

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

ISADORA MOTA RODRIGUES D'SILVA

A REPRESENTAÇÃO DA VILANIA FEMININA NA DISNEY

Niterói
2019

ISADORA MOTA RODRIGUES D'SILVA

A REPRESENTAÇÃO DA VILANIA FEMININA NA DISNEY

Trabalho apresentado ao curso de Cinema e Audiovisual como requisito parcial para conclusão da formação.

Orientadora: Lúcia Monteiro

Niterói
2019

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	Isadora Mota Rodrigues D' Silva		
Curso:		Matrícula:	
Título			
A representação da virilidade feminina na Disney			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	Lúcia Ramos Monteiro		
	Eliane Ivo		
	Hermínia Bragança		
Data de Apresentação			
Parecer			
A banca resalta a importância de um TCC sobre filmes para crianças e a originalidade do recorte, com foco sobre as vilãs. O olhar da autora produz análises muito boas sobre aspectos estéticos e visuais, num frutífero diálogo com referências teóricas.			
Nota Final	10		
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador	Lúcia Ramos Monteiro		
	Eliane Ivo		
	Hermínia Bragança		

RESUMO

As três vilãs clássicas da Disney causam medo e fascínio ao mesmo tempo. Inspiradas na figura das "bruxas", mulheres condenadas à morte por não se encaixarem no modelo idealizado pela estrutura de poder masculina, elas são chamadas de velhas, amargas e invejosas, mas visualmente são imponentes e assustadoras. Os códigos visuais usados para construir a "bruxa" seriam replicados pela Disney para representar a maioria de seus vilões. Ao longo dos anos, a Disney apresentaria novas representações femininas e a figura da antagonista "simplesmente má" começou a se tornar menos presente. Ao mesmo tempo, o encanto causado pelas personagens levaria a Disney a dar a elas mais complexidade nas novas adaptações dos clássicos em *live action*. Este trabalho pontua quais são os códigos visuais e narrativos que compõem algumas vilãs da Disney e analisa as três vilãs clássicas, com base nas sequências iniciais das animações e também nos *live actions* dos últimos anos.

Palavras chave: Vilãs. Disney. *Live Action*. Animação. Bruxa. Princesa.

ABSTRACT

The 3 classic Disney villains cause fear and fascination at the same time. Inspired by the "witch" figure, women sentenced to death for not fitting the model idealized by the male power structure, they are called old, bitter and envious but visually they are imposing and frightening. The visual codes used to build the "witch" would be used by Disney to represent most of its villains. Over the years Disney would bring new female representations and the figure of the "pure evil" antagonist began to diminish. But the charm of the characters would lead Disney to give them more complexity in the new adaptations of the live action classics. This work punctuates what are the visual and narrative codes that make up a Disney villain in their initial sequence in the animation and live action of recent years.

Keywords: Villains. Disney. *Live Action*. Animation. Witch. Princess.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - BRANCA DE NEVE	FIGURA 2 - CINDERELA	FIGURA 3 - AURORA	14
FIGURA 4 - RAINHA MÁ	FIGURA 5 - LADY TREMAINE	FIGURA 6 - MALÉVOLA	16
FIGURA 7 - RAINHA DE COPAS			17
FIGURA 8 - EVELYN DEAVOR			18
FIGURA 9 - HELGA SINCLAIR			18
FIGURA 10 - YZMA			19
FIGURA 11 - ELSA COROAÇÃO	FIGURA 12 - ELSA FINAL		
			20
FIGURA 13 - HANS			21
FIGURA 14 - BRUXA EM VALENTE			22
FIGURA 15 - MOLLY WEASLEY			22
FIGURA 16 - CRUELLA DE VIL	FIGURA 17 - MADAME MIN	FIGURA 18 - MADAME MEDUSA	23
FIGURA 19 - ÚRSULA			27
FIGURA 20 - GOTHEL			28
FIGURA 21 - MISS BELLWETHER	FIGURA 22 - TE KA		
			29
FIGURA 23 - HELEN GAHAGAN	FIGURA 24 - RAINHA MÁ		
			34
FIGURA 25 - COMPARAÇÃO ENTRE RAINHA MÁ E JOAN CROWFORD			34
FIGURA 26 - TRONO DA RAINHA MÁ	FIGURA 27 - RAINHA MÁ TRANSFORMADA		
			35
FIGURA 28 - A CAMA DE LADY TREMAINE	FIGURA 29 - LADY TREMAINE E LÚCIFER		
			39
FIGURA 30 - OLHOS VERDES EM EVIDÊNCIA	FIGURA 31 - REFLEXO NO ESPELHO		
			40
FIGURA 32 - BLANCHETT COMO LADY TREMAINE			42
FIGURA 33 - FIGURINO AZUL	FIGURA 34 - FIGURINO PRETO E VERDE	FIGURA 35 - VERDE E DOURADO	44
FIGURA 36 - NAS SOMBRAS	FIGURA 37 - INTIMIDANDO ELLA		
			45
FIGURA 38 - MALÉVOLA ENTRADA	FIGURA 39 - MALÉVOLA SAÍDA		
			48
FIGURA 40 - MALÉVOLA	FIGURA 41 - FADAS BOAS		
			50
FIGURA 42 - LANÇANDO FEITIÇO	FIGURA 43 - VERSÃO DRAGÃO		
			51
FIGURA 44 - MALÉVOLA NO MOORS			53
FIGURA 45 - AS FADAS BOAS			53
FIGURA 46 - MALÉVOLA ADULTA			54
FIGURA 47 - FIGURINO BATIZADO			56
FIGURA 48 - LANÇANDO O FEITIÇO			57
FIGURA 49 - GALERIA DE VILÕES DA DISNEY			65

Sumário

<i>Introdução</i>	9
1. O DESIGN DA VILANIA FEMININA	12
1.3 As versões em <i>live action</i>	29
2. A MAIS BELA DE TODAS: A RAINHA MÁ	32
3. A VIÚVA: LADY TREMAINE	37
3.1 A viúva esnobada	41
4. A VILÃ MAIS ICÔNICA: MALÉVOLA	46
4.2 Malévola: O outro ponto de vista	52
<i>Bibliografia</i>	62
<i>Filmografia</i>	63

Introdução

Quando falamos nas animações clássicas da Disney pensamos em príncipes, princesas e fadas e também em vilões marcantes. Apesar das diversas fontes de inspiração nos seus primeiros anos, os maiores sucessos da empresa vieram de adaptações dos tradicionais contos de fadas europeus. Curtos e relativamente simples, com poucos personagens e finais felizes, esses contos foram fontes perfeitas para a criação da magia da Disney que viria a encantar crianças e disseminar o ideal vendido pela empresa: o das princesas como modelo feminino a ser copiado. Além do filme, a Disney também vende sonhos, para que cada criança deseje ser um daqueles personagens. O modo de apresentação dos personagens impacta a percepção de mundo desse público ainda em formação. A forma como se comportam, o que vestem, seus medos e realizações são absorvidos pelas crianças. Nesse sentido, em 2000, a Disney lançou oficialmente a franquia "Princesas Disney", procurando explorar e monetizar ao máximo os referenciais femininos que oferece. Esses clássicos reforçam estereótipos disseminados na sociedade sobre o que é considerado uma "mulher inadequada" e sobre qual é o comportamento ideal a ser seguido.

Em 1937, a Disney lança nos cinemas o primeiro longa-metragem de animação em cores do mundo: *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937). Baseado no clássico dos irmãos Grimm, o longa conta a história de uma bela e doce donzela, envenenada por sua invejosa madrasta e salva por um príncipe. Considerado um marco na história do cinema por seu pioneirismo técnico, o filme arrancou aplausos de público e crítica, e levou a Disney a um outro patamar de qualidade. Só em 1950 a Disney alcançaria um sucesso comparável, com outra princesa: *Cinderela* (*Cinderella*, Wilfred Jackson, Hamilton Luske e Clyde, 1950), baseada no conto de Charles Perrault em que, mais uma vez, uma jovem sofre nas mãos de sua madrasta cruel e é salva por um príncipe. Em 1959, a história se repetiria em *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, Les Clark, Eric Larson e Reitherman, 1959), animação baseada no balé de Tchaikovsky¹, na qual outra jovem princesa é amaldiçoada por uma mulher má e salva por um príncipe.

¹ Versão suavizada do conto homônimo dos Irmãos Grimm.

Assim, o encanto foi lançado, pois os três filmes estabeleceram subjetivamente o que o público deveria esperar de um clássico da Disney e das representações de bem e de mal. A linguagem audiovisual deu novas possibilidades a esses contos: eles agora não precisavam só ser imaginados, podiam ser "vividos". Quando uma história é contada há infinitas perspectivas, enquanto a experiência cinematográfica pode reduzir e filtrar as possibilidades de interpretação. As animações davam forma a essas alternativas. No texto *O cinema do diabo*, Jean Epstein sugere que a representação semipronta oferecida pela imagem apela para o emocional do público sem ser necessário maior esforço para a compreensão. No caso dessas animações, além da história, são adicionados elementos que se tornaram códigos visuais para os personagens.

Entretanto, se a tecnologia se elevou ao longo dessas três animações, pouco se avançou no discurso. Os três filmes têm como pano de fundo a rivalidade feminina, com papéis bem definidos: a mulher ideal é jovem e inocente; já a mulher mais velha e perspicaz, considerada perigosa, representa a "bruxa", uma velha inimiga das sociedades ocidentais. Assim como os contos de fada em seu tempo, os filmes reproduzem a moral de uma época e de um grupo dominante, indicando qual personagem feminina deve ser copiada, reforçando a visão patriarcal da mulher. Mesmo assim, essas vilãs causam mais do que medo: elas geram fascínio e curiosidade.

A partir dos anos 1990, a Disney diminuiu significativamente suas animações adaptadas de contos de fada, o que reduziu a quantidade de princesas e mais ainda de bruxas em seu formato mais tradicional. Para dialogar melhor com o público feminino, influenciado pelas mudanças sociais, a Disney apresenta novos caminhos para as personagens femininas. Em 2010, com *Alice no País das Maravilhas* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010), a empresa dá início à renovação de seus clássicos, lançando atualizações em *live action* que trazem novas representações de suas vilãs clássicas. Nessas versões, busca-se justificar e relativizar a maldade das personagens.

O objetivo deste trabalho é analisar a construção visual e narrativa das três vilãs clássicas buscando entender como a perpetuação das normas e expectativas impostas às mulheres foram sendo trabalhadas pelo contraste entre protagonista e antagonista femininas. Além disso, esta monografia investiga o perfil que as personagens assumem hoje, mais de meio século após a divulgação de Branca de Neve, Cinderela e Bela Adormecida, em um momento em que as expectativas em torno do protagonismo das mulheres ganha novos contornos.

Para isso, vamos analisar a representação das vilãs nas sequências de apresentação de seus respectivos filmes em animação e em *live action*. Para efeitos de estudo vamos tratar as antagonistas de Branca de Neve, Cinderela e Bela Adormecida como "vilãs clássicas."

O primeiro capítulo abordará a fórmula visual utilizada para compor a "bruxa" e discutirá como esse modelo contribui na criação do imaginário da mulher má, além de discutir como a mesma fórmula serve para compor outros vilões da Disney. Para a compreensão da bruxa em seu contexto histórico, uma referência importante é a autora Silvia Federici a partir do livro *Calibã e a Bruxa*.

No segundo capítulo, analisaremos a utilização da fórmula visual unida à narrativa na sequência de apresentação da primeira "bruxa": a Rainha Má de *Branca de Neve*. Em seguida, trataremos dos novos olhares dados às princesas da Disney nos anos 1990 e como isso afetou a representação das vilãs.

No terceiro capítulo analisaremos a segunda vilã: Lady Tremaine, antagonista da animação *Cinderela* e, em seguida, veremos a mesma personagem na versão *live action* buscando suas diferenças e similaridades na nova adaptação.

No capítulo seguinte, analisaremos terceira e última vilã clássica: Malévola, que será apresentada tanto na versão original quanto no *live action*, que é contada do ponto de vista da antagonista.

1. O DESIGN DA VILANIA FEMININA

As primeiras adaptações feitas pela Disney vieram de contos de fada, reproduzidos originalmente por tradição oral e, depois, escrita. Apesar de sabermos, pela descrição geralmente feita nos contos, que Branca de Neve tem lábios rubros, cabelos negros e pele pálida, a imaginação possibilita uma série de versões para essas mesmas características. A cinematografia, entretanto, por seu caráter audiovisual, reduziu os aspectos físicos, antes plurais, em uma imagem única, adequada ao pensamento de quem a produziu.

De acordo com Jean Epstein, a forma como "a simplicidade extrema com que se organiza uma sequência cinematográfica, onde todos os elementos são, acima de tudo, figuras particulares, requer apenas um esforço mínimo de decodificação e ajuste, para que os signos da tela adquirem um efeito pleno de emoção" (1983, p. 294).

No caso da Disney, essa estabilização do imaginário por meio da imagem foi ainda mais longe, tornando-se um padrão dentro das produções da empresa.

Como foi evidenciado na introdução, os três primeiros contos adaptados pela Disney possuem elementos narrativos muito similares. Uma jovem, bela e pura princesa é maltratada e/ou amaldiçoada por uma mulher má, mais velha e astuta do que ela, até ser salva das maldades da vilã por um príncipe, com quem vive feliz para sempre. De acordo com Bethlehem (2002), para ser capaz de botar ordem em sua vida, a criança deve receber uma educação que, de forma sutil, demonstre as vantagens do comportamento moral que o farão lidar melhor com a complexidade do mundo.

Em *Fairy Tales and the Art of Subversion*, Jack Zipes diz que:

"Quase todos os críticos que estudaram a ascensão dos contos de fada na Europa concordam que escritores educados se apropriaram propositalmente do conto oral e o converteram em um tipo de discurso sobre moral, valores e comportamento de maneira que crianças e adultos fossem civilizados de acordo com o código social da época" (ZIPES, 2006, p. 3).

Ao adaptar esses contos para a animação, a Disney realça tais valores de forma imagética e sonora, estabelecendo códigos audiovisuais que se perpetuariam nas obras da empresa, apesar do avanço tecnológico entre as três décadas de produção mencionadas, que poderia permitir novos traços, cores e linguagem.

Em *O Mito da Beleza* (2019), Naomi Wolf realça que a obsessão pela beleza, que ela chama "Mito da beleza", é mais uma de diversas estratégias de controle social usadas pela estrutura de poder masculina como forma de distrair as mulheres e desviar sua energia, na tentativa de embaraçar seu desenvolvimento. De acordo com a autora, toda vez que as mulheres caminham para alterar seu papel na sociedade, um novo mecanismo surge para detê-las. "Ela (a beleza) se fortaleceu para assumir a função de coerção social que os mitos da maternidade, domesticidade, castidade e passividade já não conseguem impor". (WOLF, 2019, p. 27). Desta forma, para Wolf, além de representar uma qualidade que a mulher precisa ter para ser considerada ideal, o mito da beleza serve para reforçar os demais.

Partindo deste princípio, podemos perceber que as animações da Disney, ao reproduzir a moral dos contos de fada, fortalecem os mitos e os papéis femininos considerados adequados, uma vez que as três princesas clássicas são modelos da perfeição idealizada à qual Wolf se refere: gentis, graciosas, inocentes e sonhadoras, além de belas, prendadas e excelentes cantoras. Cada uma a seu modo, elas aparecem como boas moças que, ao enfrentar dificuldades, sonham com uma nova vida e um resgate, em vez de encarar o obstáculo. Com isso, "a menina aprende que as histórias acontecem a mulheres 'lindas', sejam elas interessantes ou não. E, interessantes ou não, as histórias não acontecem a mulheres que não sejam 'lindas.'" (WOLF, 2019, p. 96)

Branca de Neve aparece feliz, cuidando da casa para se distrair da ameaça da madrasta; Cinderela faz as tarefas a que é obrigada sem reclamar; e Aurora, embora frustrada por não ter amigos, não toma atitudes que mudem essa situação. Nas animações, o caráter inocente e dócil das princesas é corroborado por uma forte ligação com os animais. Nos filmes, as princesas clássicas interagem com bichos como se fossem seus melhores amigos e eles, por sua vez, parecem atraídos por sua bondade. A devoção e simplicidade dos animais validava a princesa como um modelo a ser seguido (CONDIS, 2015, p. 40)².

Sem contar que esses animais costumam ser associados à pureza, como a pomba, que é símbolo da paz e que, na Igreja Católica, está relacionada a figura da Virgem Maria. Só Cinderela aparece como amiga de ratos, mas evita-se a possível rejeição aos roedores,

² Traduzido do inglês. Original disponível em: <http://genderforum.org/wp-content/uploads/2017/01/201509CompleteIssueAnimals.pdf#page=42> Acesso em 16 de novembro de 2019.

³ Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9843/5680> Acesso em 19 de novembro de 2019.

geralmente associados a sujeira e a doenças, com a humanização dos bichinhos, representados na tela com roupas e falas.

Figura 1- Branca de Neve



Fonte: Branca de neve e os sete anões (1939)

Figura 2 - Cinderela



Fonte: Cinderela (1950)

Figura 3 - Aurora



Fonte: A Bela Adormecida (1959)

Visualmente, as princesas animadas pela Disney também são leves, têm traços delicados e não aparecem maquiadas. A beleza é a mais natural possível. O figurino acompanha a mudança na vida delas, tendo pelo menos dois de destaque: um traje simples, para o cotidiano; e outro mais elaborado, que exibem quando mudam de vida. Cinderela é a única a aparecer com quatro figurinos: a roupa de trabalho, o modelo feito pelos animais, o traje dado pela fada madrinha e o vestido de casamento. Suas roupas sempre deixam pelo menos um pouco de pele visível. As peças têm tons claros⁴, com saias fluidas, adicionando graça e suavidade aos movimentos. Assim, seguindo a teoria proposta por Wolf, as princesas são mais do que bonitas: elas são adequadas.

As qualidades que um determinado período considera belas nas mulheres são apenas símbolos de comportamento feminino que aquele período julga ser desejável. O mito da beleza de fato sempre determina o comportamento, não a aparência. A competição entre as mulheres foi incorporada ao mito para promover a divisão entre elas. A juventude e até recentemente a virgindade são "belas" nas mulheres por representarem a ignorância sexual e a falta de experiência. O envelhecimento na mulher é "feio" porque as mulheres, com o

⁴Tons de azul, rosa e amarelo são dominantes.

passar do tempo, adquirem poder e porque os elos entre as gerações de mulheres de sempre ser rompidos. (WOLF, 2019, p. 31).

Seguindo essa lógica, a fórmula visual estabelecida pela Disney para representar as vilãs também se manteve, mas com aspectos ainda mais similares entre si, sempre em contraponto às características visuais das princesas com quem antagonizam. Como detalharemos a seguir, é interessante perceber que essa clara distinção visual espelhada entre bondade e maldade também evidencia os papéis femininos e as consequências para as mulheres que não os obedecem.

Se as princesas são compostas para passar a imagem da mulher ideal, as vilãs têm como maior referência as bruxas, ou melhor, o imaginário simbólico acumulado sobre as bruxas ao longo dos tempos. Originalmente, "bruxa" era o adjetivo usado para qualquer mulher que estivesse fora do padrão feminino esperado durante a Idade Média. Em *Calibã e a Bruxa* (2017), Silvia Federici evidencia que a crise populacional na Europa nos séculos XVI e XVII levou as estruturas de poder a procurar uma forma de controlar o processo reprodutivo o que, consecutivamente, significava controlar o corpo feminino. Sobre isso, ela observa:

(...) a principal iniciativa do estado com o fim de restaurar a proporção populacional desejada foi lançar uma verdadeira guerra contra as mulheres, claramente orientada a quebrar o controle que elas haviam exercido sobre seus corpos e sua reprodução. (...) essa guerra foi travada principalmente por meio da caça às bruxas, que literalmente demonizou qualquer forma de controle de natalidade e de sexualização não procriativa, ao mesmo tempo que acusava as mulheres de sacrificar crianças para o demônio. (FEDERICI, 2017, p. 174).

Segundo Estés (2019), é bastante provável que esse doutrinamento feminino tenha se perpetuado por meio do registro escrito dos contos de fadas. Ao serem eternizados, os antigos símbolos pagãos teriam sido substituídos por outros cristãos, "(...) de tal modo que uma velha curandeira em um conto passava a ser uma bruxa perversa (...)" (p. 29), ou seja, um modelo a não ser seguido. As vilãs são representadas como invejosas, cruéis e imperativas: mulheres inadequadas.

Mesmo que altivas e/ou belas, incidia sobre elas um final infeliz, marcado pela morte ou pela desgraça. Considerando o contexto das histórias, observa-se que a submissão ou não a uma ordem apregoada determinava o futuro do personagem. O final destas vilãs dominadoras, manipuladoras e poderosas, que não atendiam ao modelo de mulher almejada naquele início de século, era funesto ou lastimoso. (Fossatti, 2009, p. 7)5.

5 Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0120-1.pdf> Acesso em 20 de novembro de 2019.

Visualmente, as vilãs são pesadas. Com sobrancelhas marcadas e expressivas, valem-se de maquiagem escura, como se precisassem fazer esforço para atingir a beleza física. Também carregam arrogância na voz e na postura. As três antagonistas clássicas são desenhadas para parecer elegantes e altivas. Enquanto as princesas têm movimentos fluidos e graciosos, elas são rígidas, criando contraste entre a inocência quase infantil das moças e a vivência de uma mulher que se sente superior. São geralmente apresentadas com trilhas sombrias e misteriosas, por vezes com sons de tempestade, raios e trovoadas.

Figura 4 - Rainha Má



Figura 5 - Lady Tremaine



Figura 6 - Malévola



Fonte: Branca de neve e os sete anões (1939)

Fonte: Cinderela (1950)

Fonte: A Bela Adormecida

O figurino busca dar imponência às personagens, com roupas que alongam suas figuras, mas que, ao mesmo tempo, parecem comprimir seus corpos com cinturas apertadas e/ou golas altas, referências ao rufo (uma espécie de gola plissada e bem engomada) obrigatório no figurino da realeza no século XVI:

Nos clássicos desenhos Disney, toda bruxa, madrasta, vilã ou rainha má que se preze, apresenta seu rufo bem estruturado. Já em leituras conceituais para as demais áreas artísticas, o rufo traz uma imagem de poder, ligada ao bem ou mal, mas o personagem que o utiliza sempre traz esta aura de autoridade, como uma silenciosa imposição da personalidade. (Albuquerque, 2015, pp. 4).

Depois das vilãs clássicas, o rufo perde força entre as vilãs. Ele ainda compõe o visual da Rainha de Copas (*Alice no País das Maravilhas*, 1951), mas de forma irônica,

já que a personagem, apesar de ser uma soberana autoritária, é uma figura cômica e caricata.

Figura 7- Rainha de Copas



Fonte: Alice no País das Maravilhas (1951)

Diferentes das princesas, as vilãs são mulheres mais velhas, principalmente em relação à protagonista. A idade expressa visualmente sua experiência de vida. Como observado anteriormente, a tentativa de controle do processo reprodutivo tinha como um dos principais objetivos controlar o corpo feminino, o que levou também ao desprezo a mulheres mais velhas e mais experientes, detentoras de conhecimentos de métodos contraceptivos. Consideradas perigosas, foram degradadas e relegadas à irrelevância social. "A caça às bruxas inverteu a imagem da mulher velha: tradicionalmente considerada sábia, ela se tornou um símbolo de esterilidade e de hostilidade à vida" (FEDERICI, 2017, p. 348).

Muitas mulheres acusadas de bruxaria eram mendigas idosas e inspiraram a criação do imaginário da bruxa feia e velha dos contos europeus. Até o momento, a única vilã jovem de destaque é Evelyn Deavor (*Os Incríveis 2*, 2018), que aparenta ter idade próxima da protagonista, a Mulher Elástica. Em *Atlantis* (2001), a Tenente Helga Sinclair aparece como antagonista secundária.

Figura 8 - Evelyn Deavor



Fonte: Os Incríveis 2 (2018)

Figura 9 - Helga Sinclair



Fonte: Atlantis (2001)

Símbolo de infertilidade, as mulheres mais velhas se tornam desinteressantes aos olhos masculinos. Em consequência, as vilãs raramente aparecem com interesses românticos. Somente Yzma (*A Nova Onda do Imperador*, 2000), apresenta um interesse romântico que não é um marido e sim um subordinado jovem, forte e pouco inteligente. Durante todo o filme, porém, Yzma enfrenta piadas sobre seu envelhecimento visível. O filme é uma comédia cujo protagonista, no início, tem a índole tão duvidosa quanto a antagonista.

Figura 10 - Yzma



Fonte: A Nova onda do Imperador, 2000

As vilãs aparecem como figuras em posição de poder. Em contraponto com as princesas, figuras dóceis e complacentes, surgem como mulheres insubordináveis: rainhas, milionárias, inteligentes, ambiciosas ou feiticeiras poderosas. A esposa desobediente que comanda o marido serviu como símbolo da ameaça que as mulheres representavam à estrutura de poder patriarcal incentivando a onda misógina ao fim do século XV (FEDERICI, 2017, p. 202).

A cor contribui para a criação da atmosfera que a personagem precisa transmitir. Tradicionalmente, as vilãs clássicas usam cores escuras, como preto, variações de roxo e ocasionalmente vermelho, além de verde, que aparece de forma pontual e sugestiva. Associada às vilãs, a cor verde simboliza ciúme, inveja e maldade e também contribui para criar o ambiente de medo.

No terceiro ato de *Otelo*, Shakespeare já se valera do verde como símbolo do ciúme, em uma passagem na qual Iago se dirige ao protagonista: “– Acautele-se, meu senhor, contra o ciúme. É um monstro de olhos verdes, que escarnece da carne de que se alimenta”. Em *O Mágico de Oz* (*Wizard of Oz* 1939), baseado no livro *The Wonderful Wizard of Oz*, de L. Frank Baum, a Rainha Má do Oeste, que no livro nasce com a pele verde, iniciaria a tendência de representar as bruxas no cinema com esta cor.

A cor do veneno que a Rainha Má usa para matar Branca de Neve é verde. Os olhos verdes se destacam no rosto de Lady Tremaine e a cor também se repete em suas joias. Malévola emana uma energia verde e os ambientes por onde ela passa adquirem essa tonalidade. A paleta de cores das vilãs é mais restrita do que a das princesas e acompanhará os vilões das animações por toda a filmografia da Disney.

(...)pode se entender o contraste que há entre os dois grupos apresentados, onde as protagonistas são apresentadas com cores vibrantes, altamente saturadas, e com uma paleta de cor bastante variada, apresentando desde cores primárias a secundárias, enquanto os antagonistas apresentam cores mórbidas, voltadas

para o escuro, com baixa saturação e pouca vivacidade. (JUNIOR e FILHO, 2019)⁶.

Na animação *Frozen* (Chris Buck e Jennifer Lee, 2013) baseada no conto *A Rainha da Neve*, de Hans Christian Andersen, a paleta de cores é mais escura e fria se comparada ao estilo vibrante das princesas. Nela, as protagonistas se vestem com tons mais sóbrios. Pela primeira vez, a Disney conta a história de uma protagonista com poderes mágicos, a princesa Elsa, e que termina o filme como rainha governante de um reino. Filha mais velha do rei e herdeira do trono de Arendelle, Elsa, no início do filme, não tem controle de seus poderes e é considerada uma ameaça a segurança de seu povo. Com apoio de sua irmã mais nova, Anna, consegue ser aceita pelos súditos e assume o trono. O figurino tem cores mais fechadas, de tal modo que, na cerimônia de coroação, a futura rainha surge com um traje em tons escuros de verde e preto com capa roxa. Cabe lembrar, porém, que a roupa mais marcante de Elsa é um vestido em tons mais claros de azul.

Figura 11- Elsa coroação



Fonte: Frozen (2013)

Figura 12 - Elsa final

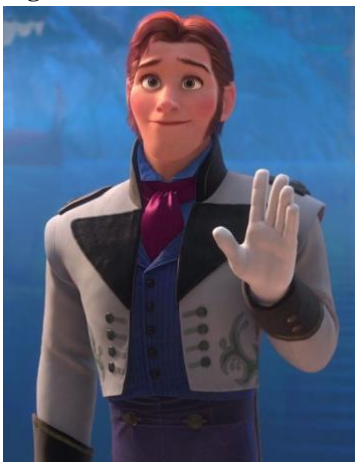


Fonte: Frozen (2013)

⁶ Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0823-1.pdf> Acesso em 20 de novembro de 2019.

Até o momento, o vilão mais difícil de identificar em um filme de princesa é o príncipe Hans (*Frozen*, 2013), interesse romântico da princesa Anna. Exatamente por isso, sua paleta é mais variada, contendo o branco e o azul claro, tons relacionados aos personagens do lado do bem. Ele só revela que é um vilão no fim do filme. Nesse caso, a Disney usou o próprio modelo de criação de antagonistas para distrair o público: ele age como um vilão, mas não se veste como tal. Mesmo assim, em sua última aparição em cena, quando revela suas intenções, o figurino destaca o azul escuro e o roxo por baixo do casaco branco acinzentado.

Figura 13 - Hans



Fonte: *Frozen* (2013)

Embora não tenham uma relação de adoração com animais, as três vilãs clássicas interagem com bichos, como o corvo e o gato, que, muitas vezes, são associados a crendices e que pontuam, por exemplo, as narrativas de mistério e assombrações criadas pelo autor Edgar Allan Poe. A "bruxa" também tem um covil, um ambiente de domínio dela, geralmente representado com cores sombrias para assegurar uma atmosfera assustadora. Trata-se de um lugar ermo e/ou escondido, no qual ela põe em prática seus planos sinistros. Uma personagem que subverte essas características é a Bruxa do filme *Valente* (2012).

Em *Valente*, a Bruxa é o estereótipo dos contos de fadas: idosa, com nariz grande e verruga. Usa traje verde musgo e maltrapilho, tem um corvo como companheiro e aparece praticando magia. Apesar de preencher os requisitos visuais para a vilania, trata-se de uma figura cômica, que ajuda a princesa com um feitiço. No original, foi dublada por Julie Walters, conhecida por interpretar a bruxa Molly Weasley na adaptação para

cinema da saga de fantasia do universo bruxo escrita por J.K.Rowling, *Harry Potter*. Molly representa uma figura materna para o protagonista.

Figura 14 - Bruxa em Valente



Fonte: <https://collider.com/brave-images-wisps-witch/171332/>

Figura 15 - Molly Weasley



Fonte: Harry Potter e Câmara Secreta (2002)

A partir da década de 1960, as antagonistas começaram a ganhar um tom cômico⁷, apesar de manter a essência da vilania criada pelas três primeiras. Mesmo mantida a paleta de cores, as vilãs mais caricatas apresentam um comportamento desajeitado e histriônico. Esse fato pode estar relacionado ao menor número de adaptações de contos e às novas referências femininas que analisaremos no próximo capítulo.

Vale ressaltar que essas vilãs não têm como foco a vingança ou o ódio direcionado a outra personagem feminina. Diferentemente das antagonistas baseadas nos contos de fadas tradicionais, elas possuem objetivos menos sombrios, embora não menos

⁷ Em especial nos filmes dirigidos por Wolfgang Reitherman. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GmI9dKwG1RE> Acesso em 19 de novembro de 2019.

superficiais. Estão relacionados à conquista de objetos valiosos ou à demonstração de superioridade.

Cruella de Vil (*101 Dálmatas*, 1961), criada pelo mesmo desenhista de Malévola, é a primeira vilã a aparecer em tempos modernos. O fascínio provocado pela personagem se reflete, por exemplo, no fato de ela merecer uma canção exclusiva, cuja letra discorre sobre como ela é cruel e traiçoeira, e que é interpretada por um dos protagonistas do filme, o músico Roger. A melodia é um jazz, que toca por toda sua cena de apresentação.

Madame Min (*A Espada era Lei*, 1964) tem poder equiparável ao de Merlim, o mentor de Arthur, protagonista do filme: ela pode se transformar em animais e é a primeira a trazer a paleta das vilãs para tons mais abertos, sem abrir mão das cores tradicionais. Madame Medusa (*Bernardo e Bianca*, 1977), dublada no original pela atriz Geraldine Page, tem dois crocodilos como animais de estimação. Ela usa meia calça roxa e vestido folgado vermelho. O caimento deixa em evidência seu corpo mais maduro, de maneira disforme. O casaco berinjela com bordas em lilás completa a paleta. A atmosfera sombria é quebrada pela comicidade dessas personagens.

Figura 16 - Cruella de Vil



Fonte: 101 Dálmatas (1961)

Figura 17 - Madame Min



Fonte: A Espada era Lei (1964)

Figura 18 - Madame Medusa



Fonte: Bernardo e Bianca (1977)

O legado visual das vilãs clássicas se estenderia por toda a franquia de vilões da empresa, e seus padrões ainda são usados para representar a vilania, independentemente de gênero.

8 Além das duas citadas, Marc Davis também animou as meias irmãs de Cinderela.

1.2 As novas representações

Após *A Bela Adormecida*, em 1959, a representação da rivalidade feminina seria reduzida nas animações da Disney. No fim dos anos 1960, a eclosão do movimento feminista conscientizou e incentivou as mulheres a se unirem na luta por igualdade. Se até então as princesas eram um o referencial feminino, as bruxas passaram a ser celebradas. Federici (2017, p. 292) cita um panfleto do grupo WITCH, uma rede de grupos feministas autônomos:

As bruxas sempre foram mulheres que se atreveram a ser corajosas, agressivas, inteligentes, não conformistas, curiosas, independentes, sexualmente liberadas, revolucionárias [...]. WITCH vive e ri em cada mulher. Ela é a parte livre de cada uma de nós [...]. Você é uma bruxa pelo fato de ser mulher, indomável, desvairada, alegre e imortal (*apud* Morgan, 1970, p. 605-6).

A "caça a bruxas" é a consolidação de injustiças sociais sofridas pelas mulheres em uma estrutura social que não permitia alcançar seu potencial. As bruxas perseguidas e mortas pela Inquisição nada mais eram do que mulheres comuns as quais ousaram ir além do padrão. "Historicamente, a bruxa era a parteira, a médica, a adivinha, ou a feiticeira do vilarejo..." (FEDERICI, 2017, p. 362)

Nesse contexto, a representação da rivalidade feminina deixou de ser aceita com naturalidade. A busca feminina por uma nova reconfiguração social levantou questionamentos quanto ao modelo imposto e aos símbolos considerados referências ideais do comportamento feminino.

A Bela Adormecida (1959), apesar do primor técnico, não obteve o mesmo sucesso financeiro que os outros filmes de princesa. A empresa abandonou as adaptações de contos de fadas, passando a se dedicar a outros formatos para lançar animações⁹, além de aumentar sua produção de *live actions*. Mesmo mantendo as produções animadas, nenhuma outra animação alcançaria o sucesso de Branca de Neve, Cinderela e Aurora, e

⁹ A empresa passa a investir em animações para televisão.

a empresa passou por uma grave crise financeira, antes de ser salva, mais uma vez, por uma princesa. Desta vez, *A Pequena Sereia* (Ron Clements e John Musker), de 1989.

É impossível não destacar que trinta anos se passaram entre esses filmes e o público mudara. As expectativas em relação a figuras femininas ganharam novos contornos e a Disney precisou se adaptar ao novo contexto social, apresentando protagonistas mais plurais. Os anos 1990 marcaram um novo momento na forma de representação feminina da empresa.

O breve histórico das princesas, nas narrativas do cinema de animação, sugere uma mudança no perfil destas, porque talvez tenha acompanhado a trajetória da mulher na sociedade. Assim, considerando o conteúdo expresso nas produções, observou-se uma linearidade naquilo que diz respeito às mudanças vivenciadas pelas princesas. Mesmo que tais mudanças não tenham sido observadas simultaneamente aos acontecimentos históricos, verifica-se que seguiram um percurso semelhante àquele vivenciado pela mulher. (FOSSATTI, 2009, p. 10)¹⁰

A Pequena Sereia (1989), baseada no conto de Hans Christian Andersen, retoma o encanto dos contos de fada, com uma princesa não humana e rebelde, e também uma vilã que almeja a vingança contra o rei e o domínio dos sete mares.

Quando as animações começam a oferecer protagonistas que não se resumem a donzelas em perigo, a necessidade de uma antagonista completamente distinta diminui e a crueldade injustificada das vilãs clássicas passa a ser questionada. A empresa começa a dar mais dimensões a suas personagens femininas, atribuindo a elas novas narrativas e papéis, atualizando o conceito de mulher adequada. Para dialogar com o novo público, as personagens precisam ir além da "princesa inocente" ou da "bruxa má". Ao analisarmos a cronologia das histórias da Disney, podemos relacionar a ascensão das personagens femininas mais complexas com o declínio das bruxas e, conseqüentemente, da representação da rivalidade feminina.

Outro ponto que podemos destacar é a diminuição da força das antagonistas femininas e do papel do príncipe como salvador. As princesas ganham status de heroínas capazes de questionar e desafiar o mundo em que vivem, além de salvarem a si mesmas e por vezes também a seus príncipes.

Ariel (*A Pequena Sereia*, 1989), filha do Rei Tritão, até se apaixona por um príncipe, mas é sua curiosidade pelos humanos e a discordância com o pai que a levam a buscar outros meios de mudar sua realidade. Bela, de *A Bela e a Fera* (1991), adaptação

¹⁰ Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0120-1.pdf> Acesso em 20 de novembro de 2019.

de um conto francês, é uma jovem que vive em uma pequena cidade do interior e que ama livros. Quando o pai desaparece, ela o procura e tem coragem de trocar de lugar com ele no cativoiro.

Nessa década, além de investir menos em adaptações de contos eurocêntricos, e visando à ampliação do público, a Disney investe em histórias e personagens de outras etnias.

Jasmine (*Aladdin*, 1992) é a filha do sultão, que quer ganhar liberdade para fazer suas escolhas. Primeira princesa não europeia da Disney, ela expressa suas opiniões e toma decisões com firmeza, sempre acompanhada de um tigre. Em seguida, conhecemos *Pocahontas* (1995), adaptação de uma história real, na qual a filha do chefe da tribo Powhatan, frente à chegada dos ingleses em suas terras, tenta iniciar um diálogo entre os povos e promover a paz. O filme marca o primeiro casal inter-racial da empresa e o primeiro a não terminar junto por decisão da protagonista.

Fora do circuito das princesas, há outras protagonistas sem títulos de nobreza. Baseado em um conto chinês, *Mulan* (1998) é um marco da representação feminina na Disney. Para proteger o pai idoso, ela se traveste de homem e parte para a guerra contra os hunos, correndo risco de morrer se descoberta. Esmeralda (*O Corcunda de Notre Dame*, 1996) é uma cigana fugitiva em meio à França católica. Megara (*Hércules*, 1997) se apresenta como uma mulher capaz de lidar com uma situação de perigo. Jane (*Tarzan*, 1999) trabalha como pesquisadora em uma expedição na África quando conhece Tarzan.

Mesmo assim, algumas características da princesa clássica permaneceram, como o tipo físico mignon, a presença de um animal companheiro e a necessidade de um interesse romântico.

Nesse período, a "bruxa" não desaparece completamente dos filmes de princesa Disney. Em *A Pequena Sereia*, há uma vilã muito similar às clássicas. Úrsula tem a tradicional estética das antagonistas, com sobranceiras marcadas, olhos com sombra escura e batom vermelho, pele lilás. Parte mulher, parte polvo, Seu figurino acompanha seu corpo, na forma de um tomara que caia preto. O vestido forma seus tentáculos que, por baixo, são roxos. Diferentemente das vilãs clássicas, Úrsula é gorda e sensual. Feiticeira poderosa, manipula Ariel, até tomar sua voz e se vingar do Rei Tritão. No fim do filme, ela se transforma em uma versão maior de si mesma, ao conseguir temporariamente a coroa e o tridente do rei.

Figura 19 - Úrsula



Fonte: A Pequena Sereia (1989)

Levaria 21 anos para outra bruxa ser apresentada. Em *Enrolados* (Byron Howard e Nathan Greno, 2010), baseado no conto *Rapunzel*, dos Irmãos Grimm, Mãe Goethel sequestra a princesa de cabelos mágicos, um dom que a criança obteve ao nascer, em decorrência do uso de uma planta que salvou a vida de sua mãe grávida. Ao pentear os cabelos de Rapunzel, Goethel reverte seu envelhecimento. Ela então esconde a princesa em uma torre no meio da floresta, a qual só ela tem acesso. Diferentemente de outras bruxas, ela tem uma relação maternal, ainda que distorcida, com a jovem. Para Rapunzel, aparece como uma mãe superprotetora que jamais lhe faria mal, o que fica evidenciado na música-tema de Goethel, batizada como "Sua mãe sabe mais", na versão em português.

Goethel, primeira vilã feita em CGI, também é a primeira bruxa que aparece como uma mãe carinhosa e divide o antagonismo do filme com mais dois personagens masculinos, os Irmãos Stabington. Tem os olhos grandes que se tornaram marca registrada da nova tecnologia. Usa maquiagem mais leve e o esfumado marrom em seus olhos ajuda a dar mais profundidade. Nos lábios, um vermelho discreto. Como figurino básico, traça um vestido vinho vibrante tradicional da época e, em situações furtivas, joga uma capa preta por cima.

Figura 20 - Gothel



Fonte: Enrolados (2010)

Os anos 2000 marcam uma nova era na representação da vilania feminina na Disney. Se na década de 1990, as princesas foram revisitadas como mulheres capazes de mudar seus destinos, as vilãs ganharam nova roupagem. Agora mais complexas e cada vez mais se afastando do imaginário da mulher idosa em busca de beleza eterna.

Mais jovens representantes do novo modelo, as já citadas Evelyn Deavor, de *Os Incríveis 2*; e Helga Sinclair, de *Atlantis*, carregam os traços de roupas escuras e rostos marcados, embora evidenciem objetivos diferentes. Evelyn usa sua fortuna e inteligência para tentar vingar a morte dos pais. Helga é tenente em uma expedição que busca roubar e lucrar em cima da tecnologia do povo de Atlantis.

O ano de 2016 marca duas representações especialmente distintas dos padrões de vilania feminina da Disney. Em *Zootopia* (Byron Howard, Rich Moore, 2016), um universo utópico e sem humanos onde todos os animais vivem em suposta harmonia a secretária do prefeito, o leão Leodore Lionheart, planeja inverter a ordem social e inferiorizar os predadores. Miss Bellwether, uma ovelha, passa a maior parte do filme como uma figura amável e prestativa e só no fim é revelado seu plano. Apesar de em seu figurino ainda serem encontradas algumas cores tradicionais das antagonistas, ela não tem

fortes traços visuais de vilania. Sua figura representa sua imagem na sociedade, ou seja, dócil e inofensiva.

Em *Moana* (Ron Clements, John Musker, 2016), a figura antagonista principal é Te Ka, um demônio de lava que impede a protagonista Moana de devolver o coração de Te Feti e salvar seu povo. No fim, compreendemos que, na verdade, Te Ka é Te Feti sem seu coração. Ou seja: Te Ka faz parte de um todo, que é a união das duas personagens, com seu lado bom e seu lado mau.

Figura 21 - Miss Bellwether



Fonte: Zootopia 2016

Figura 22 - Te Ka



Fonte: Moana 2016

A pluralidade das novas personagens femininas permitiu que a linha entre bem e mal absolutos fosse questionada, criando assim a necessidade de a empresa oficialmente justificar algumas vilãs do passado. É isso que os *live action* têm buscado fazer.

1.3 As versões em *live action*

Em 2010, a Disney lançou uma versão com atores reais de um de seus clássicos: *Alice no País das Maravilhas* dirigido por Tim Burton. O filme fez uma releitura da animação de 1951, e iniciou uma tendência na empresa: adaptar seus clássicos em *live*

action. O dicionário de Cambridge define *live action* como: "uma produção envolvendo pessoas e animais reais e não imagens desenhadas ou geradas por computador."¹¹

Para atualizar e apresentar seus clássicos ao novo público, a Disney apostou em atores e diretores conhecidos pelo público. Em *Alice no País das Maravilhas*, Johnny Depp interpretou o Chapeleiro Maluco, e Helena Bonham Carter fez a Rainha de Copas. Em *Mogli* (2016), Jon Favreau assinou a direção e Bill Murray deu voz ao urso Balu. Bill Condon dirigiu e Emma Watson assumiu o papel de Bela em *A Bela e a Fera* (2017); Christopher Robin¹² foi interpretado por Ewan McGregor no filme de mesmo nome (Marc Foster, 2018); enquanto *Dumbo* (2019) também foi dirigido por Tim Burton; e Will Smith encarnou o Gênio em *Aladdin* (Guy Ritchie, 2019). Para 2020, antes da pandemia do Covid-19, estava prevista uma versão de *Mulan* (1998) e a Disney anunciara a adaptação de outras animações, como *A Espada Era Lei* (1964), *A Pequena Sereia* (1990) e *O Corcunda de Notre Dame* (1996)¹³.

Nessas versões, uma das atualizações se refere à reformulação de suas vilãs clássicas. Os *live actions* tentam humanizar e dar mais dimensões à figura das "bruxas" clássicas buscando relativizar suas ações e mostrar que as personagens podem ser mais do que mulheres simplesmente más. As antagonistas ganham novas histórias e um código visual menos restrito do que nas animações clássicas. Cabe lembrar que as adaptações em *live action*, que, entre outras novidades, apresentam uma nova versão das vilãs não são algo completamente novo na empresa. Algumas, inclusive, foram apresentadas ao público antes do projeto de relançamentos para cinema que a Disney tem atualmente.

Em 1996, *101 Dálmatas* contaria com a presença de Glenn Close no papel de Cruella de Vil. Ela é o nome de maior peso no elenco e seu rosto estampa o cartaz junto com os cachorros. Começa aí a tendência de atrair o público pela qualidade do elenco, no caso uma atriz premiada escalada para interpretar uma antagonista icônica: até o lançamento do filme ela já contava cinco indicações ao Oscar¹⁴. A vilã está entre as mais cômicas da Disney e o filme leva sua excentricidade a um patamar de quase ridículo. Na animação, Cruella é a antagonista principal, enquanto no *live action* se tornou uma das

¹¹ Disponível em <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/live-action> Acesso em 30 de novembro 2019.

¹² Baseado nas histórias do Ursinho Pooh, o filme se passa anos depois da última visita de Christopher Robin (agora adulto) aos amigos na floresta.

¹³ Disponível em <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-150398/> Acesso em 30 de Novembro de 2019.

¹⁴ Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0000335/awards?ref_=nm_awd Acesso em 20 de novembro de 2019.

vilãs mais queridas da cultura pop. O papel deu a Glenn Close uma indicação ao Globo de Ouro de melhor atriz de comédia e renderia uma continuação.

Em 1997, *Cinderela* teve uma versão em live action da Disney. Um musical para TV baseado no musical da Broadway, voltado para um público mais diverso e contando com uma protagonista negra e um príncipe de origem filipina. O telefilme contava com alguns nomes conhecidos no elenco. A Cinderela foi interpretada pela atriz e cantora Brandy. O príncipe ficou a cargo de Paolo Montalbán, Whitney Houston foi a fada madrinha e Whoopi Goldberg apareceu como a rainha-mãe do príncipe. Coube a Bernadette Peters o papel da madrasta e a atriz empregou um ar mais leve a Lady Tremaine.

O *rebranding* dessas vilãs pode ser notado em *Malévola* e *Cinderela*. Enquanto *Malévola* tenta trazer uma narrativa diferente, *Cinderela* mantém o foco na princesa, mas podemos notar a diferença de tratamento que a vilã recebe no *live action*. No próximo capítulo, começaremos a analisar a primeira das vilãs.

2. A MAIS BELA DE TODAS: A RAINHA MÁ

Para compreendermos essas três antagonistas e também o padrão de filmes que a Disney produziu precisamos dar destaque a sua primeira adaptação.

Branca de Neve e os Sete Anões (1937) é um filme que começa referenciando a tradição de contar histórias escritas. Assim que terminam os créditos, a câmera mostra um livro branco, real, volumoso e com bordas douradas, com o nome do conto na capa. O livro, disposto em ambientação solene, refere-se de forma elegante a uma história de realeza, adiantando que veremos príncipes e princesas.

A câmera se aproxima do livro enquanto ele se abre lentamente. A música tema, clássica e alegre, começa e vemos a primeira página do conto. Em seguida, uma transição nos mostra um plano frontal da primeira página enquanto um narrador em *voice over* inicia a leitura com o tradicional "Era uma vez...". Dessa forma, o filme retoma a experiência nostálgica da leitura dos contos de fada ao mesmo tempo em que associa a animação a uma experiência visual fidedigna ao original.

Em outros dois filmes que vamos analisar, a Disney aplica a mesma estratégia narrativa: um livro sendo aberto e um narrador pegando o espectador e gentilmente levando-o para a experiência cinematográfica. Passa a ser uma tradição nas adaptações clássicas da Disney. *Pinocchio* (1940), baseado nos livros de Carlo Collodi; e *A Espada era Lei* (1964), baseado no primeiro livro da saga arturiana de T.H.White, têm aberturas semelhantes. A introdução se tornou tão padronizada e associada a adaptações de contos de fada que *Shrek* (Andrew Adamson e Vicky Jenson, 2001), uma animação da DreamWorks que parodia esses contos, usaria a mesma fórmula para introduzir sua história.

Seguindo o "Era uma vez...", a narração de *Branca de Neve* nos conta que uma Rainha Má, invejosa da beleza de sua adorável enteada, e temerosa de que esta beleza um dia seja superior à sua, veste a jovem como uma simples criada para que passe despercebida e não a ofusque. Na sequência, o filme nos mostra que essa rainha tem um artefato mágico, um espelho, que constantemente responde a seu único questionamento: "Quem é a mais bela de todas?"

Temos assim as primeiras informações que definirão a antagonista: uma mulher bonita, que sabe usar magia e está em posição de poder. Sua maior preocupação é

continuar sendo a mais bela de todas as mulheres e fará qualquer coisa para manter seu posto.

Com a apresentação da vilã, ocorre uma mudança na trilha, que se torna mais sombria e misteriosa, acompanhando um plano geral de um castelo branco. O plano seguinte nos direciona para uma janela em uma das torres. O ambiente parece suntuoso, mas mal iluminado, dando a sensação de que estamos entrando em um lugar perigoso, proibido. A personagem aparece de costas, deslizando em direção ao espelho mágico. Usa um manto negro e pesado, com bordas e rufo brancos, e coroa dourada na cabeça. Quando ela abre os braços para invocar o espírito no espelho, podemos ver o tecido roxo que compõe seu vestido. O plano aberto complementa a sensação de intrusão na cena: é como se não devêssemos estar ali. A dublagem carrega o peso da imponência da personagem, transmitindo sua arrogância apesar da distância, que não permite que a vislumbremos com completa clareza.

No próximo plano, vemos a Rainha Má refletida no espelho, terminando sua magia. No lugar dela aparece o "escravo no espelho", respondendo a seu chamado. O espelho grande e oval reflete uma luz verde e quando o feitiço é completado, ele fica escuro, com uma fumaça constante em tom de roxo. O ser que surge parece uma máscara da tragédia, com tons de verde e azul escuro. Ele obedece a ordem, mas mantém a face de insatisfação.

Só depois observamos a rainha em plano médio, podendo distinguir melhor suas características físicas. De cabelos cobertos e vestes longas, parece carregar um ar de desprezo generalizado. Diversas são as referências sugeridas para seu design. O olhar forte com sobrancelhas expressivas pode ter sido herdado de Joan Crawford¹⁵, que nos anos 1930 era uma estrela em ascensão e sinônimo de beleza. Helen Gahagan, em 1935, no filme "*She*", pode ter sido referência para o figurino.¹⁶ Lábios vermelhos e uma sombra berinjela esfumada, com um leve marrom na concavidade, reafirmam sua preocupação em manter-se bonita e em destaque, vaidade que vai além da beleza.

¹⁵ Disponível em: <https://medium.com/cinesuffragette/the-women-behind-snow-white-and-the-seven-dwarfs-1937-9e369e27aa74> Acesso em 30 de novembro de 2019.

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a7X8u-EjADw> Acesso em 20 de novembro de 2019.

Figura 23 - Helen Gahagan



Figura 24 - Rainha Má



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=a7X8u-EjADw> Fonte: Branca de Neve e os Sete anões (1939)

Figura 25 - Comparação entre Rainha Má e Joan Crawford



Fonte: <https://medium.com/cinesuffragette/the-women-behind-snow-white-and-the-seven-dwarfs-1937-9e369e27aa74>

A personagem é bela, mas fria e impositiva; sua postura impõe respeito e causa medo. Ela não tem uma aparência sinistra e sim imponente, e sua autoconfiança é o que provoca mais temor. A sequência a apresenta sempre sozinha. Sua única interação é com um espelho "habitado" por um ser mágico, que, de fato não passa de um escravo, o que contribui para criar uma sensação de distanciamento da Rainha Má com o mundo.

A personagem é uma rainha sem marido na Idade Média. Ela não aparece em uma corte ou disponível para outro casamento, e ser bela é a única "função" que ela pode exercer. A perda da beleza é uma alusão ao envelhecimento, significando que ela ficará fora do padrão ideal feminino o que, automaticamente, vai levá-la à perda de sua relevância social. Como discutido no capítulo anterior, o filme trata o envelhecimento feminino com preconceito: "É sua idade e envelhecimento que transformam a rainha na

personificação do mal" (Elnahla, 2015, p. 118)¹⁷. A obsessão da rainha pela beleza e, principalmente, em ser a mais bela, reforça o mito da rivalidade feminina pelo posto natural de escolhida.

Ainda que similares em beleza, e a Disney não repetiria uma vilã tão bonita, são a inocência e a graça de Branca de Neve que atraem todos os homens do elenco, enquanto a Rainha Má demanda respeito e causa medo somente com sua presença e postura. Para envenenar a princesa, ela se transforma em uma velha corcunda de nariz grande com uma verruga, sua voz fica fraca e falha, reacendendo o imaginário da bruxa medonha. É como se, mesmo má, sua beleza natural a impedisse de completar o ciclo da maldade e que, para cumprir sua missão maligna, precisasse se transformar em sua versão mais feia, deixando a altivez de rainha e assumindo o estereótipo da bruxa.

Outros símbolos apareceriam pontualmente. Quando ordena a morte da princesa, seu trono é inspirado em penas de pavão, símbolo de beleza, mas com uma cobra, relacionada ao mal, como estampa no encosto. No caminho para seu covil, vemos ratos negros com olhos vermelhos no caminho, além do corvo que acompanha sua transformação. Os símbolos contribuem para construir a atmosfera sombria.

Figura 26 - Trono da Rainha Má



Figura 27 - Rainha Má transformada



Fonte: Branca de Neve e os Sete Anões (1939) Fonte: Branca de Neve e os Sete Anões (1939)

A adaptação fez algumas alterações para suavizar a história e manter o clima de sonho. O ódio doentio da Rainha Má ao descobrir que Branca de Neve passou a ser considerada a mais bela acontece quando a princesa tem apenas 7 anos. No conto dos Irmãos Grimm, a rainha tenta matar a jovem três vezes, só tendo sucesso com a maçã,

¹⁷ Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/325793452_Aging_With_Disney_and_the_Gendering_of_Evil
Acesso em 20 de novembro de 2019.

símbolo da tentação de Eva pela serpente. A vilã é condenada a usar sapatos de ferro e dançar até a morte. Porém, além da inveja que ela sente, não há outra justificativa para suas ações.

Os contos de fadas não dizem a razão de um pai ser incapaz de apreciar que o filho cresça e o supere, e fique também com ciúmes da criança. Não sabemos porque a rainha em "Branca de Neve" não consegue envelhecer com graça e se satisfazer de modo substitutivo com a transformação e o florescimento da menina numa moça adorável mas algo deve ter acontecido no passado dela que a torna vulnerável e faz com que odeie uma criança que ela deveria amar. (BETTELHEIM, 2002, p. 225).

É o passado insondável das vilãs, como citado por Bettelheim, que os *live actions* prometem explorar, buscando conhecer e compreender o contexto que levou essas personagens à vilania. Até o momento, Branca de Neve não tem uma versão em *live action*¹⁸ mas a antagonista já passou por uma transformação na empresa, em formato de série.

Once Upon a Time (2011-2018) conta a história da Rainha Má, Regina, que para se vingar de Branca de Neve enfeitiça a Floresta Encantada, transportando os contos para os Estados Unidos, criando a cidade de Storybrook. Regina é prefeita e tem um filho, o garotinho Henry. Nenhum dos personagens se lembra de sua origem e só ela tem um final feliz. Ao longo das temporadas, acompanhamos a evolução desses personagens assim como flashbacks de seus passados.

¹⁸ A Disney fará uma adaptação, mas ainda sem data de lançamento. Disponível em: <https://thedisinsider.com/2019/09/29/exclusive-disneys-live-action-snow-white-remake-to-begin-production-next-spring/> 20 de novembro de 2019.

3. A VIÚVA: LADY TREMAINE

Após o lançamento de *Branca de Neve*, a empresa não conseguia repetir seu sucesso com os próximos filmes lançados. Para agravar a situação, a Segunda Guerra Mundial redirecionou os esforços da produtora para outros modelos de filmes. Ao fim da guerra, a empresa passava por uma grande crise financeira¹⁹, da qual seria "resgatada" por uma princesa. O segundo conto de fadas adaptado por Walt Disney foi *Cinderela*, que reproduz a história de forma similar ao conto.

Como observado anteriormente, o filme começa com um livro físico e a página se abrindo, conduzindo o espectador para dentro da ação. Pela narração, ficamos sabendo que o pai da adorável Cinderela se casa novamente com uma viúva que tem duas filhas da mesma idade que a protagonista. A narração então continua com a animação. Assim, vemos pela primeira vez, e rapidamente, a madrasta, Lady Tremaine, após uma cena de Cinderela com o pai acariciando um cavalo. Lady Tremaine aparece inexpressiva ao lado de suas filhas, afagando um gato preto por trás de uma janela da qual observa os dois.

Em seguida, a narração nos conta que o pai morreu inesperadamente, enquanto na tela uma janela mostra pingos de chuva. A imagem permanece em frente à janela e nos revela um quarto escuro com uma cama. Na beira da cama, está Cinderela de cabeça baixa enquanto a madrasta e a filha são mostradas mais à distância, nas sombras. Nesse plano, o narrador explica que, com a morte do senhor, a madrasta se revelou uma mulher cruel e extremamente invejosa da beleza de Cinderela, e que passou a defender somente os interesses de suas filhas. Enquanto a câmera se aproxima da madrasta, seu rosto é revelado, passando de um olhar de desprezo para um sorriso vitorioso direcionado à Cinderela.

Essa primeira sequência já sugere um prévio distanciamento entre a madrasta e a protagonista, mesmo com o marido em vida. Ela parece não esconder seu desagrado com a menina, e esse abismo permanece até mesmo no leito de morte do marido. No conto, o pai de Cinderela não é muito citado, mas permanece vivo ao longo da história.

Das vilãs clássicas, Lady Tremaine é a única que não tem relação direta com magia. Apresentada como uma mulher normal, sua figura, porém, é uma das mais

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HMngvFH3q8M> Acesso em 20 de novembro de 2019.

assustadoras entre as vilãs. Ao longo do filme, ela apresenta uma personalidade manipuladora, sempre insinuando para Cinderela que ela está fazendo um favor a ela ao deixá-la viver em sua própria casa.

O figurino se mantém na paleta tradicional, sendo predominantes o vinho, roxo e o azul, que também é a cor mais usada por Cinderela. As joias em tons de verde são discretas. Para completar a composição, ela tem um gato preto e malvado, que se chama Lúcifer.

Sua figura é austera. Ela é uma mulher mais velha, com rugas de expressão, bolsas embaixo dos olhos e cabelos grisalhos, além de lábios pintados de cor escura e sobrancelhas marcadas, que acentuam sua idade. Esguia, tem unhas compridas que acompanham dedos longos como garras. No rosto anguloso, destacam-se o queixo comprido e o nariz adunco, ou seja, traços poucos delicados. Os olhos grandes, sua característica física que mais será ressaltada, ganha ênfase toda vez que ela se impõe: parecem esbugalhados, mas também podem ser ameaçadores. Ao contrário da Rainha Má, dificilmente Lady Tremaine ganharia o adjetivo bonita para defini-la. Sua sequência de apresentação oficial se passa em seu quarto, onde acontece a primeira interação entre protagonista e antagonista.

Após ser chamada, Cinderela entra no quarto da madrasta, um ambiente espaçoso, mas mal iluminado, com tons de roxo e azul. A trilha da sequência ganha um tom soturno. A cama de viúva tem lençóis lilases e um dossel roxo, que cria uma sombra sobre a cama. Sabemos que a madrasta está nessa escuridão, mas não a vemos enquanto o gato não sobe na cama. Ele sobe e desaparece no escuro, enquanto a câmera se aproxima e vemos um brilho branco que parece ser um par de olhos — não sabemos se são do gato ou da madrasta. Só então a luz revela o rosto sério da madrasta e entendemos que os olhos brilhantes pertencem ao gato, que permanece recostado na madrasta recebendo carinhos.

Figura 28 - A cama de Lady Tremaine



Fonte: Cinderela (1950)

Figura 29 - Lady Tremaine e Lúçifer



Fonte: Cinderela (1950)

Em seguida, a madrasta adiciona uma série de tarefas extras à rotina da enteada, como forma de punição. Ela o faz de forma irônica e impositiva: a cada ordem que a protagonista tenta contestar, ela aumenta o tom de voz e seus olhos parecem saltar, demandando respeito. Apesar da forma irônica, a madrasta não demonstra empolgação. O gato, porém, parece se divertir com a situação, como se refletisse o sentimento de sua dona²⁰.

Durante a sequência, a madrasta está com uma camisola azul bufante com gola até o pescoço. Lady Termine usa duas das cores presentes nos figurinos da princesa: azul claro e rosa. Mesmo que, a princípio, isso transmita uma harmonia entre elas, o vestido dado a Cinderela pela Fada Madrinha, embora azul, tem um tom muito mais claro; e o traje final da princesa é o vestido branco do casamento. Esse espelhamento de cores pode transmitir que, apesar de algumas similaridades, cabe a princesa, representada com as cores mais claras e puras, a recompensa de se casar e terminar com o príncipe.

Lady Tremaine é a vilã clássica que mais tem trocas de figurino. Essas mudanças contribuem para demonstrar a passagem de tempo na história, constituindo-se, também, como uma expressão de sua vaidade. "As mulheres eram acusadas de ser pouco razoáveis, vaidosas, selvagens, esbanjadoras" (FEDERICI, 2017, p. 202). Enquanto Cinderela permanece com a roupa de criada a maior parte do filme, a madrasta e as filhas Griselda e Anastácia uso diferentes trajes. As filhas ainda aparecem com diversas peças de roupa espalhadas. Barulhentas, autoritárias e desinteressantes, as irmãs apresentam traços brutos e masculinos. Mesmo jovens, não possuem nenhum dos atributos da mulher "ideal". No

²⁰ O gato aparece como antagonista dos ratinhos companheiros da princesa. Diferente dos ratos, ele não tem linguagem nem roupinhas.

conto, mostram-se vaidosas e preocupadas com a beleza física. No fim, se arrependem de seus atos e Cinderela consegue bons casamentos para as duas.²¹

Ao longo da animação, a vilã trata Cinderela com ironia e deboche, mas raramente deixa transparecer ódio. Na última sequência, porém, a madrasta desconfia que Cinderela é a jovem que dançou com o príncipe. No momento em que ela confirma suas dúvidas, a câmera se aproxima de seu rosto, que está em plano próximo. Seu rosto vai escurecendo e seus olhos ficam mais e mais enfatizados, de maneira similar à do gato na sequência do quarto: eles se tornam mais brancos e mais verdes, simbolizando o ciúme e a inveja. Lady Termine segue Cinderela pelas escadarias escuras, acompanhada por uma trilha sombria — apenas seus olhos brilham nesse momento. Quando chega ao quarto e podemos vê-la refletida no mesmo espelho que a enteada usa para se arrumar, sua figura é sinistra e decidida.

A madrasta é uma pessoa cruel e denota profundo desprezo pela protagonista em todas as sequências em que aparecem juntas. Em contraponto, Lady Tremaine demonstra alguma devoção a suas filhas, um sentimento que a própria representação das personagens se encarrega de diluir: Anastácia e Griselda aparecem como jovens histriônicas e mãe não demonstra muito afeto.

Figura 30 - Olhos verdes em evidência



Fonte: Cinderela (1950)

Figura 31- Reflexo no espelho



Fonte: Cinderela (1950)

²¹ Disponível em: <http://www.pitt.edu/~dash/perrault06.html> Acesso em 20 de novembro de 2019.

3.1 A viúva esnobada

Na *Cinderela* de 2015, com direção de Kenneth Branagh, o papel da madrasta coube a Cate Blanchett. A atriz australiana é uma das mais aclamadas de sua geração, seis vezes indicada e duas vezes vencedora do Oscar²². Conhecida pela versatilidade, interpretou por duas vezes uma das maiores figuras de poder femininas da história, a Rainha Elizabeth I²³. Mais celebrada por seu trabalho do que por sua beleza, Blanchett, sem dúvida, é uma mulher bonita, o que vai de encontro à estética da bruxa feia.

As novas adaptações também começam com o "Era uma vez...", mas agora sem livro. Em contraste com a animação, a narração, agora conduzida por uma voz feminina, mostra a infância feliz de Cinderela (que nessa versão se chama Ella), o convívio da família na casa, os ensinamentos de sua mãe e a relação especial que ela tem com os animais, principalmente ratos. Mostra ainda a perda da mãe e a decisão do pai de se casar novamente.

Lady Tremaine surge de forma misteriosa, saindo da carruagem e conhecendo a casa pela primeira vez. Após a rápida apresentação das irmãs, a câmera retorna para a carruagem, seguindo o som de um gato. Com uma clara mudança no tom da trilha sonora, o gato Lúcifer pula da carruagem para o chão e logo é seguido pela saia preta e pesada da madrasta. Ainda sem vermos seu rosto, ouvimos sua fala curta, com sua voz calma e baixa, um elogio sem emoção e programado. A câmera a acompanha pelas escadas, enquanto ela puxa Lúcifer para dentro da casa. As irmãs, como na animação, usam roupas coloridas e soam inadequadas. Porém, são interpretadas por atrizes mais femininas e no padrão de beleza ocidental.

A narração em off acompanha seu deslizar pelas escadas até entrar na casa, dando uma pequena introdução que termina quando finalmente vemos seu rosto. Lady Tremaine é uma mulher elegante e segura. Uma mulher de seu tempo, treinada para agradar quando necessário. Seu figurino elaborado e opulento confirma seu gosto refinado e o olhar atento junto ao sorriso ensaiado, revelado pelo chapéu grande e escuro, reafirmando que ela também teve que se adaptar a momentos difíceis.

²² Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0000949/?ref_=nmbio_bio_nm Acesso em 20 de novembro de 2019.

²³ A última monarca da casa Tudor. Elizabeth (Shekhar Kapur, 1989) e Elizabeth: A Era de Ouro (Elizabeth: The Golden Age, Shekhar Kapur, 2007).

A sequência continua com ela mexendo rapidamente em objetos da casa seguida do primeiro close de seu rosto, quando ela elogia a beleza da enteada. A menina é a viva lembrança da primeira esposa, que, mesmo morta consegue trazer o sorriso do marido. A cena deixa claro que Lady Tremaine nunca terá o mesmo tratamento.

Em termos visuais, a madrasta se apresenta mais agradável do que na animação. Apesar de a saia ter um complemento negro e volumoso, seu vestido é elaborado com veludo preto e o dourado esverdeado mais brilhante. Manteve-se a rigidez do figurino, agora balanceada com a simpatia treinada e a jovialidade da atriz.

Figura 32 - Blanchett como Lady Tremaine



Fonte: Cinderela (2015)

Em geral, as novas versões escalam atrizes mais jovens que, embora tenham mais idade do que as protagonistas, quebram a mística em volta da mulher mais velha e indesejável. "Na atualidade, vilãs são representadas por mulheres bonitas, sedutoras, e as cores usadas antes para representar o medo, preto, roxo, cinza e vermelho, hoje são cores que representam o poder, a sedução e o desejo." (DUARTE, 2015, p. 15) No caso de Lady Tremaine, isso também fez com que os sinais de envelhecimento da animação, ou seja, as rugas e os cabelos grisalhos, desaparecessem. Em *live action*, ela aparece ruiva, sem sinais de fios brancos.

Na cena seguinte, vemos as novas residentes já instaladas na casa, oferecendo uma festa sem a presença de Cinderela e do pai. É sugerido o afastamento como na animação,

mas adiciona-se uma vida social ativa à personagem, que antes parecia muito rígida e isolada. Quando ela sai para procurar o marido, ouve a conversa dele com a filha e confirma o que já sabia: o fantasma da antiga esposa não permitirá que ela seja amada por esse homem. Para os dois, o casamento não passa de uma conveniência.

A versão *live action* da madrasta tem figurinos mais elaborados. Apesar de estruturados, eles também transmitem certa fluidez nas blusas de tecido mais leves e vibrantes. Enquanto na animação o traje mais reconhecível de Lady Tremaine é o vermelho, na nova versão ela usa essa cor nos lábios e em um par de luvas. O roxo só aparece em detalhes – uma pena no acessório de cabeça da roupa do baile e a renda interna de um vestido. O vestido vinho aparece rapidamente em uma cena em que ela faz Ella amarrar suas botas. Agora, seu figurino tem a parte superior levemente transparente e rosas bordadas na saia escura.

A personagem subverte o uso das cores tradicionais dos vilões. Sua indumentária mistura estruturas rígidas e tecidos fluidos, sugerindo dualidade em suas escolhas. Até o momento, é a vilã com a paleta de cores mais variada e extensa. Mesmo assim, seu figurino destoa completamente dos trajes usados pela protagonista.

A cor verde aparece em tons e texturas diversas nos figurinos, tendo também destaque para o azul, que já aparecia na animação, mas sem tanta expressividade. No longa, ele é sempre de tonalidade e textura distintas do que a protagonista usa. Em uma cena, ela usa roupão de veludo com estampa de onça, destoando completamente dos outros trajes, adicionando mais personalidade à personagem.

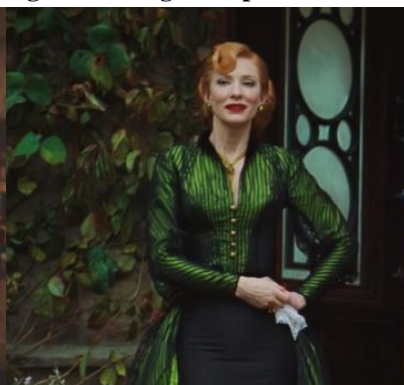
O uso da cor verde mais presente em seu figurino se contrapõe ao uso pontual e sutil da animação. Ao mesmo tempo, a personagem aparece mais leve e menos maligna do que na outra versão. O verde em destaque simbolizando o ciúme e a inveja, substitui a atmosfera de medo que a versão animada passa.

Figura 33 - Figurino azul



Fonte: Cinderela (2015)

Figura 34 - Figurino preto e verde



Fonte: Cinderela (2015)

Figura 35 - Verde e dourado



Fonte: Cinderela (2015)

A maior diferença na construção da personagem é que seus momentos de crueldade com Cinderela se intercalam com momentos cômicos com suas filhas. A comédia física usada nas irmãs na animação se estende a ela no remake. Por exemplo: na cena do baile, ela aparece mais deslumbrada do que calculista. A versão *live action* também traz cenas sugerindo cumplicidade entre ela e as filhas, enquanto, na animação, as duas são tratadas como crianças. O tom irônico da personagem permanece, embora menos debochada. Mas ainda que um pouco mais leve e divertida, a madrasta permanece abusiva, manipuladora e despeja na protagonista todo o amargor que sente pela vida.

A forma abusiva como Lady Tremaine trata Cinderela não é resultado, como mostra sua performance, de alguma malevolência *sui generis*; ao contrário, é o resultado direto das crueldades que sua própria vida lhe causou. E esses, por sua vez, são o resultado direto dela ser mulher. Lady Tremaine teve um marido que amou uma vez, explica a Cinderela, e eles tiveram duas filhas juntos. Mas então: o marido dela morreu. Ela foi deixada para cuidar de si mesma em um mundo que tem pouco apreço pelas mães solteiras e menos ainda por filhas. Então, ela fez o que tinha que fazer, por necessidade social e econômica: ela se casou novamente. (GARBER, 2015)²⁴.

Lady Tremaine conta sua história para Ella no fim do filme. A cena começa em plano médio. Enquanto a jovem procura o sapato, ouvimos a voz da madrasta fora de tela. Quando a jovem se vira para olhar na direção de onde vem o som, a câmera, em plano geral, enquadra a madrasta de costas em primeiro plano no lado direito da tela. A luz mostra apenas a sua silhueta. Ella aparece ao fundo do cenário comprido, pequena e desfocada do lado esquerdo. Nas mãos, a vilã tem o sapatinho de cristal que ela procura.

²⁴ Disponível em: <http://genderforum.org/wp-content/uploads/2017/01/201509CompleteIssueAnimals.pdf#page=42> Acesso em 20 de novembro de 2019.

O próximo plano é frontal, deixando a madrasta sozinha contando sua história, quase centralizada e envolta nas sombras. Uma luz principal passa por ela do lado esquerdo, iluminando sua blusa amarelada e seu rosto. Temos o foco apenas na personagem. A câmera volta para o plano dela de costas: ela se levanta e caminha ameaçadoramente até Ella, enquanto barganha uma posição de poder para ela e suas filhas, quando a enteada se casar com o príncipe. Questionada sobre sua maldade, a vilã hesita, mas fala que é por Ella ser jovem, inocente e boa, enquanto ela, a madrasta, já havia passado por tanta coisa, que não conseguiria resgatar as esperanças que teve na juventude. "Então poderia a crueldade de Lady Tremaine ser uma indicação não só da sua própria crueldade, mas também da de seu mundo" (GARBER, 2015)²⁵

Embora a cena devolva um pouco do ar intimidador da personagem, o momento final entrega uma vulnerabilidade impensável para uma vilã clássica da Disney. O remake traz a realidade da época ao invés de ficar completamente no sonho como a animação.

Figura 36 - Nas sombras



Fonte: Cinderella (2015)

Figura 37 - Intimidando Ella



Fonte: Cinderella (2015)

Embora atualize a animação clássica, a nova versão não acrescenta muito além de um contexto temporal para o confronto entre as duas personagens. Cinderella ainda transmite perfeição e a madrasta se mantém uma mulher cruel. O antagonismo da personagem permanece baseado na rivalidade feminina, apesar de agora, como um conceito assumido e não velado, como na animação. Fica claro que existe um sistema que

²⁵ Livre tradução do original: "And so could Lady Tremaine's cruelty—a cruelty that is an indictment not just of her character, but of her world."

não permite um determinado tipo de mulher prosperar. A preocupação da madrasta em moldar suas filhas para que conseguissem um pretendente é legítima principalmente por o casamento ser uma das poucas carreiras que uma mulher poderia seguir. (Wolf, 2017, p. 184). Diferentemente da animação, Lady Tremaine aparece muito menos assustadora, porém, não menos manipuladora.

4. A VILÃ MAIS ICÔNICA: MALÉVOLA

A animação *A Bela Adormecida* é o terceiro filme das princesas clássicas e último que vamos analisar. No curta-metragem documentário *Once Upon a Dream: The Making of Sleeping Beauty*²⁶ (Jeff Kurti, 1997), o historiador de cinema Leonard Martin conta que a Disney pensou a animação como a mais grandiosa e diferente de todos os filmes de seu portfólio. De fato, entre os clássicos, é o que tem o maior número de subtramas e personagens de destaque, e que possui a arte mais elaborada usada pela empresa até aquele momento.

No conto dos Irmãos Grimm, os reis só convidam 12 das 13 fadas do reino por terem apenas 12 conjuntos de pratos²⁷. As fadas trazem presentes considerados essenciais para mulheres: virtude, beleza e riquezas.

A princesa Aurora é amaldiçoada pela fada não convidada, que chega à festa e decide se vingar na criança da atitude dos pais. Quando a princesa adormece sob efeito da maldição, todo o castelo dorme com ela, uma solução oferecida por uma das fadas para Aurora não definhar sozinha. O príncipe, contudo, só virá resgata-lá séculos depois. A "fada má" só aparece para lançar a maldição e não precisa ser derrotada depois. Tanto no conto como na animação, a ira da personagem advém do fato de não receber convite para o evento.

O filme também começa com o livro sendo aberto. A narração nos conta sobre um rei e uma rainha que são abençoados com uma filha. Para celebrar o nascimento da criança, eles dão uma grande festa, convidando todos os seus súditos e as fadas boas para o evento — na animação, apenas três fadas aparecem para dar presentes à princesa.

²⁶ Curta documentário. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aOsc6W0u21A> 20 de novembro de 2019.

²⁷ Em uma das versões do conto a "fada má" destoa das outras usando sapatinhos e capas pretas e carregando uma vassoura. Versão encontrada no e-book publicado pela Planet PDF.

A sequência começa no espaçoso salão do trono, um ambiente iluminado e colorido, no qual o rei e a rainha recebem os cumprimentos dos convidados da festa. São apresentados um outro rei e seu filho, o príncipe encantado prometido da princesa. Em seguida, as três fadas boas são anunciadas e se materializam por meio de uma luz e de pequenos brilhos que surgem do alto do salão. Quando elas tomam forma física, voam até o berço. Elas têm rostos mais velhos, corpos arredondados e pequenas asas. Apesar de humanoides, são menores do que os outros adultos presentes, deixando claro que pertencem a outra espécie.

No figurino, elas usam roupas idênticas, cada uma de cor diferente, em tons de azul, vermelho e verde. Uma trilha leve e alegre, com sons de harpas, acompanha as fadas. Quando as duas primeiras entregam seus presentes, um cenário onírico representa o dom recebido. Um coral anima a cena, aumentando a impressão de evento fantástico, quase divino.

Antes de a terceira e última fada conseguir oferecer seu presente ao bebê, a trilha muda e um vento forte tira o equilíbrio dela. A porta principal do castelo é aberta e a ventania continua a balançar as bandeiras que decoram o ambiente.

Em plano geral, vemos o cenário mudar de cor, com raios e sons de trovão. Um raio em particular cai no centro da cena e dele surge o que parece ser uma chama de fogo, embora emanando uma luz verde. A chama tremula e vemos uma forma surgindo além de uma bola amarela. É Malévola se materializando e a bola é a redoma de seu cetro. Assim que ela toma a forma que conhecemos, um corvo voa em sua direção. Quando um zoom in aproxima o quadro para um plano americano, ouvimos a voz amedrontada de uma das fadas dizer: "É a Malévola". Em seguida, outra questiona o que ela faz ali. Vemos a personagem mais de perto, agora com o corvo pousado em seu cetro.

No plano, ela aparece centralizada. Observamos sua transformação por completo, da flâmula até a forma final. Ao seu redor, um pouco afastados, estão os convidados. Ela está mais à frente deles e desse ângulo ela aparece maior e mais imponente com a diminuição deles. O ambiente ganha um suave tom de verde.

Visualmente, Malévola é completamente diferente das fadas boas. Esguia, parece mais jovem do que elas e sua pele tem um tom acinzentado, às vezes esverdeado. Seus olhos são amarelos. Ela usa maquiagem marcada, com sombra roxa no côncavo, lábios rosas *pink* e unhas vermelhas. Suas vestes negras são compridas com bordas roxas e rosa

por dentro, as extremidades inspiradas em chamas²⁸conferindo uma fluidez de movimento não encontrada nas outras vilãs. Pra completar o ar sobrenatural, Malévola tem chifres cobertos por tiras de tecido negro que contornam seu rosto.

Figura 38 - Malévola entrada



Fonte: A Bela Adormecida (1959)

Figura 39 - Malévola saída



Fonte: A Bela Adormecida (1959)

A personagem trata a situação de maneira debochada, aparentando surpresa ao apontar cada grupo social presente no salão, ressaltando sua exclusão. Ela elogia o evento e pergunta porque não foi convidada já que todos no reino foram. Quando uma das fadas responde que ela não é bem-vinda, Malévola reage de forma irônica e finge compreensão. Nesse momento, o corvo parece reagir mais indignado do que ela. A rainha pergunta se ela não está ofendida Malévola diz calmamente que não e, para provar, anuncia que também dará um presente à criança.

Ela lança a maldição, não sem antes garantir que Aurora crescerá linda e graciosa. Em contraponto ao cenário lírico das fadas, o presente de Malévola aparece como um redemoinho roxo saindo de seu cetro e libertando animais assustadores. Quando o rei ordena que a prendam, ela volta a emanar a energia verde e juntamente com seu corvo se recolhe da mesma forma que entrou, deixando para trás o eco da sua risada.

A primeira sequência da personagem já evidencia a atmosfera de medo que sua presença cria. Sua figura é assustadora e elegante ao mesmo tempo. A tensão demonstrada pelas fadas e pelos pais da criança contrasta com a tranquilidade com a qual ela lida com o diálogo. Ela se dirige a todos com delicadeza e atenção, além de fingir constrangimento quando necessário. As características destoam de sua reputação e de sua aparência: somente após lançar a maldição, ela solta uma risada maligna.

²⁸ No desenho original de Marc Davis, no lugar do roxo estava o vermelho. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aOsc6W0u2IA> Acesso em 20 de novembro 2019.

A personagem é a figura feminina mais poderosa da Disney naquele momento. Apresentada como alguém que tem completo controle da magia que ela anuncia vir das trevas, sua presença amedronta até mesmo os reis e cavaleiros presentes. Nenhuma outra mulher seria representada com tanto poder nesses clássicos.

O narrador conta que ela tem um território e o filme nos mostra uma montanha escura, alta e fragmentada, envolta em neblina esverdeada. Nela, as ruínas de um castelo abrigam Malévola e seu exército, um grupo de seres estranhos e pouco inteligentes que parecem a mistura de diversos animais como porcos, morcegos e jacarés.

Malévola é a única vilã clássica que não representa uma mulher invejosa. Nas outras duas animações, assim como em seus respectivos contos, as vilãs surgem como mulheres cruéis, que maltratam suas enteadas por inveja do que elas representam: juventude e beleza, sinônimos de relevância social. Malévola, entretanto, não simboliza uma mulher comum: ela tem características sobre-humanas que a fazem destoar também das outras duas vilãs. Tanto na animação *A Bela Adormecida* quanto no conto, a personagem que lança a maldição na princesa não tem relação com ela. Nada na história indica que ela se sente ameaçada ou preocupada com a existência da jovem. Malévola quer se vingar dos pais da princesa e não da própria Aurora.

Analisando por outra perspectiva, podemos dizer que, apesar de Aurora ser a protagonista do filme, o contraste entre o bem e o mal acontece entre as figuras mágicas: as três fadas boas e Malévola. Cabe a Flora, Fauna e Primavera fazer o contraponto ao grandioso poder de Malévola e também a sua presença ameaçadora. A animação utiliza os séculos de doutrinação relacionados à idealização feminina e aos relacionamentos femininos aliados à fórmula visual para conduzir o público nessa narrativa, levando-nos a identificar uma possível rivalidade entre as fadas boas e a Fada má. Flora, Fauna e Primavera têm personalidades diferentes — uma é rabugenta, uma é mais assertiva e a outra maternal — todas tem formas arredondadas e um comportamento acolhedor, trazendo suavidade e vida para a animação.²⁹

Ao nos depararmos com as características das personagens, assumimos que a "bruxa" vai se sentir ameaçada pela jovem e bondosa Aurora. Como observado anteriormente, no conto, a fada má não tem outra função além de aplicar o feitiço. Na animação, contudo, o contraste entre a figura da protagonista e da antagonista nos leva a

²⁹ Elas foram desenhadas para passar o espírito do personagem da Disney. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=St8r-y8wWjs> Acesso 20 de novembro de 2019.

crer que há uma rivalidade entre as duas personagens femininas, “(...) a lógica da beleza insiste que as mulheres considerem umas às outras como possíveis adversárias até descobrirem que são amigas.” (WOLF, 2017, p. 115). Cabe destacar que a superioridade que Malévola sente em relação às fadas boas é o que a torna a face da maldade. Aurora significa apenas uma vingança recreativa: as verdadeiras inimigas são as fadas boas.

Figura 40 - Malévola



Figura 41 - Fadas Boas



Fonte: A Bela Adormecida (1959) Fonte: A Bela Adormecida (1959)

Na sequência da celebração, as fadas reconhecem Malévola, como se tivesse um relacionamento anterior. A vilã se refere a elas com desprezo. A sequência seguinte é protagonizada somente pelas fadas boas, lembrando maldades passadas da vilã: elas afirmam que ela compreende o amor, ao mesmo tempo em que exaltam o privilégio de cuidar de uma criança.

Em outra cena, assim que consegue atrair a princesa para espetar o dedo na roca e completar sua maldição, Malévola diz às fadas: "Suas pobres simplórias, pensando que podiam derrotar-me. A mim, a rainha do mal?". Ela, mais uma vez, ofende as fadas e as trata como inferiores. Depois, apresenta o corpo da princesa no chão dizendo: "Aqui está sua bela princesa." Ela sai de cena gargalhando e deixando as fadas atônitas para trás. Malévola usa a palavra bela com desprezo, como se a beleza que as fadas deram de presente à jovem não tivesse utilidade nem servisse para salvá-la. Flora, Fauna e

Primavera, com sua simplicidade e sua bondade, provocam a vilã: não são poderosas como Malévola, mas sua magia é essencial para derrotar a vilã.

Na última cena, o príncipe só consegue derrotar Malévola por estar armado com a espada enfeitiçada pelas fadas. Para impedi-lo de chegar à princesa, a vilã invoca todas as forças do mal e se transforma em um imenso dragão negro, com a barriga roxa, que ataca o príncipe cuspidando a mesma energia verde que ela usava para se materializar. A capacidade de se transformar em animais também era uma das acusações usadas contra as "bruxas." (FEDERICI, 2017, p. 349)

Figura 42 - Lançando feitiço



Fonte: A Bela Adormecida (1959)

Figura 43 - Versão dragão



Fonte: A Bela Adormecida (1959)

Analisando a personagem, podemos concluir que apesar de ser uma das três vilãs clássicas, Malévola já é uma personagem à frente de seu tempo. Mulher poderosa, com grande conhecimento, não se sente ameaçada por beleza ou jovialidade e se interessa por demonstrar superioridade e impor respeito à sociedade.

Mesmo sem fugir do discurso da rivalidade feminina, a animação já não está mais focada na inveja e, sim, na disputa de poder. Com muito esforço, as fadas boas vencem e se tornam as primeiras personagens femininas a triunfar sobre uma inimiga poderosa nos clássicos.

4.2 Malévola: O outro ponto de vista

O *live action* de *A Bela Adormecida* traz um novo olhar sobre a história contada na animação. Nessa versão, vemos a história a partir do ponto de vista da personagem que até então era conhecida como a vilã. A atualizada reescreve a narrativa, valendo-se dos mesmos personagens, mas subvertendo o modelo de conto de fada apresentado pela Disney até o momento. *Malévola* (2014) foi a primeira adaptação em *live action* da Disney que buscou realmente quebrar a maldição do conto de fadas unilateral e da vilã unidimensional.

No *live action*, ela é interpretada por Angelina Jolie, também vencedora do Oscar³⁰, mais conhecida por interpretar personagens fortes e sedutoras em filmes de ação e considerada uma das mulheres mais belas do mundo.

O filme começa com o tradicional "Era uma vez...", com uma narradora contando sua história, ainda na infância. A sequência de apresentação é similar à usada para as princesas clássicas.

Em sua primeira sequência, Malévola surge como uma fada ainda criança, muito bondosa, vivendo no fantástico reino de Moors, habitado apenas por criaturas mágicas. Sua casa parece um ninho no alto de uma árvore, no qual ela descansa e brinca com um casal de bonecos. Antes de sair da árvore, ela ainda conserta um galho quebrado com sua magia amarela. Dentre os seres fantásticos apresentados, é a que parece mais humana., embora tenha longas asas, similares às de um pássaro, orelhas pontiagudas e os chifres retorcidos que faziam parte do design da animação original. O figurino, composto por um vestido fluido e com texturas que remetem a folhas e galhos em tons de verde e marrom e um colar de sementes amarelas, faz com que ela se mescle à natureza da forma rústica, diferentemente das três fadas, que têm tonalidades mais abertas, similares a flores. Os lábios de Malévola são naturalmente rosa escuro e ela anda com os cabelos longos e castanhos soltos.

³⁰ Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0001401/?ref_=nv_sr_2?ref_=nv_sr_2 Acesso em 20 de novembro de 2019.

Ao contrário da montanha escura habitada pelo exército de seres sinistros, o Moors é extremamente colorido, vibrante e rico em diversidade. Nosso primeiro contato com esses seres se dá por meio da relação da personagem com eles. Assim como as tradicionais princesas da Disney, Malévola interage e compreende as diversas línguas. Ela troca gentilezas e brincadeiras com eles enquanto sobrevoa a região.

Figura 44 - Malévola no Moors



Fonte: Malévola (2014)

Figura 45 - As Fadas Boas



Fonte: Malévola (2014)

As três fadas são apresentadas rapidamente. Quando Malévola pousa, são elas que dão a notícia da presença de um humano. Vizinho a Moors, havia um rei vaidoso e ganancioso, que nutria inveja e ódio pelo reino fantástico e por suas criaturas. Ela conhece o jovem Stefan, flagrado tentando roubar pedras preciosas, o primeiro humano que encontra. Após criarem uma amizade, os dois se apaixonam. No 16º aniversário dela, ele a dá de presente um beijo de amor verdadeiro. A cena acontece com os dois em contraluz e vemos apenas suas silhuetas contra um céu azul claro e amarelado, pintado com nuvens

rosadas, montando um quadro perfeitamente romântico. O tempo e interesses distintos acabam por separar o casal.

Na sequência seguinte, Malévola já surge adulta, abrindo suas enormes asas. Voltamos a acompanhar seu voo, agora mais veloz e forte.

Quando ela para entre as nuvens para sentir o sol, o plano geral a deixa pequena no céu. Não vemos seus chifres, mas não perdemos suas asas. O vestido longo em verde escuro com detalhe de tecido amarelo é fluido e tem pequenas penas de pássaros nos ombros. Nessa cena, ela se assemelha mais a um anjo do que a uma fada.

Figura 46 - Malévola adulta



Fonte: Malévola (2014)

Ela volta a encontrar Stefan à noite, após uma batalha, quando ele vai à floresta planejando matá-la para impressionar o rei e conseguir a coroa. Ele a droga, mas como não tem coragem de matá-la, decide cortar suas asas e levá-las para o rei.

Malévola acorda com dor, desorientada, sente que suas asas foram cortadas, numa alegoria à violência sexual³¹. Quando o plano fica mais próximo, vemos a área machucada sem as grandes asas. Acompanhamos o desespero da personagem enquanto compreende o que aconteceu. A cena é silenciosa, com a trilha baixa e triste se unindo ao choro da personagem. Nesse momento, cria-se enorme empatia pela personagem e a situação vai justificar, de certa forma, o benefício da dúvida quanto a suas ações com a princesa.

³¹ Em entrevista a um programa de rádio da BBC Angelina Jolie confirmou a metáfora. Disponível em: <https://entretenimento.band.uol.com.br/noticias/100000689910/joliecomentacenadeestuproemmalevola.html> 20 de novembro 2019.

Buscando compreender melhor a personagem e encontrar resposta para suas ações, a roteirista Linda Woolverton conta, no *making of* do filme, ter descoberto que, no conto, a personagem é uma fada, e que, das fadas apresentadas na animação, ela era a única sem asas.³² Concluiu então que não ter asas poderia justificar a maldade da personagem: suas asas teriam sido tiradas dela.

Em seguida, a montagem do filme nos mostra um paralelo entre a ascensão de Stefan e a transição de Malévola. Vemos Stefan entregando as asas ao rei, que compreende que ela está morta. Quando Stefan aparenta remorso, o rei garante que ele fez a coisa certa. No Moors, um plano geral mostra neve caindo sobre a região ainda ensolarada. A chegada da neve indica a mudança de estação que acompanha a transformação da personagem.

As cenas seguintes mostram Malévola se levantando, precisando de apoio para se mover. Ela encontra um graveto e o transforma em cajado para se equilibrar. Caminha em direção oposta à luz, para uma área escura, simbolizando uma mudança interna. Um plano geral mostra uma montanha com ruínas. No chão, a neve se mostra mais presente e a trilha fica mais melancólica, enquanto ela procura um lugar para se isolar. O ambiente é uma referência à Montanha Proibida, seu domínio na animação. Malévola encontra uma região escura e, pela primeira vez, aparece afastando um animal com magia: um corvo que havia pousado perto dela.

Na próxima cena, ela salva esse mesmo corvo, transmutando-o em homem. Em gratidão, ele se oferece para ser seu servo. Malévola o usa como asas, já que ele pode escolher entre as formas humanas e de ave. É ele quem acompanha a coroação de Stefan e conta para ela que seu algoz se tornou rei.

Na cena em que Malévola recebe a notícia, vemos, em plano médio, a reação dela que é acompanhada pela mudança da cor de sua magia do amarelo para o tradicional verde. A grande energia explode para o céu e, a partir desse momento, ela se torna outra pessoa. Ela leva a escuridão até o Moors, que perde o colorido. Seus habitantes devem se curvar em sua presença, no momento que marca a criação da vilã.

A personagem ganha uma justificativa plausível para se vingar de Stefan: as atitudes dele são o motivo de sua ira. Ela foi enganada e violada em nome da ganância humana. O verde aqui simboliza principalmente o ódio e é usado somente contra seus inimigos. Quando se vale da magia para outros fins, a cor permanece amarela.

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PSmRM4RM-VU> 20 de novembro de 2019.

A sequência da festa, aqui um batizado, é similar à animação clássica, reencenando a maior parte dele, adicionando o novo contexto. A entrada tem uma nova função: ao invés de apresentar a vilã, ela anuncia a nova fase da personagem que acompanhamos. Mais uma vez, um vento forte e uma trilha marcante enfatizam sua chegada, mas ela não surge por meio de magia. Dentro do quadro, delinea-se a sombra de sua silhueta em uma das paredes do castelo e, em seguida, Malévola passa pela porta da frente, movendo-se entre as pessoas sem que possamos vê-la de fato. Só observamos seu rosto quando ela para diante do Rei. Nesse caso, a produção se aproveita da nostalgia e da expectativa do público para ver a atriz caracterizada como a personagem clássica. A figura já estava marcada no imaginário do público e ver a personagem que acabamos de conhecer e que se isolou caminhando diante de todos cria a sensação de empoderamento.

Baseado no clássico, o figurino é todo preto, acinturado, mais rígido e pesado, parecendo um couro, contrastando com seus trajes anteriores, mais fluidos e de tecidos mais rústicos. Em entrevista³³, a figurinista Anna B. Sheppard explica que a peça foi pensada para que, quando ela abrisse os braços, o tecido se expandisse dando o efeito de um novo par de asas.

Figura 47 - Figurino Batizado



Fonte: Malévola (2015)

³³ Disponível em: <https://carpetbagger.blogs.nytimes.com/2015/02/17/clothes-and-character-maleficent/>
Acesso em 20 de novembro de 2019.

Figura 48 - Lançando o feitiço



Fonte: Malévola (2014)

Pouco se altera no conteúdo do diálogo, mas, em *live action*, cabe a Stefan dizer que ela não é bem-vinda. Quando o pai pede pela vida da filha, ela o faz implorar e ela mesma oferece a saída do beijo de amor verdadeiro, que ela acredita não existir. Quando Malévola lança o feitiço na criança, a energia aparece verde, com algum traço de amarelo, como se a personagem não tivesse mudado completamente e, no fundo, soubesse que não deveria agir daquele modo.

Malévola, então, volta para seu trono em Moors e, mesmo assumindo uma postura antagonica, ela continua a demonstrar preocupação com seu reino e com a muralha de espinhos presente no conto e que, no filme, serve para manter os humanos longe da floresta.

A partir dessa apresentação, a personagem passaria a usar trajes em preto, com tecidos pesados, além de adereços e adornos feitos de peles e ossos de animais. O novo estilo simboliza o afastamento da pessoa que ela era antes e marca a transição da fada boa para a terrível vilã.

Como na animação, as fadas levam a princesa para viver no campo, embora, na nova versão ganhem representações diferentes. Agora em idades variadas, são mais rabugentas e distraídas e menos maternais, a ponto de se esquecerem de alimentar a criança. No filme, aceitam cuidar da criança por obrigação e não pela bondade infinita que representam. A negligência delas causará a maior diferença entre animação e *live action*: o relacionamento que liga Aurora e Malévola.

A falta de habilidade e de atenção das fadas põe a criança em diversas situações de perigo, que obrigam a vilã e o corvo, escondidos, a cuidarem da menina. Enquanto na

animação as duas não interagem, no *live action* Malévola e Aurora criam uma relação única. Quando a princesa, mais velha, encontra a vilã, acredita que ela é sua fada madrinha. Com o tempo, Malévola se acostuma com a situação e começa a gostar da menina, que passa parte do seu tempo em Moors. As duas criam uma conexão especial e Malévola assume o papel de figura materna para a princesa. Em vez de reforçar o abismo entre protagonista e antagonista, o figurino busca pequenas similaridades entre as personagens como os trajes fluidos e os cabelos soltos da princesa que remetem aos da vilã no início da história³⁴.

Malévola se arrepende e tenta desfazer o feitiço, sem sucesso. Apesar das tentativas, a maldição se completa: a princesa fura o dedo na roca e cai em sono profundo. No fim, o beijo de amor verdadeiro que salva a princesa é o de Malévola.

O filme desconstrói o conceito da "bruxa má", criando uma justificativa para seus atos e um arco de redenção e arrependimento, adicionando complexidade à personagem. A adaptação moderniza a história, deixando de lado temas recorrentes nas animações: a rivalidade feminina e a inveja.

Ao dar uma história para Malévola, o filme se conecta com a audiência feminina moderna que consegue se sentir melhor representada por uma personagem que não é um modelo idealizado.

Por terem sua maldade relativizada, muitas mulheres se identificam com elas, pensando que fariam a mesma coisa que a personagem se estivessem em seu lugar ou por já ter cometido atitudes semelhantes. Longe da perfeição imposta pelas princesas, elas são um modelo mais próximo a ser seguido e admirado, pois estão mais próximas da realidade. (DUARTE, 2015, p. 15).

Malévola não é boa nem má: ela é humana, capaz de cometer erros, repensar suas decisões e superar uma violência. Ela é uma figura complexa e identificável. No fim, ela termina com suas asas, um vestido preto e os cabelos soltos, simbolizando a superação do que passou e também significando que iniciou uma nova fase em sua vida.

Porém, ao usar a maternidade como solução, as determinações para os papéis femininos não foram superadas e sim substituídas. O beijo salva a princesa e o amor maternal resgata Malévola.

Quer se pense no cinema como a soma das experiências pessoais do espectador colocado em situações socialmente determinadas de recepção, ou como uma série de relações que ligam a economia da produção do filme à reprodução ideológica e institucional, o cinema dominante delimita para a mulher uma

³⁴ Disponível em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2014/06/maleficent-costume-design-elle-fanning> Acesso em 20 de novembro de 2019.

ordem social e natural específica, define-lhe certas proposições de significado, fixa-a numa determinada identificação. (LAURENTIS,1993, p. 99).

Mesmo representando a vilania com um novo olhar, o filme não escapa de colocar a personagem em uma posição tradicional. A adaptação, apesar de superar o tema da rivalidade feminina, usa a maternidade como recurso para a redenção da personagem. Na animação, a personagem é poderosa e independente e parece menos ligada às convenções e aos doutrinamentos impostos as figuras femininas. No *live action*, Malévola, apesar de algumas atitudes duvidosas, não é a vilã da história. O filme subverte a história tradicional do conto e mostra que um personagem vai além de sua aparência. O filme apresenta assim uma personagem complexa, cujas atitudes nem sempre condizem com seu caráter, porém apta a se reinventar e de superar suas dificuldades. Perde-se, no entanto, a oportunidade de mostrar do que é capaz a vilã mais poderosa da fase clássica.

Considerações finais

Quando pensamos em vilãs da Disney, pensamos em mulheres poderosas, cruéis e unidimensionais. Se analisarmos com a mente de quem cresceu acompanhando os vilões dos anos 1990, é quase absurdo imaginar que as três princesas possam causar qualquer incômodo às suas antagonistas. Neste trabalho, vemos, além do código visual, o que ele representa. As animações foram adaptadas de contos clássicos, cobertos de simbologia para que as normas sociais da época pudessem ser absorvidas cedo pela sociedade. Eles serviam à formação do ideal feminino, indicando que moral deveria ser seguida. Nos contos, as narrativas explicitam que a jovem donzela pura e inocente teria como recompensa a vida tranquila que um marido poderia lhe oferecer, enquanto as mulheres mais velhas e ambiciosas passariam suas vidas como párias da sociedade.

As adaptações desses contos para o cinema mantêm a mesma lógica, representando as princesas como referencial feminino idealizado e suas antagonistas como condenáveis. A representação visual dessas mulheres insubordináveis é baseada no imaginário da "bruxa": consideradas inadequadas pela estrutura de poder masculina. Elas aparecem como mulheres mais velhas em posição de poder e inspiraram a criação de uma fórmula que serviria como base para todos os vilões da Disney.

As vilãs clássicas são visualmente interessantes e com personalidades pouco complexas. "O conto de fadas simplifica todas as situações. Suas figuras são esboçadas claramente e detalhes a menos que muito importantes, são eliminados. Todos os personagens são mais típicos do que únicos". (BETTELHEIM, 2002, p. 7). Ao longo dos anos, a Disney modificou a forma de representação feminina, com a redução das adaptações dos contos de fadas. As bruxas têm seu papel reduzido, já que as novas protagonistas não necessitavam de antagonistas tão distintas.

Em entrevista, o animador Andres Dejas fala³⁵: "Os vilões são os mais expressivos, se não fosse por eles tudo seria normal. A princesa conheceria o príncipe, viveriam felizes para sempre e não teria história para fazer um filme." Se pensarmos na estrutura simples dos contos que foram adaptados, podemos perceber que realmente é a presença das vilãs como agentes ativas na história que torna a leitura uma experiência cinematográfica. O antagonismo delas pode ser mais forte do que o protagonismo da

³⁵ Andres Dejas foi animador de alguns vilões dos anos 90 da Disney como: Gaston, Scar, Jafar. Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GmI9dKwG1RE>.

princesa, como é o caso de Malévola. A princesa passa tanto tempo ausente de seu próprio filme que a vilã se destaca.

Ainda que com pouca complexidade e embasadas pelo mito da rivalidade feminina, as vilãs adicionam ação e drama à história, antes do "felizes para sempre". As novas adaptações trouxeram mais contexto para as ações dessas personagens.

Ao longo desse trabalho, foi possível acompanhar o amadurecimento das novas vilãs e como seus caminhos se cruzam com as conquistas femininas. As adaptações em *live action* dos clássicos buscaram atualizar as histórias das antagonistas, trazendo um olhar mais atento e atualizado.

Este trabalho se dedicou a detalhar a fórmula usada para criar as vilãs clássicas, para analisar sua utilização nas respectivas animações e para discutir seu desdobramento nas versões atuais. Podemos compreender que as três vilãs das animações foram mulheres demonizadas e incompreendidas em seu tempo e que os remakes em *live action* buscaram responder e relativizar suas ações.

Nas versões em *live action*, porém, as personagens aparecem menos cruéis, menos perigosas, como se tivessem perdido um pouco da intensidade que as tornaram icônicas. A atmosfera de medo que as antagonistas clássicas causavam é considerada um dos pontos mais altos dos filmes. A relativização fez as vilãs mais complexas e, até agora, nenhuma delas é uma mulher "malvada".

Será que em algum dos futuros *live actions* teremos uma antagonista feminina realmente má?

Bibliografia

- ALBUQUERQUE, Marcia. **Visualidade e Elizabeth I: Reminiscências em figurinos contemporâneos**. Goiânia, 2014.
- BETTLEHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.
- DUARTE, Nathalia Tourinho. **Ascensão das vilãs dos contos de fada na contemporaneidade**. Rio de Janeiro, 2015.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem**/Clarissa Pinkola Estés; tradução de Waldéa Barcellos. - 1 ed - Rio de Janeiro: Rocco, 2018.
- FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa: mulheres corpo e acumulação primitiva**/Silvia Federici; tradução Coletivo Sycorax. 1ed. São Paulo: Elefante, 2017
- LAURETIS, Teresa de. **Através do Espelho: mulher, cinema e linguagem**. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 96, jan. 1993. ISSN 1806-9584. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/15993>>. Acesso em: 16 nov. 2019. doi:<https://doi.org/10.1590/%x>.
- WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**/Naomi Wolf; tradução Waldéa Barcellos. - 6. ed - Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2019.
- XAVIER, Ismail. [org.] **A Experiência do Cinema**. São Paulo: Graal, 1983
- Zipes, Jack David. **Fairy tales and the art of subversion: the classical genre for children and the process of civilization**/ Jack Zipes. - 2.ed.- New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006

Filmografia

- 101 Dálmatas (One Hundred and One Dalmatians). Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1961. 79min, cor.
- 101 Dálmatas (One Hundred and One Dalmatians). Direção: Stephen Herek. Produção: John Hughes, Ricardo Mestres. Walt Disney Productions, 1996. 103 min, cor.
- A Bela Adormecida (Sleeping Beauty). Direção: Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1959. 75min, cor.
- A Bela e a Fera (Beauty and the Beast). Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Walt Disney Pictures, 1991. 84 min, cor.
- A Espada era Lei (The Sword in the Stone), Direção: Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1963. 79 min, cor
- A Pequena Sereia (The Little Mermaid). Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: John Musker e Howard Ashman. Walt Disney Pictures, 1989. 82 min, cor.
- Aladdin. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 1992. 90 min, cor.
- Bernardo e Bianca (The Rescuers). Direção: John Lounsbery, Wolfgang Reitherman, Art Stevens. Produção: Ron Miller, Wolfgang Reitherman. Walt Disney Pictures, 1977,78 min, cor.
- Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs). Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1937. 83 min, cor.
- Cinderela (Cinderella). Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1950. 74 min, cor.
- Cinderela (Cinderella). Direção: Robert Iscove. Produção: Mike Moder, Chris Montan 1997. Walt Disney Televisio, 1997. 88 min, cor.

- Cinderela (Cinderella). Direção: Kenneth Branagh. Produção: David Barron, Simon Kinberg, Tim Lewis, Allison Sheamur, Barry H. Waldman. Walt Disney Pictures, 2015, 105 min, cor.
- Enrolados (Tangled). Direção: Nathan Greno e Byron Howard. Produção: Roy Conli, John Lasseter e Glen Keane. Walt Disney Pictures, 2010. 100 min, cor.
- Malévola (Maleficent). Direção: Robert Stromberg. Produção: Joe Roth. Walt Disney Pictures, 2014, 97 min, cor.
- Mulan. Direção: Tony Bancroft e Barry Cook. Produção: Pam Coats. Walt Disney Pictures, 1998. 87 min, cor.
- O Mágico de Oz. Direção: Victor Fleming. Produção: Mervyn Leroy, 1939. 105 min, cor.
- Once Upon a Time. Produção: Kathy Gilroy, Samantha Thomas, Andrew Chambliss, Christine Boylan, Ian Golberg, Brian Wankum, Kalinda Vazquez, Robert Hul, Jane Espenson, 2011. 43 min/episódio, cor.
- Pocahontas. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Walt Disney Pictures, 1995. 81 min, cor.
- Shrek. Direção: Andrew Adamson, Vicky Jenson. Estados Unidos: Dreamworks, 2001. 95 min, cor.

Figuras:

Figura 49 - Galeria de vilões da Disney



Fonte: <https://www.deviantart.com/mariooscargabriele/art/Disney-Villains-Collection-work-in-progress-496695692>.