras, retrata o personagem com características físicas totalmente diferentes, quebrando muitos estereótipos que as produções antigas costumavam mostrar.

Sendo assim, ficou perceptível que, a partir do *live action*, a Disney, que por sinal esta lucrando muito com isso, buscou trazer a tona questões de representatividade e empoderamento, trazendo as salas de cinema um novo público e também os repletos de nostalgia, que consumiram na infância a versão original animada.

No quarto capítulo partiu-se então para a análise do filme em *live action* intitulado Malévola (2014), porém antes, a autora trouxe as primeiras versões literárias que originaram a animação da Disney, A Bela Adormecida (1959), que essa última, por sua vez, inspirou o filme da análise, também fruto dos Estúdios Disney.

Em relação à análise final da monografia, podemos concluir que Malévola trouxe uma proposta diferente dos contos de fadas dentro da Disney, isso porque, primeiramente, o *live action* teve todo seu roteiro baseado na perspectiva de uma vilã, dando extremo valor a ela. Essa história confrontou tudo aquilo que o público sabia, ou até então, achava que sabia. A diferença na narração, no roteiro, na complexidade dos personagens e as diferentes concepções visuais auxiliaram a contar uma nova versão da história de Malévola e Aurora.

A partir do *live action*, Malévola teve espaço para contar a verdadeira versão de como e porque tudo aconteceu e que, na verdade, ela não é uma vilã e sim alguém que sofreu por amor e quis lutar pelo que lhe foi tirado, sendo que, no fim, Malévola cede ao caminho do bem, assim como ela foi mostrada no início do filme, uma fada pura e de bom coração. A personagem, por mais que externamente lembrasse muito a sua versão da animação, o *live action* conseguiu transformar o seu interior, dando a conhecer o íntimo de Malévola, que até então o público não conhecia, mostrando que ela é capaz de amar e cuidar incondicionalmente. Sendo assim, nesse *live action*, a Disney apresentou o mal através de outro prisma.

A partir do *live action*, Malévola conseguiu contar uma linda história de amor, transformação e redenção, bem como mostrar que essa nova versão não veio apenas para consolidar um cânone narrativo conhecido em todo o mundo, mas também para responder a questionamentos e trazer uma visão mais atualizada da animação. Malévola, além de ser interpretada por uma das mais consolidadas atrizes do mundo, conseguiu mostrar ao público uma mulher empoderada, que luta pelo que quer e, sobretudo, conseguiu tirar crenças que se tinham acerca da personagem da animação.

Por fim, foi possível concluir que todos os objetivos foram atingidos, bem como a questão norteadora respondida. É importante salientar também que essa monografia foi promissora, pois identifica que as adaptações da Disney para o *live action* apontam a sua capacidade de atualizar que leva em consideração o papel social que o cinema tem como meio de entretenimento, mostrando aspectos que são relevantes no contexto em que vivemos. Ainda, não se pode esquecer que a Disney, através do cinema, meio que tem um papel social importante, não criou seus *live actions* apenas para trazer a tona questões relevantes, mas também para visar o seu lucro.

Estudar sobre o cinema sempre foi algo que a autora gostou, e juntar esse assunto com a Disney e os seus *live actions* a motivaram a elaborar esse trabalho. Devido a esse estudo, o interesse sobre esse universo aumentou, ficando a curiosidade de saber como será o futuro dos *live actions* da Disney e como serão as adaptações dos seus próximos filmes. Espera-se que essa monografia sirva de inspiração e auxilie a comunidade acadêmica a ampliar seus conhecimentos em futuros estudos relacionados ao tema.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. 5.ed. São Paulo: Scipione, 1997.
- AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel de. **Teoria da literatura**. Coimbra: Almedina, 2007.
- ALMEIDA, Julia Lino de. **Processo de construção da personagem Lígia em Serpente: A contribuição da maquiagem para o processo criativo do ator**. Universidade de Brasília. Brasília, DF, 2013.
- ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2009.
- BANDINI, Baldo; VIAZZI, Glauco. **La escenografía cinematográfica**. Madrid: Rialp, 1959.
- BARBOSA, Alberto Lucena Júnior. **Arte da Animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2002.
- BASILE, G. **Sol, Lua e Tália**. Tradução: Karin Volobuef. Disponível em: <http://volobuef.tripod.com/op_basile_sol_lua_talia_kvobuef.pdf>. Acesso em: 20 out. 2020.
- BAZIN, André. **Por um cinema impuro: defesa da adaptação**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.
- BECK, Jerry. **Arte de Animação: do lápis ao pixel, a história do cartoon, anime e CGI**. Londres: Flame Tree, 2004.
- BRAIT, Beth. **A Personagem**. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2017.
- BREDER, Fernanda. **Feminismo & príncipes encantados: A representação feminina nos filmes de princesa da Disney**. Rio de Janeiro: e-galáxia, 2013.
- BUTRUCE, Débora L. Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica: sua inserção no processo de criação do Cinema Brasileiro dos anos 1990 e 2005**. Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2005.
- CANDIDO, Antonio; GOMES, Paulo Emílio Salles; PRADO, Décio de Almeida e. ROSENFELD, Anatol. **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- 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: Edufrim, 2016.
- CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. **Cómo analizar un film**. Barcelona: Paidós, 1996.

- CAUQUELIN, A. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CAVALCANTE, Denise Moraes. **Entre o hotel e a cidade: espaços em trânsito no filme Encontros e desencontros da diretora Sofia Coppola**. Universidade de Sevilla. Sevilla, 2012.
- CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- CLEUZO, Sandro. **My Approach to Character Design and Animation**. Italy: La Città Delle Nuvole Edizioni, 2013.
- COELHO, N. N. **O conto de fadas**. São Paulo: Editora Ática, 1991. CORTÁZAR, J. Valise de Cronópio. Tradução: Davi Arrigucci Jr. e João Alexandre Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- CORTÁZAR, Júlio. **Valise de Cronópio**. Trad. Davi Arrigucci. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.
- 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.
- DISNEY GUIA. Disponível em: < <https://www.disneyguia.com.br/site/historia-da-disney/>>. Acesso em: outubro. 2020.
- DISNEY INSTITUTE. **O jeito Disney de encantar os clientes: do atendimento excepcional ao nunca parar de crescer e acreditar**. Tradução de Cristina Yamagami. São Paulo: Saraiva, 2011.
- DO ROZARIO, Rebecca-Anne C. **The princess and the magic kingdom: Beyond nostalgia, the function of the Disney princess**. Women's Studies in Communication, 2004.
- EUZÉBIO, Allan. **Como atualizar uma narrativa? Examinando o papel dos remakes Disney com Aladdin e a princesa Jasmine**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FISCHER-LICHTE, Erika. **The Semiotics of Theater**. London: Routledge, 2001.
- FORSTER, Edward Morgan. **Aspectos do romance**. Rio de Janeiro: Globo Livros, 1994.
- GABLER, N. **Walt Disney: o triunfo da imaginação americana**. Tradução: Ana Maria Mandin. Osasco: Novo Século, 2009.
- GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa, 2008.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- GOROSTIZA, Jorge. **Directores artísticos del cine español**. Madrid: Cátedra, 2002.

GOULD, Stephan Jay. **Uma homenagem biológica a Mickey Mouse**. 1979.

GRIMM, J.; GRIMM, W. **A Bela Adormecida**. Tradução: Karin Volobuef. Disponível em: <http://volobuef.tripod.com/tr_dornroeschen.htm> Acesso em: 20 out. 2020.

GUIMARÃES, Hélio. **O romance do século XIX na televisão**: observações sobre a adaptação de Os Maias. In: Literatura, cinema, televisão. São Paulo: Senac; 2003.

HEYES, Derek; WEBSTER, Chris. **Acting and Performance for Animation**. Burlington: Focal Press, 2013.

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. New York: Routledge, 2011.

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

JOHNSON, Randal. **Literatura e cinema Macunaíma**: do modernismo na literatura ao cinema novo. São Paulo: TA Queiroz, 1982.

JOLLES, A. **O conto**. In: _____. Formas simples. Tradução: Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.

JÚNIOR, A. L. **Evolução técnica e expressão artística**: A emergência da computação gráfica e a condição do artista como indivíduo criador, Tese de Mestrado em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, 2000.

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

LAKATOS, E. M. de A.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos da metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

LA MOTTE, Richard. **Costume design 101**: the business and art of creating costumes for film and television. Los Angeles: Michael Wiese, 2010.

LEITE, Adriana ; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.

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

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth, 2002.

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**: fundamentos do roteiro de cinema e TV. São Paulo: Record, 2003.

MAZZINI, Amanda. **Assista outra vez**: Uma revisitação dos contos de fadas através de A Bela Adormecida (1959) e Malévola (2014). Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2018.

MANVELL, Roger; HALAS, John. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira Embrafilme, 1979.

MARQUES, Sílvia. **A história do penteado**. São Paulo: Matrix, 2009.

MARSAL, Sonia. **Moda & Cultura**. Buenos Aires: Nobuko, 2003.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa, Portugal, 2005.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte e Letra, 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa Social. **Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOISÉS, M. Conto. In: _____. **A criação literária: prosa I**. 20.ed. São Paulo: Cultrix, 2006. p. 29-102.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

NADER, Ginha. **Walt Disney: um século de sonho**. Volume I. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

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

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção do personagem**. São Paulo: Ática, 2015.

PARAIRE, Philippe. **O cinema de Hollywood**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PAPACHRISTOPHOROU, Marilena. **Sleeping Beauty**. In: HAASE, Donald (Ed.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*. Westport: Greenwood Press, 2008, p. 881-883.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PELLEGRINI, Tânia. **Literatura, Cinema e Televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

PERRAULT, C. *Histórias ou contos de outrora*. Tradução: Renata Cordeiro. São Paulo: Landy, 2004.

REIS, Carlos. **Dicionário de narratologia**. Coimbra: Livraria Almedina, 1994.

RICOEUR, Paul. **A metáfora viva**. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

RODRIGUES, Antonio Medina. **As Utopias Gregas**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

SEGER, Linda. **La creación de personajes para cine y televisión**. In: VILCHES, Lorenzo (Comp.) *Taller de escritura para cine*. Barcelona: Gedisa, 2001.

SIMONSEN, M. **O conto popular**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

SOLOMON, Charles. **The history of animation**. Nova York: Wings Books, 1994.

SOUZA, Bruna. **Estudo das categorias narrativas, variações e permanências nas versões de Basile, Perrault, Grimm e Disney de A Bela Adormecida**. Universidade Estadual Paulista. São Paulo, 2015.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. 3. Ed. Campinas: Papirus, 2009.

SWAIN, Dwight V. **Film script writing, a practical manual**. Massachusetts: Focal Press, 1988.

TATAR, Maria. **The hard facts of Grimm's fairy tales**. Princeton: Princeton University Press, 2014.

THE ANIMATION PODCAST. Disponível em <<http://taughtbyapro.com/category/podcasts/>>. Acesso em: outubro. 2020.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life: Disney animation** (Nova York: Hyperion, 1981).

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

VIANA, Fausto. **Figurino teatral e as renovações do século XX**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

VOLOBUEF, K. **Contos dos Grimm: herança do folclore, matéria filológica, criação literária**. In: MAGIAS, ENCANTAMENTOS E METAMORFOSES: fabulações modernas e suas expressões no imaginário contemporâneo. Rio de Janeiro: De Letras, 2015.

VOLOBUEF, K. **Os Irmãos Grimm: entre a magia e a erudição**. In: INSÓLITO, MITOS E LENDAS, 2011, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011. v. 1.

WAGNER, Geoffrey. **The novel and the cinema**. Rutheford, NJ: Farleigh Dickinson University Press, 1975.

XAVIER, Ismail. **Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema**. São Paulo: Senac, 2003.

YIN, Robert. **Estudo de caso: Planejamento e Métodos**. São Paulo: Bookman, 2015.

ZAVALA, Héctor. **El diseño en el cine: proyectos de dirección artística**. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2008.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A BELA adormecida. Direção: Clyde Geronimi. Produção: Walt Disney. 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. 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. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2017. Longa-metragem live action.

A BRANCA de neve. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1937. Longa-metragem animado.

A FUGA das galinhas. Direção e produção: Nick Park e Peter Lord. Estados Unidos: Universal Pictures, 2000. Longa-metragem animado.

ALADDIN. Direção e produção: Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1992. Longa-metragem animado.

ALADDIN. Direção: Guy Ritchie. Produção: Dan Lin, Jonathan Elrich. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem live-action.

ALICE comédies. Direção: Walt Disney. Produção: Walt Disney e Ub Iwerks. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1923-1927. Série de desenho animado e live action.

ALICE no país das maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Richard D. Zanuck, Joe Roth, Suzanne Todd, Jennifer Todd. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2010. Longa-metragem live-action.

A NOIVA cadáver. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros, 2005. Longa-metragem.

A PEQUENA sereia. Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Howard Ashman, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1989. Longa-metragem animado.

A PRINCESA e o sapo. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Peter Del Vecho e John Lasseter. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 2009. Longa-metragem animado.

AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron e Jon Landau. Estados Unidos: Fox, 2009. Longa-metragem.

BAMBI. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1942. Curta-metragem animado.

CINDERELA. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1950. Longa-metragem animado.

CINDERELA. Direção: Kenneth Branagh. Produção: Simon Kinberg, Allison Shearmur. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2015. Longa-metragem live-action.

CISNE negro. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Scott Franklin Mike Medavoy Arnold Messer e Brian Oliver. Estados Unidos: Fox, 2010. Longa-metragem.

DAMA e o vagabundo. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1955. Longa-metragem animado.

DAMA e o vagabundo. Direção: Charlie Bean. Produção: Brigham Taylor. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem live-action.

DUMBO. Direção: Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1941. Longa-metragem animado.

DUMBO. Direção: Tim Burton. Produção: Justin Springer, Ehren Kruger, Derek Frey. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem live-action.

ENROLADOS. Direção: Nathan Greno e Byron Howard. Produção: Roy Conli. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem animado.

FLOWERS and trees. Direção: Burt Gillett. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1932. Curta-metragem animado.

GAME of thrones. Direção e produção: D.B. Weiss e David Benioff. Estados Unidos, HBO, 2011- 2019. Série.

HARRY e as relíquias da morte – parte 2. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman, David Barron e J.K. Rowling. Estados Unidos: Warner Bros, 2011. Longa-metragem.

HARRY potter e a pedra filosofal. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman. Estados Unidos: Warner Bros, 2001. Longa-metragem.

HUMOROUS Phases of Funny Faces, Direção: J. Stuart Blackton. Produção: J. Stuart Blackton. Estados Unidos, 1906. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8dRe85cNXwg>>. Acessado em: outubro de 2020.

IT - a coisa. Direção: Andy Muschietti. Produção: Roy Lee, Dan Lin, Seth GrahameSmith, David Katzenberg. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017. Longa-metragem.

MALÉVOLA. Direção: Robert Stromberg. Produção: Joe Roth. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2014. Longa-metragem live-action.

MARIA Antonieta. Direção: Sofia Coppola. Produção: Sofia Coppola. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2007. Longa-metragem.

MOGLI: o menino lobo. Direção: Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1967. Longa-metragem animado.

MOGLI: o menino lobo. Direção e produção: Jon Favreau. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2016. Longa-metragem live-action.

MULAN. Direção: Tony Bancroft e Barry Cook. Produção: Pam Coats. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 1998. Longa-metragem animado.

MULAN. Direção: Niki Caro. Produção: Chris Bender, Tendo Nagenda, Jason Reed, Jake Weiner. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2020. Longa-metragem live-action.

O ESTRANHO mundo de jack. Direção: Henry Selick. Produção: Tim Burton. Estados Unidos: Disney Buena Vista, 1993. Longa-metragem animado.

ORPHAN'S Benefit. Direção: Riley Thomson. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1941. Curta-metragem animado.

OSWALD, o coelho sortudo. Direção: Walt Disney. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1927. Curta-metragem animado.

PINÓQUIO. Direção: Hamilton Luske e Bem Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1940. Longa-metragem animado.

POCAHONTAS. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1995. Longa-metragem animado.

REI leão. Direção: Roger Allers, Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1994. Longa-metragem animado.

REI leão. Direção e produção: Jon Favreau. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios, 2019. Longa-metragem animado.

STEAMBOAT willy. Direção e produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1928. Curta-metragem animado.

STOPPING the show. Direção: Dave Fleischer. Produção: Max Fleischer. Estados Unidos, Fleischer Studios, 1932. Curta-metragem animado.

STRANGER things. Direção e roteiro: The Duffer Brothers. Co-produção: Shawn Levy, Dan Cohen, Cindy Holland, Matt Thunell, Karl Gajdusek. Estados Unidos: Netflix, 2016-presente. Série.

TARZAN. Direção: Kevin Lima, Chris Buck. Produção: Bonnie Arnold. Estados Unidos: Walt Disney Animation, Walt Disney Studios, 1999. Longa-metragem animado.

THE WISE Little Hen. Direção: Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1934. Curta-metragem animado.

THREE little pigs. Direção: Burt Gillett. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1933. Curta-metragem animado.

Anexo A – Projeto – Monografia I
UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

EDUARDA FANTON

**DANDO VIDA AO PERSONAGEM: UM OLHAR SOBRE O USO DE LIVE ACTION
NO UNIVERSO DISNEY**

Caxias do Sul

2020

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

EDUARDA FANTON

**DANDO VIDA AO PERSONAGEM: UM OLHAR SOBRE O USO DE LIVE ACTION
NO UNIVERSO DISNEY**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para aprovação na
disciplina de Monografia I da Universidade de
Caxias do Sul.

Orientadora Profa. Dra. Ivana Almeida da
Silva

Caxias do Sul

2020

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Três versões de Alice: da literatura ao <i>live action</i>	11
Figura 2 – Diagrama de Field.....	17
Figura 3 – Aurora na animação <i>A Bela Adormecida</i> (1959).....	19
Figura 4 – Malévola na animação <i>A Bela Adormecida</i> (1959).....	20
Figura 5 – Malévola na versão <i>live action</i> (2014).....	21
Figura 6 – Fotograma do primeiro filme dos irmãos Lumière.....	23
Figura 7 – Leonardo DiCaprio em <i>O Grande Gatsby</i>	29
Figura 8 – Cartaz do filme <i>Alice no País das Maravilhas</i> (2010).....	31
Figura 9 – Walter Elias Disney.....	32
Figura 10 – Mickey Mouse na animação <i>Steamboat Willy</i> (1928).....	33
Figura 11 – <i>A Branca de Neve</i> (1937).....	35
Figura 12 – <i>A Bela e a Fera</i> (2017).....	36

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cronograma.....	39
----------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	05
1.1 PALAVRAS CHAVES	07
2 TEMA	08
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	08
3 JUSTIFICATIVA	09
4 QUESTÃO NORTEADORA	13
5. OBJETIVOS	14
5.1 OBJETIVO GERAL	14
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
6. METODOLOGIA.....	15
7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	23
7.1 CINEMA E PERSONAGEM.....	23
7.2 ADAPTAÇÕES FÍLMICAS E LIVE ACTION	28
7.3 DISNEY	32
8. ROTEIRO DOS CAPÍTULOS	38
9. CRONOGRAMA	39
REFERÊNCIAS	40

1 INTRODUÇÃO

O desejo de dar movimento a objetos inanimados foi uma busca constante e tornou-se um anseio da humanidade, desde as pinturas rupestres até os artistas do Renascimento. Com o intuito de conseguir esse feito, há cerca de sete mil anos atrás, no Oriente, os chineses já projetavam sombras de diferentes figuras recortadas e manipuladas sobre a parede, um jogo de sombras, próprio do teatro de marionetes.

Com o advento da fotografia, na primeira metade do século XIX, foi possível uma criação revolucionária, que proporcionou discussões importantes na indústria cultural³⁶: o **cinema**. Os Irmãos Lumière, considerados os pais da sétima arte, pesquisaram e aperfeiçoaram as primeiras câmaras fotográficas contribuindo para o surgimento da fotografia colorida. Inventaram o cinematógrafo, e, com ele, começaram a realizar seus primeiros filmes que consistiam em captar imagens com o aparelho parado. A primeira sessão pública de cinema, feita pelos irmãos Lumière, foi em 1895 no subsolo de um café, em Paris.

O desenvolvimento da óptica³⁷, somada às invenções da fotografia em meados do século XIX e do cinema, em 1895, foram marcos que contribuíram para o desenvolvimento das técnicas do cinema de animação, gênero que ainda hoje tem a **Disney** como referência e inspiração mundial. A companhia global ganhou destaque na área, tornando-se um fenômeno e determinado o caminho para onde as suas animações deveriam seguir: o mundo da imaginação e da fantasia.

Desde o lançamento, em 1937, do primeiro longa-metragem animado da Disney, Branca de Neve e os Sete Anões, o público se engajou e as histórias, em sua maioria com protagonistas femininas, fizeram parte da construção de milhares de infâncias ao redor do mundo. Branca de Neve foi apenas a primeira de uma longa linhagem de princesas que estava por vir. De maneira notória a sétima arte acaba retratando, de forma direta ou indireta, a realidade em que a sociedade se encontra, portanto, é perceptível a mudança no comportamento dos **personagens** nas animações da Disney ao longo do tempo.

As primeiras obras da Disney traziam protagonistas femininas frágeis e submissas que esperavam a salvação de um príncipe, a representação das vilãs como bruxas más e invejosas,

³⁶ “Horkheimer e Adorno usam o termo indústria cultural para referirem-se, de maneira geral, às indústrias interessadas na produção em massa de bens culturais.” (THOMPSON apud RUDIGER, 1999, p.18).

³⁷ Sessão da física que se dedica ao estudo das normas de radiações luminosas e dos fenômenos da visão.

além de uma escassez na diversidade étnica das personagens. Esses eram os padrões clássicos das animações daquela época, até porque tudo era diferente: o mercado, o público e os meios de comunicação.

Nos dias de hoje a indústria cinematográfica está fazendo o uso das tecnologias atuais para criar **adaptações** dos clássicos filmes de animação, para isso são feitas produções em *live action*, que consiste na utilização de atores de carne e osso que dão vida aos personagens. Para completar e dar mais vida a esse novo modelo de produção, utiliza-se massivamente a computação gráfica. A Disney abraçou essa ideia e, com o tempo, está adaptando vários de seus clássicos, buscando proporcionar uma nova experiência para seus espectadores, para que se percebam detalhes, efeitos, técnicas e questões sociais relevantes, que antes não eram sequer debatidas.

Com a utilização do *live action*, a Disney procurou também adaptar seus personagens já existentes, de maneira que se encaixem na realidade social vigente. Assim, tornou a mostrar questões feministas com princesas independentes e fortes e a diversidade étnica e racial que foge do “padrão europeu”. Outra questão relevante nas novas adaptações da Disney foi a (re)significação de determinados personagens, como no filme *Malévola*, em que a Disney trouxe uma vilã como protagonista, trazendo a tona uma história, até então, desconhecida pelo público.

Mesmo com algumas mudanças, sobretudo no que diz respeito aos personagens, a Disney parece continuar com a sua essência de sempre, que o público talvez já tenha se acostumado. É a partir desta nostalgia que, segundo aponta Do Rozario (2004), a Disney modula seus lançamentos para atrair as massas. Com o intuito de manter a contemporaneidade dos seus clássicos, a Disney tem por hábito manter a arte original: “A Disney não apaga à risca a sua qualidade original, mas sim cria uma continuidade entre a sua qualidade original e as suas audiências contemporâneas” (DO ROZARIO, 2004, p. 36-37).

A partir da problemática abordada, a futura monografia terá como objetivo entender de que forma os personagens da Disney sofrem adaptações a partir do *live action*. Deste modo, é possível questionar e refletir que tipos de transformações podem acontecer nesse novo modelo de produção, sobretudo no âmbito dos personagens, e de que forma eles quebram estereótipos e paradigmas antigos e passam a ser rerepresentados para uma sociedade atual.

3.1 PALAVRAS-CHAVE

Cinema. Personagem. Adaptação. Live Action. Disney.

4 TEMA

Adaptação de personagem no âmbito cinematográfico.

4.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

A adaptação para o modelo de produção *live-action* de personagens clássicos da Disney, antes apresentados através do gênero de animação. Com isso, é possível refletir de que forma o personagem é rerepresentado no cinema e quais são as possíveis percepções da trama.

3 JUSTIFICATIVA

Como futura publicitária e admiradora do mundo Disney, ter a oportunidade de analisar e estudar esse universo cinematográfico, sobretudo no âmbito das adaptações, é uma grande motivação para a realização desta monografia. A partir de pesquisas no Catálogo de Teses e Dissertações³⁸ e na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações³⁹, observou-se que trabalhos sobre o cinema em *live action* dos filmes da Disney, especialmente os que fazem uma análise sobre a reapresentação dos personagens, ainda são escassos, portanto, poder contribuir com um estudo sobre o assunto, mesmo que brevemente, torna-se importante e interessante para a autora.

Em uma cultura contemporânea em que a mídia é muito valorizada “os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebida de pedagogia cultural: contribuem para nos ensinar como nos comportar” (KELLNER, 2001, p.10). Portanto, se em uma cultura de mídia tão bem consolidada, em que os meios de comunicação em massa, sobretudo o cinema, acabam moldando o comportamento da sociedade, a importância do estudo das adaptações fílmicas da Disney se dá devido à necessidade de compreensão de como a companhia global esta reconstruindo esses filmes, sobretudo na esfera dos personagens, e que significados e entendimentos eles querem passar para o espectador, visto que os filmes da empresa são fortes meios de influência.

No ano de 2019, os seis filmes de maior bilheteria saíram dos Estúdios Disney, três deles superaram 1 trilhão de dólares de arrecadação em todo o mundo. O império que se tornou hoje também é fruto de aquisições das marcas mais reconhecidas e admiradas pelo público: Pixar, Marvel, Lucasfilm e, finalmente, em 2017 anunciou a compra da Fox. Recentemente a Disney criou seu próprio serviço de *streaming*, intitulado Disney Plus, que conta com mais de 600 títulos, incluindo os clássicos e as suas novas produções. Somente no dia do seu lançamento obteve mais de 10 milhões de usuários. A partir desses dados e

³⁸ Catálogo de Teses e Dissertações, disponível em: < [https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>. Acesso em: 04 julho. 2020.](https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/)

³⁹ Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações, disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/vufind/>>. Acesso em: 04 julho. 2020.

informações⁴⁰ é perceptível o grau de influência e a quantidade de pessoas que a Disney consegue atingir com suas produções.

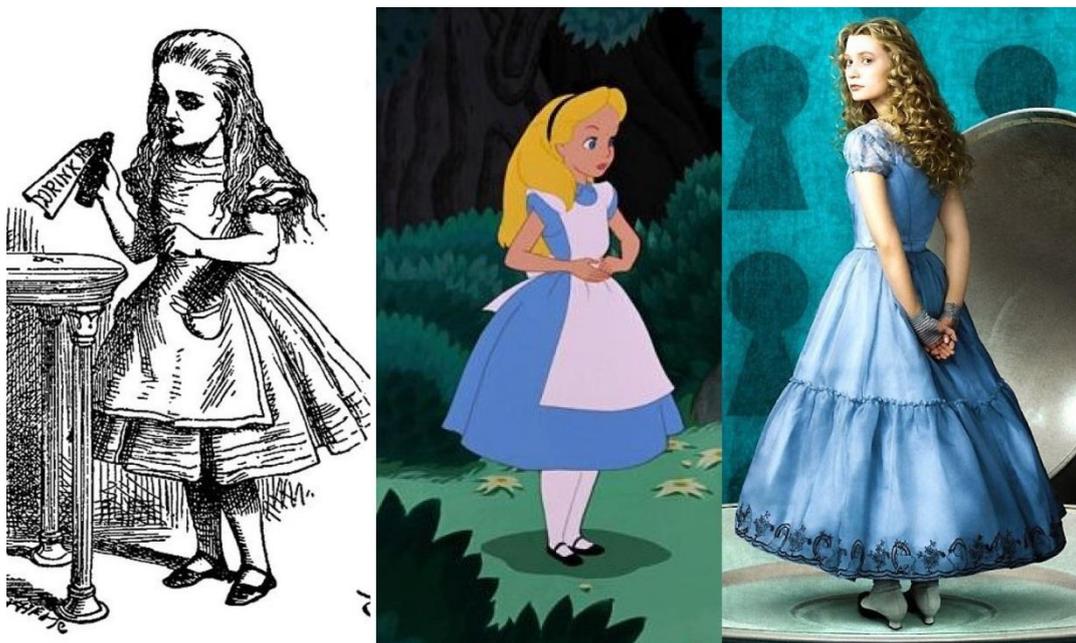
A Disney tornou-se uma lenda e é referência universal no imaginário infantil. Seu poder de persuasão e influência é tão grande que o mercado consome o que suas animações impõem, e agora, mais ainda, o que o *live action* impõe.

Muitos filmes clássicos da Disney são adaptações de livros de outros autores, e provavelmente se as histórias ficassem apenas nesses livros, não teriam o mesmo sucesso. Exemplo clássico é Alice no País das Maravilhas, história escrita em 1865 por Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudônimo de Lewis Carroll, que recebeu dezenas de adaptações cinematográficas (figura 1). Apesar de não ter sido a primeira, a animação feita pela Disney, em 1951, se tornou a mais conhecida no mundo, até o lançamento do *live action*, em 2010.

Sendo assim, não só Alice, mas várias outras histórias que conhecemos e consumimos foi a Disney, da sua maneira peculiar, que nos apresentou e deu vida a elas.

⁴⁰ Informações retiradas do jornal online El País, **A Disney tem um plano para a dominação mundial do streaming**. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/08/26/cultura/1566837952_763854.html#:~:text=Os%20seis%20filmes%20de%20maior,arrecada%C3%A7%C3%A3o%20em%20todo%20o%20mundo. Acesso em: 04 julho. 2020.

Figura 1 – Três versões de Alice: da literatura ao *live action*



Fonte: Montagem elaborada pela autora

Henke (1995) aponta que as narrativas dos Estúdios Disney representam um grande repertório cultural: “Essas histórias apresentam mensagens poderosas e permanentes a respeito de gênero e relações sociais” (HENKE et. al., 1995, p.230). Desta forma, se estamos inseridos em uma cultura de mídia que impõe constantes padrões a serem seguidos e dita como devemos nos comportar, é valioso que se compreenda o que a Disney quer comunicar e de que forma ela está mostrando questões relevantes à sociedade em seus filmes, visto que o espectador acaba trazendo para seu cotidiano o que vê nas telas.

De certa forma a mídia pode ser entendida como uma forma de expressão cultural que a sociedade vive em dado momento e, sobretudo, uma forma de produção artística. Sendo assim, tudo que consumimos como arte é importante para a formação das pessoas como “seres sociais”, uma vez que, através dela, descobrimos diversas visões de mundo e entramos nos mais diversos debates.

O cinema, por sua vez, pode ser considerado um instrumento de formação de prática social dos indivíduos, ou seja, através dele, adquirimos grandes conhecimentos durante a vida. Então, uma vez que o cinema se torna um meio de transmissão de ideias, através dele é possível uma maior transferência de valores da sociedade.

Na área da Comunicação Social são buscadas inspirações em diversas fontes artísticas. O cinema é uma das fontes que oferece conteúdos relevantes, exercendo assim influência na comunicação publicitária, a qual, por vezes se apropria dos elementos cinematográficos e os utiliza em suas produções como forma de criação. Covaleski (2009) afirma que a solução criativa não será totalmente nova, e sim uma solução que foi recriada a partir de outra criação já existente. Sendo assim, para a área da Comunicação Social, pode-se encontrar no cinema uma grande contribuição:

Compreendemos, então, o cinema como um suporte para a história da comunicação pela sua capacidade de refletir os comportamentos e as orientações de uma determinada sociedade; além disso, representa um fundamental meio de identificação, uma maneira de agir e de pensar. O cinema é apreendido como um espelho, compreendido aqui no sentido lacaniano de unificação do imaginário que age através de uma imagem semelhante, tanto idealizada ou deformada, quanto fiel às aspirações, às crenças e aos valores que sedimentam uma determinada cultura (GUTFREIND, 2005, p. 48).

Assim, considera-se que com a futura monografia seja possível aperfeiçoar os conhecimentos sobre a área do cinema, em conjunto com o estudo das adaptações em *live action* da Disney. Portanto, será possível auxiliar a comunidade acadêmica, especialmente a área da Publicidade e Propaganda com a futura monografia, visto que o conhecimento acerca da área do audiovisual também é de grande importância para o curso da autora.

4 QUESTÃO NORTEADORA

Como os personagens da Disney sofrem adaptações nas tramas cinematográficas, envolvendo o modelo de produção *live action*?

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Compreender de que forma os personagens da Disney sofrem adaptações a partir do modelo de produção *live action*.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estabelecer o que é um personagem e qual o seu papel no âmbito cinematográfico;
- Interpretar o que é adaptação no universo cinematográfico especialmente em relação ao personagem;
- Entender no que consiste as produções em *live action* e as técnicas envolvidas, e de que forma ela é adotada pelos Estúdios Disney;
- Conhecer a história dos estúdios Disney e suas técnicas de animação;
- Analisar os personagens da Disney e suas adaptações em *live action* envolvendo aspectos visuais e suas representações.

6 METODOLOGIA

Para a realização da futura monografia é de grande relevância partir da discussão da metodologia e dos instrumentos, técnicas e conceitos que serão utilizados no decorrer do trabalho. É através da escolha da metodologia que serão definidas as ferramentas que faremos uso durante a pesquisa e quais bases teóricas que serão utilizadas. Segundo Marconi; Lakatos (2003, p.83), “método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo, conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista”.

Durante a execução de um projeto de pesquisa é necessário planejar, passo a passo, os processos que serão utilizados. Faz parte da primeira fase a escolha do tema, a formulação do problema, a especificação dos objetivos e a escolha dos métodos. Também é importante que o autor formule uma pergunta, uma dúvida para a qual se quer buscar a resposta. Em sua definição, Gil (2007), aponta que a pesquisa é um processo que envolve etapas:

[...] proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados. (GIL, 2007, p. 17)

A futura monografia possuirá uma abordagem qualitativa. Para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Sendo assim, não há preocupação com medidas, quantificações ou estatísticas. O pesquisador terá a responsabilidade de estudar e compreender diversos significados de fenômenos e situações. Para isso, irá implementar técnicas de coleta, codificação e análise de dados, com o objetivo de gerar os resultados finais da pesquisa.

Inicialmente, para que se tenha conhecimento acerca de determinado assunto, é preciso fazer um levantamento teórico, com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios, seja através de livros, artigos científicos, teses, dissertações ou páginas de web sites.

A pesquisa bibliográfica fará parte desse trabalho, visto que ela é o alicerce que permite ao pesquisador interpretar suas análises. A partir dela é possível fazer um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados sobre o tema escolhido e, conforme aborda

Marconi; Lakatos (2003) representa uma fonte indispensável de informações que auxilia o autor nas suas indagações.

O primeiro capítulo da revisão teórica terá como tema cinema e personagens. Para abordar esses assuntos a autora usará de pensamentos de Andrew (2002) acerca das teorias do cinema, Motta (2013) e seus conhecimentos da narrativa e Braith (2017) com suas discussões sobre personagem. No segundo capítulo da revisão teórica, que tem como tema as adaptações fílmicas, será importante os conhecimentos de Guimarães (2003) e, por fim, no terceiro capítulo a autora vai utilizar como base o vasto conhecimento de Gabler (2020) acerca do mundo Disney.

Após a devida revisão teórica, embasada em autores que possuem propriedade nos assuntos que serão abordados, se partira para a análise dos personagens. Para a realização dessa análise a autora pretende escolher os protagonistas de dois filmes clássicos da Disney, que além de fazerem parte do universo de filmes de animação, estão fazendo parte do novo modelo de produção adotado pelos Estúdios, o *live action*. Os filmes escolhidos para a análise serão o *live action* Malévola (2014), remake da animação Bela Adormecida (1959), e A Bela e a Fera (2017), remake da animação de mesmo nome, de 1991. Para iniciar essa análise, faz-se necessário assistir diversas vezes os filmes e as cenas escolhidas, transcrever diálogos, anotar o que é visto, analisar planos e, sobretudo, interpretar as informações coletadas.

Inicialmente, a autora observou que a imagem visual, ou seja, externa, de certos personagens sofreu alterações notáveis quando adaptados para o *live action*. Por outro lado, alguns se mantiveram extremamente fiéis ao livro e a animação inicial. Partindo-se do novo modelo de produção adotado pelos Estúdios Disney, busca-se inicialmente estudar de que forma a imagem dos personagens mudou e que mensagem é transmitida ao público através dessa mudança.

Para que seja possível se aprofundar nessa análise, entender o que é uma imagem será relevante para o trabalho. Joly (2007) explica que a imagem é uma mensagem visual, que compreende um processo de expressão e comunicação muito rico, criativo e cognitivo.

As produções em *live action*, adotadas pela Disney, atraíram muitos espectadores para o cinema, sobretudo aqueles que tiveram suas infâncias marcadas pelas antigas animações criadas pelo Estúdio. Inicialmente, será importante estudar as mudanças visuais que o personagem da animação sofreu ao ser adaptado para o *live action*. Porém, na futura

monografia, será ainda mais relevante analisar se íntimo, ou seja, o interno dos personagens escolhidos se transformou. Segundo Field (2001), o personagem tem duas categorias básicas, o exterior e o interior:

Primeiro, estabeleça o personagem principal. Depois separe os componentes da vida dele/ dela em duas categorias básicas: interior e exterior. A vida interior de seu personagem acontece a partir do nascimento até o momento em que o filme começa. É um processo que forma o personagem. A vida exterior do seu personagem acontece desde o momento em que o filme começa até a conclusão da história. É um processo que revela o personagem. (FIELD, 2001, p. 28)

Formular um personagem é dar corpo e forma a ele, é o processo em que o autor se faz perguntas e obtém respostas. Para conhecer o personagem no seu íntimo, é preciso que o autor estipule a própria biografia do personagem. É daí que encontramos a diferença entre o que forma o personagem, ou seja, o seu interior, e o que é revelado a respeito dele nas telas, o exterior. Field (2001) elabora um diagrama para mostrar essa diferença:

Figura 2 – Diagrama de Field



Fonte: <https://www.hellerdepaula.com.br/manual-do-roteiro-syd-field/>

Acesso em: 17 de maio, 2020.

O personagem é um ser que só existe no mundo da ficção, sendo, portanto, resultado de uma construção linguística feita pelo autor, que orienta seus pensamentos, sentimentos e ações. Brait destaca a importância do trabalho linguístico quando diz que “a materialidade desses seres só pode ser atingida através de um jogo de linguagem que torne tangível a sua

presença e sensíveis os seus movimentos” (BRAIT, 2006, p.53). Portanto, entende-se que um personagem é, antes de tudo, uma criação de linguagem, e não existe sem ela.

Ser fictício criado pelo autor, o personagem vive as situações narradas em certo tempo e em certo espaço, agindo de determinada maneira e por alguma razão. Para que um leitor ou espectador conheça o personagem da história é preciso saber quais os ambientes que o circundam, as roupas que utiliza, o penteado do cabelo, às luzes que o iluminam, às cores pelas quais se optou em sua caracterização e, até mesmo, seus desejos mais íntimos. O personagem tem a capacidade de transmitir mensagens aos seus espectadores, mensagens a respeito de si e do papel que exercem na narrativa.

No cinema o ator consegue atuar ao vivo de uma forma mais livre e pessoal. As ações e características do personagem que ele vai representar são descritas verbalmente em um roteiro. Os atores encarnam e emprestam seu corpo e alma para tornar o personagem de uma animação ou até mesmo de um livro, o mais realista possível. Os atores passam então, junto com as descrições do seu roteiro, a contar em sua caracterização com suas bagagens pessoais, resultando em um dos produtos finais do cinema: um personagem realista, capaz de conquistar os sentimentos do espectador, e até mesmo, influenciá-lo no seu modo de pensar.

Os personagens clássicos da Disney estão sendo modificados, e com o tempo novas versões das histórias contadas na animação estão sendo trazidas novamente para as telas, porém mais modernas. Mesmo tratando-se de histórias clássicas, a Disney recriou-as sobre óticas atuais. Nesse contexto, não se trata apenas de uma superqualidade das novas produções, mas sim, fatores que tanto a imprensa quanto o público observavam como negativos sobre as animações da Disney estão sendo reconstruídos nos dias de hoje. A partir do *live action*, a Companhia inicia uma transição e aparenta querer mudar as impressões do público sobre si. Essas mudanças já começam na escolha dos atores que irão interpretar os personagens ou até mesmo dublá-los. Grande parte das celebridades selecionadas tem seus nomes relacionados às causas humanitárias, sociais, feministas e questões de representatividade. Entre os mais notáveis estão Emma Watson, Angelina Jolie, Beyoncé e Donald Glover.

Exemplo com caráter mais notório, até então, de ressignificação de personagem feito pela Disney, através do *live action*, foi o filme Malévola, uma releitura da animação A Bela Adormecida de 1959. O antigo clássico conta a história da princesa que espeta o dedo em uma roca e cai em um sono profundo.

A personagem que dá vida a história é uma jovem moça branca, de cabelos loiros, cintura fina e gestos delicados, conforme mostra a Figura 3. Ela é a personificação do padrão de beleza vigente na época em que a animação foi feita. O ponto central da história é a salvação da princesa Aurora por meio de um beijo de amor verdadeiro, nessa versão, do príncipe Felipe.

Figura 3 – Aurora na animação *A Bela Adormecida* (1959)



Fonte: <https://www.buzzfeed.com/lorynbrantz/aged-like-a-?>

Acesso em: 17 de maio, 2020.

Em *A Bela Adormecida*, como em várias outras animações feitas pela Disney, existe a presença da personificação do mal, normalmente representada por uma bruxa. Nesse caso, a vilã é nomeada como Malévola. Seu visual foi elaborado por Marc Davis: chifres, olhos amarelos, rosto pontudo e vestimentas escuras e sombrias (Figura 4).

Na animação de 1959, Malévola lança uma maldição em Aurora no dia do seu batizado, segundo a narrativa ela teria ficado zangada por não ter sido convidada, motivo esse que despertou raiva na vilã. Nessa versão do clássico, não existe complexidade em relação aos

personagens, o limite entre o bem e o mal são muito bem definidos, e, em nenhum momento, é explicado ao espectador porque Malévola tornou-se essa personificação do mal.

Figura 4 – Malévola na animação *A Bela Adormecida* (1959)



Fonte: <https://coisadecinefilo.com.br/memoria-a-bela-adormecida/>

Acesso em: 17 de maio, 2020.

Em 2014 foi lançada uma nova versão da princesa adormecida, só que dessa vez, a história foi contada sobre a perspectiva da Malévola. A representação estética da vilã carrega muitas semelhanças com a de 1959, porém com uma grande valorização: quem a interpreta é a atriz Angelina Jolie, uma mulher importante no meio cinematográfico e que tem seu nome ligado a diversas causas humanitárias.

Nessa versão atual, Malévola continua elegante, sedutora, com seus traços faciais finos e lábios vermelhos. O tom de pele esverdeado da animação foi substituído por um rosto pálido. Malévola não representa mais uma vilã feia, visto que esta sendo rerepresentada ao público por uma das mulheres mais belas do mundo (Figura 5).

Figura 5 – Malévola na versão *live action* (2014)



Fonte: <https://www.kissradio.ca/2019/05/13/watch-the-trailer-for-maleficent-mistress-of-evil/>
Acesso em: 17 de maio, 2020.

Este filme mostra que Malévola não era nada mais do que uma fada órfã que vivia em um reino com outras criaturas. Era uma criança doce, boa e inocente como todas as outras. O ponto crucial da trama, em que a personagem é tomada pela raiva e torna-se a vilã que conhecíamos desde a animação, é quando seu grande amor, Stefan, lhe droga e arranca suas asas. Quando a protagonista acorda e percebe que lhe foi tirado seu símbolo de liberdade, poder e independência torna-se uma das cenas mais fortes do filme. O mal dentro da personagem cresce tanto que ela amaldiçoa a princesa Aurora, filha do rei Stefan, no dia do seu batizado.

No decorrer do filme, vemos que Malévola acompanha todo o crescimento da princesa Aurora e vai criando uma ligação com ela. É mostrado ao espectador um lado humano de Malévola que ainda não conhecíamos: a bondade, o carinho e o amor presentes no íntimo da personagem. Outra questão relevante no filme, que muda todos os paradigmas que a Disney

criou, é que Aurora não é acordada pelo beijo de um príncipe, e sim pelo beijo de Malévola, visto que ela sentia um amor muito forte e maternal pela jovem.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1 CINEMA E PERSONAGEM

As primeiras exibições de filmes com uso de um mecanismo intermitente aconteceram entre 1893, quando Thomas Edison registrou nos EUA a patente da sua máquina, capaz de registrar imagens sequenciais, e em 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo (figura 6). Os Lumière acreditavam que seus trabalhos acerca da reprodução de imagens animadas seriam direcionados para a pesquisa científica, e não para a criação dessa grande indústria de entretenimento que o cinema se tornou atualmente.

Figura 6 – Fotograma do primeiro filme dos irmãos Lumière



Fonte: <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/linha-do-tempo/primeira-projecao-cinema/>

Acesso em: 25 de maio, 2020.

O cinema é uma forma de comunicação que possui um grande apelo às pessoas das mais variadas partes do mundo. Através da linguagem audiovisual, se expõe temas que proporcionam conhecimento e reflexão, mas também é um entretenimento que encanta, mesmo quando reconta histórias. O cinema, além de colocar na tela pedaços da realidade, tem a capacidade de refletir os comportamentos e as orientações de uma determinada sociedade, além disso, representa um meio de identificação, uma maneira de agir e de pensar. Sendo assim, o cinema pode ser analisado como um espelho da sociedade que, de maneira direta ou indireta, modela a forma como percebemos o mundo.

Para tornar o cinema como conhecemos nos dias de hoje, foi fundamental a elaboração de estruturas narrativas. A narrativa tem relevância primordial no âmbito cinematográfico, conforme aponta Andrew (2002) sobre as principais teorias do cinema:

Munsterberg não mais menciona qualquer tipo de cinema, exceto o cinema narrativo. Para ele, o cinema é realmente mera insignificância sem narração. Apenas quando o insignificante coloca em funcionamento a capacidade narrativa da mente é que a peça cinematográfica ganha vida e, através dela, os milagres artísticos do cinema que todos reconhecemos. (ANDREW, 2002, p. 26).

Para Motta (2013), a narrativa é um modo de expressão universal, presente onde há qualquer tipo de meio de comunicação. Em um filme, cada escolha narratológica influenciará no modo como o espectador irá perceber a história. Portanto, deve ser pensado, de modo geral, que a escolha da história, os planos, a escolha estética e de personagens, terão seus significados como parte da narrativa, e como consequência irá passar ao público uma determinada mensagem. Segundo Motta (2013): “Narrativa é produção de significado e significado é uma relação de troca” (MOTTA, 2013, p.15).

É perceptível que o cinema de narrativa é o principal triunfo da indústria cinematográfica, conforme observa Gardies (2008): “Desde há mais de um século que a maioria das pessoas vai às salas de cinema para seguir histórias. E pagam para isso. O cinema comercial deve essencialmente sua fortuna, artística e econômica, ao domínio da arte de narrar” (GARDIES, 2008, p.75).

Em uma narrativa fílmica, o personagem é um objeto de suma importância para o desenvolvimento da trama. Diferente da literatura, em que o personagem é criado pelo escritor e recriado na imaginação do leitor, no cinema são inúmeros criadores que irão transformar o personagem do roteiro no ser que vemos na tela, com trilha sonora própria, enquadramento,

imagem e todos seus aspectos pessoais, sejam internos ou externos. Brait (2017) destaca que a construção de um personagem é feita através de vivências, sejam reais ou imaginárias, dos sonhos, pesadelos e momentos vividos no cotidiano. Sendo assim, a partir da criação desse personagem, com todas as suas características peculiares, o espectador vai sendo conduzido a entender o contexto da história que esse personagem se enquadra.

Aristóteles também levanta questões relevantes sobre o personagem. Ele inicia seu pensamento sobre o fazer literário com as anotações que vieram a tornar-se a obra “Poética” (2008). No texto, Aristóteles estabelece o conceito de *mimesis*, que pode ser entendido como imitação do real, e aponta para dois aspectos importantes: o personagem como reflexo do ser humano e “a personagem como construção, cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto” (BRAIT, 2017, p. 38). Porém, a partir da metade do século XVIII, a ideia de personagem aristotélica declinou e foi substituída por uma visão psicologizante que, segundo Brait (2017), entende “personagem como a representação do universo psicológico do seu criador” (BRAIT, 2017, p. 46). Nesse sentido, o personagem deixa de ser uma representação de ser ideal e projeta-se na maneira de ser do próprio criador.

Na década de 1920, muitos pensadores e teóricos da literatura e filósofos da linguagem, se empenharam em esclarecer importantes pontos relacionados ao personagem. Em 1927, o inglês E. M. Forster escreve o livro *Aspectos do Romance*, e nele o autor trabalha o ser fictício como sendo um, entre os três componentes básicos de uma narrativa. Segundo Brait (2017), Forster elaborou uma classificação considerada muito inovadora para a época. Trata-se da classificação entre personagens planos e redondos e, para isso, é analisado o grau de complexidade e relevância do ser fictício da narrativa. Segundo Reis (1994) “as personagens planas são construídas em torno de uma única ideia ou qualidade: quando nelas existe mais de um fator, atinge-se o início da curva que leva à personagem redonda” (FORSTER *apud* REIS, 1994, p. 122). Normalmente são definidas em poucas palavras, não evoluem na trama e seus atos são previsíveis. Esse tipo de personagem pode ser dividido ainda em tipo e caricatura, dependendo da escolha do escritor:

São classificadas como *tipo* aquelas personagens que alcançam o auge da peculiaridade sem atingir a deformação. (...) Quando a qualidade ou ideia única é levada ao extremo, provocando uma distorção propositada, geralmente a serviço da sátira, a personagem passa a ser uma *caricatura*. (BRAIT, 2017, p. 50).

Por outro lado, os personagens classificados como redondos são definidos pelo seu alto grau de complexidade, são aqueles que surpreendem o leitor, são mais densos, fogem de estereótipos e possuem características bem profundas.

As personagens classificadas como redondas, por sua vez, são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano. (BRAIT, 2017, p.50).

Os personagens também foram objetos de estudo da semiótica. Philippe Hamon, inspirado em Ferdinand Saussure, fala que personagem pode ser entendido sob a perspectiva semiológica, “isto é, como um signo dentro de um sistema de signos, como uma instância de linguagem” (BRAIT, 2017, p. 54). A partir dessa visão, percebe-se que o personagem é um ser dotado de significação. Todos os elementos que o circundam na narrativa, tem o objetivo de gerar algum significado.

Para Santaella (1983, p. 13), “a semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido”. Sendo assim, a semiótica pode ser considerada uma ciência necessária para o estudo e a busca de significações presentes no campo artístico, sobretudo no cinema.

Todo e qualquer fenômeno, real ou fictício, é apreendido pela nossa consciência e sofre influências externas e internas para que tome forma em nosso pensamento. “Peirce conclui que tudo que aparece à consciência, assim o faz numa gradação de três propriedades que correspondem aos três elementos formais de toda e qualquer experiência” (SANTAELLA, 1983, p. 35). São utilizados os termos Primeiridade, Secundidade e Terceiridade para denominar essas categorias de apreensão do fenômeno. Santaella (1983, p. 46) afirma que “consciência em primeiridade é qualidade de sentimento”, ou seja, é a primeira percepção das coisas, quando elas vêm à mente, seja uma cor, um cheiro, um som. Essa qualidade de sentimento é o modo mais imediato da assimilação dos fenômenos, pois se dá no instante exato da impressão. Por outro lado, a secundidade se dá através da reação:

Quando qualquer coisa, por mais fraca e habitual que seja, atinge nossos sentidos, a excitação exterior produz seu efeito em nós. [...]. Quaisquer excitações, mesmo as viscerais ou interiores, imagens mentais e sentimentos ou impressões, sempre produzem alguma reação, conflito entre esforço e resistência (SANTAELLA, 1983, p. 48).

Terceiridade, por sua vez, “aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo” (SANTAELLA, 1983, p. 51). Assim, nessa relação triádica, o objeto é representado pelo signo para um intérprete, e através de um interpretante, que é um processo relacional que se cria na mente do intérprete, é possível entender o significado do signo.

O homem só conhece o mundo porque, de alguma forma o representa e só interpreta essa representação numa outra representação, que Peirce denomina interpretante da primeira. Daí que o signo seja uma coisa de cujo conhecimento depende do signo, isto é, aquilo que é representado pelo signo. Daí que, para nós, o signo seja um primeiro, o objeto um segundo e o interpretante um terceiro. Para conhecer e se conhecer o homem se faz signo e só interpreta esses signos traduzindo-os em outros signos (SANTAELLA, 1983, p. 52).

A representação do personagem, como por exemplo, as roupas que veste, as cores que o circundam e sua a maquiagem são elementos simbólicos e que geram significado. O cabelo também é uma das marcas diferenciadoras na caracterização do personagem. Segundo Erika Fischer-Lichte (1992), o cabelo exerce influência na construção da identidade do indivíduo. A autora afirma que em algumas culturas, o tipo, a cor e o tamanho do cabelo podem denotar traços de personalidade: o cabelo ruivo das mulheres pode significar maldade; já o cabelo loiro de uma jovem denota inocência, pureza. “O tamanho do cabelo também pode significar força e potência, vide o personagem bíblico Sansão que perde sua força ao ter seus cabelos cortados” (FISCHER-LICHTE, 2001, p.78).

Outra forma de representação simbólica do personagem é a maquiagem. Através dela é possível associar o personagem a uma determinada personalidade, além de entender o que ele busca expressar. Por exemplo, uma maquiagem forte e marcante é mais usada em cenas ousadas, que o personagem quer retratar o erotismo. Almeida (2013) mostra que a maquiagem muitas vezes pode ser um recurso para o ator impulsionar a construção do personagem ou que pode acabar estimulando à criação de emoções durante as cenas.

Da mesma forma, o figurino pode funcionar como um signo, transmitindo emoções ou representações. É um dos componentes mais importantes da aparência externa do personagem, pois “via de regra, a plateia identifica a personagem baseado no figurino em que esta se apresenta: a capa púrpura indica que o ator é um rei; um hábito é a marca de um monge; uma armadura, um cavaleiro”. (FISCHER-LICHTE, 2001, p.84). Sendo assim, a

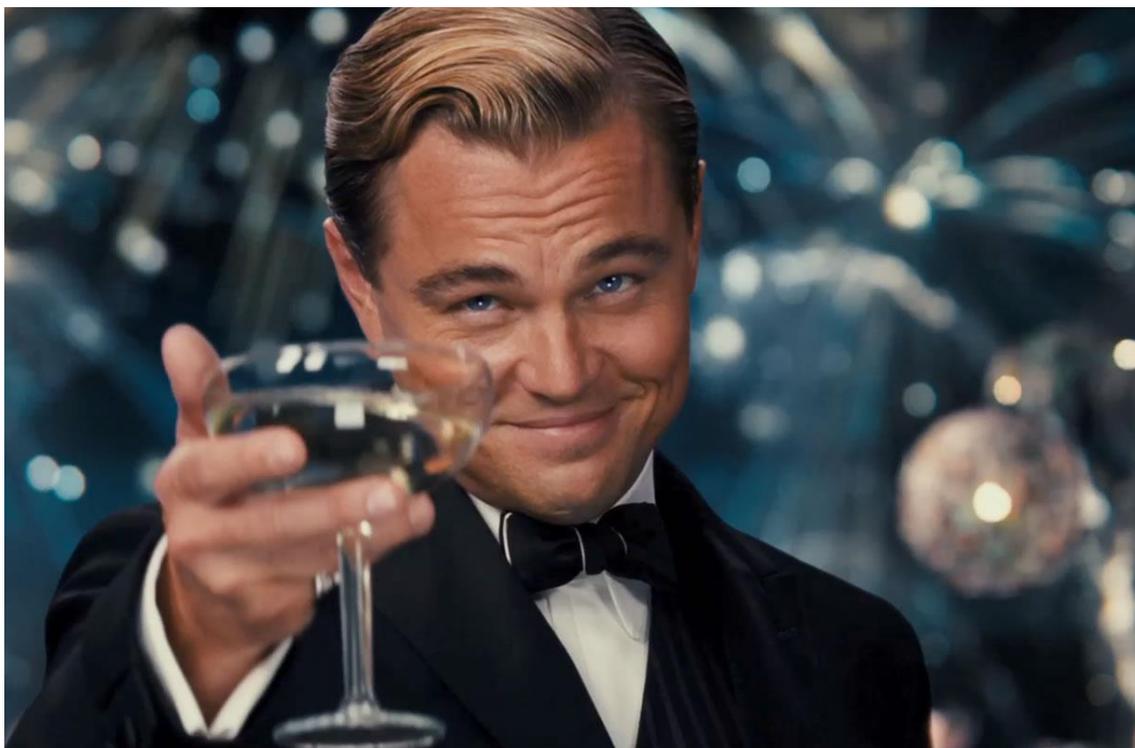
representação do personagem através das características físicas é importante para inseri-lo na história e definir o papel que irá desempenhar em determinada cena.

7.2 ADAPTAÇÕES FÍLMICAS E LIVE ACTION

A adaptação cinematográfica é o processo através do qual uma obra literária tem seus elementos transpostos para uma narrativa fílmica. Ocorre também quando um filme, já existente, é filmado novamente utilizando-se de técnicas mais atuais, como no caso de animações que se transformaram em *live actions*. O processo da adaptação engloba uma série de questões, seja a tentativa de se fidelizar ao máximo em relação à obra original, ou a recriação deliberada de novos elementos que antes não faziam parte da história, trazendo novos pontos de vista para a narrativa e até mesmo (re)significando determinados personagens.

A produção cinematográfica encontra na literatura uma das suas principais fontes de inspiração, e através da adaptação inúmeras narrativas são recriadas e reapresentadas ao público. Podemos citar como exemplo *O Grande Gatsby*, escrito por F. Scott Fitzgerald e publicado em 1925. O romance foi adaptado para as telas em 1926, 1949 e 2000, porém as versões mais famosas e conhecidas foram as de 1974, com Robert Redford e Mia Farrow, e a de 2013, que conta com a atuação de Leonardo DiCaprio (figura 7).

Figura 7 – Leonardo DiCaprio em O Grande Gatsby



Fonte: <http://redecinefila.blogspot.com/2013/06/o-grande-gatsby.html>

Acesso em: 29 de maio, 2020.

O termo “adaptação” tornou-se popular no contexto cinematográfico para identificar filmes cuja obra cinematográfica não se apoiava em um roteiro original. Era comum o público identificar nos letreiros de cartazes nos cinemas, o subtítulo “adaptado de...” ou “inspirado na obra de...”. A crítica a essas obras estava voltada para ângulos referentes à traição, à deformação, à violação e à vulgarização da obra original. O que levaria para discussões a cerca do quanto o filme era fiel ou infiel à obra original.

A transformação de uma obra literária em superprodução cinematográfica foi alvo de inúmeros estudos que enfatizavam, sobretudo, as noções de fidelidade. O pressuposto básico atrelado à noção de fidelidade era que quanto mais fiel ao texto literário melhor seria a adaptação. Para alguns críticos, essa visão nega a própria natureza do texto literário, que é a possibilidade de se ter interpretações diversas e ganhar novos sentidos com o passar do tempo. Dessa forma, “a ideia de fidelidade supõe, por exemplo, que um programa de TV fiel ao texto literário possa, de alguma forma, substituí-lo, tomando seu lugar e tornando-o obsoleto” (GUIMARÃES, 2003, p. 95).

A adaptação é uma relação entre dois sistemas distintos. A abordagem analítica de uma adaptação cinematográfica deve, portanto, partir do pressuposto de que o livro e o filme nele baseado são “dois extremos de um processo que comporta alterações de sentido em função do fator tempo, a par de tudo o mais que, em princípio, distingue as imagens, as trilhas sonoras e as encenações da palavra escrita e do silêncio da leitura” (XAVIER, 2003, p. 61). A obra considerada “original” é escrita em um determinado período. Quem a criou foi influenciado pelo momento histórico vigente, pelos comportamentos sociais da época, enfim, por uma série de códigos de representação, do mesmo modo que a adaptação fílmica dessa obra. O diálogo se desenvolve não só entre o filme e o texto que o inspirou, mas com uma série de outras referências, inclusive cinematográficas. Conforme sintetizou Randal Johnson (1982), a noção de fidelidade é histórica, subjetiva e, sobretudo, impraticável.

As adaptações de obras literárias para o meio audiovisual constituem um processo cultural complexo. Sobre o assunto, Guimarães comenta:

O processo de adaptação, portanto, não se esgota na transposição do texto literário para um outro veículo. Ele pode gerar uma cadeia quase infinita de referências a outros textos, constituindo um fenômeno cultural que envolve processos dinâmicos de transferência, tradução e interpretação de significados e valores histórico-culturais (GUIMARÃES, 2003, p.91).

Atualmente a nova tendência das adaptações é a técnica de *live action*. Ela consiste na refilmagem de filmes animados, porém quem representa os personagens são atores reais. Grande parte do sucesso do *live action* é graças ao uso de uma tecnologia que se tornou essencial para o cinema, a CGI, que são imagens geradas por computador. Essa tecnologia tornou possível a criação dos clássicos da animação, como *Toy Story* (1995), *Monstros S.A* (2001) e *Procurando Nemo* (2003), todos lançados pela **Pixar Animation Studios**. A modernização de outros recursos, como o **motion capture**, uma técnica utilizada para registrar movimentos humanos digitalmente e o *stop-motion*, técnica de animação “quadro a quadro”, ajudaram muitas produções a ganharem vida. Grandes franquias, como **Star Wars**, **Matrix** e **Senhor dos Anéis**, receberam prêmios e são reconhecidos mundialmente por serem pioneiros no uso desse tipo de tecnologia.

Tendo em vista os avanços da tecnologia digital, o *live action*, nova aposta do momento, é a técnica de filmagem que está sendo utilizada para nomear as releituras de vários clássicos. Porém, não é de hoje que os produtores cinematográficos fazem adaptações com atores reais. Os quadrinhos de super-heróis, como por exemplo, Batman e Homem Aranha

tem as adaptações de suas histórias estreando no cinema à anos. Entretanto, os novos lançamentos estão sendo chamados de *live action*, já que essa modalidade permite categorizar clássicos que existiam apenas em outros formatos, além de carregar um grande apelo de marketing.

A grande maioria dos filmes *live action* são *blockbusters*, ou seja, um filme com grande apelo comercial, grande orçamento e divulgação massiva. Por ser uma adaptação, nem sempre são fiéis à obra original. Isso serve então, para mostrar ao espectador que os tempos mudaram, e as obras podem ser exploradas das mais diversas maneiras. Atualmente, a companhia que mais está usufruindo e explorando essa nova técnica é a Disney. A lista de longas-metragens produzidos por ela esta ficando cada vez mais extensa e, desde 2010, com o lançamento de *Alice no País das Maravilhas* (figura 8), a empresa vem entrando cada vez mais nessa onda nostálgica e apostando na nova tecnologia para transformar suas animações clássicas em **live-actions**. A Disney, neste momento, esta usando dessa técnica para transformar e repaginar alguns aspectos na história das suas antigas animações, que não convém mais com a realidade que estamos vivendo.

Figura 8 – Cartaz do filme Alice no País das Maravilhas (2010)



Fonte: <https://filmow.com/alice-no-pais-das-maravilhas-t7985/>

Acesso em: 30 de maio, 2020.

7.3 DISNEY

Walter Elias Disney (figura 9), filho de *Elias Disney* e *Flora Call Disney*, foi um empreendedor de grande relevância para a história do cinema mundial, sobretudo no mundo das animações. Nascido em Chicago, no ano de 1901, Walt Disney, como é mais conhecido, passou a maior parte da sua infância em uma fazenda no Missouri. Desenvolveu desde muito pequeno o incrível dom de desenhar. Aos sete anos, por exemplo, o até então garoto, já se divertia ao fazer seus primeiros esboços.

Figura 9 – Walter Elias Disney



Fonte: <https://brasil.elpais.com/icon/2019-12-15/walt-disney.html>

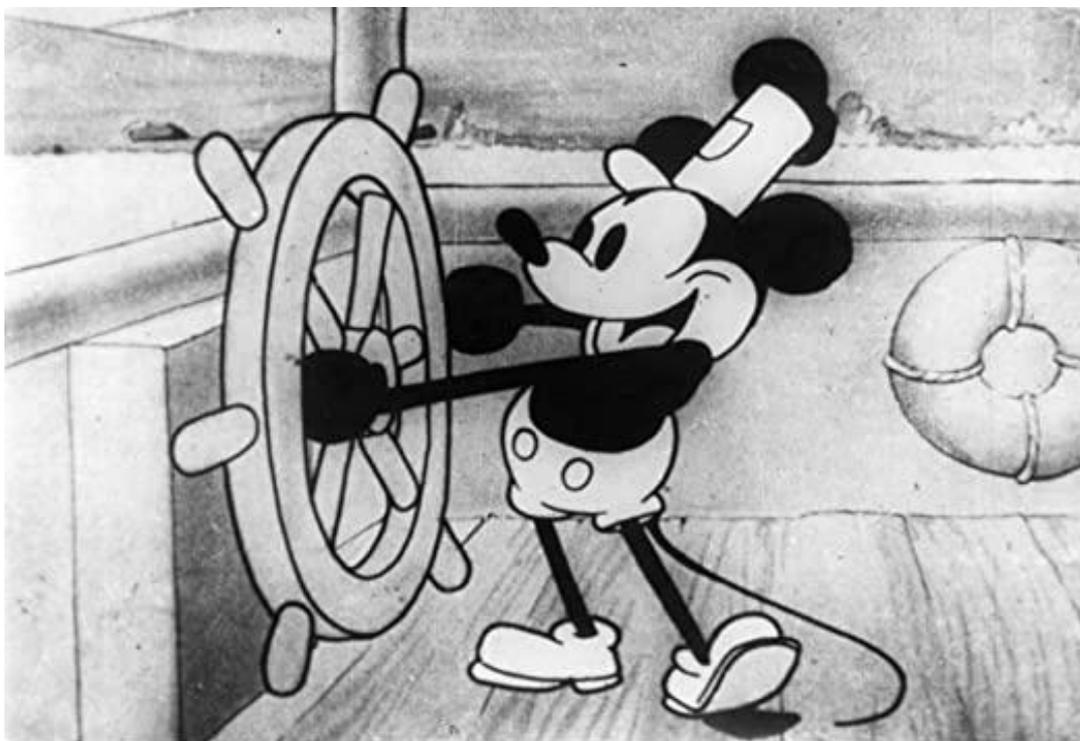
Acesso em: 30 de maio, 2020.

Walter Elias Disney optou por seguir carreira no meio artístico e se matriculou na *Kansas City Arts School*. Pouco tempo depois entrou para uma companhia cinematográfica, em que desempenhava o papel de ilustrador de cartazes de propaganda de filmes. Não demorou muito para o jovem Walt reconhecer todo o seu potencial e decidir, em parceria com o seu irmão Roy Disney e o amigo Ub Iwerks, abrir uma produtora chamada *Laugh-O-Gram*, que animava contos de fada. O trabalho que desempenhavam na produtora fez sucesso e

tornou o estúdio conhecido, porém com o tempo a popularidade da pequena produtora foi diminuindo, até que chegaram à falência.

Os irmãos Disney e Ub Iwerks resolveram recomeçar em Nova York. Walt Disney, encantado com *The Jazz Singer* (1927, primeiro filme a sincronizar som e imagem), percebeu a necessidade de se criar algo inteiramente novo, algo que nenhum outro animador tivesse: um desenho falante. Então, em 1928, criaram o camundongo Mickey Mouse, desenhado a partir de uma série de círculos, provou ser ideal para o desenho animado e veio a se tornar o primeiro personagem de sucesso dos estúdios Disney. Como fruto dessa inovação, *Steamboat Willy* (figura 10) encantou e surpreendeu o público pela harmonia de som e imagem. Até mesmo o jornal *The New York Times* publicou uma resenha, na qual considera: “uma obra inteligente e divertida. Ele rosna, choraminga, guincha e faz vários outros sons que se somam à sua alegria” (GABLER, 2020, p. 143).

Figura 10 – Mickey Mouse na animação *Steamboat Willy* (1928)



Fonte: <https://www.amazon.com/Steamboat-Willie-Mickey-Suitable-Framing/>

Acesso em: 31 de maio, 2020.

A influência de Walt Disney foi tanta, que remodelou a cultura e a percepção americana sobre as animações. Conforme comenta Gabler (2020):

No final dos anos 1920, começou a reinventar a animação, transformando-a, gradualmente, em uma novidade que enfatiza o movimento e a elasticidade do traço, criando uma forma de arte que destacava o personagem, a narrativa e a emoção. Ao fazer isso, também ajudou a reinventar o desenho gráfico, mediante a introdução de formas suaves, cheias, ousadas e coloridas que, décadas depois, seriam adotadas e adaptadas para uma vanguarda de excelentes artistas. (GLABER, 2020, p.4).

Walter Elias Disney percebeu que seu potencial em relação às animações poderia ir muito mais longe, então, em 1937, estreou seu primeiro longa metragem: *A Branca de Neve e os Sete Anões* (figura 11). Na animação, é possível perceber como é retratado o papel da mulher na sociedade vigente. Branca de Neve é a protagonista da animação, uma jovem extremamente doce e prestativa, principalmente nas atividades do lar. O único objetivo da personagem na trama é encontrar o amor verdadeiro e se dedicar as tarefas de casa e o cuidado com os anões. Analisando a protagonista, de acordo com a classificação de personagem plano de Forster (1994), ela é estática, não surpreende com suas atitudes e não evolui com seu comportamento.

Figura 11 – A Branca de Neve (1937)



Fonte: <https://vejasp.abril.com.br/atracao/branca-de-neve-os-sete-anoes/>

Acesso em: 25 de maio, 2020.

Essa foi a primeira de uma longa linhagem de princesas que estava por vir. As donzelas criadas por Walt foram consideradas por muitos anos o modelo ideal de mulher a ser seguido, as animações representavam meninas doces, humildes e ingênuas. As primeiras três longas metragens de princesas, eram caracterizadas por personagens principais de coração puro, que não tem controle sobre suas vidas e sempre se deixam levar pelo destino. A falta de atitude é um dos aspectos mais marcantes das princesas da metade do século XX. Com o passar dos anos, as novas protagonistas se modernizavam e seguiam o padrão tanto estético quanto ideológico de cada época.

Em 2017 os Estúdios Disney lançaram um dos seus maiores sucessos, o remake *live action* do filme *A Bela e a fera* (figura 12). Quando o filme chegou aos cinemas, contou com grande adesão do público, arrecadando mais de U\$S 1 bilhão de dólares em bilheterias de

todo o mundo e encerrou o ano como a maior bilheteria dos Estados Unidos⁴¹. O desenho animado, de 1991, foi também um sucesso de público e um dos carros chefes da “Disney Renaissance”, uma nova era da produção dos filmes Disney, que demonstra uma evolução no comportamento das protagonistas. Na época, *A Bela e a fera* foi considerada pela crítica uma obra prima, atingindo notas máximas em jornais como *The New York Times*, *Chicago Sun-Times*, *Chicago Tribune* e *The Washington Post*, referenciando tanto os produtores, como roteiristas e musicistas envolvidos na animação.

Figura 12 – A Bela e a fera (2017)



Fonte: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2017/03/novo-bela-e-fera.html>

Acesso em: 07 de junho, 2020.

O filme de 2017 foi um remake completo da narrativa de 1991, trazendo poucas mudanças da animação de 26 anos antes, uma vez que a história se manteve a mesma, bem como seus números musicais, personagens, roteiro e figurinos semelhantes. Contudo, algumas

⁴¹ Informações retiradas do Portal Uai, **Filme live action “A Bela e a Fera” bate recorde de bilheteria**. Disponível em: < <https://www.uai.com.br/app/noticia/cinema/2017/03/27/noticias-cinema,204076/filme-live-action-a-bela-e-a-fera-bate-recorde-de-bilheteria.shtml>>. Acesso em: 04 julho.2020.

alterações estão presentes, como o fato de que agora Bela é uma inventora e que preza pela educação de outras meninas. Ela é uma protagonista que se impõe e tem atitude. A versão de 2017 veio não apenas para consolidar uma narrativa conhecida, mas também para responder a questionamentos e corrigir problemas deixados pelo filme anterior.

Portanto, nos dias de hoje, a Disney está usando as novas tecnologias para recriar seus clássicos sobre óticas ainda mais atuais, porém sem perder sua a essência marcante e seu estilo narrativo. Assim, através da nostalgia, a Disney se viu com um novo mercado, atingindo não só crianças, mas também jovens e adultos que foram atraídos anos atrás pelas histórias das animações.

8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1 INTRODUÇÃO

1.1 METODOLOGIA

2 CINEMA E PERSONAGEM: CONTEXTUALIZAÇÃO

2.1 A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO

2.2 PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO E POSSIBILIDADES DE REPRESENTAÇÃO

2.3 PERSONAGEM E ANIMAÇÃO

3 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA E O USO DE LIVE ACTION

3.1 NARRATIVA E ADAPTAÇÃO

3.1.1 ANIMAÇÃO

3.2 LIVE ACTION

3.2.1 PERSONAGENS E ADAPTAÇÕES

4 PERSONAGENS DISNEY, ADAPTAÇÃO E LIVE ACTION

4.1 UNIVERSO DISNEY

4.1.2 Animações e suas adaptações

4.2 ANÁLISE FILME A

4.3 ANÁLISE FILME B

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

9 CRONOGRAMA

A autora elaborou um cronograma para o próximo semestre, através dele será possível programar datas de entrega para cada capítulo. A defesa da monografia vai ocorrer em dezembro de 2020.

Tabela 1 – Cronograma

Atividades	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Resumo e Introdução	x					
Capítulo 2		x				
Capítulo 3			x			
Capítulo 4				x		
Considerações finais					x	
Revisão					x	
Impressão					x	
Preparação da apresentação						x
Banca						x

Fonte: Tabela elaborada pela aluna

10 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Julia Lino de. **Processo de construção da personagem Lígia em Serpente: A contribuição da maquiagem para o processo criativo do ator.** Universidade de Brasília. Brasília, DF, 2013.
- ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- BRAIT, Beth. **A Personagem.** 9. ed. São Paulo: Contexto, 2017.
- COVALESKI, R. **Cinema, publicidade, interfaces.** Curitiba: Maxi, 2009.
- DO ROZARIO, Rebecca-Anne C. The princess and the magic kingdom: Beyond nostalgia, the function of the Disney princess. **Women's Studies in Communication**, 2004.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FISCHER-LICHTE, Erika. **The Semiotics of Theater.** London: Routledge, 2001.
- GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens.** Lisboa, 2008.
- GLABER, Neal. **Walt Disney: O Triunfo da Imaginação Americana.** São Paulo: Ns, 2020.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- GUIMARÃES, Hélio. O Romance do Século XIX na Televisão: Observações sobre a adaptação de Os Maias. In: PELLEGRINI, Tânia et al. **Literatura, Cinema e Televisão.** São Paulo: Editora Senac: Instituto Itari Cultural, 2003.
- GUTFREIND, Cristiane. **O cinema como objeto de comunicação histórica.** Porto Alegre, 2005.
- HENKE, Jill Birnie; UMBLE, Diane Zimmerman; SMITH, Nancy J. Construction of the female self: Feminist readings of the Disney heroine. **Women's studies in communication**, 1996.
- JOHNSON, Randal. **Literatura e Cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo.** São Paulo, T. A. Queiroz, 1982.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 11ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

LAKATOS, E. M. de A.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos da metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa Social. **Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

REIS, Carlos. **Dicionário de narratologia**. Coimbra: Livraria Almedina, 1994.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

XAVIER, Ismail. **Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema**. São Paulo: Senac, 2003.

SITES CONSULTADOS

BDTD. **Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações**. 2020. Acesso e Visibilidade às Teses e Dissertações Brasileiras. Disponível em: <<http://bdttd.ibict.br/vufind/>>. Acesso em: 04 julho. 2020.

CAPES. **Catálogo de Teses e Dissertações**. 2020. Disponível em: <<https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>>. Acesso em: 04 julho. 2020.

Filme live-action “A Bela e a Fera” bate recorde de bilheteria. Portal Uai, 2017. Disponível em: <<https://www.uai.com.br/app/noticia/cinema/2017/03/27/noticias-cinema,204076/filme-live-action-a-bela-e-a-fera-bate-recorde-de-bilheteria.shtml>>. Acesso em: 04 julho.2020.

SANDOVAL, Pablo. **A Disney tem um plano para a dominação mundial do streaming**. El País, 2019. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/08/26/cultura/1566837952_763854.html#:~:text=Os%20seis%20filmes%20de%20maior,arrecada%C3%A7%C3%A3o%20em%20todo%20o%20mundo>. Acesso em: 04 julho. 2020.

FILMOGRAFIA

A Chegada do Trem na Estação de Ciotat. Direção: Louis Lumière. França, 1895.

Disponível em: <https://youtu.be/CUgvS7i4TDg>. Acesso em: 12 de junho, 2020.

A Bela Adormecida. Direção: Walt Disney. EUA: Walt Disney Productions, 1959.

Disponível em: https://youtu.be/_492VAdFS-E. Acesso em: 12 de junho, 2020.

Alice no País das Maravilhas. Direção: Walt Disney. EUA: Edição Especial Walt Disney Clássicos, 1951. Disponível em: <https://youtu.be/tWaj3-UtgLM>. Acesso em: 12 de junho, 2020.

Alice no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. EUA: Walt Disney Pictures, 2010, DVD.

Branca de Neve e os Sete Anões. Direção: Walt Disney. EUA: Walt Disney Productions, 1937. Disponível em: <https://youtu.be/w-SFqcdUFRE>. Acesso em: 12 de junho, 2020.

Malévola. Direção: Robert Stromberg. EUA: Walt Disney Pictures, 2014, Disney Digital 3-D, RealD 3D e IMAX 3D.

O Grande Gatsby. Direção: Baz Luhrmann. EUA: Warner Bros, 2013, DVD.