

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em História



DISSERTAÇÃO

**“Eu sou mulher, me ouçam rugir”: Cruella e a ressignificação do
feminino-vilão nas produções cinematográficas Disney**

Juliana Avila Pereira

Pelotas, 2024

JULIANA AVILA PEREIRA

**“Eu sou mulher, me ouçam rugir”: Cruella e a ressignificação do
feminino vilão nas produções cinematográficas Disney**

Dissertação apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em História, da
Universidade Federal de Pelotas, como
requisito parcial à obtenção do título de
Mestre em História.

Orientador: Dr^a. Daniele Gallindo Gonçalves

Pelotas, 2024

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação da Publicação

G169e Pereira, Juliana Ávila

“Eu sou mulher, me ouçam rugir” [recurso eletrônico] : Cruella e a ressignificação do feminino-vilão nas produções cinematográficas Disney / Juliana Ávila Pereira ; Daniele Gallindo-Gonçalves, orientadora. — Pelotas, 2024.

299 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2024.

1. Gênero. 2. Disney. 3. Cruella. 4. Performatividade. 5. Cinema. I. Gallindo-Gonçalves, Daniele, orient. II. Título.

CDD 305.4

Elaborada por Leda Cristina Peres Lopes CRB: 10/2064

JULIANA AVILA PEREIRA

“Eu sou mulher, me ouçam rugir”: Cruella e a ressignificação do feminino vilão nas produções cinematográficas Disney

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em História, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 19 de fevereiro de 2024.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Daniele Gallindo-Gonçalves (orientadora)
Doutora em Germanistik/Ältere Deutsche Literatur (Germanística/Literatura Alemã Antiga) pela Otto-Friedrich-Universität Bamberg (2011)

Profa. Dra. Larissa Patron Chaves Spieker
Doutora em História pela Universidade Do Vale Do Rio Dos Sinos (2008)

Prof. Dr. Guilherme Carvalho Da Rosa
Doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2014)

Profa. Dra. Nadia Da Cruz Senna
Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2008)

Agradecimentos

À minha família, em especial minha mãe e pai, que estiveram ao meu lado me proporcionando apoio e incentivo ao longo desta jornada. Sua cumplicidade, carinho e assistência foram fundamentais para a realização deste trabalho.

Aos meus amigos que estiveram ao meu lado nesse percurso, compreendendo minhas ausências e sempre me incentivando. Em especial a Adrienne, Mikael, Rafael, Thalís e Leticia, todos são pessoas que tive o prazer de compartilhar momentos de felicidade, afeto e apoio.

Ao POIEMA, que se tornaram mais do que colegas de grupo, se tornaram amigos, em especial Daniel, Maurício e Giovana. Aos amigos que fiz na pós-graduação e que guardo com carinho.

À Prof. Dra. Vanise Gomes que esteve presente ao longo desta caminhada e tive o prazer de estagiar em sua disciplina. Suas palavras de afeto e todos momentos em sala de aula contribuíram na educadora que sou hoje.

Ao Prof. Dr. Jussemar Weiss com que pude aprofundar meus estudos na área de Gênero e contribuiu na minha formação desde a graduação.

Em especial agradeço a minha orientadora, Prof. Dra. Daniele Gallindo pela paciência, cumplicidade e toda dedicação neste trabalho ao meu lado. Valorizo imensamente os momentos que compartilhamos e levo comigo não apenas o conhecimento apreendido, mas também amizade sincera por sua presença nesta importante etapa.

Resumo

A presente dissertação tem como objetivo tecer reflexões historiográficas acerca da ressignificação da categoria feminino-vilão na cultura *pop* através da personagem Cruella De Vil. Analisando esta personagem desde sua concepção na narrativa de Dodie Smith de 1956 até a mais recente proposta live-action *Cruella*, discute-se a questão relativa à construção performativa de feminino historicamente cristalizada pelos estúdios Walt Disney Pictures nas suas personagens princesas e vilãs considerando-se os contextos históricos e culturais em que cada obra fora produzida, assim, destacando as contestações e transformações nestes arquétipos à luz do atual século. Ademais, discorre-se a respeito das diferentes construções e representações de Cruella na literatura e cinematografia (a partir das obras Disney), com maior ênfase no live-action de 2021 em que a personagem é apresentada como protagonista de seu próprio filme, evidenciando as mudanças nas percepções sociais e culturais sobre o feminino-vilão.

Palavras-chave: Gênero; Disney; Cruella; Performatividade; Cinema.

Abstract

The present dissertation aims to weave historiographical reflections on the redefinition of the female-villain category in pop culture through the character Cruella De Vil. Analyzing this character from its conception in Dodie Smith's 1956 narrative to the most recent live-action proposal Cruella, the discussion revolves around the issue of the performative construction of femininity historically crystallized by Walt Disney Pictures studios in their princesses and villains, considering the historical and cultural contexts in which each work was produced, thus highlighting the challenges and transformations in these archetypes in light of the current century. Furthermore, the different constructions and representations of Cruella in literature and cinematography (based on Disney's works) are discussed, with a greater emphasis on the 2021 live-action where the character is portrayed as the protagonist of her own film, highlighting the changes in social and cultural perceptions of the female-villain.

Keywords: Gender; Disney; Cruella; Performativity; Cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Entrada de Cruella na animação de 1961.....	122
Figura 2: Foto de Betty Lou Gerson (a esquerda), Cruella (centro) e Mary Wickes (a direita)	124
Figura 3: Mary Wickes (a direita) no episódio The Ballet em 1952.....	125
Figura 4: Mary Wickes como Cruella no set de animação de 101 Dálmatas.	126
Figura 5: Cruella enfrenta Roger em 101 Dálmatas.....	129
Figura 6: Cruella e sua nuvem de fumaça de cigarro costumeira na animação de 1961.....	132
Figura 7: Comparação da versão Cruella De Vil de 1961 e 1996.....	141
Figura 8: Cruella De Vil em sua coleção de peles no filme de 1996.....	143
Figura 9: Cruella De Vil e os ângulos no filme de 1996.....	145
Figura 10: Cruella De Vil em sua aparição atrás de Anita.....	146
Figura 11: O desprezo de Roger por Cruella no filme de 1996.....	147
Figura 12: Comparação da versão Cruella De Vil de 1996 e 2000.....	153
Figura 13: Cruella “curada” pelo Dr. Parlov, 102 Dálmatas.....	154
Figura 14: Cruella De Vil em sua personalidade original, 102 Dálmatas.....	156
Figura 15: Estella e sua noite de bebedeira na Liberty.....	165
Figura 16: Baronesa na Liberty.....	166
Figura 17: Cruella em sua primeira aparição pública.....	172
Figura 18: Cruella e o início de sua vingança.....	176
Figura 19: Cruella assume o controle.....	182
Figura 20: Antagonismo Cruella x Baronesa.....	183
Figura 21: Primeiro ataque de Cruella.....	185
Figura 22: Segundo ataque de Cruella.....	189
Figura 23: O vestido principal de Baronesa.....	192
Figura 24: A verdade sobre o vestido.....	194
Figura 25: O desfile no estilo Punk de Cruella.....	197
Figura 26: Cruella, Baronesa e ameaças de morte.....	200
Figura 27: Cruella em meio as chamas, sozinha.....	202
Figura 28: Cruella descobre a verdade e aceita sua identidade bicolor.....	206

Figura 29: Cruella descobre a verdade e aceita sua identidade bicolor e lembra de sua mãe.....	207
Figura 30: O plano de Cruella e o Baile de Gala da Baronesa.....	212
Figura 31: O assassinato de Estella e o fim da Baronesa.....	215
Figura 32: Cruella jogada no lixo na escola encontrando Buddy.....	220
Figura 33: Cruella fugindo no caminhão de lixo.....	222
Figura 34: Cruella coberta com lixo na Liberty.....	223
Figura 35: Terceiro ataque de Cruella.....	226
Figura 36: Cruella utilizando caminhão de lixo para salvar seus amigos.....	227
Figura 37: Estella e suas personalizações de uniforme.....	231
Figura 38: Cruella antes e depois.....	232
Figura 39: A despedida de Estella.....	236
Figura 40: Artie no Segunda Rodada.....	253

Sumário

Primeiras palavras.....	10
1. Introdução	11
2. “Se está com um vestido e tem um animal de companhia, você é uma princesa”: gênero, corpo e a construções de feminilidades na Disney.....	28
2.1 A feminilidade performativa como característica de uma princesa: uma mudança temporal	30
2.2 Um breve panorama sobre as Eras Disney.....	43
2.3 Os live-actions como proposta de (re)construção	83
3. Quem é Cruella De Vil?: a literatura, a animação e os live-actions do século XX.....	114
3.1 As primeiras aparições da personagem de cabelo bicolor na arte.....	116
3.2. Uma Cruella de carne e ossos na década de 1990	138
4. <i>Cruella</i> : há muito o que vingar, reivindicar e destruir	164
4.1 Cruella e Baronesa: um antagonismo baseado na dor e poder	167
4.2 Do lixo ao luxo, de Estella à Cruella	223
4.3 Trilha sonora e o punk rock em <i>Cruella</i>	243
Cruella’s Worlds.....	266
Referências	280
Anexos.....	289

Primeiras palavras

Considero¹ pertinente situar nesta dissertação o campo de vivências no que concerne as questões ontológicas e epistemológicas. Nesta perspectiva, defendo a importância de traçar considerações referentes a minha trajetória como pesquisadora entrelaçada ao campo de estudos da História. Com este escrito quero partilhar nas páginas que se seguem o que venho aprendendo no decurso de minha trajetória enquanto sujeito histórico, mulher e oriunda das classes populares, que busca compreender as contradições e injustiças de uma sociedade pautada em uma estrutura patriarcal e heteronormativa.

Mas antes, cabe destacar a minha relação com a Walt Disney. Esta empresa e suas icônicas princesas sempre foram uma parte fundamental da minha infância, integrando minhas primeiras memórias e inspirando minha imaginação desde muito jovem. Cada história encantada, cada canção cativante, cada personagem mágico fez parte do meu mundo, trazendo consigo lições de coragem, bondade e determinação. Lembro-me vividamente de dois dos meus aniversários mais especiais, o terceiro, adornado com o brilho e elegância de *Cinderela*, e o quarto, imerso nas profundezas do oceano com *A Pequena Sereia*. A magia desses contos de fadas inundou cada detalhe dessas celebrações, desde os convites até os bolos temáticos, proporcionando momentos de pura alegria e encantamento. Entretanto, a medida que cresci fui gradativamente me afastando deste mundo de magia e adentrando mais e mais no âmbito escolar – e posteriormente acadêmico.

Desde o início de minhas experiências escolares estive em contato com discussões acerca de aspectos da problematização de gênero e estudos feministas, que me impulsionaram a buscar as causas por meio do olhar histórico. Por isso, destaco o quanto as vivências na escola pública e junto dela, no pré-universitário popular, me possibilitaram os primeiros contatos com uma educação que se caracteriza mais solidária e problematizadora.

A busca pela coerência de uma determinada postura é tarefa constante do sujeito pesquisador feminista que busco ser. Por isso, no ano de 2018 iniciei minha jornada acadêmica quando ingressei no curso de História Licenciatura

¹ Apenas neste subtítulo da dissertação foi empregada a primeira pessoa.

na Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Foi esta instituição pública, gratuita e de qualidade que embalou cada nota, arranjo e compasso que constituem a sinfonia que é meu percurso acadêmico. Durante esse período, comprometi-me profundamente em projetos e tive oportunidades que me permitiram aprimorar minhas habilidades como pesquisadora e educadora.

Ao entrar em uma graduação em História nunca imaginei que culminaria em um mestrado nesta área cuja temática centra-se na Disney. Porém, à medida que transitei para a idade adulta, meu carinho pelas animações e filmes desta empresa se transformou em algo mais do que simplesmente memórias de infância; tornou-se uma fonte de interesse acadêmico. Em minha jornada de pesquisa acadêmica, a Disney e suas narrativas de princesas e vilãs a luz dos Estudos de Gênero se tornaram um ponto focal intrigante para minha dissertação. Analisar a representação das personagens femininas da Disney e sua evolução ao longo das décadas revela *insights* profundos sobre as mudanças sociais, ideológicas e políticas em nossa sociedade. Assim, minha pesquisa mergulha nas profundezas dessas narrativas, é uma análise sobre a ressignificação contemporânea da categoria feminino-vilão/feminino-antagonista na cultura pop através da personagem Cruella De Vil. Em outros termos, uma análise crítica e reflexiva sobre como as representações femininas na mídia contemporânea são moldadas, desconstruídas e reinterpretadas, observando a metamorfose da figura vilã no tempo presente.

1. Introdução

Muito se discute sobre a relação existente entre cinema e sociedade, na medida em que ambos interagem mutuamente como dois horizontes que se fundem e complementam. Não é algo novo na historiografia pensar o cinema a partir da História, desde o século XX historiadores se preocupam em estudar esta relação, porém, o apreço e interesse por esta área aumentou consideravelmente a partir da década de 1990, pois, os pesquisadores começaram a compreender a importância de estudar os filmes a partir da de sua relação com a sociedade, desde sua concepção até a recepção pública.

Christian Metz (1977) enfatiza que enquanto um escritor ordena palavras, um cineasta ordena planos, e estas sequências de planos formam um

conjunto que traduz a linguagem cinematográfica em um discurso compreensível para os espectadores. Nesta perspectiva, o cinema é uma arte produzida e imersa na realidade do seu momento histórico, refletindo comportamentos, visões de mundo, valores e ideologias de uma sociedade e/ou período temporal (KORNIS, 1992). Em suma, é uma forma de exteriorizar uma visão do momento histórico vivido.

O cinema é uma forma de arte pensada para proporcionar ao espectador uma experiência totalmente imersiva. A sala de cinema, por exemplo, é projetada a partir de uma série de elementos precisamente dispostos para criar a sensação nos espectadores de transporte para dentro do filme. A tela grande e de alta qualidade cobre grande parte do campo de visão de quem assiste, criando a sensação de estar dentro da história. O som é outro elemento primordial para criar esta atmosfera, a utilização da tecnologia *surround* (sistema de alto-falantes em diferentes pontos da sala, projetando som em diferentes ângulos) possibilita a reprodução de um áudio envolvente, fazendo com que o espectador se sinta imerso no ambiente do filme. Outros elementos como o isolamento acústico, a iluminação adequada, assentos confortáveis também auxiliam nesta tarefa.

Thomas Elsaesser e Malte Hagener no livro *Teoria do cinema: uma introdução através dos sentidos* (2018) discutem sobre a percepção e a experiência sensorial que ocorre ao se assistir uma produção cinematográfica. Os autores discorrem sobre como os sentidos, por exemplo visão e audição, são acionados durante a exibição de um filme, e de que forma a estética visual e acústica do cinema influí na forma como os espectadores consomem e interpretam imagens em movimento. Assim, para Elsaesser e Hagener:

[...] a ideia de cinema como porta e tela, podemos dizer que é um conceito corporificado que indica cruzamento ou transgressão: o espectador metaforicamente entra em “outro mundo” ou experimenta seu próprio mundo como estrangeiro e estranho, ao mesmo tempo em que conserva a consciência de entrada e transição, em vez de permanecer como testemunha de uma exibição, uma exposição e uma revelação (ELSAESSER; HAGENER, 2018. p.69-70).

Contudo, não basta apenas um ambiente físico para possibilitar essa transição do espectador, tão necessário quanto este espaço é a narrativa apresentada pelo filme. Os filmes são projetados para combinar imagens, diálogos, músicas e efeitos especiais para contar histórias de uma forma

visualmente estimulante. Por meio da narração, o espectador é transportado para outro lugar, tempo e realidade, permitindo que ele se envolva emocionalmente com os personagens e eventos do filme. Deste modo,

Eles nos levam a experiências. Essas experiências são muitas vezes conduzidas por histórias, com personagens com as quais passamos a nos preocupar. [...]. Um filme nos leva numa viagem, oferecendo uma experiência que segue certos padrões e que envolve nossas mentes e emoções (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.29).

As narrativas fílmicas tem capacidade de criar conexões emocionais entre espectadores e os personagens/histórias representados nas grandes telas. Mesmo que não haja semelhanças diretas entre o público e os personagens, o cinema pode transmitir emoções universais, desafios humanos e dilemas com os quais as pessoas podem se identificar. A imersão em um universo ficcional pode ocorrer quando o filme é capaz de construir um mundo consistente e envolvente. No entanto, vale destacar que essa vontade de integrar estes universos ficcional despertada nos espectadores por alguns filmes não é regra, tendo, por exemplos, filmes de terror e suspense em que seus universos não são atrativos para se viver propositalmente.

Alexandre Valim (2012) reitera no capítulo *História e Cinema* a tese de que a indústria cinematográfica atua na sociedade na qual está inserida como um mecanismo de representação, transmitindo para o espectador ideias, ideologias e modelos sociais – a serem seguidos ou abominados – através de suas produções, sendo o próprio cinema um interlocutor das relações sociais de seu momento histórico. Deste modo, o espectador pode receber tais informações que são assistidas de forma consciente ou não.

Sendo a indústria cinematográfica um agente que produz uma visão imagética de mundo sobre a sua realidade, podemos afirmar que a relação entre cinema e feminino foi, por muitos anos, restrita a representações destas sob a perspectiva masculina, assim, as mulheres neste percurso temporal foram estigmatizadas e secundarizadas nas produções, pois, como afirma Nicole Loraux (1988): "a glória das mulheres é não terem glória" (p.23) em culturas patriarcais. Na mesma linha, Naomi Wolf (2021) afirma:

As mulheres não passam de "beldades" na cultura masculina para que essa cultura possa continuar sendo masculina. Quando as mulheres na cultura demonstram personalidade, elas não são desejáveis, em contraste com a imagem desejável da ingênua sem malícia. Uma linda heroína é uma espécie de contradição, pois o

heroísmo trata da individualidade, é interessante e dinâmico, enquanto a "beleza" é genérica, monótona e inerte (WOLF, 2021, p.93).

Analisar as produções a partir de uma visão de gênero resulta em uma compreensão das representações de masculinos, femininos e as relações entre eles na sociedade através da cultura visual cinematográfica, compreendendo os valores, estigmas e expectativas atribuídos a estes sexos expostos nos filmes. Conforme Rosana Kamita (2017):

O cinema é uma área importante para que se estabeleçam discussões sobre gênero. O discurso cinematográfico pode se constituir em um campo no qual se inserem alternativas a uma cultura tradicionalista e conservadora. A relação cinema/gênero encaminha a busca para uma nova produção de sentido e questionamentos do senso comum em relação às atribuições de gênero na sociedade (KAMITA, 2017, p.1396).

No que confere aos filmes de princesas e vilãs, NJ Azmi *et al.* (2016) no artigo *Gender and Speech in a Disney Princess Movie* categoriza as representações femininas dos estúdios Disney em três grandes ondas: a primeira, que abarca as animações *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Cinderela* (1950) e *A Bela Adormecida* (1949), caracterizada por princesas ingênuas, frágeis e totalmente dependentes de figuras masculinas; já, em um segundo momento somos apresentados a figuras femininas mais livres, como Ariel em *A Pequena Sereia* (1989), Bela em *A Bela e a Fera* (1991) e *Mulan* (1998), porém, ainda dependentes dos personagens masculinos para obterem seus “felizes para sempre”; por sua vez, a terceira e mais recente onda, traz uma emancipação na representação feminina, não mais condicionada a uma figura do sexo oposto, estas novas princesas são mais valentes, inteligentes e independentes, tais como Rapunzel em *Enrolados* (2010), Elsa e Anna em *Frozen* (2010) e *Frozen 2* (2019), adicionando *Moana* (2017) e *Raya de Raya e Último Dragão* (2021) (AZMI; *et al.* 2016, p.236).

O que fora evidenciado neste enquadramento dos filmes *Disney Princess*² são as mudanças e alterações ocorridas nas representações femininas elaboradas pelo estúdio, modificando-se ao longo de quase um

² Termo utilizado para se referir a franquia midiática da Walt Disney Company protagonizado pelas famosas heroínas das animações baseadas nos contos maravilhosos. Atualmente esta marca conta com quinze princesas/heroínas e catorze filmes.

século acompanhando as mudanças sociais no que tange a emancipação das mulheres na sociedade.

Da mesma maneira que as princesas sofreram alterações em sua construção ao longo desta passagem temporal, suas antagonistas também foram repensadas. A ideia de maldade inerente a estas figuras foi substituída por uma narrativa fílmica baseada em conflitos internos das personagens, não existindo mais espaço para personalidades totalmente boas ou más, mas sim ações mergulhadas em um determinado contexto que podem ser mais benéficas ou maléficas. Deste modo, aproximando-se da vida real.

Dito isso, o atual estudo tem como recorte as obras *The Hundred And One Dalmatians* de 1956, de Dodie Smith, a animação Disney baseada no livro *101 Dálmatas*, de 1961, os dois live-actions³ cuja personagem é interpretada por Glenn Close (*101 Dálmatas – O Filme* e *102 Dálmatas*) e, por fim, *Cruella* de 2021, também pertencentes ao Walt Disney Studios. Através destas produções analisaremos a categoria de vilã ressignificada no século XXI com a finalidade de compreender a mudança no que concerne a representação feminina nesta grande empresa midiática que é a Disney. Tal personagem é representada no tempo presente como uma protagonista complexa e profunda, uma forma de representação muito distinta se comparadas as suas primeiras aparições na literatura, animação e live-actions do século XX do mesmo estúdio.

No ano de 2021 chegam as telas de cinema e *streaming* o longa-metragem que prometeu contar a origem da perversa e excêntrica Cruella de Vil. Dirigido por Craig Gillespie e roteirizado por Dana Fox, Tony McNamara e outros, o filme não nega a história já conhecida da protagonista, mas apresenta uma justificativa traumática para suas ações do futuro. Estrelado por Emma Stone como Cruella e Emma Thompson como Baronesa, a narrativa gira em torno de um intenso embate pela hegemonia do mundo da alta costura, tendo como pano de fundo a caótica revolução punk londrina da década de 1970. Nas duas horas de filme acompanhamos a transformação de Estella na emblemática e agressiva Cruella. Diferentemente dos filmes anteriores, *Cruella*

³ Live-action é uma técnica utilizada na indústria cinematográfica que combina a utilização de atores e cenários reais e a computação gráfica (CGI) para criar uma obra. O termo também refere-se para adaptações de histórias pelo cinema (e/ou outras produções audiovisuais) anteriores, como quadrinhos, animações e livros.

estreou em um contexto limitado para indústria cinematográfica, já que a maior parte dos cinemas estava fechado devido à pandemia de Covid-19, impactando em seus números de audiência que chegaram à casa dos 230 milhões de dólares⁴. Porém, ao mesmo tempo, o filme recebeu uma aprovação de 92% da audiência⁵.

Antes de prosseguirmos, compreendemos que live-action é um termo amplamente utilizado na indústria do entretenimento e que existem diferentes maneiras teóricas de o definir. Neste sentido, vale destacar como nós entendemos este termo neste trabalho: são produções cinematográficas e audiovisuais que utilizam artifícios da realidade para dar vida a personagens, histórias e elementos de obras originalmente criadas em formatos não-realistas (animações, desenhos animados, videogames, histórias em quadrinhos, etc.). Os live-actions tem como propósito trazer para a realidade física as histórias em que se debruçam, para isso, utilizam atores reais, cenários concretos e objetos combinados com efeitos visuais conhecidos como CGI (Computer Graphic Imagery) para fabricar uma representação mais realista da obra original.

O filme *Cruella* apresenta uma atenção aprofundada na atualização das construções nos modelos de femininos representados, substituindo uma lógica pautada na dicotomia perpetuada nas primeiras animações em que os femininos ocupavam o espaço de figuras bondosas/ingênuas ou maldosas/vis. Esta restrição representativa foi substituída nos novos live-actions por uma visão na qual essas personagens, até então tidas como vilãs, carregam traços constitutivos também positivos, sendo belas, inteligentes, genuínas, poderosas e independentes, o que demonstra uma significativa diferença na composição construtiva da personagem título.

Outro ponto que evidencia o distanciamento entre esta personagem e suas primeiras versões na animação e live-actions do século passado diz respeito aos seus objetivos nas tramas dos filmes. Nos primeiros, suas motivações preponderantes eram mesquinhas, invejosas, arrogantes e más por natureza, visando apenas prejudicar os protagonistas. Não só Cruella, mas as

⁴ Dados: https://www.boxofficemojo.com/title/tt3228774/?ref=bo_se_r_1. Acessado em 29 de maio de 2022.

⁵ Dados: <https://www.rottentomatoes.com/m/cruella>. Acessado em 29 de maio de 2022.

vilã das clássicas animações baseadas em contos de fada sempre eram representadas enquanto mulheres genuinamente más que desejavam, motivadas pela inveja e ganância, causar danos as ingênuas e totalmente boas princesas, sendo este conflito entre o binarismo *bem x mal* o enredo principal dos contos.

Porém, nas mais recentes versões destas histórias o mesmo não pode ser dito. Consideradas “novas histórias contadas de um jeito novo”, seus objetivos, atos e consequências “de maldade”, inerentes ao feminino, são relativizados no filme, já que suas motivações psicológicas para suscitar tais feitos são evidenciados na narrativa, reforçando a ideia de que uma história até então conhecida não é uma verdade única e sim apenas uma versão, mudando de acordo com o ponto de vista que a mesma é contada.

O pensamento dualista em que as mulheres se enquadrariam apenas em duas categorias distintas – que foi o modelo apresentado por décadas no cinema – não é mais tão popular no tempo presente, tendo em mente a influência e presença do movimento feminista na atual sociedade. Este coletivo de luta pelos direitos das mulheres ostenta como reivindicações basilares do movimento a luta contínua pelos direitos iguais entre os sexos, a liberdade feminina e a própria independência das mulheres, pauta que se vincula primordialmente com a luta pela emancipação feminina. Sabendo que a indústria cinematográfica está interligada com seu meio social, sabemos que a mudança ocorrida na perspectiva com relação a representação feminina nas telas de cinema é um efeito sintomático deste movimento, o que visualizamos nas novas adaptações para as produções live-actions protagonizados por até então vilãs.

Nestas novas histórias temos a superação de alguns estigmas recorrentes nas animações de contos de fada clássicas, como por exemplo a paixão rasa entre herói e princesa que é substituída pelo amor construído e aprofundado na narrativa, bem como deixando de ser estritamente entre masculino e feminino, existindo o sentimento de amor entre femininos, amizades e diferentes configurações de família nestas novas produções fílmicas mais progressistas, condizentes com o tempo presente em que tais pautas são visadas, pois “um filme mantém uma relação intrínseca com sua

época de produção, mas ele vai mais além, entrecruzando contextos passados, presentes e futuros” (QUINSANI, 2010, p.81).

Através das produções supracitadas percebemos uma nova configuração na classificação de modelo representado no cinema, a vilã-protagonista ou vilã-heroína, presente no último filme. Este modelo representativo presente na releitura de Cruella para live-action são condizentes com o atual momento histórico, visto que “adaptar qualquer tipo de obra exige um processo no qual essa obra se ressignificará por meio ou da nova mídia na qual será representada, ou do novo campo temático/contexto no qual se inserirá” (MENDES, 2017, p.26).

Neste sentido, esta personagem até então silenciada no universo cinematográfico ganha poder de fala na sua adaptação contemporânea para o formato live-action, se ressignificando por meio de uma visão mais empoderada e também apresentando traços de humanização em que se torna identificável com o público espectador. Este mesmo público que os idealizadores do filme buscou ampliar, na medida que ao escolher adaptar a história para o forma live-action proporcionaram uma aproximação com outras categorias de idades para além do grupo infantil, abordando uma nova linguagem para dialogar com espectadores mais velhos, obtendo um retorno financeiro mais abrangente.

Tendo em vista estas novas releituras das animações dos contos de fada clássicos da Disney, questionamos: por que hoje percebemos uma preocupação por parte dos estúdios Disney em construir novos discursos fílmicos em seus live-actions, nos quais as vilãs são mulheres empoderadas, independentes, belas, inteligentes (com genialidade) e possuem seus próprios objetivos – que nada tem relação com alguma figura masculina? Para tanto, pretendemos analisar como ocorrem as novas formas de representação do feminino nas produções Disney protagonizadas por Cruella De Vil – personagem até então vilipendiada. Assim, iremos refletir sobre as influências desta nova configuração construtiva do modelo feminino-antagonista como uma parte sintomática de uma sociedade no qual as mulheres são parte integrante e possuem voz ativa, tendo em vista a luta histórica feminista que convergiu para a emancipação e empoderamento feminino no século XXI.

Utilizando o conceito de gênero como ferramenta para compreender essa nova releitura na construção da personagem vilã nas obras, partiremos da

análise dos discursos fílmicos e literário que estão presentes no livro, animação live-actions participados por Cruella. Assim, exploraremos a dimensão de afeto que aparece de forma preponderante na última obra entre dois femininos (Cruella e seu amor por Catherine) e também outras configurações de família que se fazem presente.

No tocante a abordagem metodológica, partimos da Análise Fílmica tendo como princípio orientador a decupagem das obras, nos servindo da proposta apresentada por Rafael Hansen Quinsani (2010), na qual o autor decompõe os filmes a partir dos elementos intrafílmicos (espaço, tempo, música, cenários, narrativa, etc.) e extrafílmicos (audiência da mídia e recepção pública, debates em diferentes áreas sociais, subsídios econômicos e distribuição). Tratando de forma mais detalhada, através desta metodologia dos elementos extrafílmicos iremos pesquisar os diretores dos três filmes e suas demais produções, os roteiristas e suas produções, bem como verificar o que vinha sendo lançado no ramo cinematográfico no mesmo período de produção das três obras aqui focalizadas, observando as produções Disney e demais estúdios. Ademais, iremos levantar e analisar entrevistas dos diretores, produtores, roteiristas, atores, etc. dos filmes supracitados no estudo e seus dados referentes as bilheterias, para compreender de que forma as narrativas estão sendo construídas.

Conforme Francis Vanoye e Anne Goliot-Lélé (1994) a decomposição de um filme ou um fragmento audiovisual significa destrinchar seus elementos característicos. É um processo de análise de um filme que se concentra na estrutura interna da narrativa e na forma como as imagens e sons são organizados para contar a história e transmitir significado. Em suas palavras:

É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente "a olho nu", pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para desconstruí-lo" e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva segundo os desígnios da análise (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ. 1994, p.15).

Deste modo, é uma ferramenta de análise para compreender como os elementos formais de um filme - como o roteiro, a fotografia, a montagem e o som - trabalham juntos para criar uma experiência para o espectador. Dito isso,

iremos conduzir a análise intrafílmica examinando sequências e cenas que compõem os três filmes, tomando como foca a Descrição da cena⁶, Descrição do plano⁷, Análise da narrativa⁸, Análise de som⁹, Análise de fotografia¹⁰ e Análise da montagem¹¹. Neste sentido, a decupagem intrafílmica pode ser usada para entender as escolhas criativas do diretor e como eles trabalham para criar significado e emoção no filme.

Enquanto concepção teórica que guia o atual trabalho utilizamos os Estudos de Gênero, tendo como principal referência neste campo Judith Butler que compreende este conceito como constructo social, cultural, discursivo e histórico, não existindo um significado fixo para esta categoria. Em outras palavras, para Butler (2021), gênero é constituído em uma série de atos e em ações, na maneira de usar e construir o corpo em um contínuo processo, ressaltando a existência de uma mentalidade promovida por instituições que exercem poder e interpelam os sujeitos, reiterando normas binárias de gênero que são naturalizadas e compreendidas enquanto fundamentos da sociedade.

Compreendendo as produções cinematográficas e outros meios de comunicação de massa enquanto produtos culturais de imenso impacto na sociedade contemporânea, o cinema em especial destacou-se enquanto agente social, revolucionando a arte, desde seu modo de produção e até o formato de disseminação do conteúdo (KRONIS, 1992, p.237). O cinema e, em decorrência, as produções fílmicas são responsáveis por proporcionar ao espectador sentimentos e reflexões, ela é “uma realidade autônoma, cujo valor está na fórmula que obteve para plasmar elementos não-literários: impressões, paixões, idéias, fatos, acontecimentos, que são a matéria-prima do ato criador (CANDIDO, 2000, p.33). A partir desta integração entre sociedade e cinema, o

⁶ Analisar como os planos se conectam para criar uma cena, incluindo a relação entre as imagens e os sons, a duração dos planos e o ritmo da cena.

⁷ Observar e descrever cada plano do filme, incluindo a posição da câmera, os movimentos da câmera, a composição da imagem, a iluminação, as cores e a profundidade de campo.

⁸ Examinar como a história é contada e como os personagens são desenvolvidos, incluindo a estrutura geral do enredo, os conflitos e as reviravoltas, e o desenvolvimento dos personagens ao longo do filme.

⁹ Analisar o uso de diálogos, trilha sonora e efeitos sonoros para criar um ambiente sonoro e transmitir significado.

¹⁰ Analisar como as imagens visuais são criadas e usadas no filme. Incluindo a iluminação, composição da cena, profundidade de campo, paleta de cores, etc. Assim, examinando como os diferentes elementos da imagem se relacionam entre si e com a narrativa para criar significado.

¹¹ Analisar como os diferentes elementos do filme são combinados para criar significado e impacto.

atual estudo pretende pesquisar categoria de vilã ressignificada no século XXI, no qual tal personagem é representada por uma protagonista complexa e profunda, muito distinta das suas primeiras representações destas vilãs presentes nas animações distribuídas no século passado.

Como mecanismo de propagação e representação social de grandes massas, o cinema é uma ferramenta eficiente que, através de sua própria linguagem, atinge o público de diferentes maneiras, sendo fruto de uma dada sociedade e interagindo com o meio social que o cerca em uma contínua interlocução (KORNIS, 1992, p.246). Neste sentido, tendo como foco os três filmes apresentados anteriormente, o conceito de gênero nos permite analisar como são representadas e construídas as figuras femininas nas referidas obras cinematográficas, percebendo a mudança existente nas personagens antagonistas de essencialmente más, velhas, feias e vingativas, para uma nova configuração de vilã-heroína empoderada, bela e com razões psicológicas que justificam seus atos – uma ressignificação do feminino atrativo economicamente e condizente para o momento histórico feminista do século XXI.

Posto isso, o conceito de gênero evidencia que não existe uma essência imutável do “ser” homem ou mulher naturalmente estabelecida pelas características biológicas. O que ocorre são construções sociais, culturais e históricas cambiantes que condicionam padrões e preceitos a homens e mulheres em diferentes sociedades, educando e sociabilizando ambos gêneros a ocuparem espaços sociais e políticos distintos na sociedade, assim, estabelecendo uma ordem hierárquica, normalmente reservando papéis mais elevados aos homens e subordinando as mulheres a locais menos privilegiados na sociedade.

Dito isso, destacamos que o conceito de Gênero é deveras importante para este estudo, nos permitindo analisar como estruturas criadas por meio de elementos discursivos embasados em uma matriz binária heterossexual foi naturalizada no tempo, reforçando características biológicas que influenciaram em organizações de sociedades, hierarquizaram os sexos e atribuíram determinados papéis e funções sociais ao longo dos séculos a homens e mulheres com base em seu órgão biológico, assim, definindo valores e noções que produzem os sujeitos.

Nos servimos das reflexões desenvolvidas pela filósofa Judith Butler (2021) sobre gênero, compreendendo tal conceito como um “fenômeno inconstante e contextual, o gênero não denota um ser substantivo, mas um ponto relativo de convergência entre conjuntos específicos de relações, cultural e historicamente convergentes” (p.32-33). Dito em outras palavras, para Butler (2021) gênero corresponde a um contínuo processo de construção e repetição de atos que produzem os sujeitos nas teias das relações sociais e são reforçados por instituições que exercem poder propagando um conjunto de normas regulatórias em um panorama rígido e estrutural, assim, fabricando uma falsa ideia de substância “natural” ao longo do tempo o qual se pretende. Na mesma linha, Sara Salih (2016) agrega a discussão afirmando que Butler vai “situar o gênero e o sexo no contexto dos discursos pelos quais eles são enquadrados e formados, de modo a tornar evidente o caráter construído (em oposição a ‘natural’) de ambas as categorias” (p.69).

Neste prisma, é evidente como a autora rejeita a tentativa de cristalizar o gênero (e o sexo) como algo essencialista, situando o caráter discursivamente construtivo das categorias “feminino” e “masculino” no interior de matriz heterossexual de conceitualização de gênero e poder (BUTLER, 2021, p.65). De tal modo, os pensamentos que sondam ambas categorias mencionadas variam em suas significações de acordo com os contextos em que estão inseridas, não existindo um significado fixo para estes dois termos. Assim, “masculino” e “feminino” são dimensões construídas discursivamente e forçosamente materializadas nos atos cotidianos e reiterados na normativa heterossexual regulatória que permeiam as relações sociais (BUTLER, 2020).

Para este estudo utilizamos o conceito de performatividade postulado por Judith Butler¹², tal conceito tem como pressuposto que gênero não é algo que *somos* (uma identidade fixa), e sim algo que *fazemos* (uma identidade constituída), através de uma sequência de atos repetidos no cotidiano em um contínuo processo no tempo. Neste sentido, performatividade de gênero refere-se a dimensões identitárias que são construídas e constituídas do que se pretende ser, ou que se tenta figurar ser, em uma matriz de heterossexualidade

¹² Butler desenvolve esta ideia em muitas de suas obras publicadas em distintos anos, como Problema de Gênero: Feminismo e subversão da identidade (1996), Corpos que importam: os limites discursivos do "sexo" (1996), Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista (2018).

compulsória¹³ dotada de uma aparência naturalizada, uma “ficção social da sua própria interioridade psicológica” (BUTLER, 2018, p.13). Assim, corpos são sexuados pela linguagem em categorias binárias e carregam estigmas daquilo que são nomeados (mulher/“feminina”, homem/“masculino”), estando imbuídos de uma imagem “natural”. Butler ainda afirma ser a performatividade de gênero um meio de sobrevivência, pois o não cumprimento das normas regulatórias de gênero envolvem consequências punitivas e exclusão nas relações sociais. Portanto, “considerando que ‘o’ corpo é invariavelmente transformado no corpo dele ou no corpo dela, o corpo só se torna conhecido por sua aparência generificada” (BUTLER, 2018, p.7).

Dito isso, o cinema tem uma relação intrínseca com as construções de gênero na sociedade, pois é uma das principais formas de mídia que reproduz e influencia as percepções dos espectadores sobre o que significa “ser homem” ou “ser mulher”. Desde o início da História do cinema, as construções de gênero têm sido representadas e reforçadas nas telas, o que muitas vezes leva à perpetuação de estereótipos e até desigualdades de gênero.

A representação feminina no cinema é um tema que tem sido amplamente discutido nos últimos anos. Ao pensarmos historicamente tais representações no quadro cinematográfico, é evidente como o papel feminino foi forjado a partir da ótica masculina, em outras palavras, é perceptível que tal representação foi secundarizada por uma lógica estrutural que parte de uma ideia binária dos gêneros, atribuindo papéis sociais correspondentes as normativas regulatórias que derivam de uma matriz heterossexual que (re)produzem modelos de “masculino” e “feminino”. Assim, por muito tempo, as mulheres foram representadas de maneira estereotipada e limitada nas telas, o que perpetuou uma série de estigmas que habitam a idealização de feminilidade.

A Walt Disney, como grande influenciadora cultural e midiática, também contribuiu para fomentar esta divisão binária de gênero através de suas muitas animações, em que personagens performativamente masculinos e femininos

¹³ Heterossexualidade compulsória é um conceito formulado pela crítica feminista Adrienne Rich e que Butler recorre para enfatizar a natureza punitiva e instituída das normas de gênero, demonstrando que a não-adequação das identidades de gênero ao sistema dominante forçoso e naturalizado leva a uma retaliação, evidenciando seu caráter construtivo e socialmente mantido com objetivos reprodutivos (BUTLER, 2021, p.258).

desempenham papéis opostos, com comportamentos e funções atreladas ao seu gênero. Assim, Butler (2021) afirma que identidade de gênero não é uma característica inata e fixa, mas sim uma construção social e cultural que é constantemente recriada e reforçada através de práticas discursivas e performativas. Além disso, a autora argumenta que o gênero é uma performance contínua, repetitiva e com consequências punitivas, que é reforçada e recriada através da repetição de gestos, comportamentos e discursos associados aos gêneros em uma concepção binária. Essas performatividades são influenciadas por normas sociais e culturais que moldam e restringem a expressão de gênero, criando expectativas em relação ao que é considerado "masculino" ou "feminino". Essas repetições são cotidianas, sendo reforçadas, inclusive, através dos veículos de comunicação, em especial o cinema.

A maneira como os personagens são construídos performativamente pode afetar a forma como as pessoas se relacionam como compreendem os papéis de gênero e as expectativas sociais associadas a essas representações. Ao pensarmos na Walt Disney e suas animações referentes ao século passado podemos perceber como os personagens masculinos geralmente são construídos como fortes, corajosos e assertivos, enquanto personagens femininas são frequentemente representadas como emocionais, dependentes e vulneráveis.

Neste prisma, não raras vezes as personagens femininas são reduzidas a papéis secundários, que servem apenas para apoiar a narrativa do personagem masculino principal. Na Disney podemos tomar como exemplo as animações *Peter Pan* (1953), *101 Dálmatas* (1961), *O Corcunda de Notre Dame* (1996), *Hércules* (1997), *Tarzan* (1999), *O Planeta do Tesouro* (2002), entre muitas outras. Isso cria uma imagem distorcida e limitada referente ao feminino, que são muito mais do que apenas objetos de desejo ou de apoio para os homens. A hipersexualização e objetificação das personagens femininas também é uma realidade cinema. Muitas vezes, estas personagens são representadas como meros objetos sexuais (troféus), cujo valor é baseado na sua aparência física e capacidade de agradar o personagem masculino principal. O melhor exemplo disto são animações de princesas da Disney do século anterior, *A Branca de Neve* (1937), *Cinderela* (1950) e *A Bela*

Adormecida (1959) são princesas que precisam ser resgatadas por seus príncipes e tem como principais características a beleza e sua bondade. Essas representações reforçam a ideia de que as mulheres existem para serem desejadas pelos homens e não têm outros objetivos ou aspirações na vida, almejando como ápice de seus sonhos o casamento e a vida doméstica.

Estas construções não são inofensivas, elas reforçam as normas regulatórias de gênero e perpetuam padrões derivados de discursos historicamente enraizados como “naturais”, assim, influenciando na maneira como os espectadores se veem e reproduzem em relação a estes modelos performativos de gênero.

As escolhas de elenco, figurino e maquiagem no âmbito cinematográfico também possuem implicações nas construções de modelos performativos de gênero. Por exemplo, a escolha de atores e atrizes para interpretar determinados personagens pode afetar a forma como esses personagens são vistos pelo público. Por muito tempo o padrão de beleza feminino estabelecido como “ideal” correspondia a juventude, pele clara, cabelos longos e bem cuidados (loiros, de preferência), traços delicados e corpos esbeltos. A Disney corroborou na perpetuação deste arquétipo de beleza em suas produções, sendo símbolo deste modelo as princesas do estúdio – mas não somente elas. O figurino e a maquiagem também são usados para reforçar ou subverter as expectativas de gênero. Exemplificando, roupas associadas ao “masculino” (como calças, camisetas e bonés) podem ser usadas para transmitir uma ideia de autoridade a personagens femininas, tendo em vista que historicamente mulheres foram representadas usando saias e vestidos.

O cinema é uma das principais formas de expressão da cultura contemporânea e está intimamente ligado à sociedade em que é produzido e exibido. Ele reflete e influi em valores, crenças e ideologias que permeiam a vida social. Assim, o “filme e espectador são como parasita e hospedeiro, um ocupa o outro e é, por sua vez, ocupado, até o ponto em que há apenas uma realidade, que se desenvolve ao mesmo tempo em que se envolve e vice-versa” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p.21). Além disso, o cinema é capaz de criar e reforçar imagens e estereótipos que moldam a forma como as pessoas se veem e se relacionam com os outros.

Nesta perspectiva, o cinema é um veículo midiático que performativa a sociedade. Isso porque no contexto cinematográfico, a representação de personagens, enredos e imagens são sempre vinculadas a uma prática performativa. Assim, citando Butler (2021) novamente, a continua repetição de atos que são parte de uma matriz altamente rígida e regulatória dos corpos fora reiterada por décadas no cinema (até os dias de hoje), e são uma forma de influência na construção subjetiva dos sujeitos, que são interpelados por estas construções constantemente ao mesmo tempo que elas são tidas como “naturais” no discurso, colocando outros modelos performativos de gênero como antinaturais. Portanto, é importante lembrar que o cinema não é neutro e que os filmes são produzidos e exibidos são influenciados pelas relações de poder e pelas estruturas sociais que existem em cada época e lugar.

Em *Corpos que Importam: Os Limites Discursivos do Sexo* (2019), um livro que aprofunda questões levantadas em *Problemas de Gênero*, Judith Butler argumenta que gênero não é um dado biológico pré-determinado, mas sim um ato discursivo, processual e pautado na socialização, construído no/e através da repetição, assim, “a construção não apenas toma lugar no tempo, mas é em si um processo temporal que opera pela reiteração de normas; no decurso dessa reiteração, o sexo é produzido e ao mesmo tempo desestabilizado” (BUTLER, 2019, p.31).

À luz do exposto, é evidente a adequação das produções cinematográficas a sociedade em que a mesma está imersa. Deste modo, as questões de gênero são elementos presentes na cinematografia inspiradas nos contos maravilhosos, desde as animações até as produções live-actions. Sob a perspectiva de gênero, é possível compreender as nuances na transformação das personagens femininas (em destaque as personagens antagonistas) no decurso temporal que abarcam as produções dos estúdios Disney.

Nesta perspectiva, o presente estudo destaca a importância de promover debates reflexivos acerca das transformações socioculturais que deram vazão as reformulações das personagens femininas na cinematografia, deslocando a categoria vilã para uma nova dimensão de admiração no atual contexto social. Deste modo, destacamos a relevância dos estudos de gênero focalizados nas novas personagens femininas das produções fílmicas recontadas e própria categoria vilã do século XXI.

Como princípio organizador e também e desenvolvimento do presente estudo, o dividimos em três capítulos. No primeiro capítulo abordaremos as construções de gênero nas produções cinematográficas referentes a linha *Disney Princess*, para compreender como são performativamente constituídas e (re)produzidas as identidades de gênero nestas obras fílmicas e assim refletir sobre as icônicas vilãs deste estúdio. Já no segundo capítulo abordaremos a historicidade da personagem Cruella nas obras, analisando desde sua concepção no livro *The Hundred And One Dalmatians* de Dodie Smith (1956), a animação *101 Dálmatas* (1961) e os dois live-actions protagonizados por Glenn Close (*101 Dálmatas – O Filme* e *102 Dálmatas*) da Disney. Por sua vez, o terceiro e último capítulo realizaremos uma análise somente do live-action *Cruella* de 2021 afim de compreender seu caráter (des)construtivo e mudança neste paradigma “vilã” na Disney.

2. “Se está com um vestido e tem um animal de companhia, você é uma princesa”: gênero, corpo e a construções de feminilidades na Disney

A Walt Disney Pictures é o estúdio que concentra o maior número de animações sobre princesas da atualidade, tendo em seu escopo de personagens mais de quinze princesas e suas respectivas animações. Embora cada princesa seja única e relacione-se com o seu momento histórico de produção, elas compartilham elementos similares que as identificam com esta categoria. Neste sentido, o título deste capítulo é uma frase retirada da animação *Moana: Um Mar de Aventuras*, no qual sintetiza elementos que caracterizam todas as princesas: usar vestido e ter um *sidekick* adorável ao seu lado. Assim, consideramos importante analisar como este estúdio esboçou suas heroínas e heróis, construindo identidades hegemônicas e que reverberaram no seu meio social e período histórico.

Dito isso, o presente capítulo discute como foram construídas as categorias de feminino e masculino na Walt Disney Pictures tendo como delimitação as animações pertencentes ao conjunto “princesas” do estúdio, observando suas atribuições, representações e ideais no decurso temporal de produção. Escolhemos este recorte temporal por conta das personagens vilãs que integram estas narrativas, tendo em vista que buscamos analisar estas figuras e compreender as mudanças ocorridas na construção das mesmas no atual século.

Para tal, dividimos em diferentes frentes de discussão. A primeira diz respeito à marca histórica e lucrativa das Princesas Disney. Discorremos como esta empresa estadunidense moldou a concepção das narrativas de princesas, se baseando em obras que remetem a um passado longínquo ao mesmo tempo que as enxarcam de valores vinculados às ideologias¹⁴ estadunidenses preconizadas nos momentos de produção de cada longa animado. Deste

¹⁴ O conceito de ideologia aqui é entendido como um sistema de crenças relativamente coerente, isto é, “um conjunto lógico, sistemático e coerente, de representações (idéias e valores) e normas ou regras de conduta que indicam aos membros da sociedade o que devem sentir e como devem sentir, o que devem fazer e como devem fazer” (CHAUÍ, 1981, p.11). Na mesma linha, ao pensar o papel da ideologia dentro da indústria cultural, Theodor Adorno (2002) aponta que esta serve como meio de legitimar o que produzem, bem como é responsável por manter o público consumindo o que é comercializado, assim, elas são perpetuadas dentro destas estruturas, pois “a pretensão da arte é, de fato, sempre ideologia” (ADORNO, 2002, p.13).

modo, criando e popularizando um gênero cinematográfico pautado nestas heroínas e tipo de história, na mesma medida em que filia suas produções a esta categoria. Assim, vamos analisar estas animações com intuito de compreender a construção das personagens que antagonizam as bondosas princesas, suas cruéis vilãs e como sua concepção mudou – e vem mudando – gradualmente no decorrer dos anos.

Outra temática que abordaremos neste título é como a Disney construiu performativamente noções de “feminino” nestas obras. Através da ótica dos Estudos de Gênero percebemos características consideradas essenciais nas personagens e suas relações com o modelo de feminino de acordo com o momento de produção das animações, vinculadas aos preceitos e ideais de feminilidade em cada época. Neste sentido, percebemos um esforço do estúdio – principalmente pré-século XXI – em produzir suas princesas como personagens pautadas em uma concepção de hiperfeminilidade, mudando gradativamente tal construção performativa para uma figura mais empoderada na atualidade, tendo em vista a influência dos discursos feministas que atravessam a empresa na atualidade.

Por fim, no terceiro subtítulo abordaremos os novos live-actions e a *Era Reboot* ou Era da Reinicialização Disney, categoria proposta por Trancey L. Mollet (2020). Esta *Era* dos estúdios Mickey¹⁵ compreende as produções de 2014 até os dias atuais e tem como característica a atualização dos personagens consagrados da Walt Disney para o tempo presente. O primeiro nome desta fase do estúdio é Malévola, seguida por outros live-actions – destacando Cruella que junto a primeira são os filmes de ação vivos escolhidos como objeto deste estudo, pois se evidenciam uma mudança no paradigma de vilã do estúdio – que reescrevem os mundos fantásticos da empresa e os situam em discursos fílmicos mais condizentes economicamente guiados para os dias atuais. Deste modo, (re)construindo os modelos de gênero performativamente de seus personagens através da proposta dos live-actions.

¹⁵ Estúdios Mickey é um termo utilizado como sinônimo para “Disney”, uma vez tal personagem é concebido enquanto um dos grandes símbolos desta empresa e uma das suas marcas mais populares.

2.1 A feminilidade performativa como característica de uma princesa: uma mudança temporal

Quando recorremos à memória para resgatar uma imagem de qualquer princesa de contos de fadas nos dias atuais, grande parte das figuras que vem a nossa mente é de uma princesa Disney. Mesmo que outros estúdios como a DreamWorks tenham investidos em releituras destas figuras em animações como Shrek, é a Disney que se construiu como lar destas princesas, assim, ao evocarmos uma em nossos pensamentos, geralmente lembramos daquelas princesas pertencentes a chamada “Era Clássica (1937-1959)¹⁶” dos estúdios Disney. Isso se deve à hegemonia construída pelo grupo Walt Disney Company, produzindo diferentes animações desde 1937 inspiradas nos contos popularmente conhecidos de diferentes escritores, como os Charles Perrault (1628-1703), Jacob Grimm (1785-1863), Wilhelm Grimm (1786-1859) e Hans Christian Andersen (1805-1875). Ao escolher e adaptar estes contos para longas animados, o estúdio trouxe para muitas produções personagens principais cujas figuras eram de jovens donzelas, de origem nobre que já nasceram princesas e se são humildes se tornam princesas na narrativa, caracterizando um estilo de filmes muito popular no tempo presente.

Ao adaptar, produzir e criar diferentes animações que carregam uma mesma estrutura e semelhanças narrativas, a Walt Disney Pictures pavimentou um possível caminho para uma série de outros produtos fílmicos neste mesmo nicho. Desta forma, o empreendimento de esboçar conjuntos protagonizados por suas várias princesas por parte da empresa soa como uma tentativa de inscrever suas produções em um gênero cinematográfico próprio, tendo como grupo foco principalmente o público jovem feminino (DAVIS, 2007).

Um gênero cinematográfico pode ser compreendido enquanto uma categorização por parte da indústria de filmes para classificar a vasta gama de produções que já foram e são feitas. Assim, organizando com base em uma

¹⁶ A Walt Disney Pictures é um estúdio de longa data que contém um vasto repertório de produções. Por isso, como forma de organização, alguns autores traçaram formas de agrupamentos com base em temporalidade e similaridades entre as produções, classificando as “Eras da Disney”. Atualmente são consideradas três eras: Era Clássica (1937-1959), Era da Renascença e do multiculturalismo (1989-1998) e a Era da Renovação (2009-2021). Abordaremos mais sobre este assunto no tópico 2.1.1. Ver mais sobre esta discussão em DAVIS (2007) e MOLLET (2020).

série de elementos e variáveis, esta classificação tem como finalidade distinguir e estabelecer nichos temáticos que podem ser mais facilmente reconhecidos pela grande massa de público espectador. Segundo Rick Altman em *Film/Genre* (1999), “o gênero é pensado para residir em um complexo particular de tópico e estrutura [...], o gênero em si é tipicamente pensado como um corpus de filmes¹⁷” (ALTMAN, 1999, p.24, tradução nossa). Em suma, tais filmes compartilham propriedades essenciais e atributos básicos o que converge para um gênero específico. De tal forma:

Tanto intratextualmente quanto intertextualmente, o filme de gênero usa o mesmo material repetidamente. Uma reclamação comum contra filmes de gênero, 'Se você viu um, você viu 'todos'', descreve corretamente sua natureza repetitiva. Os mesmos conflitos fundamentais são resolvidos repetidamente de maneira semelhante – o mesmo tiroteio, o mesmo ataque furtivo, a mesma cena de amor culminando no mesmo dueto. Cada filme varia os detalhes, mas deixa o padrão básico intacto, a ponto de as tomadas usadas em um filme serem frequentemente recicladas em outro¹⁸ (ALTMAN, 1999, p.25, tradução nossa).

Nesta perspectiva, os filmes de gênero ao compartilharem fórmulas semelhantes tendem a suspender a imprevisibilidade do final. Na verdade, emprega-se mais importância a sucessão de eventos que levam à conclusão, na medida em que estas possuem maior grau de diferença em seus pormenores (ALTMAN, 1999). Filmes que compartilham uma mesma substância referem-se constantemente a outros do mesmo gênero, por exemplo, filmes de super-herói regularmente repetem ângulos, fazem menções a cenas de outras produções, adaptam narrativas e ao final reconhecemos um novo herói, porém, coberto de elementos comumente vistos em outros personagens.

Dito isso, do mesmo modo que o gênero super-herói transpõe elementos comuns em distintas produções com a finalidade de reconhecimento deste nicho cinematográfico, a Walt Disney ao produzir um número considerável de animações cuja história orbita uma figura feminina que, em algum momento da

¹⁷ No original: “If genre-ness is thought to reside in a particular complex of topic and structure [...], the genre itself is typically thought of as a corpus of films”.

¹⁸ No original: “Both intratextually and intertextually, the genre film uses the same material over and over again. A common complaint levelled against genre films, 'If you've seen one you've seen 'em all, correctly describes their repetitive nature. The same fundamental conflicts are resolved over and over again in similar fashion-the same shoot-out, the same sneak attack, the same love scene culminating in the same duet. Each film varies the details but leaves the basic pattern undisturbed, to the point where shots used in one film are often recycled in another”.

narrativa é reconhecida como princesa, também reforçou uma fórmula padrão que orientaria diversas produções, assim, pautando um subgênero cinematográfico.

Ao compartilhar uma estrutura similar, tais animações reiteram uma mesma história - sobretudo aquelas situadas na *Era Clássica* - modificando os personagens e acontecimentos que compõem a trama, porém, perpetuando uma mesma macro-narrativa. Estas produções, datadas principalmente do século XX, são compostas por ícones repetidos, como uma jovem princesa indefesa (e ingênua) que idealiza um casamento heteronormativo, um príncipe herói (par romântico) que desempenha o papel de salvamento da princesa e uma figura vilipendiada e movida pela ganância (representada em uma personagem feminina na maioria das vezes) responsável por causar problemáticas ao casal que, ao final, triunfam e vivem o tradicional “felizes para sempre”. Deste modo, seguindo este roteiro padrão, existe uma considerável gama de produções que se caracterizam neste gênero cinematográfico, com destaque para a Walt Disney Pictures que atualmente possui quinze longas-metragens animados que se enquadram neste nicho.

Sobre este assunto, Rick Altman (1999, p.25, tradução nossa) afirma que “o suspense cinematográfico de gênero é, portanto, quase sempre um falso suspense: para participar das fortes emoções do filme, devemos fingir provisoriamente que não sabemos que a heroína será resgatada, o herói libertado e o casal reunido¹⁹”. Deste modo, são discursos fílmicos familiares para o público consumidor que visa absorver um conteúdo pautado em reiteraões revestidas de novidade. Assim, o público deleita-se de uma “emoção em um ambiente controlado que eles reconhecem²⁰” (ALTMAN, 1999, p.25, tradução nossa).

A autora Tracey Mollet (2020) argumenta que as animações produzidas pela Disney – principalmente as relacionadas a linha princesas – foram responsáveis por mudar a perspectiva dos contos de fadas e a relação com a população estadunidense, definindo uma nova tendência para as animações

¹⁹ No original: “Genre film suspense is thus almost always false suspense in order to participate in the film's strong emotions we must provisionally pretend we don't know that the heroine will be rescued, the hero freed, and the couple reunited”.

²⁰ No original: “They would rather enjoy their excitement in a controlled environment that they recognize”.

subsequentes inspiradas nos contos. Deste modo, ao repetir uma mesma história relativa a uma princesa que sonha com um príncipe encantado para lhe resgatar de sua situação desagradável perpetrada por outra figura feminina – principalmente na Era Clássica, em que todas as protagonistas tinham como vilãs personagens do gênero feminino cuja inveja pela princesa era o sentimento que as moviam a causar o mal – a Disney cristalizou uma estrutura narrativa que se tornou uma grande marca comercial do seu estúdio e outros no ramo.

Desde 1937, quando a empresa lançou sua primeira princesa no seu primeiro longa-metragem animado, até a atualidade, a Walt Disney Pictures produziu quinze animações cujas protagonistas podem ser categorizadas como Princesas. São elas: *A Branca de Neve* (1937), *Cinderela* (1950), *A Bela Adormecida* (1959), *A Pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998), *A Princesa e o Sapo* (2009), *Enrolados* (2010), *Valente* (2012), *Frozen* (2013), *Moana* (2016), *Frozen II* (2019) e *Raya e o Último Dragão* (2021). Portanto, podemos afirmar que este estúdio inaugurou um novo subgênero cinematográfico, um gênero muito popular e economicamente favorável para Disney: as animações (e filmes) de Princesas.

Nesta linha, em mais de oito décadas de existência, os estúdios de animação Disney nos apresentaram diferentes títulos protagonizados por princesas, em sua maioria bem sucedidos em bilheteria e popularidade, o que lhes confere um *status* de prestígio dentro da empresa. Não à toa a logotipo que representa a marca da Casa Mickey na cena de abertura de todas suas produções é o castelo da Cinderela. Tal cena se modificou ao longo dos anos, porém, uma característica comum é a estrela cadente que percorre um caminho em meia lua acima do castelo, simbolizando “o local do conto de fadas ‘felizes para sempre’ mais associado à marca de entretenimento familiar da empresa²¹” (MOLLET, 2020, p.1, tradução nossa).

Neste prisma, a Walt Disney fabricou através destas animações um arquétipo idealizado do que é ser uma princesa e um príncipe. Suas aspirações, sonhos, atitudes e comportamentos são associados aos seus

²¹ No original: “The site of the fairy tale ‘happily ever after’ most associated with the company’s brand of family-friendly entertainment fare”.

papéis de gêneros, isto é, feminino ou masculino. Desta forma, o estúdio construiu noções que sondam estas duas categorias, estabelecendo determinadas performatividades de gênero para personagens homens e mulheres.

Em 1949 no livro *O Segundo Sexo*, Simone De Beauvoir já escrevia sua famosa frase “Ninguém se nasce mulher: torna-se mulher” (BEAUVOIR, 2016, v.2, p.9), afirmando a natureza construtiva da noção de feminilidade (e por conseguinte a de masculinidade). Ao dissertar sobre como o gênero feminino – e o masculino – é constituído com base nos pressupostos idealizados pelas sociedades, a Beauvoir evidenciou uma questão paradigmática no qual está longe de ser resolvida, mesmo após sete décadas de sua publicação, pois, é uma discussão perpetuamente aberta.

Gênero é um conceito polissêmico, entendido de diferentes formas de acordo com distintos grupos. É um tema que movimenta uma grande produção bibliográfica de múltiplas correntes teóricas, é, também, um alvo de constantes discussões e um campo de disputas. Ele pode ser entendido como algo determinado por alguns ou cambiante por outros. Contudo, mesmo não existindo um consenso para sua definição, é inegável sua latente relação com as práticas cotidianas no seio das sociedades humanas. É um aspecto central na dimensão da vida social.

Neste sentido, gênero é muitas vezes entrecruzado com outros termos/conceitos, como identidade, papéis, categorias, figuração, performatividade, entre outros. Em suma, pode-se afirmar que é uma forma de classificação dos corpos, pois, o gênero não existe sem um corpo. Atos só se tornam reais e são realizados através de corpos. Assim, se gênero é construção, o corpo é uma criação, uma ação performativa como figuração do que se pretender ser na matriz social. Gênero, então, é um assunto estritamente corporificado que é atravessado por inúmeras questões sociais, pois, “corpos humanos não existem fora da sociedade” (CONNELL, 2016, p.17). Os corpos generificados são produzidos esteticamente à luz das relações sociais, portanto, gênero só existe no/e através do corpo.

Estudar gênero e as relações sociais de gênero é muito mais que observar corpos sexuais, é compreender como as relações sociais são fabricadas a partir de ideais que atravessam estes corpos. É questionar,

debater, contestar e controverter pressupostos historicamente naturalizados e compreender as interações dinâmicas, as regulações e, também, as transgressões destas ordens.

“A realidade de gênero é performativa” (BUTLER, 2018, p.78) afirmou Judith Butler no início da década de noventa, pois, “significa, de maneira muito simples, que ela só é real na medida em que é performada” (BUTLER, 2018, p.78). O conjunto de produções cinematográficas com o selo Princesas da Walt Disney Pictures disponibiliza um material singularmente valioso para análises cujo foco sejam a performatividade de gênero, pois tratam-se de personagens – salvo os filmes de ação vivo – desenhados e “tornados factíveis” através de técnicas de animação. O que podemos compreender ser “feminino” e “masculino” nessas obras são derivados de noções historicamente idealizadas e naturalizadas do que representa homens e mulheres na sociedade. O público consumidor tende a reconhecer as figuras desta forma por meio da linguagem e dos atos estilizados.

Do mesmo modo como estes personagens animados, nós, na nossa existência social e nas relações cotidianas, também performamos um gênero. Este gênero inscrito no corpo não é feito de ações súbitas ao mesmo tempo que nossos corpos não são “passivamente roteirizado[s] por códigos culturais, como se fosse um recipiente sem vida de todo um conjunto de relações culturais anteriores” (BUTLER, 2018, p.78). Usando como ilustração o artifício do roteiro para discorrer sobre gênero, Judith Butler afirma que ambos podem ser encenados de diferentes formas, pois é uma combinação que requer tanto um texto (normativas) quanto interpretação, assim, o “corpo generificado atua em seu papel dentro de um espaço corporal culturalmente restrito, encenando interpretações dentro dos limites diretivos pré-existentes” (BUTLER, 2018, p.78).

O conceito de performatividade de gênero postulado por Judith Butler é de suma importância para o atual trabalho, dado o poder da linguagem e a construção dos corpos interpelados pelas instituições que exercem poder sobre os sujeitos. Tais instituições criam noções de masculinidade e feminilidade pautadas em uma matriz heterossexual de relação e a cristalizam como sendo historicamente “natural”, incorporando e cobrando determinados valores a homens e mulheres sobre como eles devem “ser” com base nestas noções.

Deste modo, ao diminuirmos a escala e pensarmos nas animações Disney, o que temos, na verdade, são fabricações de uma visão arraigada em pressupostos difundidos como “tradicionais” de masculinidade e feminilidade, muitas vezes levadas ao extremo.

Revisitando as ideias de Simone De Beauvoir e ampliando seu debate para a atualidade, Judith Butler concorda com o pensamento da autora relativo ao termo “mulher” enquanto um constante processo que não há uma origem e nem um fim, sendo uma “prática discursiva contínua” – discorre a autora – “ela está aberta a intervenção e à ressignificação” (BUTLER, 2021, p.69). Deste modo, ao reiterar a ideia de que gênero não é algo que somos (natural) e sim que fazemos (uma produção), a autora refuta ideias pautadas no determinismo biológico, pois “todo gênero é, por definição, não natural²²” (BUTLER, 1986, p.35, tradução nossa). Para a autora, concepções que vinculam gênero, sexo e sexualidade como uma conformidade são equivocadas, pois são aspectos que não seguem uma relação uníssona – embora tente-se determinar em compreensões patriarcais heteronormativas de sociedade a heterossexualidade como “natural” e todas as demais como “desviantes” –, já que se tratam de construções não naturais.

Judith Butler vai destacar os limites discursivos do gênero como fundamentos culturais hegemônicos e universais, pautados em uma racionalidade binária de estrutura ao mesmo tempo que denota o gênero como atributo (os classificando em essenciais e não essências) dos indivíduos. Em resumo, trata-se dos fundamentos de uma matriz heterossexual – ou inteligível –, pautada na heterossexualidade compulsória como alicerce no qual determina que sexo, gênero e prática sexual (desejo) sejam coerentes com este sistema. Assim, a autora vai discorrer sobre os gêneros “inteligíveis”, ou seja, performatividades que integram este modelo estrutural, por exemplo: indivíduos que nascem biologicamente fêmeas, com performatividades de gênero feminino e com desejos sexuais heterossexuais. Neste sentido, Butler afirma ser equivocado discutir “identidade” de modo separado ou antes de “identidade de gênero”, “pela simples razão de que as ‘pessoas’ só se tornam inteligíveis ao adquirir seu gênero em conformidade com padrões

²² No original: “all gender is, by definition, unnatural”.

reconhecíveis de inteligibilidade do gênero” (BUTLER, 2021, p.42). A “identidade” neste contexto, na verdade, é mais um artifício de um ideal normativo dos corpos do que uma característica descritiva, são “normas de inteligibilidade socialmente instituídas e mantidas” (BUTLER, 2021, p.43).

Entretanto, sexo, gênero e desejo não necessariamente são coerentes nesta lógica. O que Judith Butler chama de “metafísica da substância”, a noção que do sexo biológico deriva o gênero e o desejo, exigindo, portanto, uma heterossexualidade estável e bilateral, não é uma regra, “essa aparência se realiza mediante um truque performativo da linguagem e/ou do discurso, que oculta o fato de que ‘ser’ um sexo ou um gênero é fundamentalmente impossível” (BUTLER, 2021, p.46).

Nesta perspectiva, um conceito que enriquece este debate e é de grande importância para reprodução desta matriz hegemônica é o de imitação. Como explicam as professoras Katz e Greiner (1998) tal conceito parte da premissa de aprender algo sobre uma determinada forma de agir ou comportamento por meio da imitação de terceiros. Nas palavras das autoras: “Quanto copiamos uns aos outros, algo aparentemente intangível é passado. Essa seria uma chave importante para a organização cultural e esse ‘algo’ a ser transmitido, um aspecto importante da questão” (KATZ; GREINER, 1998, p.87). Tais imitações acabam por se afastar dos significados do mito original, já que não há uma identificação original como efeito determinante, assim, “a identidade de gênero pode ser reconhecida como uma história pessoal/cultural de significados recebidos” (BUTLER, 2021, 238).

O gênero se constitui na ação, é uma sequência de atos inscritos na maneira de usar e construir os corpos, bem como nas próprias relações sociais (tais relações tem seus modelos simbólicos e culturais pautadas em uma estrutura binária do gênero que é produzida pelo e através do poder). Em resumo, a performatividade constrói o gênero no corpo ao mesmo tempo que vai construindo o sujeito, incorporando noções derivadas do pensamento binário que atravessam a sociedade. Contudo, mesmo existindo normativas que agem como mecanismos de regulamentação do gênero, a performatividade muitas vezes acaba por deslocar a matriz heterossexual, de modo que corpos masculinos usam elementos femininos – ou vice-versa – em sua constituição. Conforme Judith Butler:

Os vários atos de gênero criam a ideia de gênero, e sem esses atos não haveria gênero algum, pois não há nenhuma “essência” que ele expresse ou exteriorize, nem tampouco um ideal objetivo ao qual aspire, bem como não é um dado de realidade. Assim, o gênero é uma construção que oculta normalmente sua gênese; o acordo coletivo tácito de exercer, produzir e sustentar gêneros distintos e polarizados como ficções culturais é obscurecido pela credibilidade dessas produções — e pelas punições que penalizam a recusa a acreditar neles; a construção “obriga” nossa crença em sua necessidade e naturalidade. As possibilidades históricas materializadas por meio dos vários estilos corporais nada mais são do que ficções culturais punitivamente reguladas, alternadamente incorporadas e desviadas sob coação (BUTLER, 2021, p.241).

Neste prisma, Butler conjectura o sujeito como um agente em constante processo que se constitui nas teias das relações sociais. Assim, as normas de gênero são saberes profundamente enraizados nas sociedades, de modo que acabam por interpelar os múltiplos indivíduos desde seu nascimento – ou antes – os inscrevendo em uma compreensão de mundo binária das relações de gênero. Para a autora, esta compreensão é histórica e falsamente naturaliza, tanto pela linguagem quanto por diferentes instituições que exercem poder sobre os sujeitos, pois, ao se colocarem como “fundamentos da sociedade” elas atravessam os indivíduos e reforçam noções binárias de masculino/feminino. Neste nexos, as escolhas que tomamos são constituídas nas relações sociais, o que resulta, na verdade, em que as mesmas são aparentes.

Embora existam regulamentações de gênero que nos constroem socialmente por transgredi-las, elas não nos determinam. Nós assimilamos e interiorizamos tais normas ao mesmo tempo em que produzimos o gênero em nossos corpos, através das relações sociais e a performatividade cotidiana em ações do dia-a-dia. A heterossexualidade compulsória, elemento primordial da matriz heterossexual, acaba por produzir o homem e a mulher homogêneos, os estabelecendo como o padrão “natural” a ser seguido, pois “os atos e gestos, os desejos articulados e postos em ato criam a ilusão de um núcleo interno e organizador do gênero” – assim criando uma, conclui a autora – “ilusão mantida discursivamente com o propósito de regular a sexualidade nos termos da estrutura obrigatória da heterossexualidade reprodutora” (BUTLER, 2021, p.235).

Os atos e ações estilizados do gênero são significados através de massivas performances que são repetidas no tecido social. Análogo a isto, estas repetições movem complexos de significados consolidados socialmente, tornando-se, ao mesmo tempo, novas experiências e reencenações, “é a forma mundana e ritualizada de sua legitimação” (BUTLER, 2021, p.242). Deste modo, nas palavras de Judith Butler:

Embora existam corpos individuais que encenam essas significações estilizando-se em formas do gênero, essa “ação” é uma ação pública. Essas ações têm dimensões temporais e coletivas, e seu caráter público não deixa de ter consequências; na verdade, a performance é realizada com o objetivo estratégico de manter o gênero em sua estrutura binária — um objetivo que não pode ser atribuído a um sujeito, devendo, ao invés disso, ser compreendido como fundador e consolidador do sujeito (BUTLER, 2021, p.242).

Neste sentido, portanto, as identidades de gênero são processuais, nunca acabadas, construídas e constituídas nas teias de relações sociais. Estas relações constituem os indivíduos e as identidades são politicamente construídas no confronto cotidiano com o poder exercido pelas instituições que ao mesmo tempo constrange e interpela. Assim, a identidade é constituída sob um contingente de discursos que são normativos. O gênero é produzido no corpo de maneira concomitante ao processo dos indivíduos se fazerem sujeitos sexuais – sejam femininos ou masculinos. Não existe um sexo natural, isto é, pré-cultural e discursivo, pois este é tão culturalmente fabricado quanto gênero. Desta forma, a noção em que gênero é um elemento imutável e inscrito nos sujeitos de forma primordial no seu nascimento é contestada. Na mesma linha, a antropóloga feminista Gayle Rubin em seu ensaio *O Tráfico de Mulheres*, de 1975, questiona esta noção generificada dos papéis sócios pré-determinados por uma suposta “natureza”, ela afirma:

Podemos parafrasear: O que é uma mulher do lar? Uma fêmea da espécie. [...] Ela só se transforma numa criada, numa esposa, numa escrava, numa coelhinha da Playboy, numa prostituta, num ditafone humano dentro de determinadas relações. Apartada dessas relações, ela já não é a companheira do homem mais do que o ouro é dinheiro... etc. (RUBIN, 1993, p.2)

Neste prisma, corroborando com a tese de Judith Butler, Gayle Rubin evidencia como os sujeitos assumem determinados papéis e funções (tornam-se sujeitos) ao se submeterem ao poder e serem sexuais pelas interpelações sociais e culturais – desde antes de seu nascimento. A antropóloga também vai

discorrer sobre como em sociedades fundamentadas em sistemas patriarcais incorrem a uma organização de divisão das atribuições sociais generificada entre homens e mulheres. As funções dentro deste cosmo de dualidade provem de uma estrutura centrada na dependência, isto é, tem como âmago a correlação de dependência entre os sexos de modo que estas funções exercidas por homens e mulheres tornam-se complementares – contudo, a valorização entre elas é pautada em uma relações de desigualdade.

Nestes sistemas a masculinidade e feminilidade tornam-se esferas totalmente separadas, porém, dependentes mutuamente na cadeia de relações sociais da matriz heterossexual. Enquadrar os sujeitos nestas duas terminologias com base em nos seus sexos biológicos significa que os mesmos terão características, papéis, qualidades e defeitos atribuídos socio culturalmente o qual serão designados a homens e mulheres. As relações sociais, como discorrido por Butler e Rubin, são normalmente dominadas pelo masculino, assim, estes acabam por determinar normas e padrões para mulheres e homens, fundamentados por discursos de “naturalidade” do gênero. Neste sentido, feminilidade e masculinidade são categoriais significadas nas e pelas relações sociais, bem como através da alteridade entre ambas.

Masculinidade e, em decorrência, virilidade são um conjunto de ideias impostas culturalmente ao sujeito macho para que ele se torne um homem e seja reconhecido como tal pela sociedade heteronormativa. No mesmo processo, feminilidade é um conjunto de ideias culturalmente impostas ao indivíduo fêmea para que ela se torne uma mulher e seja percebida como tal pela sociedade baseada no núcleo heteronormativo.

Em *O Mito da Beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres* (2021) escrito por Naomi Wolf em 1991, a autora promove um debate sobre como a indústria da beleza estimula a opressão feminina através de mecanismos psicológicos, econômicos, sociopolíticos e culturais. Para Wolf, a valorização da beleza e a juventude das mulheres é fomentada por sistemas patriarcais que visam o controle social como forma de sabotagem das conquistas dos movimentos feministas e as ideias de emancipação e empoderamento feminino.

O mito da beleza, conforme a autora, é uma ditadura que enclausura as mulheres ao longo dos anos. Ele se manifesta em distintas frentes, desde a

indústria cultural e midiática (literatura, cinema, televisão, HQs, etc), no lar, trabalho, nas relações sociais cotidianas entre homens e mulheres, bem como entre as mulheres que interiorizaram tais normativas de beleza. Deste modo, “o mito da beleza, como muitas ideologias da feminilidade, muda para se adaptar a novas circunstâncias e põe em xeque o esforço que as mulheres fazem para aumentar seu próprio poder” (WOLF, 2021, p.23).

A ideia da feminilidade hiperbólica é potencializada pela indústria da beleza e reverberada pela cultura midiática. Para alcançar este revestimento exacerbado do feminino idealizado as mulheres são submetidas a procedimentos estéticos árduos, não raras vezes envolvendo até mutilação dos corpos. Naomi Wolf enfatiza a naturalidade no qual dietas rigorosas e distúrbios alimentares são encarados pela sociedade quando se trata da busca feminina pelo padrão de beleza – acepção considerada errada para um homem. Distúrbios mentais, aumento na procura por cirurgias plásticas e de correção estética e alimentação da indústria pornográfica são assuntos discorridos pela autora que evidenciam a tirania do mito da beleza.

Retomando ideias de Simone de Beauvoir, a filósofa afirma, ao abordar o tópico sobre feminilidade, que esta “impõe-se de fora a toda mulher, precisamente por que se define artificialmente pelos costumes e pelas modas” (BEAUVOIR, 2016, v.2, p.506). Em outras palavras, o que percebemos como “feminilidade” nada mais é que um conjunto de ideias ancoradas na aparência física, bem como idealizações de atributos e características estéticos e psicológicos no qual os indivíduos nascidos biologicamente fêmeas são educados desde criança no processo de socialização. Neste contexto, feminilidade acaba por se tornar um produto com valor mercadológico fomentado por diferentes indústrias com base em percepções, valores e ideais do exercício desta construção performativa social. Deste modo, “sob o pretexto da feminilidade, as mulheres devem escolher uma aparência que assinale sua interiorização dos códigos estéticos pensados pelos homens, e adotar diante deles uma atitude submissa e não concorrencial quanto ao poder” (MOLINIER; WALZER-LANG, 2009, p.103).

A luz do exposto, quando enfocamos as personagens intituladas Princesas dos estúdios Disney Pictures podemos perceber como nas primeiras animações – Era Clássica – a representação da hiper feminilidade foi um traço

preponderante na construção destas figuras. O que conceituamos como “hiperfeminilidade” refere-se a uma estilização exacerbada da feminilidade performativa e seu acentuado valor dado a aparência feminina. Esta estética idealizada da hiper-feminilidade é baseada numa construção patriarcal de pensamentos sobre como uma mulher deveria ser, ou seja, uma espécie de normativas codificadas em regulamentações específicas destinadas para mulheres performarem no cotidiano social.

Como afirma Judith Butler (2021) “o gênero é uma performance com consequências claramente punitivas” (p.240). Em outros termos, tanto no cotidiano social como na maior parte das animações clássicas da Disney as transgressões performativas do gênero são vinculadas a reações pejorativas. Deste modo, modelos de feminilidade e masculinidade são valorizados – socialmente e narrativamente – contrastando aos demais que são vistos com demérito.

As representações de mulheres na indústria cultural foram historicamente fabricadas em uma perspectiva de feminilidade – e hiperfeminilidade – socialmente construída, seguindo preceitos e dogmas do que era esperado de uma mulher em determinadas épocas. É uma representação fundamentada na prática social e percepções coletivas. Nesta linha, as personagens femininas – e também as figuras masculinas – são fabricadas em um processo de atribuição de significados em suas características que postulam uma performatividade de gênero no qual é midiaticizada, bem como se insere na teia tecida no interior da matriz heteronormativa das relações sociais.

Dito isso, os estúdios Walt Disney Pictures produzem animações com personagens femininos e masculinos desde 1937, contabilizando mais de oito décadas na área da indústria de animação. Se observarmos suas produções referentes à linha Princesas desde sua primeira personagem *A Branca de Neve* (1937) até a mais recente *Raya e o Último Dragão* (2021) são evidentes as nuances relativas aos modelos de gênero e a construção performativa dos personagens que envolvem estes longas-animados. Tendo em mente a interlocução existente entre cinema e sociedade, é contundente que estas produções estejam imbuídas dos valores preconizados socialmente em cada década em que as animações foram lançadas. Assim, nas primeiras obras do estúdio percebemos a valorização de noções mais conservadoras no tocante

aos papéis de gênero, porém, com avanço das décadas este panorama (que não é fixo) alterou-se em um processo lento e gradual, desaguando hoje em um empoderamento feminino mais presente e personagens menos estereotipados.

Antes de prosseguirmos é válido ressaltar o que é preciso para ser considerada uma Princesa Disney. Embora o estúdio não tenha divulgado uma métrica de categorização, podemos empreender uma classificação destas personagens e as organizar em três grupos distintos com base em suas respectivas animações. A primeira e mais evidente é ser pertencente a uma linhagem real por nascimento, ou seja, ser filha de um rei e uma rainha, como é o caso da Branca de Neve, Aurora, Jasmine, Rapunzel e outras. Outro meio é através da relação matrimonial com um príncipe, o envolvimento romântico entre uma donzela de origem comum e um herdeiro do trono lhe concede o título de princesa também, como é o caso de Cinderela, Bela e Tiana. E, por fim, a terceira via é protagonizar um grande ato de heroísmo, como Mulan ao salvar a China de uma destruição iminente.

2.2 Um breve panorama sobre as Eras Disney

Tracey L. Mollet em *A Cultural History of the Disney Fairy Tale Once Upon na American Dream* (2020) afirma que a ascensão das produções animadas Disney coincidiu com a crise socioeconômica da quebra de Wall Street. Nesta linha, compreendendo a interlocução entre cinema e sociedade, as animações do estúdio deste período foram imbuídas da famosa ideologia do “sonho americano” (*American Dream*). Guiados por este pensamento, na década de 1930 a população estadunidense demandava persistir otimista perante o contexto opressivo que viviam, enraizando a ideia de necessidade de trabalho coletivo para alcançar o sonho americano. Assim, a “reescrita da história da América pela Disney [soa] como uma versão higienizada e fantástica da realidade sombria da Grande Depressão²³” (MOLLET, 2020, p.20, tradução nossa).

²³ No original: “Disney’s rewriting of America’s history as a sanitised and fantastical version of the dismal reality of the Great Depression”.

Na Era Clássica (1937-1959) dos estúdios Disney somos apresentados a três animações de princesas: *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Cinderela* (1950) e *A Bela Adormecida* (1959). As três personagens em questão são muito similares em sua construção, compartilhando alguns traços tidos como “essenciais” igualmente encontrados nas princesas. Branca de Neve, Cinderela e Aurora são heroínas cuja virtude (compreendida como passividade e castidade), bondade e beleza são características exaltadas durante toda a animação. Outro aspecto notável que reverbera nas três narrativas é a total ingenuidade e passividade da principal personagem feminina, sendo esta a razão que motiva, igualmente, as tensões que dão seguimento às narrativas. Ademais, isso interliga-se com a mensagem proposta pelas longas que transmitem a ideia de que mesmo perante adversidades e infortúnios, é necessário se manter virtuosa e bondosa, pois isso lhe concederá um final feliz, como ocorrera com as três princesas. Amy M. Davis sobre estas semelhanças acrescenta que:

Todos os três vêm de contos de fadas da Europa Ocidental, todos os três passam seus primeiros anos de vida em circunstâncias reduzidas, e todos os três passam sua infância e juventude sob a ameaça de uma mulher má mais velha que possui algum tipo de autoridade sobre eles²⁴ (DAVIS, 2007, p.100-101, tradução nossa)

Apesar destas animações terem sido lançadas em décadas diferentes, suas heroínas convergem para uma compreensão de feminilidade semelhante, as maiores diferenças são centradas apenas em características artísticas e também no que estava em alta na moda. Elas são representadas enquanto uma caricatura hiperbólica de feminilidade, são figuras femininas esboçadas por homens que utilizam ideias de beleza e juventude referentes ao seu momento histórico. São personagens magras (moldadas a partir da inspiração de modelos vivos), que dão grande importância para estética e tem como atributos principais a bondade, passividade e estão em situação de desamparo. Segundo Elizabeth Bell (1995, p.112, tradução nossa), esta construção “está ligada à vitimização e ao martírio²⁵”.

²⁴ No original: “All three come from western European fairy tales, all three spend their early lives in reduced circumstances, and all three spend their childhood and youth under threat from an evil older woman who holds some kind of authority over them”.

²⁵ No original: “Is linked to victimage and martyrdom”.

No tocante ao seu desenho estético de animação, *Branca de Neve* possui grande influência de inúmeros ilustradores²⁶ de literatura infantil europeus e estadunidenses ao mesmo tempo que integra referências de Hollywood da década de 1930; Cinderela tem como uma clara referência Grace Kelly, principalmente em seu vestido de baile e casamento; por sua vez, em Aurora sua cintura afinada e o vestido no estilo três quartos com saia rodada evidência sua influência do “New Look” de Christian Dior (DAVIS, 2007).

Outro aspecto comum que perpassa as três animações e enfatiza a feminilidade com as protagonistas é a relação com o trabalho doméstico, transpondo a mensagem que o ambiente do lar e suas demandas são de responsabilidade da mulher. Embora não sejam mudas, isto é, elas possuem falas, suas vozes são mediadas por um conjunto de normas que as subordinam dentro de uma lógica paternalista de mundo, as relegando e tornando cativas do cosmos doméstico. Deste modo, adaptando o que Ruth Bottigheimer afirmou sobre as personagens dos Irmãos Grimm, a Disney “produz heroínas funcionalmente silenciosas²⁷” (BOTTIGHEIMER, 1977, 53, tradução nossa).

É válido ressaltar que *A Branca de Neve* é uma animação anterior à Segunda Guerra Mundial, enquanto *Cinderela* e *A Bela Adormecida* datam do período de pós-guerra e estão situadas em meio as tensões e paranoias ocasionadas pela Guerra Fria. Embora seja um produto fílmico precedente a Segunda Grande Guerra, *A Branca de Neve* também emerge em um cenário socioeconômico e político obscuro na História dos Estados Unidos, a grande Depressão. Este evento ocorreu em 1929 e significou a quebra da bolsa de Nova York, um acontecimento que denotou a falência de inúmeras famílias estadunidenses e também longos anos de crise econômico para o país. Perante este catastrófico cenário, a primeira princesa Disney ganhou vida na década de 1930 imbuída de esperanças para vencer as adversidades.

A Branca de Neve e os Sete Anões, lançado no ano de 1937, porém, idealizado desde 1934 por Walt Disney, foi o primeiro longa-metragem animado da História. Este projeto, além ser inovador pela ambição de ser uma produção de mais de 80 minutos em formato animado, também modernizou os

²⁶ Arthur Rackham (1867-1939), Ken Anderson (1909-1993), Emile Flohri (1869-1938), Sam Armstrong (1893-1976). Ver mais sobre esta discussão em ALLAN (1999).

²⁷ No original: “produces functionally silent heroines”.

parâmetros cinematográficos do período ao combinar diferentes técnicas de animações, desde colorir as imagens manualmente, até contratar modelos humanos para simular os movimentos e deixar as animações mais fluídas, bem como foi o primeiro filme estadunidense a contar com um álbum musical próprio para um longa-metragem.

Para a acadêmica especializada em animação Maureen Furniss (2016) a Disney explorou amplamente o potencial lucrativo da união entre animação e musical. Com a produção de *Three Little Pigs* (Os Três Porquinhos), lançado em 1933 e o sucesso imediato com a crítica e o público da música "Who's Afraid of the Big Bad Wolf?" (Quem tem medo do lobo mau?), ficou evidente para o estúdio os aspectos positivos na combinação desses dois elementos. A partir deste sucesso, a empresa Mickey começou a incorporar cuidadosamente musicais em suas animações posteriores, capitalizando seu apelo emocional e a capacidade de criar vínculos duradouros com o público. Em *A Branca de Neve e os Sete Anões* a música desempenha um papel importante no longa, contando a história e auxiliando a criar uma atmosfera mágica do mundo e dos personagens. Deste modo, como aponta Maureen Furniss (2016, p.100, tradução nossa), a utilização de canções pela Disney "viria a constituir outro importante aspecto de seus esforços de merchandising nos anos subsequentes²⁸".

Michael Barrier em *The Animated Man: A Life of Walt Disney* (2008) afirma que inicialmente o projeto *Branca de Neve* gerou uma receita negativa para a Disney, já que fora investido "quase US\$ 1,5 milhão, pouco menos do que as receitas totais do estúdio Disney em 1937²⁹" (BARRIER, 2008, p. 130, tradução nossa), um valor exorbitante para uma produção animada. Porém, a animação obteve retornos financeiros muito superiores, só no período de lançamento o lucro "foi de US \$ 1,565 milhão, incluindo US \$ 1,187 milhão em aluguel de filmes. Em 1938, apenas nos primeiros nove meses, a renda total foi de [...] US \$ 4,346 milhões³⁰" (BARRIER, 2008, p.131, tradução nossa). Na mesma linha, no livro *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy* cuja

²⁸ No original: "which would come to form another important aspect of its merchandizing efforts in subsequent Years"

²⁹ No original: "nearly \$1.5 million, just short of Disney's total studio revenues in 1937".

³⁰ No original: "was \$1.565 million, including \$1.187 million in movie rentals. In 1938, for the first nine months alone, the total income was [...] \$4.346 million"

autoria é de Janet Wasko (2001, p.14) a autora atribui parte deste aumento no lucro monetário da Disney a venda de cosméticos e demais mercadorias relacionadas a marca, assim, ampliando o escopo mercadológico. Portanto, *Branca de Neve* foi um marcador financeiro para a Disney, corroborando para o sucesso econômico do estúdio.

Assim como outros produtos de sua época, *A Branca de Neve* é uma animação que integra os valores estadunidenses preconizados da década de 1930. Deste modo, não é por acaso que a primeira princesa Disney tenha como principais colorações em seu desenho as cores azul, branco e vermelho, remetendo a bandeira estadunidense. Branca de Neve incorpora a bondade e inocência, como símbolos de sua virtude. Ela, em similaridade a situação da população estadunidense, teve suas riquezas e *status* solapados por razões externas (MOLLET, 2020). Contudo, mesmo sendo vítima de um grande infortúnio, a jovem donzela permanece otimista e com o coração puro, sendo honesta, trabalhadora e doce com os demais personagens da trama. Deste modo, Branca de Neve transmite uma ideia de resiliência ao público espectador estadunidense, “isso é intrínseco à manifestação comunitária do sonho americano, nascido na década de 1930 e central para o *New Deal* de Roosevelt. Também sublinha a importância do trabalho árduo para obter sucesso³¹” (MOLLET, 2020, p.27, tradução nossa).

Os demais personagens da animação também podem ser compreendidos como representantes de ideias em voga no período. Os anões, por exemplo, podem ser lidos como personificações do trabalho honesto, do populismo e da relação com a terra para se autossustentar. Outro debate em torno dos anões é a sua relação harmônica com a floresta, alinhando-se às pautas conservacionistas estadunidense do século XX (KELLY, 2012). Deste modo, a Disney posiciona-se através de seus personagens e alimenta ideologias em suas produções. Ademais, Maureen Furniss (2016) destaca que, diferentemente do casal protagonista, que tem um “caráter relativamente achatado, [...] sem personalidade alguma³²” (p.105, tradução nossa), os anões

³¹ No original: “This is intrinsic to the communitarian manifestation of the American Dream, born in the 1930s and central to Roosevelt’s New Deal. It also underlines the importance of hard work in gaining success”.

³² No original: “to the relatively flat character of the princess and to the prince, Who has no personality at all”.

foram projetos por Fred Moore e Bill Tytla de forma oposta, resultando em sete personalidades carismáticas e singulares, o que torna essa animação ainda mais atrativa para o público infantil.

Uma parte significativa da história de *A Branca de Neve* é a relação da princesa com os anões, no entanto, este vínculo entre os personagens precisou ser cuidadosamente representado para não gerar dúvidas deste relacionamento e ficar evidente que o único interesse romântico é para com o príncipe. Essa demarcação de papéis tão restrita se deve, em grande parte, pelo período de lançamento do longa, sendo uma época em que os filmes eram fortemente censurados e diretrizes rígidas eram impostas sobre moralidade e conteúdo narrativo. Dadas as sensibilidades da época, os cineastas e os estúdios muitas vezes precisavam ter cuidado com a forma como certos aspectos eram endossados na história, especialmente quando se tratava de interações românticas.

Ao desenvolver os personagens do filme, foi importante manter diferenças claras entre Branca de Neve, como uma "menina de verdade", e os anões como "pequenos homens" (para usar a descrição da princesa). Ela cozinha e limpa para eles e ordena que se lavem para o jantar, assim como uma mãe faria. Como resultado, somos feitos para entender que os anões não são interesses amorosos adequados para ela, como uma mulher solteira sozinha em uma casa com sete homens. Apenas o príncipe, que permanece fora da tela, irá fazer. Esse tipo de garantia era importante em um momento em que a censura cinematográfica exigia uma moral estrita na narrativa³³ (FURNISS, 2016, p.104, tradução nossa).

Na mesma linha, a maldosa vilã desta história, Rainha Má, pode ser lida também como símbolo do individualismo extremo e arrogância – elementos que corroboraram para quebra da bolsa em 1929. Ela é representada como uma personagem cruel e vaidosa, obcecada por sua própria aparência e fica furiosa ao descobrir que a beleza de Branca de Neve é maior que a dela. Neste sentido, na clássica sequência em que a vilã pergunta ao espelho mágico "Espelho, espelho meu, existe alguém mais bela do que eu?" (HAND, 1937, min. 2) pode ser compreendida como uma representação da arrogância e do

³³ In developing the film's characters, it was important to retain Clear differences between Snow White, as a "real girl," and the dwarfs as childlike "little men" (to use the princess's description). She cooks and cleans for them and orders them to wash up for dinner, just as a mother would. As a result, we are made to understand that the dwarfs are not suitable love interests for her, as an unmarried woman alone in a house with seven men. Only the prince, Who remains off screen, will do. This kind of assurance was important at a time When film censorship required strict morality in storytelling.

egoísmo dos ricos e poderosos da época, que se importavam apenas com a sua própria beleza e riqueza, ignorando a realidade ao seu redor. Na década de 1930, as mulheres eram frequentemente representadas como seres frágeis e dependentes dos homens, e a beleza era considerada uma característica essencial para sua aceitação social. Assim, a Rainha Má é apresentada como um estereótipo de feminilidade vaidosa e invejosa, cujo único objetivo é ser a mais bela do reino. Ela é construída como cruel, manipuladora e disposta a fazer qualquer coisa para manter sua posição de poder. Sua aparência também é um reflexo desse estereótipo, com um vestido preto justo e um corpete apertado, além de maquiagem exagerada.

O artigo *Disney-Formalism: Rethinking 'Classic Disney'* de Chris Pallant (2010) se concentra no período de oito anos que vai desde o início da produção de *Branca de Neve e os Sete Anões* até o lançamento de *Bambi* (1942). O autor propõe a utilização do termo “Disney formalismo” repensando a “Disney Clássica”, em que se refere ao estilo estético forjado nestas primeiras animações e que, segundo ele, são responsáveis por estabelecer a marca d'água criativa do início dos estúdios Disney. A animação formalista, neste sentido, é um estilo caracterizado por uma sofisticação artística com uma maior atenção aos detalhes visuais e qualidade técnica, tendo uma abordagem altamente estilizada, em que os elementos imagéticos, como o traço de personagens, composição, cor e movimento, atuam como parte fundamental na narrativa. Pallant (2010) argumenta que durante este período inicial, a ideologia formalista Disney investiu no “realismo” dos personagens e contextos e, acima de tudo, na credibilidade³⁴, por isso eles são a base da animação formalista (p.342).

Para Chris Pallant, o sucesso de *Branca de Neve e os Sete Anões* frente ao fracasso de *Fantasia* (1940) foi um marco importante tornar concreto um investimento maior no modelo formalista de animação, assim, “com a mudança para a animação formalista da Disney, a busca pelo realismo rapidamente se

³⁴ Refere-se à capacidade de um filme da Disney de criar personagens e contextos que pareçam verossímeis e plausíveis, mesmo em animação. O autor argumenta que a autenticidade era mais importante do que o realismo absoluto durante a era formalista da Disney. Isso significa que os personagens e o contexto são estilizados e caricaturados, mas projetados para parecer críveis e plausíveis dentro do universo cinematográfico (PALLANT, 2010, p.345).

tornou a preocupação primordial³⁵ (PALLANT, 2010, p.345). Embora o sucesso econômico do longa da primeira princesa Disney tenha sido satisfatório para o estúdio, a produção de animações tão detalhadamente elaboradas se tornaram financeiramente inviáveis, o que levou a Disney a explorar outras direções criativas, artísticas e estilísticas. No entanto, pode-se dizer que devido a obsessão de “perseguir e atingir os limites da animação hiper-realista, a Disney tornou-se o estúdio mais visível na animação americana³⁶” (PALLANT, 2010, p.350).

Por sua vez, a indústria midiática foi responsável por produzir inúmeras imagens durante as décadas de 1940-1960 em que ilustravam corpos femininos (jovens, magros e correspondentes ao padrão de beleza idealizado do período) cuja grande ambição orbitava as esferas do casamento e a vida doméstica. Esta estratégia de representação está atrelada aos discursos provenientes do período de pós-guerra e Guerra Fria estadunidenses que derivavam, em grande medida, de um medo exagerado e tensão do “inimigo vermelho” (URSS) que poderia se infiltrar nas instituições do país. Deste modo, uma onda de conservadorismo se alastrou pelos Estados Unidos com ideais voltados para o fortalecimento do chamado “espírito empreendedor americano” e os fundamentos cristãos. Esta ideologia reverberou no prisma cultural que projetou uma versão idealizada do papel da mulher como uma feliz nos cargos de dona de casa e esposa.

Esta construção patriarcal de modelo de feminino é descrita enquanto uma “feminilidade tradicional”. Assim, neste cosmos, se por um lado para mulher a aparência estética e o trabalho doméstico – não remunerado – é enfatizado, ao homem e a “masculinidade tradicional” cabe o papel de responsabilidade do trabalho formal e assim prover a renda familiar. Neste sentido, a mulher correspondente ao padrão de beleza, recata e do lar foi a concepção de feminilidade mais reverberada nas múltiplas mídias, desde o cinema até as revistas de variedade. O casamento e o apreço as tarefas domésticas passaram a ser centrais nas narrativas fílmicas do período, como podemos ver nitidamente em *Cinderela* (1950) e também, mesmo que em

³⁵ No original: “However, with the change to Disney-Formalist feature animation the pursuit of realism quickly became the overriding concern”.

³⁶ No original: “In pursuing and reaching the limits of hyperrealist animation, Disney became the most visible studio in American animation”.

menor evidência, *A Bela Adormecida* (1959). Ambas almejam um casamento heteronormativo como objetivo central e são mostradas desempenhando tarefas do lar (Cinderela em especial vê tais atividades com alegria). Deste modo, percorrendo sobre as três princesas e suas relações com as décadas que foram produzidas, Tracey L. Mollet (2020) afirma:

Na década de 1930, as pessoas tinham que permanecer otimistas e trabalhar juntas para alcançar o sonho americano e, na década de 1950, o foco principal de cada família era a parceria entre marido e mulher. Por fim, esta unidade foi um local de segurança, estabilidade e conforto para o povo americano em tempos de crise³⁷ (MOLLET, 2020, p.26)

Dawn E. England, Lara Descartes e Melissa A. Collier-Meek no artigo *Gender Role Portrayal and the Disney Princesses* (2011) examinam as construções dos personagens principais nas animações de princesas Disney a partir da perspectiva de gênero. Com a finalidade de analisar a representação destes personagens e como são codificados os papéis de gênero nas animações, as autoras elaboram algumas tabelas em que elencam uma série de características e observaram como estas são incorporadas aos personagens desde *A Branca de Neve* (1937) até *A Princesa e o Sapo* (2009), concluindo, assim, que existe uma divisão entre atributos considerados femininos e masculinos nestas produções.

Dentre os elementos dispostos nas tabelas temos características mistas (que poderiam servir tanto ao masculino quanto ao feminino) elencadas pelas autoras, como assertividade, afetuosidade, coragem, porte físico forte, porte físico fraco, liderança, independência, dar importância para a aparência, submissão, entre outros atributos. As autoras observaram que as princesas da Era Clássica (Branca de Neve, Cinderela e Aurora) eram construídas preponderantemente com atributos derivados de uma compreensão de “feminilidade” social. Deste modo, os principais traços destas princesas são a afetividade, a importância da aparência física, hesitantes, medrosas e prestativas. Por sua vez, os príncipes destas animações, como seus pares românticos, também incorporam em sua construção comportamentos mais

³⁷ No original: “In the 1930s, people had to stay optimistic and work together in order to achieve the American Dream, and in the 1950s, the main focus of each family was the partnership between husband and wife. Lastly, this unit was a place of safety, stability and comfort to the American people in a time of crisis”.

“tradicionais” da masculinidade, tendo como principais atributos um físico forte, assertividade, porte atlético, além de serem corajosos e curiosos.

Essa divisão de atributos que se opõem entre os personagens masculinos e femininos nas animações reforçam percepções da masculinidade e feminilidade social, atribuindo determinado papéis sociais às figuras apenas com base em seu sexo. Ao construir as princesas enquanto figuras mais medrosas e os príncipes mais corajosos percebemos uma perpetuação de uma lógica de dominação e dominado, sujeitando as mulheres a um código de regras comportamentais que expressa uma feminilidade gestada por discursos patriarcais.

As personagens Lady Tremaine e Malévola seguem o mesmo padrão de vilãs visto em *A Branca de Neve*. A primeira é a madrasta de Cinderela, ela é conhecida por ser cruel e abusiva com sua enteada, fazendo-a trabalhar como empregada doméstica em sua própria casa e a impedindo de ir ao baile do príncipe. Lady Tremaine é uma mulher astuta e manipuladora, sua caracterização é altamente ligada à ideia de feminilidade tradicional, porém, envelhecida. Ela é construída como uma mulher elegante e refinada, que se veste com roupas luxuosas e usa maquiagem elaborada. No entanto, sua tentativa de beleza externa é apenas uma fachada para esconder sua verdadeira natureza maligna. Por sua vez, Malévola é uma figura mística e poderosa, que vive em um reino mágico e é capaz de lançar feitiços. Sua caracterização é mais andrógina, e ela veste roupas escuras e ostenta chifres em sua cabeça. Ela não se encaixa nos padrões de beleza feminina convencionais – embora a maquiagem, um símbolo de feminilidade, esteja presente – e é representada como uma figura solitária e incompreendida.

Neste sentido, as vilãs clássicas antagonizam as características de suas princesas, por exemplo, enquanto as protagonistas são jovens donzelas ingênuas, suas nêmesis são mulheres mais velhas que representam a maturidade; enquanto as princesas são genuinamente belas sem esforço, as vilãs fracassam em suas tentativas de serem bonitas; as princesas desempenham funções domésticas com alegria, as vilãs negligenciam estas funções e sujeitam outros a realiza-las. Assim, estas vilãs clássicas representam formas diferentes de feminilidade contrastantes, utilizadas para transmitir mensagens culturais sobre a posição das mulheres na sociedade.

Rainha Má é o estereótipo de vaidade e inveja extrema, seu único objetivo é ser a mais bela do reino e por não ser, ela é cruel. Lady Tremaine é uma representação da mulher manipuladora e invejosa, que não tem escrúpulos em tratar mal aqueles que estão em sua volta. Por fim, Malévola representa a mulher independente e forte, que não se encaixa nos moldes “tradicionais” de beleza e feminilidade. Em resumo, as vilãs da Disney da Era Clássica representam modelos de gênero repudiados perante os valores e normas culturais que moldam a sociedade de sua época.

Estas animações servem como mecanismos de socialização para meninas e mulheres para que tenham essa fantasia de ser uma princesa. Deste modo, ao consumir as animações da Era Clássica as meninas desde novas são expostas a ideais dessas obras que lhes ensinam que existe um príncipe para suas vidas e que o amor romântico é o final feliz para elas. No entanto, para obterem essa realização e serem amadas elas devem cumprir normas incrustadas na concepção da feminilidade “ideal” – também chamada de tradicional. Bondade, submissão, passividade, serem dóceis, silenciosas e esteticamente padronizadas de acordo com os parâmetros da moda do período histórico que são os atributos preconizados nesta construção performativa de feminilidade. Caso não sigam este padrão, as mulheres seriam punidas com a solidão – final das respectivas vilãs.

Neste prisma, a primeira Era Disney constrói suas três princesas a luz de um padrão performativo de gênero e feminilidade pautado em expectativas irreais (padrões impostos pela sociedade que determinam um ideal de beleza que muitas vezes não é alcançável ou saudável para a maioria das pessoas) derivadas de discursos patriarcais heteronormativos colocados pela sociedade sobre elas. Hiperfemininas, estas princesas tem como seu principal atributo a ênfase em suas belezas e representam um conjunto de noções regulamentadoras sobre o que uma menina/mulher deve ser. Deste modo, o trabalho doméstico, a preocupação hiperbólica com o amor romântico e a estética são centrais na concepção destas personagens e compõe o código de normas as quais meninas e mulheres eram socializadas para performar no cotidiano social. Assim como a princesas hiperfemininas, seus príncipes também são heróis hipermasculinos, são figuras performativamente fortes, que utilizam da força bruta para mostrar que não temem o inimigo – o príncipe de

Cinderela e de Aurora iniciam as narrativas após retornar da guerra – e ao final, após despontarem como heróis, conquistam o final idealizado de casar com uma mulher bonita.

Entretanto, essas são noções datadas da primeira Era e, embora algumas nuances sejam perpetuadas para as demais princesas, é notória a mudança gradual na construção destas e a suas composições de feminilidade. Podemos visualizar um grande contraste nesta construção de feminilidade já na próxima Era.

Em fins da década de 1980 e início da década de 1990, perante a ascensão de outros estúdios de animação como DreamWorks Animation e a Pixar Animation Studios, a empresa Mickey se percebeu em uma constante perda de terreno devido à alta competição neste nicho cinematográfico que se ramificava. Deste modo, a Walt Disney decidiu investir em algumas mudanças dentro do estúdio, repaginando sua estrutura com profissionais do ramo de animações mais jovens. Sob direção de Jeffrey Katzenberg³⁸ como responsável pelo setor de animação da Disney, a empresa na intenção de popularizar suas obras retornou em investir em narrativas de princesas após trinta anos. Esta década ficou conhecida como a Era da Renascença (1989-1991) e do multiculturalismo (1992-1998) do estúdio, reiterando uma fórmula clássica de contar histórias de princesas, porém, repaginadas para uma nova geração. Um destaque foi a inspiração em musicais da Broadway e as canções originais que falam dos sentimentos dos personagens, de responsabilidade da dupla Howard Ashman e Alan Menken.

Em um hiato de três décadas, a subsequente princesa Disney a surgir no mundo foi Ariel, protagonista de *A Pequena Sereia* de 1989, animação que marca o início da Era da Renascença. Esta Era é a menor da Disney, tanto temporalmente com apenas dois anos de duração, quando no número de produções de princesas que a mesma abrange, tendo apenas *A Pequena*

³⁸ É um executivo de mídia, produtor de cinema e empresário estadunidense. Katzenberg começou sua carreira na indústria do entretenimento como executivo de estúdio da Paramount Pictures no final dos anos 1970, onde foi responsável pela produção de filmes de sucesso como *Caçadores da Arca Perdida*, *Grease* e *Saturday Night Fever*. Em 1984, ele se tornou o presidente da Divisão de Cinema da Walt Disney Studios, onde supervisionou a produção de muitos títulos de sucesso do estúdio, incluindo *A Pequena Sereia*, *A Bela e a Fera*, *Aladdin* e *O Rei Leão*. Em 1994, Katzenberg co-fundou a DreamWorks SKG com Steven Spielberg e David Geffen. A DreamWorks produziu várias animações populares, incluindo a franquia *Shrek*, *Kung Fu Panda* e *Madagascar*.

Sereia e *A Bela e a Fera*. Ambas princesas destoam parcialmente de suas três antecessoras da Era Clássica, principalmente no quesito de passividade diante de situações adversas. Isso porque a partir das décadas de 1970 e 1980 houve mudanças significativas na representação do feminino, tendo em vista a eclosão da Segunda Onda do movimento feminista e as mudanças socioculturais e políticas que esta acarretou na sociedade estadunidense. Deste modo, podemos afirmar que esta Era Disney é caracterizada por princesas rebeldes.

Assim como Branca de Neve, Cinderela e Aurora são princesas similares entre si, Ariel e Bela também são personagens parecidas. As duas princesas são curiosas, possuem um desejo de conhecer novos mundos, suas relações com seus pais são muito presentes nas narrativas, elas tendem a não seguir as regras e muitas vezes utilizam suas vozes para discutir com outras figuras – em especial masculinas – nas animações argumentando suas opiniões, demonstrando uma significativa diferença de suas antecessoras que não opinavam. Deste modo, estas personagens configuram-se enquanto heroínas mais complexas em suas construções. Ademais, no plano narrativo as duas animações situam personagens humanos ao lado de personagens derivados de mundos fantásticos, além de utilizarem feitiços mágicos como trama central das histórias, bem como finalizam o enredo em um casamento com príncipes.

Ronald Wilson Reagan foi eleito o 40º presidente dos Estados Unidos, assumindo o cargo em janeiro de 1981 e o deixando somente em janeiro de 1989. Sua política era fortemente enraizada em um liberalismo econômico – que se delineava desde o fim da Segunda Guerra Mundial e cresceu exponencialmente durante a década de noventa –, enfatizado em ideias de individualismo, consumismo e do esforço como caminho para alcançar sucesso. Conjuntamente a globalização também era cada mais presente no cotidiano, assim, possibilitando a promoção da ideia dos Estados Unidos enquanto um país multiculturalista em que com esforço se consegue conquistar qualquer objetivo. Como salienta Tracey L. Mollet, foi nesta época que o presidente Reagan popularizou um tipo peculiar de conservadorismo, pautado no patriotismo e tradicionalismo em que a feminilidade seria vinculada a esfera doméstica e a disposição atlética a masculinidade. Deste modo:

A família era a estrutura por meio da qual esses valores se firmariam, enfatizando a continuidade dos ideais entre pais e filhos. Essa ênfase na família é de alguma importância quando se considera os laços estreitos entre pai e filha nos contos de fadas da Disney dessa época e também explica de alguma forma a continuidade hegemônica do casamento heterossexual como "felizes para sempre" para as heroínas Ariel e Bela³⁹ (MOLLET, 2020, p.49, tradução nossa)

No tocante a feminilidade estética representada nestas personagens, ambas perpetuam boa parte dos traços de suas antecessoras, como ser magra, jovem e de cabelos longos, recorrendo as noções de beleza em voga em seu período de produção. Ariel, por exemplo, chama a atenção por seu cabelo ruivo, o que a diferencia do loiro até então promovido nas princesas. Isso ocorre, pois, "o cabelo ruivo, no início dos anos 1990, era visto como algo desejável para uma mulher americana"⁴⁰ (MOLLET, 2020, p.61, tradução nossa).

Em consonância a explosão dos movimentos feministas da década de 1970 e suas reverberações nas décadas posteriores, estas duas princesas não possuem como característica central a beleza, embora seja algo presente em sua construção, não é seu quase único atributo. A representação do feminino enquanto uma donzela indefesa cujo seu maior desejo é se casar e dedicar sua vida ao lar foi ampliado para englobar uma maior versatilidade, isto é, suas perspectivas de futuro estão, em princípio, para além da esfera doméstica, mas no final compactuam com suas antecessoras em um casamento heteronormativo. Em primazia Ariel e Bela desejam sanar sua gana por conhecimento e descobrir novos mundos, porém, ao longo de suas jornadas apaixonam-se e casam-se com seus respectivos príncipes e é somente através desta união que elas tornam-se "completas". Podemos falar, assim, de uma espécie de "empoderamento feminino conservador" nesta Era Disney.

Outro ponto de mudança substancial nas representações de feminilidade da década de noventa em contraste com a Era Clássica diz respeito ao exercício das tarefas domésticas. Enquanto nas três primeiras princesas isto era atrelado a sua feminilidade e passava uma credibilidade enquanto "futura

³⁹ No original: "The family was the structure through which these values would take hold, stressing the continuity of ideals between parentes and their children. This emphasis on the family is of some importance when considering the tight bonds between father and daughter in Disney fairy tales of this era and also goes some way to explain the continued hegemonic hold of the heterosexual marriage as 'happily ever after' for heroines Ariel and Belle".

⁴⁰ No original: "Red hair, in the early 1990s, was seen as somewhat desirable for an American woman".

esposa” para o príncipe, em suas sucessoras isto fora descontinuado (ENGLAND; DESCARTES; COLLIER-MEEK. 2011). Nem Ariel ou Bela aparecem em suas animações executando tais atividades na mesma medida em que nenhuma demonstra interesse na maternidade, pelo contrário, Bela repudia a perspectiva de vida “tradicional” quando Gaston a idealiza como sua “esposinha” mãe de “seis ou sete” garotos⁴¹. Deste modo, a Disney desatrelou os afazeres domésticos e maternais como simbologias de feminilidade nestas produções. Ademais, em determinados momentos de ambas animações as heroínas salvam seus príncipes, demonstrando uma personalidade não passiva, em oposição a suas ancestrais.

A vilã de *A Pequena Sereia*, Ursula, também mudou significativamente em sua construção nesta Era. Ela é uma personagem que desafia muitos dos padrões tradicionais de feminilidade. Ela é construída como uma figura gorda e octogenária, com pele escura e voz grave. Seu comportamento também é considerado pouco convencional e inapropriado para uma mulher, como quando ela fuma charuto ou faz comentários sexualmente sugestivos. Contudo, apesar dessas características que a afastam do estereótipo de feminilidade “tradicional”, Ursula ainda é uma personagem que se utiliza de seu poder sedutor para manipular outros personagens, em especial o príncipe Eric. Sua aparência também é representada como repulsiva e desagradável, o que reforça a ideia de que mulheres que não se enquadram nos padrões de beleza normativos são menos desejáveis e menos femininas. Assim, Ursula é uma personagem que desafia alguns estereótipos de feminilidade, mas ainda é pensada dentro de uma lógica que valoriza a aparência física e a sedução como formas de poder feminino.

Não somente nas princesas desta década e a vilã passaram por mudanças, seus príncipes também apresentam modificações significativas. Tanto Eric quanto Adam (*Fera*) são personagens fortes, mas ao mesmo tempo sensíveis, eles possuem características derivadas da hipermasculinidade, porém, por amor a suas heroínas mudam/decidem não ecoarem tais atributos,

⁴¹ *A Bela e a Fera* foi a primeira animação dos estúdios Disney Pictures a ser roteirizada por uma mulher, Linda Woolverton. Este foi um dos fatores que influíram na construção mais feminista da personagem feminina ao ser roteirizada sob a ótica de uma mulher. Ver mais sobre esta discussão em MALFROID (2009). Disponível em: <https://libstore.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/414/434/RUG01-001414434_2010_0001_AC.pdf>. Acessado em 2 de dezembro de 2022.

tornando-se “novos homens” por elas. Em *A Bela e a Fera* esta mudança é ainda mais perceptível ao compararmos o príncipe e o vilão. Gaston é apresentado como um exemplo extremo de masculinidade tóxica. Ele é construído como um homem forte, bonito e confiante, que acredita que merece tudo o que quer por ser superior aos outros homens e às mulheres. Ele é arrogante, agressivo e violento, e faz de tudo para conquistar o amor de Bela, mesmo que isso signifique forçá-la ou manipulá-la. Por essas razões, a protagonista o despreza, assim, ao encontrar a Fera que inicialmente apresenta estes comportamentos, ela o repudia, porém, o príncipe muda e torna-se um homem que valoriza as emoções e empatia com base na relação com Bela, assim, a Fera vira Adam, um “novo homem”.

Nesta linha, outras três princesas que compartilham muitas semelhanças com Ariel e Bela são Jasmine, de *Aladdin* (1992), *Pocahontas* (1995) e *Mulan* (1998), porém, seu grau de diferença reside em que estas últimas fazem parte do panteão étnico criado pela Disney. Rompendo com as narrativas até então eurocêntricas contadas, a empresa investiu no início da década de noventa em três animações sucessivas ambientadas em diferentes partes do mundo: um país árabe neomedieval, a colonização norte-americana e a China neomedieval. Esta mudança está vinculada ao processo de globalização e surgimento de novos mercados consumidores ao redor do mundo no qual a Disney empreendeu com vistas a ampliar seus lucros.

Com propósito de diversificar seus produtos e faturar capital estrangeiro, a empresa Mickey introduziu algumas mudanças em sua agenda internacional, como a fundação do Epcot Center em 1982, um dos quatro parques temáticos da Disney localizado em Bay Lake (Flórida). Sob o slogan *Technological innovation and international culture* (Inovação tecnológica e cultura internacional) este parque já anunciava seu propósito multicultural. Uma de suas grandes atrações, o espetáculo World Showcase, narra diferentes histórias de distintos países ao redor do mundo a partir de uma perspectiva estadunidense (MOLLET, 2020). Outro fator que impulsionou os Estados Unidos e a própria Disney a se promoverem como epicentro do multiculturalismo fora a Lei do Imigrante⁴², promulgada em 1990 e que

⁴² A lei, assinada pelo presidente George H. W. Bush em 29 de novembro de 1990, foi a primeira grande reforma da imigração desde a Lei de Reforma e Controle de Imigração de

viabilizou uma construção imagética do país norte-americano como exemplo a ser seguido e herói do mundo.

Esta mudança de concepção para cenários multiculturais na Walt Disney Pictures começou em *Aladdin* (1992) que fora baseado em um dos contos compilados na obra *As Mil e Uma Noites*⁴³. Através da criação de um fictício reino neomedieval árabe a Disney apresentou Jasmine, princesa de Agrabah e única filha do sultão. É válido salientar que esta é a primeira narrativa de princesa cuja heroína não é a principal personagem e sim seu par romântico que leva o nome da animação. Jasmine é uma princesa que tem como grande sonho se aventurar pelo mundo, porém, está limitada aos muros do palácio devido a sua posição real. Não somente isso, a ela é imposto que se case com algum príncipe, ideia que repudia constantemente reafirmando seu desejo de liberdade e de escolha individual.

Pocahontas (1995) é baseada na lenda de mesmo nome e é uma animação ambientada em um evento histórico, mais precisamente o período de colonização estadunidense e a conquista destas terras por parte da Inglaterra após confrontos com as tribos indígenas nativas. É este cenário que o longa animado é desenhado. Pocahontas é a filha de um chefe indígena, como seus pares desta década ela também possui uma personalidade rebelde e entra em conflito com seu pai, bem como sua índole aventureira permeia por toda a narrativa e é responsável por dar seguimento a trama. Ela também é a primeira princesa a ter um vínculo com outra personagem feminina (uma amizade possível, pois não se trata de uma vilã), sua melhor amiga Nakoma, personagem que a protagonista nutre grande afeto. Para além de todas estas características, ao final da narrativa Pocahontas decide não ficar com o seu par romântico e opta por ficar na sua tribo, pois compreende seu papel enquanto

1986. A lei de 1990 teve como objetivo aumentar a diversidade de imigrantes nos Estados Unidos e promover a imigração baseada em habilidades e talentos. Além disso, a lei aumentou o número de vistos disponíveis para imigrantes com habilidades especiais, incluindo cientistas, médicos e outras profissões técnicas. A Lei do Imigrante de 1990 também aumentou as penalidades para empregadores que contratam imigrantes ilegais, estabeleceu novos procedimentos para a revisão de pedidos de asilo e expandiu as disposições de proteção para refugiados.

⁴³ É uma coleção de histórias e contos populares do Oriente Médio e Sul da Ásia compilados em árabe durante a Idade de Ouro Islâmica (século IX EC). As histórias giram em torno da personagem de Scheherazade, uma esposa lendária que conta uma história diferente a cada noite para seu marido, o sultão, a fim de atrasar sua execução. A coleção inclui contos como "*A Lâmpada Maravilhosa de Aladdin*", "*Ali Baba e os Quarenta Ladrões*" e "*Sinbad, o Marinheiro*", entre muitas outras.

líder naquele contexto, inovando mais uma vez ao terminar a história com os amantes separados.

Fechando este grupo a Disney apresenta a história de *Mulan* (1998), uma narrativa inspirada em um antigo poema que remonta ao século VI EC na China conhecido como *Ballads* (também denominado *A Balada de Hua Mulan*) datado do século VI EC. Assim como no poema, Mulan é uma jovem que se traveste como homem para assumir a posição de seu pai no exército chinês. Na animação ela assume este papel logo após fracassar em performar uma feminilidade que lhe é cobrada para se casar dado que a heroína não corresponde a estas normativas, assim, desagradando uma velha tradição sociocultural e trazendo desonra para si e sua família. Ir para guerra seria uma maneira de revogar esta ruína causada por ela a sua casa. Mulan parte nessa aventura por outra razão: ela deseja se descobrir. É uma jornada de autoconhecimento, pois a heroína se sente deslocada de seu mundo e busca o seu lugar.

Ao observarmos estas três princesas em questão podemos notar que elas seguem o mesmo padrão jovem e magro das demais heroínas do estúdio, a diferença significativa consiste em serem personagens não brancas pela primeira vez. Elas foram desenhadas a partir nos moldes eurocêntricos de beleza, utilizando vestimentas referentes a sua ambientação para caracterizá-las naqueles mundos não-europeus. Contudo, elas são personagens que aspiram ideais vinculados aos valores preconizados pela sociedade estadunidense daquela década, o que as tornam heroínas mais identificáveis para o público consumidor. Assim, não é por acaso que seus dubladores são estadunidenses enquanto, por exemplo em *Aladdin*, os demais personagens árabes são figuras estereotipadas e com sotaque exagerado, transmitindo uma ideia de “modernidade” de Jasmine e Aladim em oposição a “barbárie” de seu povo (STURTEVANT, 2012).

Essas princesas da década de 1990 são fortes, demonstram uma breve incipiência no quesito de independência (são codependentes de seus parceiros) e buscam descobrir em sua jornada o seu verdadeiro eu e seu e seu futuro, não estão procurando um amor como epicentro de suas vidas e muito menos se apaixonam pelo primeiro homem que encontram. Pelo contrário, ao

não se enquadrarem em seus mundos de origem no início de cada animação⁴⁴, elas partem em suas jornadas e estas significam um ponto de mudança para suas vidas o qual clamavam, encontrando-se no mundo e si mesmas ao mesmo paço que conhecem homens que as compreendem e complementam. Estas princesas:

[...] rejeitam, pelo menos inicialmente, pretendentes que poderiam estar em conflito com seus objetivos. No entanto, a capacidade de escolher o pretendente certo no final significa autonomia pós-feminista, e, portanto, constitui um final feliz. O pós-feminismo celebra a mulher como um indivíduo sexualmente autônomo e, sob esse aspecto, a retórica da Disney muda de qualquer príncipe para o príncipe certo⁴⁵ (STOVER, 2013, p.4, tradução nossa)

Deste modo, os efeitos ideológicos referentes aos feminismos emergidos na Terceira Onda e o movimento intitulado “girl power” da década de noventa surtiram efeito nas duas últimas animações produzidas pela Disney Pictures do século XX e são parte integrante das produções do atual século. Esta construção de feminilidade calcada em atributos mais empoderados tornou-se mais atrativa economicamente para o estúdio, tendo em mente a amplitude de um mercado consumidor de mulheres que desprezavam ideias de um “feminino tradicional” visto na Era Clássica e requeriam uma nova forma de representação mais próxima do cotidiano, ou seja, protagonistas fortes e que não são totalmente dependentes de homens.

Essa geração de princesas Disney da década de 1990 possui atributos como confiança, curiosidade e inteligência, bem como são teimosas e expressam suas opiniões sem medo, conseguindo, ao final de suas narrativas, casar com um homem que escolheram. Todas estas são características contrastantes com a Era passada e são parte de um novo modelo mais coerente de feminilidade – e masculinidade – para o período temporal, tendo

⁴⁴ A música tema de *Mulan*, *Reflection*, corrobora com nossa afirmação. A canção descreve o sentimento de fracasso que toma a protagonista ao não desempenhar o papel que lhe é cobrado, assim, ela exterioriza seus anseios e medos por ser quem ela é e trazer desonra para sua família (Olhe para mim/ Eu nunca serei a noiva perfeita/ Ou a filha perfeita/ Será que eu não fui destinada a desempenhar esse papel?/ Agora vejo, que se eu fosse quem eu sou de verdade/ Eu quebraria o coração da minha família). A primeira canção de *A Bela e a Fera*, *Belle*, também destaca o quão deslocada daquele mundo é a protagonista, os próprios moradores destacam na canção que Bela é distinta deles (Muito diferente do resto de nós/ Ela não é nada como o resto de nós/ Sim diferente, do resto de nós é a Bela).

⁴⁵ No original: “[...] reject, initially at least, suitors who would come into conflict with their goals. However, the ability to choose the right suitor at the end signifies post-feminist autonomy, and thus constitutes a happy ending. Post-feminism celebrates woman as the sexually autonomous individual, and thus Disney’s rhetoric shifted from any prince to the right prince”.

em vista que se tratam de produtos fílmicos emergidos em um contexto estadunidense em que ideais feministas já estavam amadurecidas, pois permeavam a sociedade desde a década de 1960/1970. Conforme afirma Michele Escoura Bueno na dissertação *Girando entre Princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças* (2012):

Ainda que possam conservar traços “clássicos” nas suas narrativas, uma vez que tais elementos ajudam a garantir a legitimidade de tais filmes por meio de sua correlação com aqueles de décadas anteriores que garantiram vida-longa aos estúdios Disney, a contemporaneidade, entretanto, está marcada na “rebeldia” das protagonistas que, apesar de desobedientes, não deixam de ser Princesas (BUENO, 2012, p. 46).

Portanto, as ideias que sondam e compõem as construções de feminilidade (e masculinidade) nas animações produzidas pela Disney nesta Era são expandidas para incorporar atributos mais empoderados e que são encontrados somente em figuras masculinas na Era Clássica. Assim, esta feminilidade referente a década de 1990 é nutrida de características derivadas dos múltiplos discursos feministas que reivindicavam princesas (e personagens femininas no geral) performativamente mais fortes e com objetivos reais na mídia, em oposição as donzelas indefesas. Deste modo, podemos ver um movimento para uma construção de feminilidade em princesas mais infundida de noções próximas de autossuficiência e não tão demarcada nos papéis de gênero. Entretanto, estas princesas além de serem fortes, elas respeitam a matriz heterossexual de relacionamento, reiterando o clássico final Disney de “felizes para sempre”, pois somente assim serão completas. Tais finalizações perpetuam idealizações normativas de gênero e sexualidade para socializar jovens meninas – grande público destes produtos – para que tenham esta fantasia. Portanto, embora seja visível um movimento de mudança, estas personagens estão circunscritas em seu tempo e ainda perpetuam alguns preceitos patriarcais.

Essas animações conglomeradas na segunda Era evidenciaram uma relação complicada entre a mudança e a tradição dentro do estúdio. Contrastando com o perfil conservador arraigado em noções machistas do papel da mulher e como esta deveria ser representada no audiovisual, a então nova geração de 1990 ampliou as possibilidades de aventura destas heroínas, destacando suas vontades de conhecer o mundo para além da esfera

doméstica – no qual não se encaixavam – e desempenhando grandes feitos em suas jornadas. Elas são fortes, inteligentes e não se calam, sua teimosia é notória em suas narrativas. Entretanto, elas terminam suas histórias respeitando tradições de despertar o amor romântico, compartilham atos de salvamentos com seus príncipes e, é claro, findam a trama casadas, iniciando sua família nuclear “tradicional”. Deste modo, esta Era oscila entre um perfil renovador e tradicionalista.

Todas as animações de princesas até a década de 1990 enfocavam suas narrativas em apenas uma protagonista feminina, raramente englobando aspectos de amizade entre mulheres nestes longos animados individuais – salvo com exceção de Pocahontas e sua melhor amiga, Nakoma. Na verdade, em sua maioria, o que se expunha narrativamente nestas animações era uma disputa entre femininos, evidenciado entre a mocinha ingênua e a amarga vilã. Porém, a partir da década de 1970 os Estados Unidos passaram por uma convulsão social através das reivindicações e lutas travadas pelas feministas revividas pela Segunda Onda do Feminismo, influenciando nos anos posteriores e popularizando este movimento na América. A Segunda Onda do Movimento Feminista é um período de intensa atividade feminista que ocorreu nas décadas de 1960 e 1970 nos Estados Unidos e em outros países do mundo. Esse movimento, que se originou principalmente na classe média branca, surgiu como uma resposta à discriminação e opressão que as mulheres enfrentavam na sociedade. As mulheres da Segunda Onda do Movimento Feminista lutaram por uma ampla variedade de questões, incluindo direitos reprodutivos, igualdade salarial, igualdade de direitos civis e o fim da violência contra as mulheres. Estas ativistas também se envolveram em protestos contra a guerra do Vietnã e outras questões sociais e políticas.

Algumas das organizações mais importantes da Segunda Onda do Movimento Feminista incluíram a National Organization for Women (NOW)⁴⁶,

⁴⁶ A NOW foi criada para lutar pela igualdade de direitos para as mulheres em todas as áreas da vida, incluindo o local de trabalho, a política e a vida familiar. A organização tem como objetivo principal promover a igualdade de oportunidades para as mulheres, acabar com a discriminação baseada no gênero e combater a violência e o assédio sexual. A organização trabalha para alcançar esses objetivos por meio de ativismo político, educação pública, defesa legal e lobby em nível nacional, estadual e local, bem como também trabalha em questões relacionadas a direitos LGBT, direitos civis e justiça social. Desde sua fundação, a NOW cresceu e se expandiu nos Estados Unidos, com atuação em todos os cinquenta estados do

fundada em 1966 em Washington D.C., e a Women's Liberation Movement, que se originou em Nova York em 1969⁴⁷. A Segunda Onda do Movimento Feminista teve um impacto profundo na sociedade e na política. Algumas das conquistas desse movimento incluem a legalização do aborto nos Estados Unidos em 1973⁴⁸, bem como a aprovação da Lei de Igualdade Salarial de 1963⁴⁹.

Betty Friedan no livro *Mística Feminina* (1971) explora a realidade das mulheres estadunidenses de classe média encaixadas no estereótipo de “rainhas do lar” através de depoimentos recolhidos destas na década de 1970. Para a autora existe uma continua frustração indefinida que assola estas mulheres, pois apenas cuidar da casa e dos filhos não era o suficiente. Neste momento muitas mulheres reivindicavam trabalho digno, respeito e igualdade salarial, como aponta Maldwyn A. Jones (1995), no ano de 1970 a população de mulheres trabalhando fora de casa nos Estados Unidos era correspondente a 42,8% do percentual, sendo mais de 31 milhões de mulheres. Neste momento as mulheres casadas também superaram em números as mulheres solteiras como trabalhadoras, “uma grande proporção de mulheres trabalhadoras tinha mais de trinta e cinco anos, e o maior crescimento da força de trabalho feminina estava ocorrendo entre esposas de classe média e bem educadas⁵⁰” (JONES, 1975, p.584, tradução nossa). Contudo, ao mesmo tempo que as mulheres estavam cada vez mais ocupando espaços no trabalho formal sua remuneração era (e até os dias atuais ainda é) menor, mesmo executando as mesmas atividades que um homem (JONES, 1975). Além disso,

[...] a década de 1970 e o início da década de 1980 também viram o fracasso em ratificar a Emenda de Direitos Iguais que havia passado

país. A organização continua sendo uma das principais vozes do movimento feminista nos Estados Unidos. Mais informações em: <<https://now.org/about/>>.

⁴⁷ Foi um movimento que se destacou por sua abordagem direta e militante, com manifestações, protestos e ações diretas que chamavam a atenção para as questões de desigualdade de gênero e pressionavam por mudanças. O Women's Liberation Movement também promoveu a conscientização e a educação sobre questões feministas, incluindo a violência sexual, o assédio e a discriminação. O movimento foi uma das principais forças por trás das conquistas feministas das décadas de 1970 e 1980, incluindo a legalização do aborto nos Estados Unidos e a criação de leis contra a discriminação de gênero no local de trabalho. Mais sobre essa discussão em MOORE E SHULMAN (2021).

⁴⁸ Mais sobre essa lei em Silva (1996). Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1996/12/02/cotidiano/6.html>>.

⁴⁹ Mais sobre essa lei em Spiegato (2020). Disponível em: <<https://spiegato.com/pt/o-que-e-a-lei-de-igualdade-salarial-de-1963>>.

⁵⁰ No original: “a large proportion of working women were over thirty-five, and the greatest growth in the female labor force was taking place among well-educated, middle-class wives”.

pelo Congresso em 1972, mas, no final de junho de 1982, havia caducado, pois não havia sido ratificada pelos trinta e oito estados necessários. Da mesma forma, um programa preocupado com a introdução de creches nos Estados Unidos em larga escala foi aprovado pelo Congresso em 1972, mas foi vetado pelo presidente Nixon como sendo anti-família⁵¹ (DAVIS, 2007, p.162, tradução nossa).

Deste modo, o discurso feminista conquistou ainda mais espaços pós-1960 a partir da entrada em massa das mulheres no mercado de trabalho formal e nas instituições universitárias. “A revolução cultural começou dentro de casa” (p.228, 1999) afirma Nádia Senna ao destacar que as reivindicações de igualdade de gênero, emancipação sexual e ruptura com a vida doméstica da família tradicional foram fundamentais nas mudanças que atravessaram a sociedade na segunda metade do século XX. Em seu estudo sobre a representação do feminino nas HQ's intitulado *Deusas de Papel: A trajetória feminina na HQ do Ocidente (1999)* a autora afirma que nos quadrinhos desta época as mudanças nos modelos de femininos foram sintomáticas, pois eram impossíveis ignorar todas as transformações que estavam ocorrendo. Em suas palavras:

os quadrinhos desta época marcaram sua história, por retratarem tão fielmente o momento (“nunca os jovens haviam se identificado tanto com personagens e mensagens” é claro que as), personagens femininas dos quadrinhos assimilaram todas estas modificações, não só no discurso, no perfil psicológico, como também na caracterização física (SENNA, 1999, p.228).

Assim como nos quadrinhos, nas produções Disney podemos observar alguns reflexos das ideias predominantes da época, uma forma de adequar as obras a estas mudanças sociopolíticas e culturais. Por exemplo, entre as diferentes pautas ostentadas pelos movimentos feministas⁵², uma delas dá ênfase a noção de companheirismo (sororidade⁵³) entre mulheres, emergindo

⁵¹ No original: “the 1970s and early 1980s also saw the failure to ratify the Equal Rights Amendment which had passed through Congress in 1972 but, by the end of June 1982, had lapsed as it had failed to be ratified by the required thirty-eight states. Likewise, a programme concerned with introducing childcare facilities to the United States on a wide scale was passed by Congress in 1972 but was vetoed by President Nixon as being anti-family”.

⁵² Colocamos este termo no plural, pois, as reivindicações pelos direitos femininos são feitas por distintos grupos que, embora tenham um objetivo comum, são lutas travadas em locais diferentes, permeadas por desigualdades sociais, econômicas, culturais e étnicas. Deste modo, são diferentes coletivos.

⁵³ Termo cunhado por ativistas feministas. Refere-se a união entre as mulheres, em um sentimento de empatia, irmandade e companheirismo. Em resumo, tal ideia está calcada na perspectiva que as mulheres são mais forte juntas do que separadas.

uma ideia de “irmandade” entre pessoas do gênero feminino com objetivo de conquistar conjuntamente os direitos reivindicados. Assim “à medida que a ênfase do Movimento das Mulheres na ideia de ‘Irmandade’ surgiu, no entanto, a Disney parece ter reconhecido isso – pelo menos implicitamente – evitando retratar as mulheres como inimigas⁵⁴” (DAVIS, 2007, p.226, tradução nossa).

Além destas intervenções sócio-políticas orquestradas pelos movimentos feministas, a década de 1990 também testemunhou grandes transformações ao redor mundo. Podemos citar como exemplo destas mudanças o aumento significativo da globalização (influindo em um aumento no intercâmbio cultural, interações econômicas entre países e até migração), maior acesso à internet, fim da Guerra Fria e queda do muro de Berlim, bem como o início de outros conflitos armados internacionais (Guerra do Golfo, Guerra dos Balcãs, genocídio de Ruanda, por exemplo). Além de todo progresso na esfera sociocultural e política conquistado pelas mulheres e a luta pelos direitos destas, houve, também, uma forte expressão na luta pelos direitos LGBTQ+, na conscientização ambiental e no ativismo em muitas frentes. A ascensão da cultura pop e do entretenimento digital teve um impacto profundo na música, no cinema e na moda.

Perante estes atravessamentos, a Disney, como empresa cujo principal objetivo capitalista é comercializar seus produtos e angariar grandes lucros, incorporou de forma gradual alguns aspectos destas lutas feministas. O empresário novaiorquino Michael Eisner foi presidente e CEO da The Walt Disney Company de 1984 até 2005. Durante sua gestão, ele supervisionou a expansão dos parques temáticos da empresa, o lançamento do Disney Channel, a aquisição da ABC e da ESPN e o retorno as animações de Princesas da Disney em décadas, bem como também foi ele que esteve à frente desta empresa quando foram lançados importantes títulos do estúdio, incluindo *A Pequena Sereia*, *A Bela e a Fera* e *O Rei Leão*. Eisner comandou a Disney com uma política de baixos custos pretendo obter lucro, assim, em 1981 o empresário declarou sua visão sobre o que a empresa produz e suas obrigações, em suas palavras:

⁵⁴ No original: “As the Women’s Movement’s emphasis on the idea of “Sisterhood” emerged, however, Disney seems to have acknowledged this – at least implicitly – by steering clear of portraying women as enemies”.

Não temos obrigação de fazer arte. Não temos obrigação de fazer história. Não temos obrigação de fazer afirmações. Mas de fazer dinheiro; e [para isso] é quase sempre importante fazer história, fazer arte, ou fazer uma afirmação significativa. Para que se possa fazer dinheiro, nós devemos sempre fazer filmes divertidos, e se nós fizermos filmes divertidos, de vez em quando iremos seguramente fazer história, arte, afirmações, ou todos os três. Nós até podemos ganhar premiações⁵⁵ [...] (EISNER, 1981 *apud* STEWART, 2006, p.52-53, tradução nossa).

Através desta afirmação de Eisner fica claro que a Disney enquanto uma corporação capitalista está mais interessada em gerar lucro do que em produzir arte e entretenimento significativos. Em *A Arte do Cinema: Uma Introdução* de David Bordwell e Kristin Thompson (2013), os autores argumentam sobre o ramo cinematográfico não somente como arte, mas também como um negócio. Como eles destacam, a indústria cinematográfica é um forte setor econômico, movida, muitas vezes, por fatores financeiros e comerciais. Porém, tal preocupação monetária

[...] não faz necessariamente com que um artista seja menos criativo nem que um projeto valha menos a pena [...] Não pensamos que a arte do cinema esteja acima das demandas comerciais, mas também não assumimos que o dinheiro vá reger tudo (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.30-31).

Neste sentido, podemos falar de uma interação entre estes dois elementos fundamentais, pois “cinema” é um mega empreendimento financeiro multifacetado, onde considerações comerciais e artísticas então constantemente entrelaçadas.

Deste modo, observando as tendências de mercado da década de 1990, a Disney se apropriou de pautas minoritárias visando capitalizar movimento feminista (muitas vezes de forma oportunista e superficial). Assim, gradualmente foram incorporadas mudanças nas protagonistas e animações de princesas do estúdio desta época. Por exemplo, a diminuição progressiva de representações de figuras femininas como inimigas e/ou competindo entre si é vista nas animações *Aladdin* (1992) e *Mulan* (1998) em que os nêmesis são personagens masculinos – contrapondo a tradicional imagem da vilã malvada

⁵⁵ No original: “We have no obligation to make art. We have no obligation to make history. We have no obligation to make a statement. But to make money, it is often important to make history, to make art, or to make some significant statement.... In order to make money, we must always make entertaining movies, and if we make entertaining movies, at times we will reliably make history, art, a statement, or all three. We may even win awards [...]”.

da Era Clássica. Ademais, a Disney lentamente passou a apresentar narrativas em que figuras femininas se apoiam, como em *Pocahontas* (1995), *Atlantis: o Reino Perdido* (2001) e *Lilo & Stich* (2002) (DAVIS, 2007). Esta tendência de abordar o apoio entre femininos é um elemento importante nestas animações e reverbera com ênfase na próxima Era.

Sendo assim, portanto, tais mudanças por parte da Disney deve-se as demandas emergentes movidas pelo público consumidor de seus produtos. Assim, tendências, preferências dos espectadores tem forte impacto tanto em decisões de produção, quanto em marketing dos estúdios. Neste sentido,

Qualquer forma de arte oferece uma vasta gama de possibilidades criativas, e nosso pressuposto básica é o de que, sendo uma arte, o cinema oferece experiências que os espectadores acreditam valer a pena – experiências essas divertidas, provocantes, intrigantes ou arrebatadoras (BRODWELL; THOMPSON, 2013, p.31).

Não obstante, ao mesmo tempo que a Disney vem se adequando a uma tendência mercadológica emergente desde o fim do século XX, integrando ideais derivados de pautas dos movimentos feministas em seus personagens e produções, ela continua a perpetuar seu enfoque narrativo em figuras femininas individuais em suas animações, não estendendo seu escopo de valorização de outras personagens. Vale mencionar que a marca Princesas ainda é um dos principais produtos da empresa e mesmo assim muitas das figuras integrantes não receberam atualizações neste sentido, embora ainda sejam comercializadas nos parques, espetáculos e afins. Portanto, este movimento em direção a novas construções performativas de feminino fora orientado por questões econômicas e não por valores ideológicos internos, visando atrair consumidores no tempo presente que se identificam com estes novos personagens e histórias. Nas palavras de Amy Davis:

[...] a Disney se absteve de apresentar mais de uma personagem feminina importante por filme e tendeu a apresentar histórias em seus filmes em que o protagonista do mal é do sexo masculino. Dessa forma, o estúdio evitou retratar mulheres em competição umas com as outras. Também tem, no entanto, novamente até *Atlantis*, evitou mostrar mulheres trabalhando juntas⁵⁶ (2007, 226, tradução nossa).

⁵⁶ No original: “Disney has refrained from featuring more than one major female character per film, and has tended to feature stories in its films in which the evil protagonist has been male. In this way, the studio has kept from portraying women in competition with one another. It has also, however, again until *Atlantis*, avoided showing women working together”.

Neste sentido, mesmo perpetuando histórias que individualizam suas personagens, a Disney repaginou sua forma de conduzir tais narrativas. Assim, as animações desta Era deram um retorno mais do que satisfatório para o estúdio, *A Pequena Sereia* (1989) arrecadou mais de US\$ 200 milhões de dólares⁵⁷; *A Bela e a Fera* (1991), animação indicada ao Oscar como ao melhor filme do ano e ganhadora da categoria de melhor canção original, faturou mais de US\$ 420 milhões de dólares⁵⁸; *Aladdin* (1992), primeira narrativa não ocidental do estúdio foi a maior bilheteria de seu ano, superando a marca de US\$ 500 milhões de dólares⁵⁹; A animação em sequência fora *Pocahontas* (1995), contudo, diferente das anteriores, seu sucesso fora reduzido devido a polemicas relacionadas a história da personagem e a “romantização” do tema pela Disney, assim, sua bilheteria ficou entorno dos US\$ 340 milhões de dólares⁶⁰; finalizando esta Era, *Mulan*⁶¹ (1998) – que originalmente não seria uma princesa – apresenta a primeira princesa guerreira do estúdio, obtendo uma bilheteria de mais de US\$ 300 milhões de dólares⁶².

Adentrando o século XXI e todas as suas mudanças culturais, políticas e sociais que este trouxe, a Disney continuou sua tradição de produzir animações baseadas em narrativas de contos de fada. Ao todo a Era da Renovação (2009-2021) conglomerava seis princesas e seis longas animados de exclusividade dos estúdios Disney e mais um em parceria com a empresa de animação Pixar, totalizando, então, sete princesas deste século. Estas animações são: *A Princesa de o Sapo* (2009), *Enrolados* (2010), *Valente* (2012), *Frozen: Uma Aventura Congelante* (2013), *Moana: Um Mar de Aventuras* (2016) *Frozen II* (2019) e *Raya e Último Dragão* (2021). Todas elas têm um aspecto central em comum: são protagonizados por personagens femininas fortes e independentes.

⁵⁷ Dados da bilheteria: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0097757/?ref=bo_se_r_2>.

⁵⁸ Dados da bilheteria: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0101414/?ref=bo_se_r_2>.

⁵⁹ Dados da bilheteria: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0103639/?ref=bo_se_r_2>.

⁶⁰ Dados da bilheteria: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0114148/?ref=bo_se_r_1>.

⁶¹ Embora esta seja uma Era que rendeu altos lucros a Disney, as duas últimas animações não foram tão satisfatórias como as predecessoras. Um dos motivos fora concorrência em seus anos de lançamento, *Pocahontas* estreou no mesmo ano de *Toy Story* e *Mulan* no mesmo ano de *Vida de Inseto*, animações de sucesso da Pixar Animation Studios e que obtiveram lucro superior as princesas.

⁶² Dados da bilheteria: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0120762/?ref=bo_se_r_2>.

Pode-se alegar que estas características estavam presentes nas animações da Era anterior, pois suas princesas tinham força e executaram atos solos de heroísmo, porém, ao ampliarmos nosso olhar para as narrativas inteiras esses atributos tornam-se implícitos em suas construções e muitas vezes nas animações elas foram representadas em situações de dependência – sendo salvas ou resgatadas – para com seu par romântico. Isto as difere desta nova geração de princesas em que sua força e independência são constantemente salientadas na narrativa, sendo um traço explícito desta Era.

Tiana, Rapunzel, Merida, Elsa, Anna, Moana e Raya são personagens nascidas à luz deste século e como tal carregam seu reflexo de mudança. Elas são protagonistas que não almejam e não precisam de um casamento para serem completas, pelo contrário, das sete, somente três escolhem terminar seus finais ao lado de um homem. Esta atual geração de princesas rompe com a tradição de casamentos como finais das narrativas pavimentados pela Disney desde a Era Clássica, ampliando este panorama de finais felizes para abranger outras alternativas, como por exemplo salvar seu povo de um desastre iminente ou autoaceitação. Outra característica desta era é o forte vínculo de amor e afeto entre personagens femininas, muitas vezes sendo esta relação que demonstra a força destas figuras (MOLLET, 2020).

Podemos afirmar que estas princesas são herdeiras do movimento sociocultural *Girl Power* em conjunto com a Terceira Onda do movimento feminista, ambos iniciados na década anterior e que reverberaram fortemente na indústria midiática com inúmeras protagonistas fortes, como por exemplo *Buffy: A Caça Vampiros* (1997-2003) e *Lara Croft: Tomb Raider* (2001). A partir de destes movimentos uma nova tendência fora estabelecida no mercado cultural, midiático e na sociedade do período em que figuras femininas foram colocadas em evidência assumindo papéis de poder e independência (SILVA, 2021). Desde modo, ao apresentar tantas personagens performativamente femininas em múltiplos papéis de autossuficiência, empoderamento e força em contextos diversificados percebemos uma atualização no tocante os padrões de feminilidade mais vinculados ao atual século e as pautas feministas emergentes desde a década de 1970. Uma adaptação economicamente guiada e coerente.

Como argumentam Stacy Gillis e Rebecca Munford no artigo *Genealogies and Generations: the politics and praxis of third wave feminism* (2004), o feminismo da Terceira Onda reinventa positivamente a chamada “cultura das garotas” – tendo em mente que ícones relacionados ao “universo feminino” são, geralmente, considerados fúteis e desvalorizados – como um fenômeno eclético e que reside no poder feminino. Nesse sentido, algumas das novas princesas não repudiam estereótipos atrelados à feminilidade tradicional, como Tiana, Rapunzel e Elsa, mas isso, diferentemente da Era Clássica, não é um fator limitante de suas construções, pelo contrário, elas ainda são personagens com objetivos maiores que a vida doméstica e o casamento. Elas são determinadas e independentes na maior parte da narrativa, demonstrando como seus atributos podem, também, ser uma força.

Brianna Prudencia Gutierrez (2017) divide este conjunto de princesas em dois modelos de femininos: as princesas complexas (Tiana, Rapunzel e Anna) e as princesas não tradicionais positivas (Merida, Elsa e podemos incluir Moana e Raya). A primeira categoria diz respeito a figuras que englobam características como franqueza, inteligência e independência, porém, em algum momento de suas histórias elas convergem para uma relação de dependência de figuras masculinas, o que as torna personagens feministas incompletas. Por sua vez, as figuras femininas não tradicionais positivas são consideradas pela autora como ícones feministas completas, pois, incorporam traços de independência total, franqueza, força, inteligência e determinação para cumprir seus objetivos. Deste modo, a Disney enquanto uma mega empresa busca capitalizar pautas feministas em suas personagens com objetivo de ampliar seus lucros.

Cada princesa desta Era tem grandes objetivos em suas jornadas e que nada tem relação a figuras masculinas, na verdade, são objetivos próprios e que dizem respeito às suas personalidades. Tiana sonha desde criança em conquistar o seu restaurante; Rapunzel quer desbravar as aventuras do mundo e escapar de seu cárcere; Merida igualmente quer se libertar dos grilhões de sua posição na corte escocesa; Elsa busca a liberdade para ser seu verdadeiro eu e Anna sonha com o mundo e procura sua irmã; por sua vez, Moana quer se descobrir ao mesmo passo que parte para salvar a seu povo e o mundo de um grande desastre; por fim, Raya embarca em uma jornada também para

salvar toda a humanidade de um fim eminente e relembrar a todos da união como força uma força vital.

Através deste panorama podemos ver que esta geração compartilha uma vontade: conhecer a si ou se libertar para ser seu verdadeiro eu. Para Tracey L. Mollet (2020) esta ideia está vinculada às questões de identidade e no “tornar-se”, pois são assuntos latentes nos debates contemporâneos. Todas elas visualizam um futuro em que conquistam o seu espaço no mundo, seja ele a gerencia de um restaurante ou conduzindo seu povo para o além mar.

Tiana e Rapunzel são as princesas que inauguram esta nova Era. Suas animações são as únicas desta geração em que as heroínas tem suas jornadas compartilhadas com seus pares românticos e que ao final viram seus maridos, semelhante as narrativas das Eras anteriores. Porém, como já dissemos anteriormente, elas incorporam tons feministas em suas construções, com o foco mais em suas jornadas do que no final das narrativas.

A primeira princesa desta nova Era, Tiana, evidencia inúmeros contrastes com as gerações anteriores em sua narrativa, como por exemplo ao declarar que não possui tempo hábil para dançar (cena de grande destaque em animações de princesas) e que precisa trabalhar duro para conquistar seu sonho. Para isso ela sabe que deve tomar o controle sobre a sua vida e ser autossuficiente sem deixar de acreditar no seu sonho. Como observa Tracey L. Mollet (2020), *A Princesa e o Sapo* relaciona-se com 1) a crise econômica de 2008 nos Estados Unidos em que a heroína da história enfrenta adversidades e que faz a sua parte para reconstruir a sua cidade e 2) com a eleição de Barack Obama como primeiro presidente preto dos EUA, assim como Tiana é a primeira princesa afro-americana da Disney.

Enrolados, animação baseada no conto de Rapunzel, uma das histórias de princesas mais conhecidas popularmente, apresenta uma adaptação alternativa para esta narrativa. Rapunzel é uma jovem proativa que vive em uma torre e recebe visitas esporádicas apenas de sua “mãe” (vilã) até que em certo momento sua vida cruza-se com a de Flynn Rider, o que nas histórias anteriores seria seu príncipe herói. No entanto, subvertendo as expectativas tradicionais, a princesa é destemida e sonha com a aventura do mundo exterior e seu “galante príncipe” é, na verdade, um ladrão humilde.

Nesta reinterpretação a princesa é deveras independente, tomando decisões conscientes que a engajam em sua jornada rumo a liberdade. Após utilizar uma frigideira (elemento referente a esfera doméstica) como arma letal para se defender do invasor – que vem a ser seu par romântico – ela também usufrui do seu cabelo loiro e mágico como recurso de defesa, que embora “seja um símbolo de sua feminilidade inerente e a identifique como uma mulher desejável e o auge da fantasia masculina, também é, sem dúvida, sua arma mais poderosa⁶³” (MOLLET, 2020, p.119, tradução nossa). No entanto, como destaca Brianna Gutierrez (2017), embora Rapunzel seja forte, muito independente no início da narrativa, determinada e tenha um objetivo próprio que é está para além do casamento, sua história converge para uma dependência de Flynn, na medida em que ela depende dele no mundo explorar o mundo exterior e retornar para sua vida aristocrática com seus pais.

Deste modo, estas duas primeiras princesas desta Era (e também Anna de *Frozen*) são concomitantemente “independente[s] e dependente[s] de personagens masculinos ao longo de seu[s] conto[s]”⁶⁴ (GUTIERREZ, 2017, p.73, tradução nossa). Isso não anula seus tons feministas, contudo, é um elemento que vigorou desde as Eras anteriores – mesmo que de forma muito diferente – e que, nas animações subsequentes da categoria princesas, fora descontinuado.

Em *Enrolados* temos o retorno de uma personagem feminina como vilã da história. Desde *A Pequena Seria* esse espaço era ocupado por figuras masculinas, mas, como a proposta desta animação era contar uma narrativa de princesas aos moldes tradicionais Disney, a figura da maldosa vilã ressurgiu. Mãe Gothel é representada como uma mulher inteligente e carismática, que usa sua astúcia para manipular aqueles ao seu redor em seu próprio benefício. Ela usa a aparência juvenil como uma forma de se manter no controle da situação e enganar os outros, mostrando como a sociedade valoriza a juventude e a beleza em detrimento de outras qualidades, como sabedoria e honestidade. A personagem também reflete questões de abuso emocional e narcisismo, o que a torna uma vilã complexa e assustadora. Seu

⁶³ No original: “a symbol of her inherent girlishness and identifies her as a desirable woman and the height of masculine fantasy—it is also, without a doubt, her most powerful weapon”.

⁶⁴ No original: “independent from and dependent on male characters throughout her tale”.

comportamento ilustra como a manipulação e o abuso podem ser disfarçados por trás de uma fachada charmosa e cativante. Deste modo, assim como a primeira vilã da Disney, Rainha Má, buscava o ápice da beleza, Mãe Gothel compartilha desta ganância.

Em 2012 o estúdio de animação Pixar – adquirido pela Disney em 2006 – produziu a sua primeira princesa e mundo encantado. Merida, uma jovem princesa escocesa, protagonista de *Valente* e que mais tarde veio a fazer parte do conjunto de princesas Disney⁶⁵. Todavia, assim como DreamWorks Animation produziu uma versão alternativa aos padrões Disney de princesa em *Shrek* (2001), a Pixar também inovou naquele ano com esta heroína. Até então, mesmo na Era da Renovação, o final das histórias de todas as princesas do estúdio Mickey convergia para um envolvimento romântico hetero. *Valente* rompe com esta prática e promove uma narrativa focada em uma relação de mãe e filha. Na verdade, quando confrontada com os deveres de casamento por ser uma princesa, Merida rechaça a ideia e “luta” por sua liberdade em uma competição de arco e flecha com outros personagens masculinos – o que resulta em sua vitória.

Extremamente habilidosa com arco e flecha (item relacionado ao universo de guerra, combate e caça), Merida é teimosa, determinada, forte e possui uma voz ativa, confortando qualquer figura que ela discorde. Ela tem uma personalidade mais livre o que entra em confronto com os ideais de sua mãe sobre seu futuro e as regras que envolvem a sua posição como princesa. Elinor (sua mãe) em certo momento da animação impõe a Merida a utilização de um vestido sufocante e contido – uma forma simbólica de repressão a sua persona. Relutante, Merida aceita, porém, na sequência a princesa acaba por rasgar o mesmo, assumindo o seu “eu” e enfrentando sua mãe ao disputar lado-a-lado com os príncipes a sua “mão” (liberdade). No desenrolar da trama, Elinor aprende a respeitar sua filha e Merida compreende a posição (e geração) de sua mãe, possibilitando um “final feliz” sem um casamento – ou qualquer envolvimento romântico – para a princesa.

⁶⁵ A respeito desta adição de Merida ao panteão de princesas Disney vale destacar uma “visão” das demais princesas sobre. Em *Wifi Ralph* Merida é tangenciada em grande parte de seu tempo em tela e quando possui falas, as mesmas são consideradas “confusas” para as demais personagens. Isso é explicado por Tiana, Moana e Anna que afirmam “[Vanellope]: O que foi que ela disse? [Tiana]: Não sabemos. [Moana]: Não entendemos o que ela diz. [Anna] Ela é do outro estúdio” (MOORE, 2018, min. 55).

Deste modo, esta animação é mais focada em demonstrar dois femininos performativamente distintos e o apoio entre ambos, tendo como protagonistas duas mulheres fortes e sua relação em que perpassam temas de respeito, compreensão, amor entre femininos e identidades. Daniele Gallindo G. Silva e Viviane Martini (2015) afirmam que Valente centra-se propriamente nesta relação de duas personagens que não ocupam os mesmos modelos performativos de gênero, diferindo “Desde a construção de seu corpo, pelo cabelo, até o modo de pensar, por ser aventureira, Merida representa uma nova geração de personagens femininas, as quais redefinem as possibilidades de existência genderizada” (SILVA; MARTINI, 2015, p.154). Portanto, Merida é a primeira princesa deste século a não ter um final em vias de casamento, sendo a precursora deste novo “final feliz” para estas heroínas.

No ano seguinte, em 2013, a maior bilheteria registrada no mundo foi a de *Frozen: Uma Aventura Congelante*⁶⁶, mais uma animação de princesa da Casa Mickey – uma das maiores bilheterias registradas dos estúdios Walt Disney Pictures até os dias atuais. Este longa animado arrecadou mais de \$1.280 bilhão de dólares, superando títulos como *Homem de Ferro 3*⁶⁷ e *O Hobbit: A Desolação de Smaug*⁶⁸, bem como obteve uma alta aprovação⁶⁹ tanto de público quanto da crítica e angariou inúmeros prêmios ao longo daquele ano e 2014, incluindo o Oscar de Melhor Animação⁷⁰. Além de todos estes feitos mencionados, esta animação foi a primeira narrativa de autoria Disney a ter um final no qual as protagonistas não se casam, pelo contrário, Elsa, figura central da animação, nem se quer possui um par romântico.

Frozen é uma animação que inova em múltiplos aspectos e rompe com distintos ícones que tradicionalmente fizeram parte da macroestrutura de animações relativas a princesas Disney. Tocando em temas de relevância na atualidade como imperfeição, empatia, autodescobrimento, respeito, aceitação

⁶⁶ Dados referente a bilheteria: https://www.boxofficemojo.com/title/tt2294629/?ref=bo_se_r_1.

⁶⁷ O herói Marvel em seu terceiro filme chegou a marca de \$1.214 bilhão de dólares. Dados: https://www.boxofficemojo.com/title/tt1300854/?ref=bo_se_r_1.

⁶⁸ O segundo filme da franquia Hobbit ficou na casa dos \$950 milhões de dólares. Dados: https://www.boxofficemojo.com/title/tt1170358/?ref=bo_se_r_1.

⁶⁹ Dados referente a aprovação crítica e popular: https://www.rottentomatoes.com/m/frozen_2013.

⁷⁰ Dados referente as premiações: https://www.imdb.com/title/tt2294629/awards/?ref=tt_awd.

e convivência em sociedade, esta é uma animação que marca uma divisão sobre a possibilidade de obter um “final feliz” sem o casamento (ou qualquer envolvimento romântico) para uma princesa Disney.

Esta animação possui uma narrativa centrada no vínculo entre duas irmãs em que o amor “à primeira vista” – símbolo da Era Clássica – é rechaçado e o Príncipe Encantado (Hans) é, na verdade, o vilão maligno. Além de todas estas quebras, *Frozen* é protagonizado por duas personagens femininas fortes, valentes, determinadas e que rompem com o arquetípico de dependência masculina. Assim como Merida, Elsa e Anna promovem o amor entre femininos e inauguram este apoio mais enfático entre mulheres em animações de princesas Disney. Ademais, a família sempre foi um ponto de valorização nestas animações e continua a ter importância nesta Era, porém, sua configuração fora transformada⁷¹. Conforme afirma Tracey L. Mollet: “a família do século XXI da Disney está muito longe do simples príncipe, princesa e seus filhos. A natureza do felizes para sempre foi fundamentalmente alterada⁷²” (MOLLET, 2020, p.128, tradução nossa).

Dentre as princesas dispostas pela Disney, Elsa é sem dúvidas a mais poderosa, tendo em vista seus poderes mágicos somados a sua inteligência e astúcia. Sua personagem fora inspirada na figura Rainha da Neve, uma vilã aos moldes clássicos do estúdio do conto de mesmo nome cuja autoria é de Hans Christian Andersen. No entanto, a luz deste século a dupla de diretores e roteiristas Jennifer Lee e Chris Buck promoveram uma releitura desta personagem por uma ótica feminista, criando Elsa e *Frozen*, um grande sucesso comercial desta Era.

Embora a heroína seja percebida como vilã inicialmente na narrativa – principalmente pelos outros personagens “bons” – ela não é compreendida por eles, pois desvia do padrão estabelecido, sendo considerada uma espécie de monstro da história (bruxa). Para Niall Scott em *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil* (2007):

[...] para que uma mulher possa ser livre dentro de uma sociedade não livre, ela deve primeiro ser monstruosa. Isto é sua monstruosidade - aquilo que a separa e distancia da sociedade – que

⁷¹ Vale destacar que *Frozen* é a primeira animação Disney a apresentar, brevemente, uma família homoafetiva.

⁷² No original: “Disney’s twenty-first-century family is a far cry from the simple prince, princess and their children. The nature of the happily ever after has been fundamentally changed.

permite que a mulher escape de seus grilhões sociais⁷³ (SCOTT, 2007, p.187, tradução nossa).

Neste sentido, para a autora a liberdade é fruto da autoaceitação de seu íntimo “monstruoso”, o que Lee e Buck conduzem em *Frozen* na sua releitura, libertando Elsa em sua jornada de autodescobrimento e reconhecimento. Tornando esta heroína um novo arquetípico de personagem feminina em produções de princesas.

Com o grande sucesso de *Frozen*, não é de se surpreender com a estreia de uma sequência deste título no cinema. Superando a bilheteria da primeira animação, *Frozen II*⁷⁴ arrecadou mais de \$ 1.4 bilhão de dólares. Com algumas semelhanças narrativas do primeiro filme, este tem como premissa uma nova aventura envolta por mistérios, conflitos de família e ação. Pela primeira vez na Disney, um casal obteve dois longas-animados para “se conhecer” e só então casar, pois é somente ao final da história que Anna e Kristoff casam-se.

Elsa demonstra ser ainda mais poderosa nesta sequência e decide abdicar do trono em seu lar natal e ficar nesta nova terra, tornando Anna uma rainha. Elsa termina novamente a narrativa sem precisar de um par romântico, ela é totalmente independente e demonstra não precisar de romance para ser completa, possuindo um arquétipo autossuficiente. Novamente o amor entre as irmãs, a ligação familiar construída entre os personagens – fugindo do modelo de “família nuclear” – o respeito pela diferença e empatia são temas presentes nesta animação. Ambas irmãs são figuras femininas fortes e são elas que garantem o final feliz de novo.

As animações *Moana* e *Raya e o Último Dragão* são relativamente similares em alguns pontos. Ambas personagens são ambientadas em mundos inspirados em culturas não ocidentais (*Moana* é situada na Polinésia e *Raya* não tem um local específico, estando mais próxima de algumas culturas do sudeste asiático) e partem em uma jornada para salvar o mundo de um grande perigo que causaria a devastação de seus povos. Neste percurso elas

⁷³ No original: [...] in order that a woman may be free within an unfree society, she must first be monstrous. It is her monstrosity— that which separates and distances her from Society —that enables the woman to escape her social shackles”.

⁷⁴ Dado referente a bilheteria: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt4520988/?ref=bo_se_r_1>.

encontram um segundo personagem considerado “divino” em suas culturas que lhes ajudam a seguir em frente – mesmo que com algumas desavenças iniciais. Vale destacar, também, uma modificação referente aos personagens antagonistas nestas animações, pois não se tratam mais de humanos e sim figuras caricatas derivadas da natureza que, por determinadas razões, foram corrompidas. Isso é significativo, pois estamos tratando das duas mais recentes princesas do estúdio e pode demonstrar uma mudança progressiva sobre manutenção desta figura opositora, não existindo mais “o mal pelo mal” e sim ações mergulhadas em contextos – muito similar ao que já vemos nos live-actions, mas agora também nas novas animações.

Embora neste estudo tratemos as personagens supracitadas como “princesas”, Moana rompe com esta titulação, rebatendo todos os personagens que a chamam por este título ao alegar ser apenas a filha do chefe. Tal negação rompe com a tradição de longa data do estúdio do sonho de princesa, em que protagonistas como Cinderela nutrem em suas animações. Moana não precisa desta titulação para a ser a líder, seu espírito aventureiro, coragem, determinação, confiança e inteligência, bem como habilidade em navegação e destreza lhe conferem esta posição. Mesmo que tenha ajuda de uma figura masculina, ela não precisa ser salva por ele, ela enfrenta os perigos com coragem e é a responsável por salvar o mundo no fim da história.

Moana também é frequentemente comparada com Pocahontas. Ambas as animações apresentam narrativas de jovens mulheres corajosas que se aventuram além de suas aldeias em uma missão importante. Tanto Moana quanto Pocahontas são guiadas pela sabedoria de suas culturas e pela conexão com a natureza, e se tornam as intermediárias entre suas comunidades e o mundo exterior. Além disso, as duas animações exploram temas importantes, como o respeito pela natureza, a conexão entre os seres humanos e o meio ambiente, a importância de seguir seu coração e a busca pela identidade pessoal. Lindsay Ellis (2017) sugere que *Moana* é quase como um “remake escondido” de *Pocahontas*, pois ambas as animações compartilham elementos comuns em conceito e narrativa. No entanto, o que difere as duas histórias é o modo como foram conduzidas. Enquanto *Pocahontas* centra-se em um “Romeu e Julieta” e transmite uma ideia parcial de culpa aos nativos americanos pelos confrontos coloniais, em *Moana* a

protagonista embarca em sua jornada e resolve os conflitos da trama através de ensinamentos aprendidos sobre sua cultura. Ademais, a autora destaca que em certo ponto da animação *Moana* descobre mais sobre sua ancestralidade e orgulha-se, por isso parte em sua jornada. Ellis (2017) afirma que embora haja apropriação cultural e que *Moana* está muito longe do ideal (é um produto Disneyficado e perpetua alguns estereótipos relacionados a culturas do pacífico e afins), a animação possui mudança significativa em sua representação se comparada a *Pocahontas*.

Por sua vez, *Raya*, assim como *Mulan*, é uma princesa guerreira. Duas décadas mais tarde novamente vemos na Disney, não uma, mas duas princesas empunharem espadas e as usarem com grande habilidade. Assim como *Moana* e outras princesas desta Era, *Raya* tem grandes ambições e treina desde nova para conquistar seu lugar no mundo. Inteligência, confiança em si mesma, carisma, coragem, determinação e muita habilidade no combate são traços preponderantes em sua construção – também de *Namaari*. Respeitar as individualidades culturais, compreensão e, de certo modo, um amor – de amizade – entre as personagens femininas (*Raya* e *Namaari*) são temas presentes na animação. A título de destaque, o vestuário destas personagens contrasta com as demais princesas⁷⁵, pois, pela primeira vez, em nenhum momento seus trajes são os tradicionais vestidos de princesa elas utilizam em todas as sequências calças, uma peça de roupa associada culturalmente ao gênero masculino e perpetuada pela Disney nestas figuras.

Quase todas as narrativas desta Era iniciam suas histórias em relacionamentos que as enclausuram as protagonistas de algum modo, porém, elas seguem seus instintos e rompem com tais relações de modo a mostrar que elas não precisam se enquadrar para cumprir as expectativas de outros, pois, amigos respeitam suas individualidades e ao respeitar isso, as suas relações “ruins” são transformadas em boas. Mesmo que ao seguir seus instintos as vezes as levem a cometer erros, errar tentando se encontrar é construtivo e sempre serve como aprendizado.

⁷⁵ *Mulan* se traveste com roupas militares destinadas aos homens da animação. Em sua casa, a princesa segue os papéis de gênero e feminilidade e utiliza o *Chi-p'ao*. O mesmo podemos falar de *Jasmine* que, embora utilize calça, ela segue os padrões de vestimenta “feminina” percebida como árabe, similar aos trajes de dançarinas do ventre.

O *gaslighting* – violência psicológica comumente sofrida por mulheres em que indivíduos são manipulados por terceiros e tratados como loucos mesmo quando estão certos – também é uma temática vista nestas animações. Quando as personagens partem para viver seu próprio processo de descoberta, as deslocando de seus papéis iniciais, alguns personagens da trama (que representam valores conservadores e rígidos) acabam por tecer comentários desaprovando suas atitudes e as desencorajando, como é o caso de Moana e seu pai, Merida e sua mãe e, em parte, Elsa e Anna. Porém, confiança em si mesma e seus instintos são características desta Era e mostram que isso é necessário para não ser manipulada e livre.

A Era da Renovação é responsável por nos apresentar princesas, pela primeira vez, que não são construídas performativamente para serem “boazinhas”, a maioria delas nem se quer se esforçam para desempenhar tal função. Duras, competitivas (sem negar o companheirismo), ambiciosas e confiantes em si mesmas são características dominantes em suas personalidades. Elas dizem não com naturalidade, não necessariamente gostam de abraços, desafiam figuras de autoridade – geralmente personagens masculinos – e confiam em suas próprias intuições para agir e salvar o dia. Outro atributo que podemos notar nesta geração de heroínas é a sua autenticidade. Cada uma tem, a sua maneira, o seu modo conquistar o seu final feliz, seja com poderes mágicos ou sem, todas elas são autênticas e enfrentam desafios sustentando quem são e o que gostam, sem hesitar ou pedir desculpas, mesmo quando isto incomoda os outros personagens de suas histórias.

Ser seu verdadeiro eu sem medo e com liberdade, isto é, tornar-se livre libertando-se dos grilhões iniciais de seus mundos e os transformando é o dilema debatido nesta Era e no tempo presente. Essas narrativas ensinam que assumir seu “eu” é uma tarefa desafiadora, pois, muitas vezes envolve transgredir normativas derivadas de discursos heteronormativos patriarcais mascarados estabelecidas como “naturais”, porém, seu resultado é compensador.

Portanto, o que podemos visualizar nestas novas princesas é que a autenticidade, empoderamento e confiança são características verdadeiramente parte de suas construções, além de não raras vezes

decepcionar idealizações alheias vinculadas as Eras anteriores. Isso as tornam produtos de maior identificação com os valores preconizados socialmente no atual século, o que lhes conferem um grande público consumidor e milhões de espectadores nas grandes telas de cinema no *streaming*.

Mesmo que as princesas da Disney estejam englobadas em um só conjunto categórico e partilhem inúmeras semelhanças e características, as mesmas destoam entre si, pois incorporam, cada uma ao seu modo, as impressões de seu tempo presente de produção (SILVA, 2021). Isto é, estas figuras são encharcadas em sua construção das expectativas, repressões e idealizações de beleza e comportamentos referentes ao seu momento histórico. Deste modo, segundo Arantxa Silva (2021): “a história das [princesas] [...] e suas transformações com o passar das décadas dialoga fortemente com as histórias das mulheres e com a conquista de direitos e espaços antes relegados exclusivamente ao gênero masculino” (SILVA, 2021, p.12). Sendo assim, enquanto a primeira a princesa é permeada por uma noção mais conservadora e patriarcal de feminilidade, em acordo com os discursos paternalistas da década de 1930 nos Estados Unidos, a última é uma personagem muito mais livre e desconstruída, incorporando em sua construção performativa de gênero traços de força e empoderamento, condizente com o século XXI.

Enquanto nas primeiras narrativas a autenticidade era um atributo de tutela dos personagens masculinos, características genéricas, como beleza, sobravam para as figuras femininas. Contudo, estes sentidos foram modificados na medida em que as lutas feministas progrediram no curso histórico. A feminilidade é uma construção sociocultural dependente de um sistema pautado na binaridade de gênero, assim, opondo homens/masculinidade a mulheres/feminilidade em relações dispare e codependentes no cotidiano social. Para Judith Butler (2021), a feminilidade e a masculinidade são categorias circunscrita em uma matriz heteronormativa arraigada na repetição cotidiana, isto é, os sujeitos são interpelados por noções derivadas desta matriz e reproduzem atos performativos destes padrões comportamentais estabelecidos como pertencentes daquele gênero. No entanto, como se tratam de conceitos mutáveis, por vezes estas categorias deslocam-se, flutuando entre incluir e excluir características. Deste modo, em

uma perspectiva panorâmica podemos constatar que houve um movimento cronológico no sentido de mudanças na construção performativa da feminilidade nas animações de princesas.

Cada uma destas princesas foi construída com vistas a ser identificável com o público consumidor – mesmo quando pertencem a outras culturas não ocidentais –, tornando-se personagens de fácil conexão e familiaridade. Estas figuras carregam traços de seus períodos históricos, assim, as questões que integram a trama narrativa mudaram ao longo das décadas, acompanhando as mudanças da sociedade. A performatividade dos corpos, os objetivos subjetivos dos personagens, a representatividade da diversidade, as temáticas trabalhadas em cada animação, a jornada em busca do “eu” e até os próprios temores do desconhecido evidenciam estas mudanças cronológicas das animações e da sociedade.

É válido ressaltar que existem algumas mudanças relativas a performatividade dos corpos e a feminilidade nesta passagem de Eras do estúdio e da mídia como um todo. No entanto, tais mudanças habitam mais nos anseios, desejos e atos desempenhados pelas personagens que incorporam aspectos da feminilidade do que ao padrão estético propriamente. Neste último quesito, na verdade, não ocorreram mudanças significativas, perpetuando um padrão de corpos desde Branca de Neve até Raya – embora que tanto Moana como Raya tenham corpos mais musculosos, elas ainda são desenhadas como figuras magras e padronizadas. Todas elas possuem corpos magros e finas silhuetas, seus trajes, com exceção de Jasmine e Raya, são integralmente de vestidos e saias, utilizando acessórios como colares, brincos, anéis e a maquiagem – mesmo que mais sublime. O cabelo longo também é traço destas princesas e um atributo estético socialmente ancorado na feminilidade.

Deste modo, até nas mais novas animações podemos perceber um conflito entre um perfil que transita em ser renovador, mas ao mesmo tempo emprega noções tradicionalista. Renovador porque desde a Era da Renascença temos personagens dissidentes, mesmo que de forma singela, para com modelos normativos e comportamentais herdeiros de uma lógica conversadora, rígida e arcaica. Contudo, ao mesmo passo, são tradicionalistas também por reforçarem normas referentes ao padrão estético que provém desta mesma lógica de pensamento. Neste sentido, mesmo que as animações

do final do século passado e início deste século rompam com inúmeras estruturas condicionantes dos corpos – principalmente no tocante ao “comportamento” feminino – estão são transgressões ainda pautadas em dogmas conservadoristas.

Neste prisma, podemos concluir que embora exista uma evolução na forma de representar na mídia as figuras femininas, isto é, incluindo atributos mais complexos de empoderamento e independência – as tornando produtos mais consumíveis neste século –, ao mesmo tempo elas acabam por perpetuar alguns estereótipos e reforçar um padrão estético de feminilidade e o torna característico das princesas na medida em que todas compartilham tais ícones.

2.3 Os live-actions como proposta de (re)construção

Iniciativas de traduções dos clássicos contos de fadas para uma linguagem midiática contemporânea em formato de live-actions são populares na indústria fílmica do século XXI. Afinal, tratam-se de adaptações de histórias popularmente conhecidas cujos direitos autorais não são mais restritos, podendo, assim, serem transpostas para o cinema tanto por projetos de baixo orçamentos, quanto grandes produções.

Estas mesmas histórias são comumente conhecidas pelo grande público, pois são, como argumenta Jack Zipes (2006), parte fundamental da cultura popular, transmitidas de geração em geração como um meio de explorar e entender questões sociais e psicológicas. Zipes destaca, no livro *The Enchanted Screen – The Unknown History of Fairy-Tale Films* (2011), que existem filmes com suas tramas baseadas em estruturas narrativas dos contos de fadas desde 1890, mas é somente com Walt Disney no século XX que este gênero ganhou tamanha notoriedade na indústria cinematográfica. Conforme o autor “Os contos de fadas são talvez o elemento básico mais vital na produção de filmes, pois aprendemos a nos comunicar com eles desde muito cedo. Eles estão na origem da cognição humana⁷⁶” (ZIPES, 2011, p.37-38, tradução nossa). Ele ainda afirma que essas narrativas são frequentemente modificadas

⁷⁶ No original: “Fairy tales are perhaps the most vital staple in filmmaking, for we learn to communicate with them at a very early age. They are at the source of human cognition”.

pelos cineastas ao longo do tempo para refletir as mudanças na sociedade e atender às demandas do público moderno.

A Walt Disney tem grande influência no amoldamento e padronização do que compreendemos como conto de fadas, isso porque a empresa – e o próprio Walt – investiu durante décadas em produções destinadas as grandes massas através do cinema cuja história centra-se nestes contos. Nesta perspectiva, Jack Zipes (2011, p.41, tradução nossa) afirma que “Difícilmente existe um adulto ou criança nascido no século XX que, no mundo ocidental, não tenha sido exposto a um filme ou artefato de conto de fadas da Disney⁷⁷”.

Na mesma linha, KellyAnn Fitzpatrick (2019) afirma que a Disney é muitas vezes creditada como detentora do monopólio dos contos de fadas. A autora debate se o conhecimento destas histórias ocorre pelo reconhecimento dos contos como clássicos “ou se os contos são hoje tão populares apenas por causa dos filmes da Disney⁷⁸” (Fitzpatrick, 2019, p.100, tradução nossa). Tais narrativas são mais do que conhecidas na atualidade, assim, “quando ouvimos ou lemos a frase ‘era uma vez’, imediatamente e naturalmente pensamos que estamos prestes a ouvir um conto de fadas⁷⁹” (ZIPES, 2006, p.11, tradução nossa).

Dito isso, podemos afirmar que histórias como a de Branca de Neve, Cinderela e Bela Adormecida são familiares. Por conta de seu grau de conhecimento pelos espectadores e previsibilidade narrativos existe um espaço para inovações nestas novas propostas de adaptação, surgindo enredos inéditos inspirados em tais contos deveras conhecidos que destoam das animações apresentadas pela Disney no século passado. Podemos citar algumas produções neste nicho como *A Nova Cinderela*⁸⁰ (2004), *A Branca de*

⁷⁷ No original: “There is scarcely an adult or child born in the twentieth century who, in the western world, has not been exposed to a Disney fairy-tale film or artifact”.

⁷⁸ No original: “or whether the tales are today so popular only because of Disney’s films”.

⁷⁹ No original: “When we hear or read the phrase “once upon a time,” we immediately and naturally think that we are about to hear a fairy tale”.

⁸⁰ Título original *A Cinderella Story*, este live-action moderniza o conto de Cinderela para os dias atuais em que a jovem Sam (Hilary Duff) é maltratada por sua madrasta e sonha em estudar em Princeton. Dirigido por Mark Rosman e roteiro de Leigh Dunlap, esta adaptação torna o conto de Cinderela em uma versão drama adolescente. Nos cinemas angariou mais de US\$ 70 milhões de dólares e foi distribuído pela Warner Bros. Dados: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0356470/?ref=bo_se_r_1>.

*Neve e o Caçador*⁸¹ (2012), *A Maldição da Bela Adormecida*⁸² (2016), entre tantos outros.

Nesta linha também podemos mencionar a série de televisão estadunidense *Once Upon a Time*⁸³ (2011-2018) do canal ABC. Esta série baseia-se na junção de diversos contos de fada, seu enredo ancora-se na jornada da filha de Branca de Neve com o Príncipe Encantado após a Rainha Má amaldiçoar a todos os personagens dos contos a viver de forma moderna em uma pequena cidade nos Estados Unidos. Tendo como foco esta mistura de histórias, a série proporciona aos espectadores uma nova experiência fitando personagens conhecidos, diversificando suas narrativas, incorporando elementos novos e os juntando em um mesmo universo no qual interagem a todo momento e entrelaçam suas histórias. Assim, enfatizando uma nova abordagem sobre estas narrativas. Deste modo, *Once Upon a Time* “continua a longa tradição de construir, expandir e alterar narrativas 'originais' de contos de fadas⁸⁴” (TABER, 2013, p.13, tradução nossa).

Em termos gerais, live-action é uma técnica de produção audiovisual que utiliza atores reais, cenários e objetos físicos para criar uma representação cinematográfica ou televisiva da realidade. Deste modo, a Disney vem

⁸¹ Título original *Snow White and the Huntsman*, esta versão pauta-se em uma reviravolta em que o caçador (Chris Hemsworth) em conjunto com Branca (Kristen Stewart) unem-se para derrotar a Rainha má (Charlize Theron). Esta produção é dirigida por Rupert Sanders e roteirizada por juntamente a John Lee Hancock, Evan Daugherty e Hossein Amini. Em números de bilheteria o filme angariou mais de US\$ 390 milhões de dólares e foi distribuído pela Universal Pictures. Dados: < https://www.boxofficemojo.com/title/tt1735898/?ref=bo_se_r_1>.

⁸² Título original *The Curse of Sleeping Beauty*, esta adaptação integra inúmeros elementos novos ao conto de Bela Adormecida, o colocando nos dias modernos ao mesmo tempo que inclui monstros e demônios como ameaças ao casal, porém, perpetuando a narrativa da jovem donzela adormecida que é despertada por um interesse romântico. Este filme foi dirigido por Pearry Reginald Teo e roteirizado pelo mesmo em parceria com Josh Nadler. Por se tratar uma produção menor e independente, o filme fez uma bilheteria de pouco mais de US\$ 95 mil dólares. Dados: < https://www.boxofficemojo.com/title/tt4118606/?ref=bo_se_r_1>.

⁸³ Inicialmente *Once Upon a Time* seria uma adaptação das histórias em quadrinhos (graphic novels) *Fables*, criada por Bill Willingham e publicada pela Vertigo, um selo da DC Comics. A série tem como tema principal a luta pela sobrevivência e a adaptação dos personagens de contos de fadas ao mundo moderno. Em entrevista ao Comic Book Resources Willingham afirmou que embora sejam narrativas similares, *Fables* e *Once* não são cópias, sendo o segundo uma produção inédita. Segundo o autor, as negociações entre DC/Warner e ABC para a adaptação de *Fables* não foram positivas, pois ambos os estúdios não chegaram a um acordo por valores comerciais. Tudo que foi produzido fora apenas um roteiro piloto que, segundo Willingham (2011), “estava muito longe de qualquer coisa a ver com ‘*Fables*’”. No original: “it was a far cry from anything to do with ‘Fables.’” Disponível em: < <https://www.cbr.com/bill-willingham-on-fables-vs-once-upon-a-time/>>. Acessado em 4 de março de 2023.

⁸⁴ No original: “continue the long standing tradition of building on, expanding from, and altering ‘original’ tellings of fairy tales”.

utilizando cada vez mais esta técnica para reimaginar seus mundos, utilizando atores reais em vez de animação para recontar suas histórias clássicas. Esses filmes são baseados em animações da Disney já existentes e usam tecnologia de efeitos especiais para criar personagens e ambientes em live-action.

O autor Jack Zipes (2011) é um grande crítico opositor as produções da Walt Disney Company. Para ele, esta empresa transformou os contos de fadas em narrativas banais e com convenções vazias, retirando o corpo conflituoso que são pilares deste gênero. Zipes afirma que, assim como esta fórmula frívola fora utilizada nas animações, os live-actions seguiram o mesmo formato base, com “uma reconciliação convencional de conflitos e contradições que engendra uma ilusão de felicidade, segurança e utopia⁸⁵” (ZIPES, 2011, p.41, tradução nossa). Deste modo, a Disney produziu personagens, em sua maioria, unidimensionais até o século passado, movidos por sentimentos bondosos (os heróis) ou maldosos (os vilões). Assim, suas narrativas consistiam em dois protagonistas de sexos opostos cujo casamento era o final ideal e ao longo de suas jornadas eles eram ajudados por personagens subalternos que os admiravam. Para Zipes (2011, p.54, tradução nossa), embora esta descrição possa parecer esquemática, é assim que os contos de fadas Disney funcionam, “pode parecer excessivamente estereotipada, mas a fórmula é verdadeira: com pequenas variações, ela pode ser aplicada a quase todos os filmes de contos de fadas da Disney e à numerosa família de live-actions⁸⁶”. No entanto, podemos observar que nos live-actions, por serem um fenômeno popular mais atual, os personagens possuem mais camadas e graus de complexidade, assim, possibilitando uma maior conexão do público com figuras além do casal de protagonistas.

Ao trazer histórias repletas de magia e fantasia para o mundo físico os personagens são revistos a partir de uma nova perspectiva, isso porque no mundo real não existe apenas uma versão dos fatos e sim pontos de vistas variados. Tracey L. Mollet (2020) sugere que estas adaptações parodiadas dos contos de fada exploram mais amplamente o elemento denominado “triunfo do

⁸⁵ No original: “a conventional reconciliation of conflicts and contradictions that engenders an illusion of happiness, security, and utopianism”.

⁸⁶ No original: “May appear to be overly formulaic, but the formula holds true: with slight variations, it can be applied to almost all the Disney fairy-tale films and the numerous live-action Family”.

azarão” de distintas maneiras – e de forma interconectada – e assim despertam o interesse do público. O que a autora chama de triunfo do azarão diz respeito à transformação de um vilão em herói ou, também, o despertar de qualidade bondosas e heroicas dentro de personagens vilipendiados. Estes arcos de redenção mostram que todos cometem erros e que histórias mudam de acordo com pontos de vistas, não existindo apenas figuras planas e sim complexas, mais próximo da realidade humana o que possibilita uma maior identificação do público para com tais personagens.

Deste modo, incorporando ao mundo real personagens tradicionalmente conhecidos de contos de fada é possível recriar suas narrativas modificando e atualizando seus elementos sem, necessariamente, alterar os aspectos centrais destes. Nestas narrativas reformuladas as personalidades totalmente boas ou más perdem suas funções, abrindo espaço para uma revisão, assim, personagens bons podem ser maus e personagens vilanescos podem ser bons, dependendo de suas escolhas e ações. O que importa nestas histórias, na verdade, é a intertextualidade entre esses contos e a cultura estadunidense pós-moderna, pois “a América é o cenário do felizes para sempre e, portanto, é o lugar onde a magia pode ocorrer de forma crível⁸⁷” (MOLLET, 2020, p.99, tradução nossa).

“O remake é a mais comum das formas de reciclagem de ideias no cinema” (p.26) afirmou Fábio Carmo no capítulo *O Cinema Entre a Arte e o Comércio* (2016). Isso porque, continua o autor, “Seu conceito é de fácil apreensão, já que consiste em pegar o mesmo material de um filme original e vertê-lo novamente para a tela, com a mesma trama e os mesmos personagens” (CARMO, 2016, p.26). Deste modo, os *remakes* são um formato de produção revestido de sentimentos de caráter nostálgico, que é o elemento lhe concede bases para sua concepção e consumo. Ele promove, sobretudo, um retorno a um material pregresso, porém, atualizado para o tempo presente.

Marc Le Sueur (1977, p.187, tradução nossa) aponta que a cultura americana e sua relação com a cinematografia está em “um intenso romance

⁸⁷ No original: “America is the setting of the happily ever after and, thus, is the place that magic can believably occur”.

com a história dirigida pela mais atraente das musas, a nostalgia⁸⁸. Para o autor, a nostalgia funciona, quando articulada no âmbito cinematográfico, como um efeito intermitente que intervém de tempos em tempos em tempos na esfera artística e cultural das sociedades, geralmente em um espaço de 25 a 30 anos. Em sua tese, o autor cita como exemplos de filmes de nostalgia considerados “clássicos” as obras *The Last Pictures Show* (1971) e *American Graffiti* (1973). Ambos os filmes são da década de 1970, no entanto, ambientam sua trama em décadas anteriores (o primeiro após a Segunda Guerra Mundial e o segundo a década de 1960), assim, criam uma visão saudosista sobre este tempo pregresso.

Ao pensarmos nos dias atuais, a nostalgia continua a ser evocada em produções midiáticas, ambientando enredos em outros tempos, por exemplo, *It – A Coisa* (2017) tem sua trama contextualizada em fins dos anos 80, *Stranger Things* (2016-presente) também, por sua vez, a série *As Telefonistas* (2017-2020) ambienta sua narrativa na década de 1920, *Ratched* (2020) é situada na década de 1940, *O Gambito da Rainha* (2021) em 1960, *Banshees de Inisherin* (2022) no início dos anos 20, entre muitas outras produções que fantasiam décadas anteriores. Os *remakes* também orbitam em torno da nostalgia, (re)criando filmes que fizeram sua estreia no passado, como por exemplo *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (2005), cujo filme original é de 1971, *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015), inspirado na obra primária de 1979, *Nasce Uma Estrela* de 2018, sua primeira aparição no cinema foi em 1937, entre outros. A Disney é uma empresa que vem investindo na criação de live-actions de suas clássicas animações a mais de uma década, no entanto, muitas destas propostas são narrativas fílmicas totalmente novas (as vezes até subvertendo consensos da animação), como é o caso de *Alice no País das Maravilhas*, *Malévola*, *Cinderela*, *Mulan* e *Cruella*. Porém, outros live-actions como *A Bela e a Fera* e *Aladdin* podem ser, também, enquadrados na categoria de *remake*, pois eles revivem quase igualmente a clássica animação em que se inspiram, salvo algumas atualizações para o atual século. Assim, a Disney produz tanto narrativas novas nestas adaptações live-action, como também por vezes refaz com igualdade suas clássicas animações neste formato.

⁸⁸ No original: “na intense romance with history directed by the most compelling of muses, nostalgia”.

Um ponto a ser observado nestas adaptações para formato live-action pela Disney é ampliação do público que irá consumir a obra, afinal não se trata de uma mera animação que muitas vezes, pelo estereótipo, limita o consumo às crianças, pois entende-se que é um produto infantil com temas imaturos. Refere-se, na verdade, a uma produção fílmica cinematográfica com atores conhecidos que emprestam seus corpos para tornar reais aqueles personagens que conhecemos na infância, porém, com uma nova roupagem. Assim, fomentando o consumo de adultos e crianças porque são histórias que envolvem magia e fantasia, o que os jovens se interessam, porém, com tons mais amadurecidos quando transpostos para um filme, o que atrai também o público mais velho.

Thomas Elsaesser e Malte Hagener (2018) apontam que existe uma relação entre as diferentes formas de cinema e o espectador idealizado para cada uma delas. Para ele, é importante analisar a relação dinâmica entre consumidor e a produção cinematográfica, isso acaba por evidenciar o impacto do contexto, convenções cinematográficas e intenções do cineasta na construção da experiência de visualização. Em suas palavras:

Cada tipo de cinema [...] imagina um espectador ideal, o que significa que postula determinada relação entre o (corpo do) espectador e as (propriedades das) imagens na tela, por mais que, à primeira vista, os termos destacados sejam entender e “fazer sentido”, “interpretação” e “compreensão” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p.13).

Ao escolher adaptar suas populares histórias animadas para o formato live-action, a Disney seguiu pelo caminho de dar “vida” e tornar “reais” os seus personagens. Isto porque, investir na transposição de seu acervo de animações em *remakes* live-actions significa, por se tratar de interpretações humanas, vivificar o que antes era somente uma animação (FANTON, 2020). Neste sentido, “A tendência recente de *remakes*, disneyanos ou não, se apresenta como uma reprodução do pêndulo da nostalgia, direcionada desta vez ao público cuja infância foi marcada por tais filmes” (EUZÉBIO, 2019, p.27).

Portanto, a Disney aposta neste sentimento nostálgico em suas adaptações, buscando, muitas vezes, nos live-action uma similaridade dos atores escalados e dos cenários criados para com a animação original, assim, lembrando afetivamente o público que consumiu a obra animada. Segundo Eduarda Fanton (2020):

A ideia de recontar uma narrativa, além de levar a nostalgia ao público, tem o intuito também de cumprir a lógica capitalista das produções cinematográficas. Nesse sentido, vale ressaltar que a grande maioria dos *remakes* são *blockbusters*, ou seja, um filme com grande apelo comercial, grande orçamento e divulgação massiva (FANTON, 2020, p.65)

Rebecca-Anne Do Rozario (2004) afirma que as narrativas fantásticas Disney são reimaginadas a cada nova produção. Esta seria uma estratégia para manter seus produtos sempre novos e palatáveis, “seja apagando a qualidade datada dos filmes mais antigos ou jogando com essa própria qualidade através da nostalgia” (p.374).

Sob esta ótica comercial, a Disney como uma grande empresa do meio midiático percebeu a possibilidade lucrativa de potencializar seus ganhos por meio do sentimento nostálgico em torno de suas obras. De fato, a Casa Mickey tem como subsídio um vasto acervo de obras e personagens que marcaram gerações, assim, aproveitar destes materiais como base para filmes inéditos ao mesmo tempo que os atualiza para o tempo presente é um meio de lotar as salas de cinema com diferentes públicos geracionais, isto é, país que se reaproximam destas narrativas e crianças que deparam-se com um filme inédito. Assim, como afirma Ryan Lizard, a Disney tem um “ganho financeiro na disponibilização de conteúdo reimaginado⁸⁹” (LIZARD, 2017, p.4, tradução nossa).

A Walt Disney é uma empresa com uma grande reputação no meio cinematográfico e com grande popularidade, tendo mais de sessenta obras em seu catálogo (olhando apenas para as produções no formato animado). Suas animações, mesmo aquelas que não atingiram um grande sucesso em números de bilheteria, são ainda lembradas nos dias atuais. Sendo assim, é de se esperar que a Disney ao produzir tantos longas possua muitos personagens emblemáticos em seu rol animado. Contudo, sendo cinema e sociedade partes atreladas em uma contínua relação, grande parte destes personagens “clássicos” da empresa são imbuídos em sua construção valores e visões de seu período histórico de produção, os quais muitos não são mais percebidos positivamente e até rechaçados nos dias atuais por parte do público consumidor.

⁸⁹ No original: “financial gain in making re-imagined content available”.

Deste modo, os live-actions se mostram como um caminho viável para Disney, ao passo que a empresa não precisa – e nem vai – se desfazer de personagens e animações simbólicos para o estúdio e que marcaram gerações, afinal foi com estas produções que a Disney construiu sua boa reputação como um grande estúdio e “lar” dos contos de fada, o qual é lembrada até os dias atuais, bem como sendo também um selo de qualidade no quesito cinematográfico. Os live-actions erguem-se enquanto uma forma de reaproveitar este acervo de personagens significativos, reimaginando suas histórias a luz do atual século para uma nova geração de espectadores, assim, em vez de “esquecer” tais narrativas vistas com desprestígio na contemporaneidade – principalmente aquelas derivadas da linha princesas da Era Clássica – a Disney convida a uma revisitação destas histórias repaginada, alinhada ao consumo do tempo presente. Ademais, estas obras apresentam a oportunidade de abordar questões contemporâneas, como a igualdade de gênero e a diversidade, de uma maneira nova e relevante para um público moderno.

Neste prisma, este investimento da Disney na produção de filmes em live-action para atualizar suas animações mais populares excluindo aqueles conteúdos ofensivos no tempo presente são uma forma de atrair um público mais amplo, incluindo aqueles que cresceram assistindo aos filmes de animação originais da Disney, mas também novos espectadores que apreciam a emoção e o drama da vida real. Outro ponto importante é que os filmes live-action podem ser mais lucrativos do que os filmes de animação, bem como, muitas vezes pode haver sequências e *spin-offs* desses filmes, aumentando ainda mais suas chances de faturar. Em suma, a Disney tem investido em filmes em live-action por muitas razões, desde sua popularidade, sua capacidade de atrair um público mais amplo, sua lucratividade e seu potencial de gerar mais receita a longo prazo. Rocío Jiménez (2022) destaca que a Disney busca um público ambivalente para o consumo destas produções. O autor afirma que o estúdio possui grande experiência em fabricar produtos audiovisuais que agradam diferentes gerações, sendo estes *remakes* live-actions um exemplo disto. Segundo ele, a adaptação

[...] deve ser atrativo não só para as crianças, mas também para os adultos, que, afinal, são eles que vão decidir pela compra ou não do produto em questão. [...] Nesse caso, o fato de lançar uma versão em

imagem real dos clássicos agrada mais aos adultos, que cresceram com esses filmes, do que às próprias crianças, que provavelmente assistem ao filme incentivadas pelos pais. No entanto, para além da componente nostálgica, ao vivo ou CGI, maior número de quadros que dá mais ritmo à ação, humor etc. atendem aos requisitos exigidos pelo público mais jovem⁹⁰ (JIMÉNEZ, 2022, p.245, tradução nossa).

Assim, os adultos movidos pelo sentimento de nostalgia tendem a consumir os filmes, ao mesmo tempo que os jovens também o consomem pelas tecnologias empregadas que atendem a sua demanda computadorizada. Dito isso, “embora inicialmente a pretensão comercial seja destinada ao público adulto, o conteúdo e a forma são mais direcionados ao público infantil e juvenil⁹¹” (JIMÉNEZ, 2022, p.245, tradução nossa).

A primeira experiência live-action promovida pela Disney foi em 1996, utilizando como material base de releitura a animação *101 Dálmatas* de 1961. Mantendo o mesmo título, mas com um pequeno acréscimo ao fim, *101 Dálmatas – O Filme* foi um sucesso do estúdio em fins da década de 1990⁹², com uma bilheteria de US\$ 320 milhões de dólares⁹³ e recebendo dez indicações a premiações⁹⁴ o qual saiu vitorioso em três categorias (Blockbuster Entertainment Awards, BMI Film & TV Awards e Kids' Choice Awards, USA). Nesta proposta live-action alguns elementos narrativos foram alterados em contraste à animação, como a profissão de Roger, substituindo o trabalho de músico por um design de jogos eletrônicos, o que combina mais com a década de 1990 tendo em vista os lançamentos de consoles populares no período (PlayStation 1, Sega Saturn, Nintendo 64, etc.). Anita também foi modificada, enquanto na animação ela tornou-se uma dona de casa passiva após o

⁹⁰ No original: “Debe resultar atractiva no solo a los niños, sino también a los adultos, quienes, al fin y al cabo, son los que decidirán adquirir o no el producto en cuestión. [...] En este caso, el hecho de lanzar una versión a imagen real de los clásicos apela más a los adultos, que crecieron con esas películas, que a los propios niños, que probablemente vean la película alentados por sus padres. Sin embargo, además del componente nostálgico, también nos encontramos con que las nuevas técnicas con las que se han producido las nuevas versiones (el live action o el CGI, un mayor número de fotogramas que aporta más ritmo a la acción, el humor, etc.) cumplen con los requisitos que exige la audiencia más joven”.

⁹¹ No original: “aunque en un principio el reclamo comercial esté destinado al público adulto, el contenido y la forma están más dirigidos a los niños y jóvenes”.

⁹² O filme foi a segunda maior bilheteria da Disney no ano de 1996, perdendo apenas para a animação *O Corcunda de Notre Dame*, que obteve um lucro de US\$ 325 milhões de dólares. Dados: < https://www.boxofficemojo.com/title/tt0116583/?ref=bo_se_r_1>.

⁹³ Dados referentes a bilheteria: < https://www.boxofficemojo.com/title/tt0115433/?ref=bo_se_r_2>.

⁹⁴ Dados referente as indicações e prêmios: < https://www.imdb.com/title/tt0115433/awards/?ref=tt_awd>.

casamento, no live-action foi atribuído uma profissão formal como design de moda, mais condizente com a década noventista em que as mulheres já ocupavam os postos de trabalho fora de casa. Por fim, Cruella também fora alterada, embora ainda mantenha sua ganância e desejo cruel para com os filhotes de dálmatas, esta personagem é mais cômica e engraçada, tendo também mais tempo de tela do que na animação, o que possibilita uma maior aproximação do público com a vilã.

No elenco escalado para este live-action, o maior nome é o de Glenn Close, que deu vida a singular Cruella De Vil. Close já era uma atriz com um considerável número de indicações ao Oscar como melhor atriz e diferentes prêmios em seu currículo, trabalhando em produções televisas, cinematográficas e teatrais. Sua atuação como Cruella De Vil em 1996 lhe rendeu uma indicação ao Globo de Ouro como Melhor Atriz por seu trabalho.

Com este sucesso não tardou para que a Disney investisse em uma sequência. *102 Dálmatas*⁹⁵ é um filme de comédia familiar de 2000 produzido pela Walt Disney, dirigido por Kevin Lima e estrelado, novamente, por Glenn Close. Na história, a vilã Cruella de Vil é libertada da prisão depois de ter sido supostamente "curada" de seu desejo de peles de animais. No entanto, ela logo volta ao seu plano maligno de roubar 102 filhotes de dálmatas para criar o casaco de pele mais extravagante que ela já fez. O filme foi recebido com críticas mistas⁹⁶, mas arrecadou mais de US\$ 183 milhões⁹⁷ em todo o mundo.

Mesmo com o certo sucesso destes dois live-actions, a Disney optou por engavetar a ideia de recontar suas histórias por dez anos. Somente em 2010 a empresa retomou estas iniciativas, escolhendo como animação a ser atualizada o clássico *Alice no País das Maravilhas* (1951). Utilizando elementos base desta excêntrica história em conjunto com a singular visão cinematográfica de Tim Burton, em 2010 a Disney apresentava o live-action de mesmo nome da animação. O filme foi um sucesso, ultrapassando a marca de

⁹⁵ Tanto *101 Dálmatas* quanto a sequência *102 Dálmatas*, serão analisados mais detalhadamente quando abordarmos o live-action *Cruella* no capítulo 3.2.

⁹⁶ Dados: <https://www.rottentomatoes.com/m/102_dalmatians>.

⁹⁷ Dados referentes a bilheteria: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0211181/?ref=bo_se_r_1>.

US 1 bilhão de dólares⁹⁸ em bilheteria e assim demonstrando para a Casa Mickey em números a possibilidade lucrativa deste caminho.

No elenco escalado para este filme os nomes de Johnny Depp como Chapeleiro Maluco e Helena Bonham Carter como Rainha de Copas destacam-se. O primeiro ator já era conhecido por interpretar personagens excêntricos em filmes de Tim Burton, como o peculiar protagonista do filme *Edward Mãos de Tesoura* (1990) e Willy Wonka em *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (2005), bem como o ator também interpretou o popular pirata Capitão Jack Sparrow na franquia de *Piratas do Caribe* (2003), assim, já era esperado pelo público mais um personagem singular neste filme. Helena Bonham Carter como a icônica Rainha de Copas também trouxe novos ares a personagem em contraste com a animação, a atriz é lembrada pela interpretação de Bellatrix Lestrange na franquia Harry Potter, uma personagem complexa que beira a loucura e faz dela uma das principais antagonistas. Em sua versão de Rainha de Copas esta figura é uma vilã mais engraçada e até simpática frente os espectadores, o sotaque britânico da atriz permitiu uma maior credibilidade a figura tendo em vista ser um aspecto factível a monarquia no Reino Unido.

Antes de prosseguirmos vale ressaltar que a Walt Disney investiu em diferentes produções live-actions nos últimos anos (além das adaptações de *101 Dálmatas* e *Alice no País das Maravilhas* que já mencionamos). Eles são: *Malévola* (2014), *Cinderela* (2015), *Mogli: O Menino Lobo* (2016), *A Bela e a Fera* (2017), *Christopher Robin: Um Reencontro Inesquecível* (2018), *O Rei Leão* (2019), *Dumbo* (2019), *A Dama e o Vagabundo* (2019), *Aladdin* (2019), *Malévola: Dona do Mal* (2019), *Mulan* (2020), *Cruella* (2021) e *Pinóquio* (2022). No entanto, para este estudo abordaremos apenas os *remakes* live-actions que integram a categoria “Princesas” com a inclusão de *Cruella*, pois trata-se de uma releitura de vilã e sua análise é basilar para este trabalho.

Nicholas Benson no artigo *All Hail Disney: Establishing Corporate Authorship Through Industrial Intertextuality* (2020) salienta que os filmes live-actions produzidos pela Disney convergem na construção de um reduto intratextual situado na própria empresa. Deste modo, os live-actions seriam “pontos de acesso em um menu de intertextos controlados pela Disney e

⁹⁸ Dados referentes a bilheteria: <
https://www.boxofficemojo.com/title/tt1014759/?ref=bo_se_r_1>.

centrado na Disney⁹⁹ (BENSON, 2020, p.27, tradução nossa). Esta seria uma forma de construir um universo próprio de contos de fada no qual a Disney seria creditada sempre que lembrado, um caminho similar ao feito pela Marvel Entertainment¹⁰⁰ e seus super-heróis.

Tanto Glenn Close na década de 1990, quanto o elenco escolhido para o live-action de 2010 – e também os elencos das produções subsequentes – são popularmente conhecidos em sua época, isto é, são atores reconhecidos no meio artístico por filmes anteriores e que dialogam com o público espectador. Trazer atores famosos e que interpretaram outros personagens com características compartilhadas com o personagem que irá personificar no live-action denota um ar de familiaridade. Deste modo, a Disney aposta no conhecimento intertextual na escolha dos elencos para as suas reinicializações das clássicas animações (MOLLET, 2020).

Um aspecto que os live-actions permitem é a elaboração de personagens mais complexos e com camadas, dando mais espaço para personagens secundarizados nas narrativas. Nesta nova configuração, os vilões aos moldes tradicionais do estúdio emergem como pontos que precisam de mudança, não atoa os personagens interpretados por Glenn Close, Johnny Depp e Helena Bonham Carter (os nomes de peso do elenco) não interpretam os heróis, mas sim os personagens antagonistas, lhes conferindo mais sensibilidade que jamais tiveram nas animações clássicas.

Sendo assim, a Disney tem explorado a reinterpretação de suas vilãs clássicas. Estas releituras oferecem uma nova perspectiva sobre os personagens, mostrando suas motivações e desafios, e frequentemente humanizando-as em vez de representa-las como meras antagonistas. No geral, as releituras das vilãs da Disney nos live-actions são uma forma de dar nova vida a personagens clássicos e de oferecer uma visão mais profunda e completa de suas jornadas pregressas e motivações. Elas também são uma forma de atualizar e repensar as histórias clássicas da Disney para uma nova geração de espectadores.

⁹⁹ No original: “Access points into a Disney controlled and Disney centric menu of intertextos”.

¹⁰⁰ Vale mencionar que a Marvel Entertainment (e Marvel Studios) foi comprada pela Walt Disney Company em 2009.

Por exemplo, a vilã maldosa de *A Bela Adormecida* foi reinterpretada como uma heroína ferida e vingativa em *Malévola* (2014), oferecendo uma visão mais profunda e complexa de sua personagem. Na versão de Angelina Jolie, Malévola é (re)construída como uma fada poderosa e justa, que é traída e ferida pelo humano que amava. Como resultado, ela se torna uma vilã amargurada e vingativa. No entanto, ao longo da narrativa, a personagem é desenvolvida e humanizada aos olhos do público, evidenciando suas motivações e desafios de suas escolhas. A escalação de Angelina Jolie como protagonista não é por acaso, esta atriz tem em seu currículo outras personagens femininas fortes como Sara "Sway" Wayland de *60 Segundos* (2000), Lara Croft da franquia *Tomb Raider* (2001- 2003), Jane Smith de *Sr. & Sra. Smith* (2005), entre outras. Assim, sua escolha como atriz para dar vida a mais uma personagem forte e complexa como Malévola relembra, para aqueles que assistiram seus trabalhos anteriores, sua avidez e destreza, alimentando a teia de intertextualidade prevista pela Disney.

Na mesma linha, David Brodwell e Kristin Thompson (2013, p.52) afirmam que: “enquanto o roteiro é escrito ou reescrito, o produtor planeja as finanças do filme. Ele procura um diretor e estrelas de maneira a fazer do pacote um investimento promissor”. Assim, conforme ambos autores, a presença de atores que o público conhece e admira pode agregar interesse e charme a um filme. Os fãs desses atores podem ser encorajados a assistir aos filmes com sua participação, o que pode contribuir para uma maior bilheteria e sucesso comercial.

Sobre este assunto, Thomas Elsaesser e Adilson Mendes no livro *Cinema como Arqueologia das Mídias* (2018) contribuem afirmando que uma estratégia de filmes blockbuster é transformar este em uma atração principal através em um show ostentoso no lançamento. A campanha de marketing do filme está repleta de pôsteres, outdoors, entrevistas com estrelas, imagens dos bastidores da TV e muito mais para criar expectativa no público. Esse aumento na popularidade parece uma tempestade se aproximando, criando uma atmosfera de expectativa e empolgação em torno do lançamento do filme. Nas palavras de Elsaesser e Mendes (2018):

Topamos com o cinema por toda a parte, mas numa modulação temporal peculiar. Um novo filme na maioria das vezes, primeiro nos alcança na forma de cartazes, outdoors, cenas de bastidores na

televisão e entrevistas com estrelas. De fato, nesse aspecto, a campanha de marketing cuidadosamente orquestrada do blockbuster envolve um acúmulo e uma intensificação, e, depois, uma publicidade maciça, cuja analogia mais próxima é a condição meteorológica (ELSAESSER; MENDES, 2018, p.209).

Sabendo da eficácia desta forma de marketing, a Disney explora todas as suas possibilidades e é conhecida por produzir campanhas altamente bem sucedidas para seus lançamentos. A empresa investe em diferentes frentes estratégicas para promover suas mais novas obras, criando uma antecipação e emoção entorno destas. No caso dos live-actions, além da sensação de nostalgia já atrelada, tais campanhas de marketing evocam uma expectativa ainda maior. Deste modo, os lançamentos de filmes tornam-se eventos sociais com estreias luxuosas e cobertura da imprensa, e atores e diretores são tratados como celebridades. Os filmes tornam-se parte integrante do ciclo da mídia onde são discutidos, analisados e avaliados por críticos, influenciadores e público (ELSAESSER; MENDES, 2018).

Em 2019 Malévola teve seu universo ainda mais expandido com um segundo filme, *Malévola: Dona do Mal*. Esta sequência tem como enredo central a relação mãe e filha ainda mais evidente entre a protagonista e a princesa Aurora. A narrativa do live-action começa com Malévola vivendo em paz com Aurora e o príncipe Philip, mas as coisas mudam quando a jovem rainha Ingrith chega ao poder e começa a perseguir os seres mágicos, incluindo nossa heroína. A trama gira em torno da luta de Malévola para proteger sua espécie e salvar o Reino dos seres mágicos da destruição.

Em 2015, a Disney lançou a sua versão live-action da animação de 1950, *Cinderela*. O filme, dirigido por Kenneth Branagh, conta a história de Ella, uma jovem que é submetida a condições opressivas por sua madrasta e suas meias-irmãs. No entanto, com a ajuda de seus amigos animais e de sua fada madrinha, ela consegue superar seus obstáculos e encontrar o amor verdadeiro. Esta versão de 2015 de *Cinderela* oferece uma interpretação mais dramática e emocional da narrativa, explorando mais amplamente os personagens que a envolvem. A produção é repleta de efeitos visuais, cenários opulentos e figurinos elaborados, e apresenta uma atuação sólida, especialmente por parte de Lily James como Cinderela.

Cate Blanchett, ganhadora do Oscar de melhor atriz em 2014 por sua performance em *Blue Jasmine*, foi a atriz escalada para interpretar uma releitura da vilã Lady Tremaine. Na animação a personagem é representada como uma mulher ambiciosa e cruel, que usa sua posição como madrasta de Cinderela para controlar e oprimir sua enteada. No entanto, a versão de Blanchett também explora as problemáticas e dificuldades de Lady Tremaine de uma forma mais sensível, propondo uma visão mais humana de sua personagem. Cate Blanchett é conhecida por sua habilidade como atriz de performar personagens complexos e multifacetados, e sua interpretação de Lady Tremaine é um exemplo disso. A atuação de Blanchett adiciona camadas à personagem, tornando-a mais interessante e menos detestável aos olhos do público moderno.

A equipe do site de notícias sobre entretenimento Collider teve a oportunidade de conversar com o elenco e diretor do filme Cinderela. Em entrevista, Cate Blanchett comentou sobre sua personagem e como a abordou, destacando que as vilãs da Disney sempre foram um ponto alto do estúdio. Isso se deve, segundo a atriz, aos visuais impecáveis e também, quando se trata das animações, a escolha do elenco de vozes que sempre foram singulares, o que lhes conferia um grau de distinção dos demais personagens. Blanchett diz que se inspirou nisto para sua atuação, segundo ela:

Embora eu não tenha feito referência à versão animada de Cinderela dos anos 50 em termos de uma performance, eu pensei sobre a voz da madrasta e então eu queria fazê-la meio que de Lancaster, talvez do lado errado dos trilhos e espero que seja muito sutil e que não pare e confunda as pessoas, mas o que sinto que você sabe que ela não é da classe certa e que ela tem uma mobilidade muito, muito ascendente. Então, desde o início ela é alguém que teve que intervir em tudo para direção certa. Ela não começou onde ela sente que o direito de ter começado¹⁰¹ (BLANCHETT, 2015).

Comentando mais sobre Lady Tremaine, Blanchett explicou seu processo de interpretar a vilã e trazer novas camadas de humanidade para a

¹⁰¹ No original: "I didn't reference the animated version of Cinderella from the 50s in terms of performance, I did think about the stepmother's voice. And so I wanted to make her sort of from Lancaster maybe from the wrong side of the tracks and it's really hopefully it's really subtle, you know? It doesn't stop confuse people, but the sense that you know she's not from the right class and that she's, you know, she's been very, very upwardly mobile. So even from the get-go, she's someone who's had to step in all the right direction, she hasn't started out where she feels she's entitled to have started out from". Entrevista publicada no canal do YouTube Collider Extas, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eN_VY9Ps9vQ>. Acessado dia 17 de fevereiro de 2023.

personagem, incorporando a ela maneirismos e uma postura demasiadamente educada/vaidosa. Tremaine de Cate Blanchett é perversa e arrogante, mas também está desamparada e vulnerável, como afirma a atriz. Sua postura para com Cinderela são atos executados para sobreviver neste mundo masculino, assim, sua crueldade é evidenciada.

Eu acho que é porque ela está se escondendo. Você conhece o modus operandi dela e ela está se escondendo, seu lado menos palatável de seu novo marido, de sua nova enteada e do mundo. Ela é muito considerada e muito calculista porque é assim que ela é. Ela teve que sobreviver em um mundo onde ela não tem independência financeira, onde ela tem duas filhas a criar e suportar a perda de dois maridos. Ela teve que criar um mundo, ela é muito política, você sabe, uma maneira de operar no mundo tem sido muito importante e muito disso é sobre o exterior dela, muito disso é muito falso¹⁰² (BLANCHETT, 2015).

Também em entrevista ao Collider, o diretor Kenneth Branagh comentou sobre seu interesse em dirigir o filme e as mudanças que ele e sua equipe acreditaram serem necessárias para contar esta história na atualidade. Um dos principais detalhes que clamava por atualização, segundo ele, era colocar o casal protagonista em pé de igualdade, abandonando um roteiro que assentava a protagonista como uma donzela a espera de um príncipe. Em suas palavras:

Eu acho isso muito importante. Você sabe, a versão do roteiro que eu li, primeiro ela caiu do cavalo e ele a pegou e nós sentimos que não era o que precisávamos ou queríamos fazer. Esta foi uma história de iguais e remover, então, o visual iconográfico de uma donzela em perigo era importante¹⁰³ (BRANAGH, 2015).

Deste modo, a relação entre os dois personagens no filme é mais dinâmica, superando a ideia de diferença entre eles. Assim, mesmo que *Cinderela* seja o live-action com menos momentos empoderados da sua protagonista, ela foi atualizada para deixar de ser apenas uma donzela

¹⁰² No original: "I think it's because she's hiding, you know? Her modus operandi and she's hiding, her less palatable side of herself, from her new husband, from her new stepdaughter and from the world. She's very considered and very calculating because that's the way she's had to survive in a world where she doesn't have financial independence, where she has two daughters to bring up and sort of enduring the loss of two husbands, she's had to create a world. She's very political, you know? A way of operating in the world has been very important and a lot of that is about her exterior a lot of it's very false". Entrevista publicada no canal do YouTube Collider Extas, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eN_VY9Ps9vQ>. Acessado dia 17 de fevereiro de 2023.

¹⁰³ No original: "I think that's very important. You know, the version of the script that I read, first she had fallen off the horse and he did pick her up and we felt that was not something that we needed or wanted to do. That this was a story of equals and that to remove even the visual iconography of a damsel in distress was important".

indefesa e ser resiliente superando seus desafios sozinha. Cinderela nesta releitura é uma personagem doce e gentil, ao mesmo tempo que também é inteligente e está no controle de sua vida. Contudo, mesmo com episódios mais empoderados, este filme, assim como a animação, conclui sua narrativa com Cinderela sendo resgata de sua vida de serviçal pelo príncipe. Somente quando o príncipe aparece em sua residência e a salva é que a protagonista tem o seu “final feliz”, assim, se seu herói não tivesse aparecido e ordenado sua libertação, Cinderela continuaria a estar em uma situação de sujeição (BROWN, 2020).

Lily James é uma atriz britânica que já havia interpretado outra personagem integrante da realeza. Ela é conhecida por atuar na série *Downton Abbey* (2010-2015) como a personagem Lady Rose MacClare. Na mesma linha, Richard Madden, seu par romântico no live-action, também é um ator conhecido no meio midiático e da nacionalidade britânica. Seu papel mais relevante foi o heroico Robb Stark da série *Game Of Thrones* da HBO, que teve um dos finais mais tristes da série. Assim, Tracey Mollet (2020) argumenta que o desejo dos fãs por um final feliz para ele pode significar sua escalação para o papel. Cate Blanchett também já interpretou personagens parte da realeza, sendo inclusive indicada ao Oscar de melhor atriz por seu papel como Rainha Elizabeth I no filme *Elizabeth* (1998). Deste modo, podemos considerar este grupo de atores como parte de teia intertextual que reforça lembranças no público mais velho que consome o filme.

Em números de bilheteria, *Cinderela* obteve um lucro de mais de US\$ 540 milhões de dólares¹⁰⁴ ao redor do mundo, bem como fora indicado a trinta e oito premiações (dentre elas o Oscar) no qual venceu em oito¹⁰⁵. Tanto a crítica quanto o público deram um retorno positivo ao filme, alcançando uma pontuação de 83% por parte da crítica e 78% pelo grande público¹⁰⁶.

Rocío García Jiménez no artigo *Retraducciones Audiovisuales Para el Público Infantil: Las Nuevas Versiones Live Action de los Clásicos de Disney* (2022) sugere que os live-actions a partir de *A Bela e a Fera* de 2017 não são

¹⁰⁴ Dados referentes a bilheteria:
https://www.boxofficemojo.com/title/tt1661199/?ref=bo_se_r_1.

¹⁰⁵ Dados referentes as premiações e indicações:
https://www.imdb.com/title/tt1661199/awards/?ref=tt_awd.

¹⁰⁶ Dados referentes a aprovação do público:
https://www.rottentomatoes.com/m/cinderella_2015.

apenas adaptações ou recriações das animações, mas algo mais. São retraduições audiovisuais, pois seu grau de semelhança (ou até igualdade) é o objetivo, copiando enquadramentos, cenas e até sequências das animações originais com vistas a esta identificação. No entanto, como dito anteriormente, nem todos os live-actions pós-2017 podem ser considerados retraduições, como *Cruella*, *Mulan* e a sequência de *Malévola*, isso porque embora estas se inspirem em animações pregressas, elas inovam em muitos aspectos, trazendo elementos totalmente novos para estas narrativas, assim, se tratando mais de um filme totalmente inédito do que uma retradução de uma animação clássica. Dito isso, Jiménez (2022) discorre, na verdade, sobre um recorte de live-actions Disney que tem como característica um alto nível de semelhança com a animação em que compartilha o título. Para fundamentar sua tese sobre retraduições, o autor compara *A Bela e Fera* (1991-2017), *O Rei Leão* (1994-2019), *Dumbo* (1941-2019), *Aladdin* (1996-2019) e *A Dama e o Vagabundo* (1955-2020). Todos esses live-actions compartilham muitos elementos com suas animações, sendo um “novo” produto revestido com aspectos do passado – salvo algumas mudanças necessárias que não alteram os eventos da história clássica. Deste modo, são live-actions com uma proposta *remake*.

Jiménez (2022) argumenta que a Disney retraduz suas animações por quatro pontos, sendo primordialmente por aspectos financeiros, bem como por razões de modernização técnica (por isso optou-se pelo formato live-action), já que o material original está envelhecido e não dialoga mais com as novas gerações de receptores que estão mais acostumadas com imagens computadorizadas. E os outros dois pontos destacados dizem respeito a manutenção da posição da Disney como canonizadora das histórias infantis e também a necessidade de reposicionar as narrativas neste mundo, excluindo valores socialmente mal vistos e introduzindo novas pautas em conformidade com a atualidade, tendo em vista seu papel didático. Deste modo, nas palavras de Rocío Jiménez:

O objetivo é resgatar a função moralizadora e didática que a produtora sempre exibiu. Desta forma, enquanto, por um lado, foram eliminados todos os traços machistas ou xenófobos que foram intuídos nos clássicos originais (lembremos, novamente, o alerta que o Disney+ inclui antes da projeção de muitos deles), por outro retraduições, dá-se maior importância aos papéis femininos (as mulheres assumem maior protagonismo e são destacados fatores como a autonomia, a inteligência e até a força física) e a introdução

de casais inter-raciais ou homossexuais¹⁰⁷ (JIMÉNEZ, 2022, p.252, tradução nossa).

Dito isso, *A Bela e a Fera* é um live-action da Disney baseado no clássico desenho animado homônimo de 1991. O longa-metragem foi dirigido por Bill Condon e lançado em 2017 e segue a mesma trama da animação original: uma jovem chamada Bela é presa em um castelo por uma fera misteriosa, mas eventualmente aprende a amá-lo e ajuda a quebrar a maldição que o transformou em uma criatura monstruosa. A versão de 2017 oferece uma nova roupagem para a história, com efeitos visuais e canções musicais aprimoradas. Além disso, o filme também adiciona novas cenas e elementos à trama original, incluindo uma exploração mais aprofunda dos personagens secundários e um enfoque na relação entre Bela e a Fera, dando um maior contexto para o amor que nasce entre o casal.

A adaptação de *A Bela e a Fera* foi uma das mais aguardadas pelo público, isso explica-se, como afirma Mollet, pela "aclamação popular e crítica do filme de 1991, e um reconhecimento geral de Bela como a primeira princesa da Disney 'amplamente feminista', os sapatos de Bela eram grandes para preencher¹⁰⁸" (2020, p.142, tradução nossa). Emma Watson ficou conhecida mundialmente por interpretar Hermione Granger, principal personagem feminina da franquia *Harry Potter*. Deste modo, um dos principais traços de personagem de Hermione é relativo à sua inteligência muito acima da média, descrita muitas vezes por distintos personagens nos filmes como tal, "É Hermione, das bruxas da sua idade, é a mais inteligente que já conheci" (CUARÓN, 2004, min. 92).

Assim como Hermione, Bela também é uma personagem lembrada por sua inteligência, sendo esse o principal elemento que a difere do resto dos moradores de sua aldeia. Bela é percebida por seus vizinhos como uma garota esquisita, pois, diferente deles, "ela é muito sonhadora/ insaciável leitora/ É um

¹⁰⁷ No original: "El objetivo es recuperar la función moralizante y didáctica de la que la productora siempre ha hecho gala. De este modo, mientras que, por una parte, se han eliminado todas las huellas machistas o xenófobas que se intuían en los clásicos originales (recordemos, de nuevo, la advertencia que incluye Disney+ antes de la proyección de muchos de ellos), en las retraduccioness se da una mayor importancia a los roles femeninos (las mujeres adquieren más protagonismo y se ponen de relieve factores como la autonomía, la inteligencia e incluso la fuerza física) y la introducción de parejas interraciales u homosexuales".

¹⁰⁸ No original: "Given the popular and critical acclaim of the 1991 movie, and a general recognition of Belle as the first 'broadly feminist' Disney princess, Belle's were big shoes to fill".

mistério indecifrável/ Essa tal Bela” (CONDON, 2017, min. 7). No live-action isso ainda é mais enfatizado do que na animação, já que em uma sequência um aldeão condena a iniciativa de Bela ensinar outra menina a ler, afirmando: “Mas o que está fazendo? Ensinando outra menina a ler? Já não basta uma?” (CONDON, 2017, min. 15), em seguida, um grupo de pessoas derruba as roupas limpas de Bela no chão, como retaliação por esta atitude. Esta interação demonstra como os moradores não admitem a inteligência de Bela, sendo aquele um mundo no qual mulheres não teriam acesso à educação, assim, o ato de educar outra menina seria condenável. Outro elemento que esta sequência evidencia é como Bela não pertence aquele mundo, sendo uma personagem que aspira um horizonte mais amplo do que as barreiras da sua humildade aldeia provinciana.

Emma Watson contou em entrevista à revista *Total Film* (republicado pelo jornal britânico *The Telegraph*) que foi convidada em 2015 para ser Cinderela, no entanto, recusou, pois acreditou não ser um papel para sua pessoa dado a característica passiva da personagem. No entanto, ao ser oferecido o papel de Bela, ela aceitou de imediato. Em suas palavras: “Mas quando eles me ofereceram Bela, eu simplesmente senti que a personagem ressoava muito mais em mim do que Cinderela¹⁰⁹” (WATSON *apud* FURNESS, 2017, tradução nossa). Essa prontidão em aceitar interpretar Bela vem das características consideradas “feministas” na personagem de 1991, afinal Bela é a princesa mais estudiosa da Disney e que sonhava com um mundo além do interior. “Ela continua curiosa, compassiva e de mente aberta. E esse é o tipo de mulher que eu gostaria de incorporar como modelo, se pudesse escolher¹¹⁰” (WATSON *apud* FURNESS, 2017, tradução nossa), Watson ficou conhecida por sustentar as pautas feministas em suas redes sociais e vida pessoal, sendo nomeada em 2014 como embaixadora da Boa Vontade da ONU Mulheres, assim, faz sentido a atriz escolher por Bela para interpretar, pois é a princesa do século passado que mais se enquadraria em seus ideais e princípios.

¹⁰⁹ No original: “But when they offered me Belle, I just felt the character resonated with me so much more than Cinderella did”. Disponível em: <<https://www.telegraph.co.uk/news/2017/01/17/emma-watson-confirms-turned-cinderella-taking-role-model-belle/>>. Acessado 13 de fevereiro de 2023.

¹¹⁰ No original: “She remains curious, compassionate and open-minded. And that’s the kind of woman I would want to embody as a role model, given the choice”. <<https://www.telegraph.co.uk/news/2017/01/17/emma-watson-confirms-turned-cinderella-taking-role-model-belle/>>. Acessado 13 de fevereiro de 2023.

Dan Stevens, a Fera ou Príncipe Adam, atuou na série *Downton Abbey* ao lado de Lily James, também recebendo destaque por um personagem derivado da nobreza. Neste prisma, “essa leitura intertextual talvez seja mais gratificante no elenco [...] no remake de 2017 de *A Bela e a Fera*¹¹¹” (MOLLET, 2020, p.142, tradução nossa).

Outros dois personagens que destacaram-se no live-action foram Luke Evans como Gaston e Josh Gad como Lefou. Gaston é o vilão da história, um caçador de troféus arrogantemente charmoso que se apaixona por Bela e faz de tudo para conquistá-la, mesmo que isso signifique ameaçar sua vida e a de seu pai. Luke Evans trouxe sua personalidade carismática e energética para o papel de Gaston, oferecendo uma performance divertida e engraçada que contrasta com sua natureza cruel e egoísta. Ele capturou o charme superficial de Gaston, mas também mostrou sua raiva e ciúme quando sua paixão por Bela é rejeitada. Por sua vez, Lefou é o melhor amigo e confidente de Gaston, um personagem engraçado e fraco que acaba se envolvendo em seus planos malvados. Josh Gad ofereceu uma performance hilária e sensível como Lefou, trazendo uma camada adicional de humor e humanidade para o filme. Ele captura o jeito divertido e animado de Lefou, mas também mostra sua lealdade cega a Gaston e sua falta de coragem para questionar suas ações. Vale destacar que Lefou é o primeiro personagem abertamente LGBTQIA+ em um live-action Disney, tendo um final feliz dançando com outro homem ao fim da narrativa.

O diretor do filme, Bill Condon, afirmou no vídeo intitulado *Nos bastidores de A Bela e a Fera* do canal Walt Disney Studios BR:

Senti que o filme era lindo e perfeito. E a pergunta é: por que uma nova versão de algo perfeito? Em parte, foi pela grande oportunidade de contar uma história live-action e em uma versão fotorrealista, destacando a Bela novamente, 25 anos depois, como uma heroína do século 21¹¹² (CONDON, 2017).

Deste modo, em poucas palavras Condon destacou o quão árduo seria reimaginar este mundo, tendo em vista que se trata de uma das animações

¹¹¹ No original: “This intertextual reading is perhaps most rewarding in the casting [...] in the 2017 remake of *Beauty and the Beast*”.

¹¹² No original: “Question becomes why remix something perfect? In part, it was the great opportunity to tell in a live-action in fully photoreal version and distinguish Belle again, 25 years later, as a 21st century heroine”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zj0D6FzV9UE>>. Acessado 18 de fevereiro de 2023.

mais queridas pelo público. Esta afirmação corrobora com o que Rocío Jiménez (2022, p.236-237, tradução nossa) chamou de “criação de valor”, ou seja, o material original estaria desatualizado e com valores obsoletos para o tempo presente, assim, “o retradutor interpretaria o texto fonte sob uma nova perspectiva, de acordo com novos valores que fazem a recepção da retradução mudar, em relação à primeira tradução, dentro do sistema de chegada¹¹³”. Em outros termos, o formato live-action, pensando como uma retradução, oportuniza atualizar aqueles pontos da animação deixados a desejar, retrabalhando os personagens a luz deste século e suas relações internas, mas mantendo a essência do que fora apresentado em 1991 para despertar a nostalgia do público. Emma Watson conta que ela e Bill Condon foram colaborativos para (re)construir a Bela como uma princesa feminista, revendo partes do roteiro e acrescentando novas faces ao longa. “Acho que Bill [Condon, diretor] sabia que eu estava preocupado com o roteiro, que havia coisas que eu precisava ver. Foi muito colaborativo”, comentou Watson em entrevista¹¹⁴ (*apud* FURNESS, 2017, tradução nossa).

Em termos de bilheteria, este live-action faturou mais de US\$ 1,2 bilhão de dólares¹¹⁵, obtendo setenta e seis indicações a diversas premiações¹¹⁶. No que concerne a satisfação do público e crítica, este filme rendeu um saldo positivo, com 71% de aprovação por parte da crítica e 80% por parte do público¹¹⁷.

Uma das animações mais populares da Disney é a *Aladdin* (1992), contudo, ela foi um produto a partir de uma visão estadunidense sobre a cultura árabe após a Guerra do Golfo¹¹⁸ (1990-1991). Deste modo, esta animação é problemática, pois representa de forma nociva diferentes culturas, religiões e

¹¹³ No original: “El retraductor interpretaría el texto origen desde una nueva perspectiva, de acuerdo a nuevos valores que hacen que la recepción de la retraducción cambie, en comparación con la traducción primera, dentro del sistema meta”.

¹¹⁴ No original: “I think Bill [Condon, director] knew I had concerns about the script, that there were things I needed to see. It was very collaborative”.
<<https://www.telegraph.co.uk/news/2017/01/17/emma-watson-confirms-turned-cinderella-taking-role-model-belle/>>. Acessado 13 de fevereiro de 2023.

¹¹⁵ Dados referentes a bilheteria:
<https://www.boxofficemojo.com/title/tt2771200/?ref=bo_se_r_1>.

¹¹⁶ Dados referentes as premiações e indicações:
<https://www.imdb.com/title/tt2771200/awards/?ref=tt_awd>.

¹¹⁷ Dados referentes a aprovação do público:
<https://www.rottentomatoes.com/m/beauty_and_the_beast_2017>.

¹¹⁸ Conflito armado entre Iraque e a Coalização Internacional liderada pelos EUA no início da década de 1990.

sociedades. Assim, um live-action de *Aladdin* (2019) pode ser uma maneira de renovar e atualizar para os dias atuais esta narrativa, adicionando mais camadas e profundidade à trama ao mesmo tempo que explora estas culturas com muito mais respeito e responsabilidade. No entanto, embora nesta versão o povo árabe não seja descrito como bárbaro, hostil e retrógrado na narrativa – o que ocorre na animação – existe a manutenção da figura de Jasmine situada em uma cultura opressora ao feminino, utilizando sua voz para lutar contra estas sujeições e reivindicar direitos e liberdade para as mulheres. Deste modo, evidenciando ao público Ocidental um aspecto negativo relativo a culturas orientais.

Dentre os live-actions produzidos pela Disney, Jasmine é a princesa com mais sequências de empoderamento, tendo, inclusive, um solo musical para expressar com ênfase que ela não será calada. A música é intitulada “Speechless” e tem como objetivo afirmar o lugar de Jasmine, pois ela não é um mero prêmio ou donzela a ser resgata, ela é uma mulher forte e com voz para lutar por aquilo que acredita. Eduarda Fanton sobre *Aladdin*, afirma “a Disney usufruiu dos ideais feministas, que estão cada vez mais fazendo parte da demanda do mercado cinematográfico, reposicionando a princesa Jasmine na trama” (FANTON, 2020, p.74). Essa mudança para com a princesa é ainda mais significativa com a mudança na conclusão do live-action em paralelo a animação. Enquanto no final do longa animado Jasmine apenas recebe o consentimento do pai para se casar com Aladim, não garantindo sua posição como líder de sua nação, no live-action seu pai a declara próxima sultana em diálogo após a resolução dos problemas, “Eu temia perder você. Como perdi sua mãe. Eu só enxergava a minha filhinha, não a mulher que você se tornou. Você demonstrou ter coragem e força. Você é o futuro de Agrabah. Você deve ser a próxima Sultana” (RITCHIE, 2019, min. 117). Deste modo, Jasmine torna-se, ela mesma, o futuro de seu país, sem a necessidade de um homem ao seu lado para ter esta posição.

A atriz que interpretou Jasmine, Naomi Scott, revelou em entrevista ao *Collider* sua visão sobre estas mudanças relativas ao empoderamento das princesas e como isso é positivo. Em suas palavras:

[...] A ideia da Disney Princesas é sobre o contexto em que essa pessoa está, você sabe e eu acho que a Disney está enfocando no personagem, a pessoa, o humano e como é sua jornada e eu acho

que isso é o mais importante. A coisa certa é que você quer humanizar os personagens o máximo possível, mesmo dentro do contexto desse mundo de fantasia em eles vivem, então acho que sim, acho que isso é o principal¹¹⁹ (SCOTT, 2019).

Deste modo, para Scott, a Disney vem esboçando um novo caminho em que o personagem é mais humanizado, levando em conta o contexto e também dando mais importância a jornada do que o ponto de conclusão. Kaitlyn M. Brown afirma que “Jasmine [versão] live-action é o melhor exemplo do movimento feminista e preparou o cenário para outras princesas de ação ao vivo, como Mulan, a seguir¹²⁰” (2020, p.22, tradução nossa). Corroborando com o comentário de Naomi Scott, as autoras Perera e Garcia (2019) afirma que estas princesas são “novas heroínas com motivações e características de acordo com os novos tempos¹²¹” (p.131, tradução nossa).

O filme dirigido por Guy Ritchie mantém os clássicos acontecimentos da animação, ou seja, um jovem ladrão chamado Aladim encontra uma lâmpada mágica que contém um gênio, que lhe concede três desejos. Aladim usa seus desejos para tentar conquistar a princesa Jasmine e derrubar o vilão Jafar. Porém, é notória a integração da visão de Ritchie no filme, introduzindo novos elementos estéticos que não tinham na animação, bem como algumas inspirações as produções de Bollywood e, sobretudo, os movimentos de câmera que são marcas do diretor (JIMÉNEZ, 2022). Deste modo, mesmo seguindo os eventos do original, estes são revestidos de inovações, os atualizando para uma linguagem contemporânea.

O álbum de trilha sonora e muitas das músicas clássicas foram atualizadas para o live-action, novas sequências foram criadas, bem como novos personagens foram integrados a trama de forma positiva, agregando novas perspectivas a história central. A atuação de Will Smith como o gênio é destacada no filme, este ator traz consigo em sua interpretação um carisma e

¹¹⁹ No original: “The idea of the Disney Princess it's about the context in which that person is in, you know? And I think that Disney are focusing on the character, the person, the human and like what their journey is. And I think that's the most important thing right is that you want to humanize the characters as much as possible, even within the context of this fantasy world that they living”. Entrevista concedida ao *Collider Interviews*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9QA1OV-Of_s>. Acessado 17 de fevereiro de 2023.

¹²⁰ No original: “Live-action Jasmine is the best example of the feminism movement and set the stage for other live-action princesses, such as Mulan, to follow”.

¹²¹ No original: “Por nuevas heroínas con motivaciones y características acordes a los nuevos tempos”.

performance hilária, como já visto em outros papéis do ator¹²². Ademais, a química entre ele e Mena Massoud, que interpreta Aladin, é um ponto alto do filme.

Dentre os personagens “vilões” das propostas live-actions, Jafar é o mais próximo de sua versão animada. Ele é construído como um personagem mais sombrio e sinistro, e a trama é expandida para incluir sua ambição pelo poder e sua luta contra Aladdin e Jasmine. Jafar é o grande vilão do filme, sendo o chefe de guardas do Sultão de Agrabah e o principal conspirador para tomar o trono. Ao longo da história, Jafar mostra sua crueldade, manipulação e astúcia, mas é finalmente derrotado pelo heroísmo de Jasmine e Aladin.

Dito isso, este longa teve uma boa repercussão, superando a marca de US\$ 1 bilhão de dólares em bilheteria¹²³ e alcançando uma aprovação de 94% pelo público consumidor¹²⁴, bem como fora indicado a trinta e nove premiações, ganhando nova destas, dentre elas People's Choice Awards, USA de 2019 na categoria de Filme de Família Favorito¹²⁵. No geral, o investimento da Disney neste live-action pode-se interligar a uma maneira de atrair um público global, já que o filme é baseado em uma representação de valores tradicionais da cultura árabe e pode ter um apelo universal para espectadores de todas as partes do mundo.

Assim como os anteriores, *Mulan* (2020) tem como material base de orientação a animação de mesmo nome de 1998. Deste modo, acompanhamos a jornada de uma jovem chamada Mulan que assume o lugar de seu pai doente nas fileiras do exército chinês para proteger sua família e seu país de uma invasão. Este é o primeiro (e único) live-action dirigido por uma mulher, Niki Caro, e roteirizado por um time em maioria feminina também, Niki Caro, Lauren Hynek, Amanda Silver, Elizabeth Martin e Rick Jaffa.

Embora este seja um filme substancialmente semelhante a animação, muitas mudanças foram feitas. Talvez a mais significativa seja a retirada do personagem Mushu, o dragão espiritual de Mulan de 1998 dublado por Eddie

¹²² Will Smith estrelou inúmeras produções em que seu tom humorístico era ressaltado, como por exemplo a série *Um Maluco no Pedaco* (1990-1996), *O Espanta Tubarões* (2004), *MIB: Homens de Preto I, II e III* (1997-2012).

¹²³ Dados referentes a bilheteria: <https://www.boxoffice Mojo.com/title/tt6139732/?ref=bo_ser_2>.

¹²⁴ Dados referentes a aprovação do público: <<https://www.rottentomatoes.com/m/aladdin>>.

¹²⁵ Dados referentes as premiações e indicações: <https://www.imdb.com/title/tt6139732/awards/?ref=tt_awd>.

Murphy. Segundo um dos produtores do filme, Jason Reed, a figura de Mushu como um mascote brincalhão pode ser encarada como desrespeitosa a cultura chinesa, por isso optou-se em retirá-lo, em suas palavras: “O dragão é um sinal de respeito e é um sinal de força e poder, e esse tipo de uso como um ajudante bobo não caiu muito bem com o público tradicional chinês¹²⁶” (REED *apud* SZANY, 2020, tradução nossa). A diretora do filme, Niki Caro, também afirmou que a manutenção do personagem no live-action retiraria a atmosfera de realismo que buscavam representar, “Mushu era adorado como personagem da animação e um confidente de Mulan, mas a transposição para um filme levou a nos comprometermos com o realismo de sua jornada, e ela precisava ter aqueles laços com os outros soldados¹²⁷” (CARO, 2020, tradução nossa).

O dragão Mushu foi substituído no live-action por outro animal místico chinês, a fênix. Os autores chineses Xu Qingli e Shi Ying no artigo *Female Gender Identity in the Adaptation of Disney Live-action Film Mulan (2020)* destacam que a fênix na cultura chinesa, ou também chamada “feng huang” incorpora marcações de feminilidade e masculinidade, sendo, na verdade, símbolo desta simbiose. Assim, para os autores, esta ave mística é “uma escolha melhor do que um dragão como guardião e apoiador de Mulan e contribui para construindo a identidade feminina que as mulheres podem parecer graciosas, mas têm persistência e poder¹²⁸” (QINGLI; YING, 2020, p.114, tradução nossa).

Outro ponto de mudança na narrativa é que Mulan finaliza a narrativa sozinha, sem a necessidade um casamento com um personagem masculino, como na animação. Xu Qingli e Shi Ying (2020) analisam que o final da versão de 1998 educa as meninas que o seu final feliz é retornar para a casa e cumprir os afazer domésticos, enquanto a versão de 2020 Mulan finaliza com uma

¹²⁶ No original: “The dragon is a sign of respect and it’s a sign of strength and power, and that sort of using it as a silly sidekick didn’t play very well with the traditional Chinese audience”. Entrevista concedida ao site de notícias Collider. Disponível em: <<https://collider.com/mulan-changes-live-action-animated-version-disney/>>. Acessado em 10 de fevereiro de 2023.

¹²⁷ No original: “Mushu, beloved as that character is in the animation, was Mulan’s confident. And part of bringing it into live action is to commit to the realism of her journey. And she had to make those relationships with her fellow soldiers. Entrevista concedida ao jornal USA Today”. Disponível em: <https://www.usatoday.com/videos/entertainment/2020/09/02/mulan-director-explains-why-fan-favorite-mushu-isnt-new-film/5695470002/?utm_campaign=snd-autopilot>. Acessado em 10 de fevereiro de 2023.

¹²⁸ No original: “A better choice than a dragon as Mulan’s guardian and supporter and contributes to constructing female identity that women may look graceful, but has persistence and power”.

vitória militar, é reconhecida como uma guerreira e, presumivelmente, aceita o cargo de oficial da Guarda Imperial.

No tocante ao seu par romântico da animação, Li Shang, no live-action a figura foi dividida em dois personagens: o comandante Tung e Chen Honghui. Isso ocorreu, segundo Jason Reed, porque seria inapropriado representar um amor no ambiente de trabalho de um comandante por um subordinado. O produtor ainda ressalta que a produção do filme e lançamento coincidiu com o período de maior repercussão do movimento #MeToo, assim, o melhor caminho seria adaptar este fragmento da narrativa estabelecendo uma conexão amorosa entre iguais, isto é, entre Hua Jun (Hua Mulan) e Chen Honghui, dois soldados do Exército Imperial de mesma patente. Deste modo, a figura de poder e orientação o qual Mulan admira é somente seu comandante, Tung, em que sua relação é estritamente profissional. Nas palavras do produtor:

Eu acho que particularmente na época do movimento #MeToo, ter um comandante que também é o interesse amoroso sexual era muito desconfortável e não achamos apropriado. E pensamos que, de várias maneiras, isso justificava o comportamento de estarmos fazendo tudo o que podemos para sair de nossa indústria. Então dividimos Li Shang em dois personagens. Um deles se tornou o Comandante Tung (Donnie Yen), que serve como seu pai substituto e mentor no filme do curso. O outro é Honghui, que é igual a ela no time. Não há dinâmica de poder entre eles, mas há a mesma dinâmica no filme original que havia com Li Shang¹²⁹ (REED *apud* SZANY, 2020, tradução nossa).

Ainda sobre o personagem de Li Shang, muitos fãs da animação ficaram decepcionados ao saber que este não estaria no filme, isso porque Li Shang foi considerado/interpretado como um personagem LGBTQIA+, visto que na animação de 1998 o comandante se apaixona por Ping, a versão masculinizada de Fa Mulan, antes dela revelar sua identidade de gênero. Quando perguntando sobre esta ausência, Reed afirmou: “Então, houve uma pequena reação online quando não estávamos escalando um personagem

¹²⁹ No original: “I think particularly in the time of the #MeToo movement, having a commanding officer that is also the sexual love interest was very uncomfortable and we didn’t think it was appropriate. And we thought that in a lot of ways that it was sort of justifying behavior of we’re doing everything we can to get out of our industry. So we split Li Shang into two characters. One became Commander Tung (Donnie Yen) who serves as her surrogate father and mentor in the course movie. The other is Honghui, who is her equal in the squad. There’s no power dynamic between them but there is the same dynamic in the original movie that was with Li Shang”. Entrevista concedida ao site de notícias Collider. Disponível em: <<https://collider.com/mulan-changes-live-action-animated-version-disney/>>. Acessado em 10 de fevereiro de 2023.

chamado Li Shang. Na verdade, fiquei um pouco surpreso, mas fazia sentido sem entender totalmente o que estávamos fazendo na história¹³⁰ (REED *apud* SZANY, 2020, tradução nossa). Seguindo este assunto, o ator Yoson An destacou que sentiu pressão ao ser escalado como par romântico da protagonista por ser um personagem querido da Disney, assim, quando indagado sobre se ele estaria pronto para ser um “ícone” bissexual, An afirmou “Sim, estou¹³¹” (AN *apud* SZANY, 2020, tradução nossa). O ator ainda destacou a importância da direção de Niki Caro para seu personagem, o lembrando sempre de seu papel,

Uma coisa que Niki [Caro] veio até mim durante cada tomada ou várias tomadas é apenas para me lembrar que Mulan, para mim, é um cara. Então, tenho que ter certeza de não interpretar de uma maneira que trate esse personagem, Hua Jun, como uma mulher. Então, é como um relacionamento de amigos onde eu não sei se ele é uma garota, na verdade. O público sabe e acho que, do ponto de vista do público, é assim que vai acontecer (AN *apud* SZANY, 2020, tradução nossa).

Dentre os live-actions produzidos pela Disney nesta Era, *Mulan* é o único que apresenta uma nova personagem vilã, Xianniang. Ela é apresentada inicialmente como uma vilã, uma guerreira e assassina talentosa que se une ao invasor de Hua, o Império do Norte. Xianniang é conhecida na cultura chinesa como a Deusa da Guerra, sendo apresentada na narrativa como uma vilã complexa, com motivações mais profundas do que o simples desejo de causar dano ou destruição. Ela é apresentada como uma guerreira ferida e sozinha, que acredita que sua única maneira de sobreviver é se unir aos invasores. No entanto, seu contato com Mulan lhe imputa sentimentos conflitantes, tanto que ao fim, esta sacrifica-se para salvar a protagonista. Segundo Zhengyang Gong e Yuan Tian (2021, p.68, tradução nossa): “Apesar do fato de Xianiang ser uma mulher trágica, ela foi sem dúvida uma figura feminina inspiradora que guiou a jornada de consciência de gênero e autodescoberta de Mulan¹³²”. Ela é uma

¹³⁰ No original: “One thing that Niki [Caro] has come up to me during every take or a lot of takes is just to remind me that Mulan, to me, is a guy. So, I have to make sure I don’t play it in a way where I treat this character, Hua Jun, as a woman. So, it’s kind of like a buddy relationship where I don’t know he’s a girl, really. The audience knows and I think from an audience perspective that’s how it is going to play out”. Disponível em: <<https://collider.com/mulan-changes-live-action-animated-version-disney/>>. Acessado em 17 de fevereiro de 2023.

¹³¹ No original: Yes, I am. Disponível em: <<https://collider.com/mulan-changes-live-action-animated-version-disney/>>. Acessado em 17 de fevereiro de 2023.

¹³² No original: “Despite the fact that Xianiang was a tragic woman, she was undoubtedly an inspiring female figure who guided Mulan’s journey of gender awareness and self-discovery”.

nova personagem com um arco narrativo similar ao de Malévola, isto é, no começo compreendida enquanto uma vilã, porém, aos poucos percebemos suas camadas de profundidade e complexidade de personagem. De fato, a adição da presença de Xianniang como antagonista também amplia o alcance e a riqueza da trama, tornando-a mais satisfatória e emocionante.

Após as duas produções dedicadas a narrativa de Malévola, a Disney optou por investir na releitura de outra clássica vilã do estúdio: a singular Cruella De Vil¹³³. O filme, dirigido por Craig Gillespie, segue a jovem Estella (interpretada por Emma Stone) em sua transformação na temida Cruella de Vil, conhecida por sua obsessão por peles de cachorro. A versão de 2021 de *Cruella* é uma representação mais sombrio e dramática da personagem, nos apresentando sua vida pregressa e motivos para suas ações. O filme apresenta cenas de ação/criminal e comédia, bem como uma trilha sonora eclética e animada, que inclui músicas clássicas da era punk e músicas originais.

O que podemos perceber a luz destas propostas live-actions (além da tentativa de atualização dos contos de fada para este século pela Disney), é a sua maior complexidade narrativa que este formato necessita. Deste modo, mesmo que sigam as tramas básicas das animações, as problemáticas, as relações e até os personagens que não englobam o núcleo central são mais elaborados, dando espaço para criação de tensões e momentos dramáticos que tornam a imersão do público maior.

Os live-actions – e também as novas animações – são parte de uma mudança que integra uma maior complexidade aos seus personagens, os incorporando de um *background* que possibilita uma maior compreensão para seus atos e tomadas de decisão, abandonando aquele eixo de histórias binárias com personagens rasos.

A Disney em seu acervo de animações possui uma história de representar figuras femininas como vilãs amargas, já nos live-actions, isso mudou significativamente. Nesta nova Era, elas ascenderam como protagonistas de suas histórias e, embora aquelas que ainda ocupem espaços de oposição e sejam descritas como vilãs, elas também são complexas e

¹³³ *Cruella* será abordado brevemente aqui e as discussões entorno do live-action e personagem serão abordadas nos capítulos 3 e 4.

frequentemente apresentam motivações e desejos profundos que as levam a agir como elas fazem. Além disso, muitas dessas vilãs têm uma forte presença e personalidade, e são interpretadas por atrizes talentosas, tornando-as personagens inesquecíveis e adoradas pelos fãs. Neste prisma, na cultura *pop*, o feminino vilão é uma figura importante e atraente, e a Disney tem sido líder em construir esses personagens de forma criativa e emocionante. Além disso, as releituras dessas personagens em live-actions recentes que obtêm bilheterias satisfatórias, demonstram o interesse do público em ver esses personagens em novas formas e perspectivas.

Portanto, os filmes de live-action são mais realistas e se aproximam mais do mundo real, discutindo temas do cotidiano considerados “pesados” de forma mais lúdica e ampliando o debate entorno. Ao mesmo tempo também permitem que os diretores e roteiristas tomem liberdades criativas, como adicionar elementos de fantasia e mistério. Eles também geralmente são destinados a um público mais amplo, incluindo adultos, e oferecem uma ampla gama de gêneros, desde drama, comédia e ação.

3. Quem é Cruella De Vil?: a literatura, a animação e os live-actions do século XX

Após as discussões do capítulo 2, compreendemos como a Walt Disney construiu performativamente modelos de gênero em suas muitas animações e estabeleceu um padrão para suas personagens femininas no século passado, sendo suas clássicas vilãs personagens que subvertem normas e são inerentemente maldosas e por isso estão condenadas a trágicos finais. No entanto, estes discursos fílmicos não são mais tão populares no tempo presente, por isso os live-actions se apresentam como caminhos possíveis para atualizar o acervo de produções Disney à luz das deste século, possibilitando uma mudança economicamente orientada nestas personagens antagonistas para englobar demandas e pautas da atual época.

Brilhante, má e um pouco louca são adjetivos que classificam, segundo o live-action de 2021, uma das mais icônicas personagens antagonistas da cinematografia, Cruella De Vil. Esta figura tão visualmente emblemática com seu cabelo preto e branco é originalmente baseada na obra *The Hundred and One Dalmatians* (*Os Cento e Um Dálmatas*) de 1956 da escritora inglesa Dorothy Gladys Smith, também conhecida como Dodie Smith. A história do livro é deveras similar a animação de 1961 e gira em torno do casal de dálmatas Pongo e Missis que tem seus filhotes sequestrados pela malvada vilã Cruella De Vil. Este livro foi um sucesso infantil e juvenil na Inglaterra em seu ano de lançamento, o que chamou a atenção de Walt Disney do outro lado do atlântico. A personagem de Cruella ganhou notoriedade no século passado através das telas de cinema, sobretudo após a adaptação animada do livro de Smith pela Walt Disney Pictures conjuntamente com a Buena Vista Pictures Distribution em 1961.

Desde sua primeira representação no cinema até os dias atuais, Cruella é uma personagem que emergiu em diferentes produções e hoje podemos falar em múltiplas interpretações desta figura. Por exemplo, existe a versão animada de 1961 pela Disney cuja interpretação é de Betty Lou Gerson; April Winchell cedeu sua voz para Cruella na série animada para televisão *Disney's 101 Dalmatians: The Series* (1997-1998). Por sua vez, a premiada atriz Glenn Close viveu a personagem no cinema nos dois live-actions do estúdio 101

Dálmatas – O Filme (1996) e *102 Dálmatas* (2000); Susanne Blakeslee também interpretou a personagem em *101 Dalmatians II: Patch's London Adventure* (2003). Mais recentemente, Cruella apareceu em outras duas produções cujo foco são a junção de diferentes contos de fada em um mesmo mundo, são elas a série *Once Upon a Time* (2011-2018) e o filme *Descendentes* (2015), a personagem foi interpretada por Victoria Smurfit e Wendy Raquel Robinson respectivamente. Por fim, a Disney lançou em 2021 um filme live-action solo para esta personagem tão marcante do estúdio, desta vez vivida por Emma Stone.

A Walt Disney pavimentou um terreno idealizando seus clássicos contos de fada para uma nova linguagem cinematográfica que são os live-actions a mais uma década e meia. Embora o primeiro filme da linha princesas neste formato tenha sido *Malévola* em 2014, a empresa já tinha um planejamento no tocante a esta ideia, Alan Menken, famoso compositor de musicais do estúdio, revelou em entrevista ao jornal *La Stampa* que a Disney já o havia procurado em 2009 para criação de um live-action de *A Bela e a Fera*, assim, demonstrando incorrendo na construção deste novo universo. Esta ideia ganhou ainda mais força com o sucesso de *Malévola* (2014) e todo seu retorno econômico para o estúdio.

Após acompanharmos muitas narrativas da linha princesas adaptadas para este formato de cinema entre 2014 e 2020¹³⁴, foi somente em 2021 que a Disney investiu em uma nova história cujo protagonismo é de uma clássica vilã do estúdio, Cruella. De forma similar a *Malévola*, em que a proposta é recontar uma velha história sob uma nova ótica, evidenciando um passado até então oculto, *Cruella* é um live-action que descortina a história de origem desta icônica vilã, mostrando seu processo de transformação para esta personalidade. As duas vilãs que protagonizam seus filmes títulos trazem um importante debate relacionado a inexistência de personalidades totalmente boas ou más, sendo seus atos motivados por determinados contextos, tal qual a realidade, isto é, em ambas produções suas vozes, até então silenciadas, são exteriorizadas e com isso existe uma tentativa de humaniza-las retirando a carga única de vilania inerente – vista nas animações.

¹³⁴ São elas: *Malévola* (2014), *Cinderela* (2015), *A Bela e a Fera* (2017), *Aladdin* (2019), *Malévola: Dona do Mal* (2019) e *Mulan* (2020).

Antes de abordarmos o live-action protagonizado por esta então vilã no atual século, é relevante compreendermos quem é Cruella De Vil na História da Disney e do cinema e em que contexto seu live-action emerge. Deste modo, nas próximas páginas iremos analisar a construção performativa desta personagem (e suas mudanças temporais) utilizando como delimitação as produções do estúdio Walt Disney Pictures que a constam, isto é, *101 Dálmatas* (1961), *101 Dálmatas – O Filme* (1996) e *102 Dálmatas* (2000), bem como seu live-action solo *Cruella* (2021). Ademais, utilizaremos também o livro *The Hundred and One Dalmatians*, já que é o ponto de origem desta figura. Assim, iremos analisar a trajetória desta do livro, a animação até os live-actions.

3.1 As primeiras aparições da personagem de cabelo bicolor na arte

Antes de emergir como uma figura excêntrica, maníaca por peles e vilã inescrupulosa nas grandes telas de cinema, Cruella De Vil foi apresentada na literatura infantil e juvenil por Dodie Smith no livro que inspirou a animação de 1961, *The Hundred and One Dalmatians* (Os Cento e Um Dálmatas).

O romance de 1956 possui algumas diferenças contrastantes com a animação, como por exemplo a profissão de Roger como um economista responsável por acabar com a dívida interna da Inglaterra, assim, como recompensa, ele foi isento do imposto de renda pelo resto de sua vida, isso o permitiu acumular uma pequena riqueza e conforto econômico para ele e sua família com Anita e os cachorros. Outra diferença é a existência de uma terceira dálmata adulta na história que ajuda a criar os filhotes com Pongo e Missis, Perdita, uma cadela encontrada muito magra e debilitada pela Sra. Dearly em uma noite chuvosa nos arredores de Londres. Seu estado frágil é explicado pelo roubo de seus filhotes, assim, a mamãe dálmata cor figo (marrom) saiu em busca dos mesmos até a exaustão, quando foi encontrada por Anita e levada para casa dos Dearly. Cruella De Vil também é diferente de sua versão animada, no livro ela tem um marido chamado Sr. De Vil, que é um peleiro e tem medo dela.

A primeira aparição que temos da vilã é em um encontro entre esta e os Dearly que retornavam para casa com o casal de dálmatas após um passeio no

parque. A figura de Cruella é introduzida na trama em uma aparição de carro, um veículo luxuoso e singular pelas cores pretas e brancas em um padrão listrado – o qual se vangloria por ter a buzina mais alta de toda Inglaterra. Anita e o Roger a avistam e a primeira afirma se tratar de uma velha conhecida de escola, uma colega que a assustava e teria sido expulsa por beber tinta. Sua descrição visual é o de:

Uma mulher alta [...] [ela] vestia um vestido bem justo de seda com de esmeralda, muitos colares de rubis e um casaco branco de *mink*¹³⁵ absolutamente simples, que chegava até os saltos altos de seus sapatos cor de rubi. Sua pele era branca, os olhos pretos com um laivo avermelhado e o nariz, pontudo. Seu cabelo era dividido ao meio com a risca bem marcada, era metade branco, metade preto – muito incomum (Smith, 1996, p. 10).

Quando a mulher de cabelo bicolor viu o casal com seus dálmatas, ficou agitada, pois reconheceu Anita da época escolar e os convidou para entrar em sua mansão, bem como seu olhar capturou os cachorros. Rapidamente a conversa convergiu para Cruella e seu grande amor por peles, assim, a mulher começou a fazer perguntas aos Dearly sobre como cuidar do pelo dos dálmatas, se era trabalhoso, assim como tecendo “elogios” mascarados aos animais, afirmando que dariam encantadores casacos de pele para serem usados na primavera.

Tentando trocar de assunto, a Sra. Dearly indagou sua antiga conhecida a respeito de seu casamento e seu novo nome, tento em vista a naturalidade de troca de sobrenome no período para mulheres. Sobre a pergunta, Cruella respondeu: “Meu nome ainda é De Vil – disse Cruella. – Sou a última de minha família, por isso fiz meu marido adotar meu sobrenome” (Smith, 1996, p. 11). A resposta da vilã é uma maneira de ilustrar sua personalidade forte e, de certa forma, independente, já que a ideia de fazer com que o marido adote o seu sobrenome é uma inversão do costume tradicional (seguido por Anita) em que as mulheres geralmente adotavam o sobrenome de seus maridos após o casamento. Não obstante, ao colocar Cruella como uma mulher casa destaca que, até mesmo para uma vilã, era necessário a manutenção da instituição do casamento na década de 1950, tendo em vista a rigidez da matriz heteronormativa que perpassa as relações sociais e incutem a ideia do casamento como uma obrigação para homens e mulheres (Butler, 2021).

¹³⁵ Uma espécie que se assemelha a doninha norte-americana.

Com grande interesse nesta “amizade”, Cruella estendeu um convite aos Dearly para um jantar em sua mansão, o qual aceitaram por pura cordialidade e educação. Na noite marcada para a ocasião, o jovem casal compareceu e depararam-se com uma escolha de menu minimamente diferente: uma sopa roxa-escura, um peixe verde brilhante, uma carne azul clara e até o sorvete era preto. O que todos os pratos tinham em comum: um gosto exagerado de pimenta. O sabor pareceu agradar somente Cruella, pois nem o Sr. De Vil estampava um semblante animado com o gosto. Após o jantar, os dois casais sentaram-se na sala de estar, local em que havia uma grande lareira em que ardiam grandes chamas. Novamente, Cruella era a única que estava aproveitando o momento, já que se sentara tão perto das chamas quanto podia e ordenava que seu marido mantivesse a brasa tão acesa quanto era possível, o que criou um ambiente de calor intenso para todos que arfavam.

Simbolicamente, o gosto particular de Cruella por chamas e pimenta remetem a ideia de calor, ardor, sofrimento e, também, intensidade. A descrição da comida extremamente picante, com tudo tendo gosto de pimenta, sugere que Cruella tem um gosto excêntrico, na visão da família Dearly (descrita como “muito incomum” em diferentes passagens), e extremo em tudo o que faz. A pimenta é frequentemente associada a algo quente e picante, e essa obsessão por esta especiaria demonstra, também, a intensidade ardente da personagem Cruella, mostrando mais uma vez como ela é distinta dos demais personagens que apenas comem o tempero moderadamente. Do mesmo modo, o fogo é um elemento recorrente na caracterização de Cruella, é um símbolo de sua obsessão e seu lado vil, já que ela está disposta a fazer qualquer coisa para realizar seus planos malignos. Cruella é uma personagem que tem essas características, pois ela é cruel, ambiciosa, vingativa e obcecada por peles de animais, assim, Dodie Smith usou tais elementos para criar a personalidade e o visual da vilã de cabelo bicolor, mostrando como ela é diferente dos outros personagens, contrastando com estes que são mais bondosos, simpáticos e amantes dos animais – salvo seu marido que é tão cruel quanto.

Outra similitude de Cruella com o mal refere-se ao jogo de palavras de seu nome, criado para simbolizar sua maldade e a natureza vil. Assim como na língua portuguesa, “Cruel” também significa maldade, perversidade, ferocidade,

etc., deste modo, “*Cruel-la*” seria uma versão feminilizada desta palavra, anunciando estas características em uma mulher. Para completar, seu sobrenome também é uma brincadeira de palavras com a palavra “Devil” (diabo em inglês), figura derivada de concepções religiosas tradicionalmente associada ao mal e à maldade na cultura popular. Essa forma de nomeação é uma técnica comumente utilizada na literatura, cinema e outras formas de narrativas para evocar personagens que personificam determinadas características e funções nas histórias. No caso de Cruella, seu nome e sobrenome não deixam dúvidas sobre sua personalidade vil e suas ações ao longo da história. Ela é uma vilã cruel, cujo nome exterioriza para o público a sua maldade e sede de crueldade – principalmente no que concerne aos animais. Deste modo, concordamos com as observações feitas por Roger sobre o nome da antiga colega de sua esposa: “Que nome estranho é “de Vil” - disse o sr. Dearly. – Se você juntar as duas palavras, vira diabo. Talvez Cruella seja uma mulher-diaba! Talvez seja por isso que ela goste de tudo tão quente” (Smith, 1996, p. 14-15).

Os Dearly ficaram o tempo suficiente que a cordialidade recomendava e tão logo se despediram para retornar a sua casa, porém, sem antes de fazer o mesmo convite de janta para os De Vil por educação. No dia combinado para jantar outros convidados também se juntaram a eles e Cruella veste as roupas que, mais tarde, são as mesmas vistas na animação: “Dessa vez ela estava usando um vestido de seda preto com colares de pérolas e o mesmo casaco absolutamente simples de *min*k branco. Ela o manteve nos ombros durante todo o jantar, embora a sala estivesse aquecida” (Smith, 1996, p. 17). Após o jantar foi comunicado que Missis, a dálmata dos Dearly, estava em trabalho de parto. Respeitando o momento todos os convidados se retiraram, menos Cruella que invadiu a residência até o local onde a cadela estava dando à luz aos filhotes. Muito interessada no nascimento, Cruella estava importunando os cachorros e seus donos, ela oferece comprar os filhotes, mas Roger recusa, dizendo que eles não estão à venda. Cruella fica insatisfeita e sai da casa enxotada por uma das empregadas.

Tal qual na animação, Cruella contrata, algumas semanas depois, dois bandidos para invadir e sequestrar os filhotes na casa dos Dearly, porém, no livro ela é ainda mais incisiva, pois atua como distração no momento do roubo,

indo até a residência no momento que o casal humano está fora passeando com os cachorros adultos e somente a empregada está no lar, usando sua lábia para acortinar o acontecido.

Os eventos subsequentes são similares a animação em que o casal de dálmatas parte em uma aventura de resgate aos seus filhotes unindo-se a outras raças caninas e animais nesta empreitada. Contudo, o fim de Cruella é diferente, na animação ela é presa após uma série de perseguições de carro, porém, no livro, ela e seu marido perdem toda a sua fortuna depois que os dálmatas escapam de Hell Hall onde eles os mantinham. Sem dinheiro, eles precisam fugir para o exterior devido a muitas dívidas que contraíram, assim, nunca mais importunando os dálmatas Dearly. Enquanto na animação existe um viés de penalização criminal para uma personagem que cometeu crimes, no livro seu desfecho é mais de caráter perda de status e humilhante, já que falamos de um contexto pós-guerra e também destaca-se a inflação no país britânico - mais tarde resolvido por Roger pela segunda vez.

Cruella é um exemplo de independência e ambição, características que não são necessariamente negativas em si mesmas nos dias atuais, mas para a década de 1950 não eram desejáveis em uma mulher – principalmente casada. Por isso, quando combinadas com seus objetivos cruéis, a tornam uma vilã marcante. Ela é uma mulher casada, mas esse status lhe é indiferente, pois sua independência e determinação a impulsionam a perseguir seu desejo de fazer casacos de pele de dálmatas, independentemente do que isso signifique para os cães e seus proprietários. Sua ambição a coloca em um caminho de destruição e maldade, ensinando para os leitores o que uma mulher não deve fazer. Tal qual o casamento, na narrativa ela também é condenada por ser uma péssima dona de casa por sua negligência e abandono de suas responsabilidades domésticas, priorizando sua obsessão por casacos de pele de dálmatas. Isso reforça sua natureza egoísta e insensível, contribuindo para sua imagem como vilã.

Sua crueldade e falta de empatia em relação aos animais, especialmente os dálmatas, faz com que ela seja percebida como "não-humana" não apenas pelos cães, mas também pelos espectadores (leitores). Sua completa falta de compaixão e empatia a distancia da humanidade e a coloca em um papel de vilã impiedosa. Portanto, Cruella De Vil é uma vilã

notável devido à sua independência, obsessão, falta de empatia para com os animais e seu papel desafiador como dona de casa.

Com o sucesso literário da história de *101 Dálmatas*, a mesma foi adaptada para as telas de cinema, assim, a primeira aparição visual de Cruella foi no longa-metragem animado de 1961, *101 Dálmatas*, dirigido pelo trio Wolfgang Reitherman, Hamilton S. Luske e Clyde Geronimi e roteirizado por Bill Peet e Dodie Smith. Esta animação emerge logo após o fracasso no lançamento de *A Bela Adormecida* (1959) – o filme animado mais tecnicamente caro produzido até então pela Disney – assim, a produção de *101 Dálmatas* sofreu limitações orçamentárias em detrimento ao seu antecessor, utilizando em vez da técnica tradicional de animação (com minuciosos detalhes), a xerografia (também chamado de processo de Xerox), técnica desenvolvida pelo parceiro de longa data de Walt Disney, Ub Iwerks. Assim, *101 Dálmatas* fora distinto de todas as animações antecessoras do estúdio, com um visual mais estilizado.

Em 2008, a Disney lançou uma versão especial desta animação: *101 Dálmatas Edição Platinum*. O que chama a atenção deste lançamento são os conteúdos bônus referentes ao *making-off* da produção, contando com entrevistas, cartas e curiosidades sobre os bastidores deste longa – hoje em dia todos estes conteúdos encontram-se disponíveis na sessão “extra” no Disney+. Dentre os conteúdos dispostos nesta aba, um curto documentário dramatizado sobre as correspondências de Smith e Disney, intitulado *Sinceramente Seu, Walt Disney* nos informa sobre como fora construída a parceria entre o homem responsável pelo império da animação estadunidense e a popular escritora britânica Dodie Smith. A década de 1950 foi repleta de projetos por parte de Walt Disney, estreando diferentes programas na TV, filmes em ação vivo e, sobretudo, inaugurando seu inovador parque temático, a Disneyland. Contudo, mesmo atarefado, Walt dedicou parte de seu tempo para as longas negociações na aquisição dos direitos de adaptação do livro de Dodie Smith.

Nas diferentes cartas trocadas entre a escritora e o empresário estadunidense, o segundo menciona os processos da animação, narrando todas as fases e compartilhando detalhes da produção. Em uma carta de novembro de 1959, Walt Disney enviou conjuntamente aos escrito dois

desenhos preliminares de *101 Dálmatas*, um de Pongo e Perdita e outro de Cruella. A recepção das figuras pela escritora foi muito positiva, principalmente a vilã, ela escreveu: “Cruella é magnífica, muito mais emocionante do que as ilustrações do livro e noto muitos toques divertidos em seu passado¹³⁶” (1959 *apud* 2008, min. 04:45). No Natal de 1960, a animação estava pronta e em 1961 foi lançada mundialmente, com aprovação tanto da autora da história quanto do público no geral.

101 Dálmatas foi um sucesso comercial em sua época e seu retorno foi deveras positivo para o estúdio. Custando entorn de US\$ 3 milhões de dólares para sua produção, o mesmo arrecadou somente com bilheteria mais de US\$ 14 milhões de dólares no seu lançamento e hoje somando todos os relançamentos seu extrato já supera US\$ 215 milhões de dólares¹³⁷, bem como a animação também foi indicada e ganhadora do BAFTA Film Award na categoria Best Animated Film¹³⁸.

A história da animação foi adaptada do romance de Smith e centra-se em dois dálmatas, o casal Pongo e Perdita, um casal apaixonado que se tornam pais de quinze filhotes. A animação é situada em Londres, Inglaterra, e é ambientada nos anos 1960. A história inicia nos apresentando Pongo e seu dono Roger, um compositor de música solteiro que leva uma vida solitária. Todos os dias eles passeiam em um parque perto de sua residência, o Regent’s Park, onde Pongo repara em uma mulher e sua adorável dalmata. Pongo sente que Roger precisa de uma companhia e usa seus sentidos caninos para arranjar um encontro para seu dono com Anita e com a encantadora dalmata desta, Perdita. Os dois casais se apaixonam, se casam e começam uma família feliz. Mas a felicidade não dura muito. A excêntrica e malvada estilista de moda Cruella De Vil descobre a potencialidade dos adoráveis cachorrinhos dálmatas e fica obcecada com a ideia de fazer um casaco de pele com seu pelo manchado. Cruella é notória por sua aparência glamorosa, cabelo preto e branco e comportamento desprezível. Ela é conhecida por ser uma das vilãs mais famosas da Disney e ter uma risada

¹³⁶ No original: “Cruella is magnificent, much more exciting than the illustrations in the book and I notice many amusing touches in her background”.

¹³⁷ Dados referentes a bilheteria: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0055254/?ref=bo_se_r_1.

¹³⁸ Dados referentes as indicações e premios: https://www.imdb.com/title/tt0055254/awards/?ref=tt_awd.

muito característica (estridente, sínica, de “carcarejo”, sinistra, alta e sempre exteriorizada em momentos que está apontando “defeitos” em outros personagens ou planejando algo vil). Determinada a pegar o cachorrinho, Cruella contrata dois bandidos desajeitados chamados Jasper e Horácio para sequestrar o cachorrinho. No entanto, Pongo e Perdita, com a ajuda de seus outros amigos animais unem forças para resgatar os filhotes e trazê-los todos para casa em segurança, derrotando a malvada vilã. Com uma história relativamente simples, mas emocionante, *101 Dálmatas* conquistou o público e tem muito dos seus personagens lembrados até os dias atuais, em especial Cruella.

Ao longo da narrativa, somos apresentados a diferentes momentos emocionantes, cômicos e significativos. Cenas comuns tanto ao livro como a animação (e também live-action) incluem filhotes dálmatas brincando, as travessuras dos ladrões atrapalhados Jasper e Horácio, a trama de Pongo e Perdita para enganar Cruella e a ação emocionante de todos os 101 dálmatas trabalhando juntos para escapar do cativeiro. Essa foi a primeira animação da Disney em que o mundo era contemporâneo, em que seus personagens utilizavam tecnologias palpáveis daquela época e não estava situada em um mundo de contos de fada e sim na Inglaterra. Outra novidade fora apresentar, pela primeira vez, um casal após o casamento vivendo uma vida conjugal, algo que a Disney não havia feito até o momento. Os personagens humanos são uma parte mais secundária da animação, já que esta concentra sua atenção principalmente nos animais que apresentam maior diversidade e tempo de tela.

Neste sentido, *101 Dálmatas* se destaca das animações anteriores da Walt Disney por não ser um musical, o que altera os padrões tradicionais do estúdio que muitas vezes incorporou este elemento as suas produções clássicas. Contudo, esta animação integra a música em sua composição ao transformar Roger em um compositor, combinando o trabalho de um personagem central a aptidão musical. Deste modo, mesmo não sendo centralizado em números musicais, a trilha sonora desempenha uma importante função na animação, tendo influência dos estilos jazz e blues, músicas como *Cruella De Vil*, *Dalmatian Plantation*, *Twilight Bark* e *Kanine Krunchies Jingle* compõem a obra.

Cruella De Vil: Desenhada Para Ser Má (2008) é um documentário que reúne diferentes membros dos estúdios Disney e Pixar, desde animadores, diretores e roteirista para discorrer sobre esta vilã de *101 Dálmatas*, abordando temas sobre como fora idealizada, quem criou e mais sobre os bastidores de sua produção. Logo no início, Andreas Deja, supervisor de animação da Disney Animation Studios, afirma que “Cruella é provavelmente uma das melhores vilãs de todos os filmes, e não só entre os animados” (2008, min. 00:28), destacando a natureza icônica desta personagem.

Cruella De Vil é uma personagem fruto da colaboração de três pessoas: Bill Peet, Marc Davis e Betty Lou Gerson. O primeiro foi responsável pela engenhosidade da personagem, fora ele que criou muitas das ideias cômicas e piadas, bem como ele também atribuiu muitos dos maneirismos memoráveis desta; já Davis é o animador responsável por dar vida a Cruella, ele a tornou real com uma teatralidade extraordinária; por fim, Betty Lou Gerson cedeu sua voz para esta personagem, a dotando de uma personalidade única que é ao mesmo tempo exagerada e arrogante esnobe, típica da personagem. Neste sentido, para o historiador da Disney, Brian Sibley:

O que Marc deu a ela foi esse visual bizarro. Esse rosto cadavérico. As sobrancelhas arqueadas, a boca talhada. A risada de cacarejo. Todas as características que o talento vocal de Betty Lou Gerson e a animação de Marc Davis criaram juntos (2008, min. 03:01).

Cruella De Vil não é uma simples personagem, como afirma Pete Docter (cineasta e diretor da Pixar Animation Studios), “ela é desenhada para que você a deteste” (2008, min.04:57). Corroborando com Docter, seu colega Harley Jessup (Designer de produção da Pixar) afirma que “ela é atraente, e ao mesmo tempo diabólica, e a animação tem um grande papel nisso” (2008, min.03:34). Nós podemos perceber que Cruella é uma personagem distinta na animação, ela é maléfica, tem uma atmosfera tóxica a sua volta representada por seu cigarro e é arrogante em suas relações, não à toa nosso primeiro vislumbre desta é assimilado a traços animais, Brad Brid (diretor da Pixar) salienta que “ela não entra simplesmente no filme, sua silhueta aparece como uma aranha” (2008, min. 06:04) para despertar um sentimento de tensão no ambiente. Nesta introdução da personagem a vemos através de uma janela envidraçada em forma de aranha, seu rosto está no centro (cf. figura 1). Esta é

uma maneira de representar a vilania de Cruella, em que ela é dominadora e manipuladora com tudo ao seu redor, bem como é nutrida uma personalidade venenosa e traiçoeira. A simbologia correlacionada com a aranha é de um ser predatório, pois tal qual um aracnídeo, ela quer capturar os filhotes como suas presas, assim, é criado um contraste entre a vilã (caçadora) e os cachorros (caça). Deste modo, ela representa o mal, a vaidade e a ganância extrema, enquanto os dálmatas o bem, a lealdade e a inocência. Cruella é evidenciada logo na sua entrada como uma ameaça para os animais – e também seus donos – em todos os sentidos. Nesta perspectiva, Will Fin, cineasta e diretor do grupo Disney, lhe atribui três adjetivos que combinam com sua persona: “Vívuda, uma máscara mortífera, vilã perversa” (2008, min.02:33). Esta é Cruella de 1961.



Figura 1: Entrada de Cruella na animação de 1961.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 18 de outubro de 2023.

Em uma entrevista datada de 1985, Marc Davis destacou o quanto gostou do projeto *101 Dálmatas* e de sua personagem vilã, em suas palavras: “Cruella era uma delícia para o animador. Pelo menos foi o que achamos na época. E eu ainda acho” (1985 *apud* 2008, min.03:24). Não só a construção da personagem, mas a escalação de Betty Lou Gerson para lhe dar personificação também fora uma escolha assertiva na opinião de Davis, não poupando elogios à atriz e sua grande participação neste trabalho. Para Pete Docter, Betty Lou

Gerson entrega em sua performance vocal uma originalidade tão factível com a personagem, “Sua pontuação, o modo como ela exploda nas falas. E, ao mesmo tempo, com refinamento. Você sabe, ela veio de uma família rica e está acostumada a ter o que quer. Há tanta coisa na sua voz que nos revela essa personagem” (2008, min. 05:43). Vale destacar que, para além de Cruella De Vil, a atriz também fora a narradora da animação *Cinderela* (1950) e em *101 Dálmatas* ela também interpretou a Sra. Birdwell com uma doce voz no programa de TV sátira “O Que Foi Que Ele Fez” que há na animação.

No entanto, mesmo com o exímio trabalho vocal de Lou Gerson, a mesma contrastava com Cruella De Vil no tocante à aparência física, já que esta era jovem e se enquadrava nos padrões de beleza da década de 1960 estadunidense, em que era priorizado um corpo magro, mas com curvas (cintura larga e seios avantajados), sendo fortemente influenciado pelas atrizes hollywoodianas – em especial Marilyn Monroe. Lou Gerson encaixava-se com esse modelo “ideal” desta década em que era priorizado “um tipo de corpo muito jovem e magro” (Howard, 2020), bem como seu rosto expressa um semblante calmo, delicado e com características mais arredondas (cf. figura 2). Em contraste, Cruella foi desenhada para ser uma mulher mais velha, de rosto pálido e magro, assim como seu corpo esguio e desprovido de seios (uma desfeminização), ao mesmo tempo que utiliza uma maquiagem intensa, com uma sombra azulada e um batom vermelho (uma tentativa de feminilização). Deste modo, esta personagem é subversiva aos padrões de beleza de 1961 por não seguir as tendências da moda da época (cf. figura 2).

Neste sentido, Lou Gerson e Cruella De Vil são opositoras e era necessário, como prática da época, um modelo de corpo para inspirar os ilustradores no estúdio, por isso, fora chamada uma outra atriz para auxiliar os animadores nesta tarefa. Segundo Chris Pallant (2010), a utilização de modelos para animação foi uma técnica empregada pela Disney para inspirar seus animadores em algumas ocasiões, assim, ajudando a criar personagens e movimentos mais realistas e precisos. No caso de Cruella, Walt Disney trouxe para o set de animação a famosa atriz Mary Wickes. Tal qual Cruella, Wickes era uma mulher bem magra e também mais velha, com uma fisionomia facial mais rígida, com rugas e linhas de expressão evidentes (o que é uma característica comum à sua idade), sobrancelhas finas e arqueadas e olhos

grandes com expressão (cf. figura 2). Deste modo, Wickes estava muito mais próxima de uma materialização corporal de Cruella que Lou Gerson.



Figura 2: Foto de Betty Lou Gerson (a esquerda), Cruella (centro) e Mary Wickes (a direita).
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 08 de julho de 2023.

Mary Wickes foi uma das grandes atrizes estadunidense que diversificou sua carreira estrelando filmes, séries de televisão e peças de teatro. Wickes era conhecida por sua versatilidade e capacidade de representar personagens cômicos, muitas vezes com humor seco, irônico e sarcástico. Ela deixou um legado como uma das grandes atrizes de comédia de seu tempo. Em 1952, alguns anos antes da sua relação com o projeto *101 Dálmatas*, Mary Wickes fez uma participação especial na popular série de televisão *I Love Lucy*, no episódio intitulado “The Ballet” (S1.E19), no qual interpreta uma professora de balé de origem húngara chamada Madame Lamond. Wickes gerou muitos momentos cômicos, misturando a natureza autoritário/ditadora da personagem e estilo sarcástico da atriz. A personagem de Wickes é exigente com Lucy e fica horrorizada com a falta de habilidade e talento da protagonista, ela usa de sua expressão fácil marcante de arrogância, voz e gestos performático para criar uma comédia “seca” nas situações, como na tentativa de Lucy de executar simples paços de balé sem sucesso e ser repreendida pelos olhos críticos e céticos de Madame Lamond (cf. figura 3).



Figura 3: Mary Wickes (a direita) no episódio *The Ballet* em 1952.

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0609342/?ref=tt_mv_close. Acessado 20 de outubro de 2023.

Neste sentido, quando convidada por Walt Disney para ser a representação corporal de Cruella, Wickes trouxe consigo esse ar autoritário, arrogante e cômico. Sua transformação em Cruella através do figurino somada a sua atuação com gestos extravagantes e exagerados serviram como auxílio para os animadores do projeto, tornando a versão humana de Wickes em uma representação imagética para a animação. Podemos observar a atriz no set de animação trajada com as vestes de Cruella, ela atua de modo teatral, expansivo, exagerando e amplificando expressões seus movimentos, assim, criando uma caricatura que, mais tarde, fora traduzido para a animação (cf. figura 4). A influência de Mary Wickes na caracterização de Cruella De Vil como uma figura extravagante, dramática e com crueldade continuou a ser sentida anos depois, quando a atriz Glenn Close interpretou a personagem nos filmes live-action *101 Dálmatas* (1996) e sua sequência *102 Dálmatas* (2000).



Figura 4: Mary Wickes como Cruella no set de animação de *101 Dálmatas*.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 08 de julho de 2023.

Sobre a participação da atriz na elaboração da vilã, Marc Davis afirmou: “Mary Wickes nos deu alguns primeiros estudos que foram interessantes. Ela fez algumas coisas maravilhosas. Os gestos eram os de uma pessoa do tipo de Cruella” – conclui o animador – “Em outras palavras, ela era um tipo de personagem extravagante que você tinha que fazê-la exagerada” (1985 *apud* 2008, min. 03:29).

A partir dos comentários dos animadores, roteiristas, diretores e pesquisadores vistos no documentário supracitado, podemos compreender Cruella De Vil como uma personagem que repercutiu positivamente na indústria do entretenimento tanto na sua época quanto nos dias atuais, tendo em vista que muitas décadas após sua estreia nas telas de cinema, ela novamente retorna a este espaço protagonizando um filme-título.

Ron Clements, um dos grandes diretores e escritores da Disney, afirma que a animação de Davis foi tão brilhante que gerou uma certa competição entre este e outro importante animador do estúdio, Milt Kahl, mas se realmente houve uma disputa, Marc Davis foi o vitorioso com sua Cruella, nas palavras de Clements (2008, min. 06:56) “A verdade é que, ouvindo Milt falar, os outros

animadores acharam que ela tinha roubado o filme”. A personagem fora de longe o elemento que mais se destacou na animação, por isso Davis diz que “ouvi muitos elogios sobre a personagem, o que me agrada muito” (1985 *apud* 2008, min. 05:04). *101 Dálmatas* fora a última vez que Marc Davis animou, pois ele optou pela aposentadoria após findar este longa. Finalizar sua carreira com Cruella é um ponto positivo em seu currículo, sendo essa personagem lembrada até os dias atuais.

Brianna Prudencia Gutiérrez em seu trabalho intitulado *Breaking the Glass Slipper: Analyzing Female Figures' Roles in Disney Animated Cinema from 1950-2013* (2017) analisa o papel das personagens femininas das principais animações Disney até *Frozen*, classificando-as em quatro distintas categorias de acordo com suas Eras. A autora afirma que as figuras femininas seguem dois arquétipos: as tradicionais e as não-tradicionais, podendo a categoria não-tradicional ser dividida em uma subcategoria entre figuras não-tradicionais positivas¹³⁹ e negativas a partir da década de 1950. As figuras positivas são representadas enquanto meninas jovens, bondosas, bonitas, domésticas e que se envolvem em um relacionamento heteronormativo como parte do tropo “felizes para sempre”. Já, as segundas, não-tradicionais negativas, são calcadas em características opostas, elas são independentes, francas, inteligentes, determinadas, desprovidas da beleza padronizada, maldosas e seu final é solitário. Neste sentido, segundo Amy Davis (2007):

Talvez a característica mais marcante das vilãs nesta era dos filmes da Disney seja a proporção muito maior de agência que elas mostram quando comparadas às de suas vítimas. Eles se transformam em outras coisas quando o funcionamento em sua forma usual não está funcionando para eles. Eles procuram ativamente controlar não apenas suas vidas, mas também suas circunstâncias. Eles são fortes, destemidos e muitas vezes muito criativos. Eles são maduros, poderosos e independentes. Em suma, eles são tudo o que suas vítimas femininas não são (Davis, 2007, p. 107).

Na mesma linha, no capítulo *Somatexts at the Disney Shop* cuja autoria é de Elizabeth Bell (1995), a autora categoriza as figuras femininas das animações Disney do século passado em três categorias distintas, são elas: Dançarinas (*Dancing Girls*), Avós e Madrinhas (*Grandmothers*) e as Mulheres Fatais (*Femmes Fatales*). As primeiras desta classificação são as princesas, as

¹³⁹ Estas seriam as princesas Disney da Era da Renascença.

protagonistas das histórias que tem como princípio orientador de construção performativa de personagem traços de passividade, bondade, beleza genuína e são inerentemente dependentes de outros (no caso de 101 Dálmatas, seria Anita). Já, as Avós e Madrinhas são figuras cuja essência de suas personalidades reside nos traços de cuidado, proteção e afeto, assim, não raramente nas histórias espera-se que haja um sacrifício destas (Nanny). Por sua vez, as Mulheres Fatais são dotadas em sua construção performativa de feminino de grande poder (maior que figuras masculinas), elas têm uma autoridade em sua fala, não temem ao enfrentar homens, bem como são as únicas personagens que fitam diretamente os olhos do público na animação (Cruella).

Cruella assume múltiplos elementos de uma Mulher Fatal na animação de 1961. Ela é agressiva, manipuladora, arrogante e impaciente, bem como é uma mulher completamente independente – tanto por sua alta condição econômica, quanto por não ter o limitante de casamento. Sua fala é sempre com autoridade, ela professa ordens a homens, pois os vê como meros subalternos a sua persona. Sua postura é evidenciada quando ela se dirige a casa de Anita e Roger na noite de nascimento dos filhotes e tenta compra-los. Anita expressa seu desejo de não querer vender os cachorros, o que a vilã rechaça afirmando que eles não teriam condições de cuidar de todos e humilha Roger com falas e risadas sobre não ter um trabalho que lhes garanta muito dinheiro. Perante tais afrontas, Roger assume uma postura rígida e nega com veemência a compra, o que motiva o olhar embotado de raiva de Cruella. Ela o encara com raiva e questiona a sua decisão, Roger treme e gagueja a resposta em negativa, pois a teme. Ela projeta seu corpo em direção ao marido da amiga, com peito estufado e o encara profundamente enquanto usa palavras ofensivas e sarcásticas para intimidá-lo (cf. figura 5). Roger resiste, porém, quando Cruella vai embora, ele está completamente paralisado, o que demonstra o efeito amedrontador de uma Mulher Fatal.



Figura 5: Cruella enfrenta Roger em *101 Dálmatas*.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 19 de outubro de 2023.

Ainda sobre as Mulheres Fatais, o fenótipo destas é composto de traços animais e características de personagens masculinos. Por atributos masculinos nos referimos a características tanto estéticas, quanto de personalidade, encontradas majoritariamente nos príncipes das animações do século passado, como olhos grandes, rostos afinados e sobrancelhas arqueadas (Gutiérrez, 2017), bem como determinação, poder, força, independência, senso de liderança, assertividade e inspirar medo são atributos encontrados nas antagonistas e nos personagens masculinos das primeiras animações do estúdio (England; et al, 2011). Neste sentido, na animação *101 Dálmatas* podemos perceber como a figura de Cruella é delineada na narrativa para ser a vilã cruel. Ela é imponente, provoca o mais sombrio temor nos demais personagens e é muito poderosa devido a sua independência econômica. Sua aparência subverte os padrões de beleza preconizados na década de 1960, mesmo que faça uso de maquiagem (elemento gráfico associado a feminilidade performativa), esta é extrema, com tons escuros e densos, contrastando com o tipo de maquiagem delicada visto em Anita.

Tania Sharmin e Sanyat Sattar no artigo *Gender Politics in the Projection of “Disney” Villains* (2018, p.55) afirmam: “Muitas das vilãs femininas da Disney são sutilmente masculinas – seus rostos, formato do corpo e comportamento traços ‘masculinos’ para seus personagens”. Isso é um tom contrastante com a beleza epítome das jovens protagonistas, pois a Disney utiliza como artifícios

essa desfeminização para afirmar e reafirmar a vilania, propondo uma visão que mulheres são sem escrúpulo porque não são objetos de desejos masculinos, assim, a solidão, amargura e inveja lhe são inerentes. Dito isso, a mensagem de *101 Dálmatas* a respeito dos papéis de gênero é clara: para uma mulher ser desejável e obter seu “final feliz” cabe a ela a posição de passividade e prezar pela beleza, pois somente com paciência este fim chegará. Contudo, para aquelas que não obedecem a tais preceitos e buscam ativamente outros horizontes, com força e determinação estão fadadas a um final solitário, pois não estão no espectro de objetos dos desejos masculinos. Neste sentido, essas personagens femininas “não são apenas sinceras, mas são todas bastante independentes e determinado. A independência é definida como tomar decisões e agir de acordo com elas sem o consentimento dos outros, e por estar sozinho” (Gutiérrez, 2017, p.102).

Neste sentido, ao dedicarmos nossa atenção as duas principais personagens femininas humanas de *101 Dálmatas*, Anita enquadra-se na categoria de feminino tradicional, enquanto Cruella encaixa-se precisamente no feminino não-tradicional negativo. Anita é uma mulher adulta, elegante, preocupada com sua aparência e é representada como uma esposa dedicada ao seu lar e marido, estando disposta a apoiá-lo em seus projetos musicais. Ela é doce, amorosa e compreensiva, bem como sua profissão é doméstica, Roger é o único provedor de renda da casa. Segundo Gutiérrez (2017), Anita é a típica representação da mulher idealizada da Guerra Fria, ela cumpre os marcadores tradicionais exigidos se casando e se dedicando a manter a estabilidade da casa. Seu casamento é representado como feliz, estável e amoroso. Para Amy Davis (2007), a vida matrimonial harmônica costuma servir de pano de fundo para histórias sobre outros assuntos, assim, “a imagem é pelo menos que o casamento pode ser uma instituição segura, feliz e reconfortante, e ambos os parceiros uma boa vida¹⁴⁰” (Davis, 2017, p.100, tradução nossa).

Cruella De Vil é antagonista em todos os sentidos à Anita. Ela é a epítome da conduta negativa para uma mulher da década 1960. Isso porque ela é autônoma financeiramente, independente, expressa sua opinião

¹⁴⁰ No original: “the image is at least that marriage can be a safe, happy, comforting institution, and affords both partners a good life”.

abertamente e intervém na esfera pública, isto é, não está presa a esfera doméstica proporcionada por um casamento. Para Tania Sharmin e Sanyat Sattar (2018, p.55), “Cruella é verdadeiramente cruel e materialista, é menos atraente, menos inteligente e mais agressiva¹⁴¹” (tradução nossa).

Na animação, antes mesmo de vermos sua figura, somos informados por Perdita que se trata dela, “aquela diabólica” (Reitherman, et al. 1961, min. 12:27) e na continuação a vemos dirigindo seu luxuoso carro até a casas dos dalmatas. Nesta sequência conhecemos a personalidade extravagante, arrogante e cômica de uma mulher com ego inflado e feições sinistras e carrancudas. Ela domina o espaço, deixando a fumaça tóxica de seu cigarro cor-de-rosa por onde passa. Essa fumaça, tal qual a aranha, simboliza a natureza nociva e venenosa de Cruella para com os demais personagens. Seu rastro tóxico permeia o ambiente onde ela está, assim, ela o usa para demarcar sua presença no espaço que ocupa e na casa de Anita e Roger ela faz isso, andando de um lado para o outro de forma agitada, para impor sua presença e dominar completamente o ambiente. A fumaça também serve como elemento de ilusão, criando uma cortina para encobrir as verdadeiras intenções da vilã que finge amizade com Anita, mas na verdade tem apenas interesses maldosos. A fumaça conjuntamente a associação a aranha criam uma teia de ilusões que combinadas resultam na representação visual da mentira e manipulação de Cruella (cf. figura 6). Neste prisma, podemos observar como a fumaça do cigarro cria um contraste visual com ambiente sóbrio da casa dos protagonistas, evidenciando o traço vil da personagem.

¹⁴¹ No original: “Cruella, who is truly cruel and materialistic, is less attractive, less intelligent and more aggressive”.



Figura 6: Cruella e sua nuvem de fumaça de cigarro costumeira na animação de 1961.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 18 de outubro de 2023.

Em diálogo com sua amiga de escola, Anita, Cruella expressa tanto seu amor por casacos de pele quanto sua desaprovação para com a escolha de vida tomada pela primeira, deliberando sua opinião sem receios. Cruella afirma em gargalhadas: “Esta casa horrível é o seu palácio. E o pobre Roger é o seu príncipe encantado” (Reitherman, et al. 1961, min. 14:32), antes de ir embora com a promessa de retornar semanas mais tarde.

Em sua aparição subsequente, Cruella exala sua ganância e maldade ao surgir em um dia de fortes chuvas para comprar os quinze filhotes que tinham recém-nascido com a intenção de usar suas peles para fazer um casaco. Ela tenta, inicialmente, convencer Roger e Anita a lhe vender todos os filhotes, afirmando: “Bem, nesse caso, ficarei com todos. A ninhada toda. Diga o seu preço, querida” (Reitherman, et al. 1961, min. 20:04). Contudo, sua amiga recusa sua oferta, dizendo que eles não têm interesse em vendê-los, pois, Perdita ficaria triste. Cruella insiste afirmando: “Não seja ridícula. Não podem ficar com todos. Vocês passariam fome por causa deles” (Reitherman, et al. 1961, min. 20:15). Anita afirma que eles iriam dar um jeito de se sustentar, o que nossa vilã rechaça em gargalhadas: “Eu sei. Eu sei. Roger e as canções. Chega dessa conversa. Pagarei o dobro do que valem. E estou sendo bastante

generosa. [...] Quando é que eu posso vir busca-los?” (Reitherman, et al. 1961, min. 20:29). Em poucas palavras Cruella consegue exaltar sua condição abastada e insultar seu casal de “amigos”. Neste ponto Roger se manifesta e afirma que ela nunca teria os filhotes, o que provoca o olhar direto de Cruella para ele. Ao ser encarado de forma áspera, Roger treme, gagueja e teme, mas mantém sua palavra. Com tal negativa do casal, Cruella vai embora, mas com a promessa que eles se arrependeriam da decisão.

Cruella cumpre sua ameaça contratando dois bandidos para roubar os dálmatas. Esse é o ponto de partida para a trama da animação, o que desencadeia uma série de eventos em que Roger, Anita e os outros personagens se unem para proteger os filhotes e derrotar a vilã.

Em *101 Dálmatas*, portanto, Cruella é criada para ser a vilã cruel que tudo faz para concluir seu funesto objetivo na tentativa de um falso vislumbre de glamour, culminando em um destino trágico. Ela é uma personagem que detém poder e autoridade na animação, impondo sua superioridade sobre os demais personagens, em destaque as figuras masculinas que são seus subordinados. Segundo Marissa Francisco Farahbod na tese *From Hag To Heroine: The Evolution Of The Female Villain In Disney's Frozen And Maleficent* (2016) “Sua personificação da beleza é sinistra e ameaçadora, exibindo uma postura de poder e agência excessivos¹⁴²” (FARAHBOD, 2016, p.68, tradução nossa). Cruella é delineada como uma personagem austera, amarga e a epítome da ganância feminina excessiva, o que resulta em seu desprezo pelos demais personagens da animação, exceto por sua amiga Anita. Segundo o artista de storyboard da Disney, Bunny Mattson, Cruella “é uma louca, sabe? Obcecada por uma coisa que quer fazer” (2008, min.05:34). Esta é uma personagem feminina da década de 1960 que é sua própria provedora, não desejando estar em um casamento para alcançar uma felicidade, ela “age sobre suas próprias decisões e está determinada a realizar seus objetivos¹⁴³” (GUTIÉRREZ, 2017, p.106, tradução nossa).

Para entendermos essa construção de Cruella primeiro temos que olhar para o contexto em que a mesma foi produzida, isto é, a Guerra Fria. Como

¹⁴² No original: “Their embodiment of beauty is sinister and threatening, displaying a stance of excessive power and agency”.

¹⁴³ No original: “that acts on her own decisions and is determined to accomplish her goals”.

dito no capítulo anterior, este fora um período na História dos Estados Unidos em que uma onda conservadora arrebatou a população através de discursos paranoicos a respeito da “dominação do comunismo”. As esferas políticas, culturais, sociais e os veículos midiáticos do país foram imersos em uma representação idealizada da “família tradicional”, em que o homem era o provedor econômico e a mulher a amorosa dona de casa e mantenedora do lar. Por isso, em *101 Dálmatas*, Anita é o exemplo do feminino ideal, ela é uma “boa esposa” e está adequada as normativas de gênero cobradas socialmente na época, reafirmando, assim, o papel do feminino tradicional. Anita, ao “escolher” priorizar estes valores, lhe confere um final feliz e prospero no fim da animação. Por outro lado, Cruella De Vil padece por suas escolhas de vida, por negar o casamento, por ser independente, por expressar abertamente sua opinião e ter objetivos que não são relacionados ao amor romântico heteronormativo ou à casa. Uma mulher com independência e objetivos próprios representava os valores contrários do ideal conservador de passividade preconizado pelo Macarthismo na década de 1960, por isso ela é uma vilã que subverte o papel tradicional da mulher e como tal merece ser penalizada.

Dito isso, Cruella é representada como uma vilã que está disposta a cometer atos condenáveis em nome da sua obsessão pela moda e pelo luxo. Uma figura feminina independente e determinada a cumprir seus objetivos não é desejada, pelo contrário, é condenada pois iria contra a expectativa da mulher maternal e doméstica. Assim, ao fim da animação “Cruella não consegue os filhotes dálmatas, para criá-la casaco de peles, bate o carro e é humilhada. As vilãs são demonizadas e mostradas como falhas¹⁴⁴” (GUTIÉRREZ, 2017, p.126, tradução nossa).

Cruella é considerada avessa a este papel dentro do sistema patriarcal. Ela é independente, não precisa ser resgatada, dá ordens e seu mundo não orbita as demandas masculinas – nem estéticas e nem de práticas. Ela não se conforma em encaixar-se no padrão “tradicional” da Guerra Fria idealizado para mulheres, nem em desempenhar função na estrutura familiar nuclear. Assim,

¹⁴⁴ No original: “Cruella fails to get the Dalmatian puppies, to create her fur coat, crashes her car, and is humiliated. The villainesses are demonized and shown as failures”.

ela é a vilã e ensina para a audiência de forma pedagógica com sua jornada que suas escolhas subversivas tem consequências.

Portanto, a maneira como as mulheres não tradicionais são representadas performativamente no cinema é calcada nas referências da realidade material fortemente influenciadas pelas ideologias e os imperativos sociais de diferentes períodos históricos. À medida que as visões e demandas da sociedade mudam, as representações desses personagens também diversificam para acomodar novas perspectivas e valores. Deste modo, a versão de Cruella de 1960 é diferente de sua representação performativa da década de 1990.

3.2. Uma Cruella de carne e ossos na década de 1990

A personagem Cruella de Vil, uma das vilãs mais icônicas da história da Disney, tem sido objeto de fascinação e repulsa ao longo das décadas. Sua busca incessante por peles – em especial de dálmatas –, a fim de confeccionar os casacos de pele que a tornaram famosa a cristalizaram em um símbolo do mal na cultura pop. No entanto, com o passar dos anos, essa icônica vilã ganhou novas camadas de complexidade e profundidade, especialmente após sua representação no formato live-action nos filmes *101 Dálmatas – O Filme* (1996) e *102 Dálmatas* (2000). Dito isso, nessa última parte deste capítulo, pretendemos dar continuidade ao percurso histórico desta personagem e exploraremos a transformação da figura Cruella nos dois primeiros live-actions em que apareceu.

Sob o olhar do diretor Stephen Herek e a escrita de John Hughes, esta história retornou para as grandes telas de cinema à luz da tecnologia live-action em 1996. *101 Dálmatas – O Filme* é uma adaptação direta de 1961, retraduzindo a clássica animação para uma produção mais condizente com o final do século XX. Adaptar esta história, trinta anos depois do lançamento da animação, significou atrair uma nova geração de consumidores e, ao mesmo tempo, atrair, por meio da nostalgia, o público que acompanhou a primeira versão. Ademais, escolher adaptar esta história para o live-action permitiu que a mesma ganhasse uma nova face, utilizando para isso atores populares e

animais carismáticos, cenários conhecidos e, quando necessário, efeitos especiais atualizados.

Outro ponto de interesse que motivou a adaptação *101 Dálmatas* fora o lançamento e sucesso¹⁴⁵, poucos anos antes, de *Beethoven, O Magnífico* (1992) pelo estúdio concorrente Universal Pictures. Deste modo, adaptar uma das mais memoráveis história caninas que há e está em seu domínio era uma forma lucrar e, ao mesmo tempo, ser uma resposta ao estúdio rival (ALVES, 2021). A associação entre os dois filmes é ainda mais notória quando atentamos nosso olhar ao roteirista de ambos: John Hughes. Hughes já era uma figura conhecida em Hollywood quando foi contratado pela Disney para adaptar *101 Dálmatas*, no seu currículo encontram-se famosos títulos como *Gatinhas & Gatões* (1984), *Clube dos Cinco* (1985), *Curtindo a Vida Adoidado* (1986), *Esqueceram de Mim* (1990), bem como *Beethoven, O Magnífico* (1992), entre outros.

Algumas reformulações na narrativa foram necessárias para a adaptação desta clássica animação. Ambas são ambientadas em seu momento contemporâneo, ou seja, a década de 1960 pela animação e o fim da década de 1990 pelo live-action, assim, nestes diferentes recortes temporais mudanças são mais que evidentes. Enquanto no primeiro o ambiente é mais centrado no interior com uma paisagem rural, o segundo explora mais o contexto londrino, com poucas sequências em outras localidades não urbanas. Outra grande diferença entre animação e live-action é a pretensão mais realística do segundo, assim, os animais não possuem falas e por conseguinte os personagens humanos ocupam um maior tempo de tela. Deste modo, enquanto na animação os personagens secundários caninos como Coronel e Towser tem papéis mais proeminentes, no live-action de 1996 os personagens humanos secundários, como os capangas de Cruella Jasper e Horácio, tem mais participação cômica e tempo de tela.

Roger teve sua profissão trocada – como dito no capítulo 2 –, em vez de ser um compositor de canções memoráveis, no filme ele torna-se um design de videogames, o que condiz com os diferentes lançamentos de consoles da década. A relação entre Anita e Cruella também fora alterada. Enquanto na

¹⁴⁵ O filme conta com uma bilheteria de mais de US\$ 147 milhões de dólares ao redor do mundo. Dados referentes: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0103786/?ref=bo_se_r_1>.

animação as duas são velhas amigas da época de escola e a primeira é uma jovem dona de casa, aqui Anita é uma funcionária talentosa na renomada casa de alta-costura especializada em peles comandada por De Vil. Essa mudança permitiu a Anita seguir uma carreira mais independente e moderna, refletindo décadas de crescente inserção feminina no mercado de trabalho. Portanto, estas são algumas das principais diferenças na história entre as duas versões de *101 Dálmatas*. A versão de 1996 compartilha a essência básica da animação original, mas ela possui suas próprias nuances e ajustes adaptados a sua determinada época. A adaptação da narrativa e dos personagens refletiram a necessidade de atualizar alguns pontos para o seu público contemporâneo, mas mantendo a essência da história animada de 1961 enquanto introduziu novos elementos e camadas a narrativa para torná-la relevante para a época em que o filme foi lançado. Em linhas gerais, é uma história antiga, porém, com uma nova roupagem para dialogar com o seu momento de produção, assim, explorando ainda mais o potencial de algo já conhecido.

101 Dálmatas – O Filme foi uma produção que rendeu uma receita muito favorável a Disney, ele foi planejado para ser lançado no feriado de Ação de Graças nos Estados Unidos, justamente com intuito de trazer mais famílias para o cinema consumir a obra. Em apenas um dia (sexta-feira), o filme registrou uma bilheteria recorde de US\$ 13,3 milhões, a maior até então para a Disney. O saldo do final de semana foi muito positivo para os cofres da empresa Mickey, o jornal Los Angeles Times escreveu um editorial na época falando que: “Os filhotes flagrados arrecadaram US\$ 46 milhões para o fim de semana de Ação de Graças projetado para todos os tempos, superando o capítulo de maior sucesso da série ‘Star Trek’¹⁴⁶” (Puig, 1996, tradução nossa).

Contudo, se por um lado o filme levou um número considerável de pessoas ao cinema com grandes expectativas, o mesmo não correspondeu plenamente a elas. Segundo o crítico de cinema Kenneth Turan do Los Angeles Times, o filme deixa a desejar em diferentes aspectos o que o torna uma obra rasa e esquecível. Em suas palavras:

¹⁴⁶ No original: “The spotted pups brought in a projected all-time Thanksgiving weekend high of \$46 million, edging out the most successful installment of the “Star Trek” series.”

Um remake em live-action do desenho animado de longa-metragem de 1961, lembrado com carinho, “101 Dálmatas” é um daqueles filmes em que a maior parte da energia e inteligência foi para marketing e produtos vinculados, deixando pouco sobrando para a própria imagem. Fofo e leve ao ponto da sonolência, ele não consegue nem mesmo obter todos os benefícios de seu trunfo mais forte, o desempenho de Glenn Close como a mesquinha Cruella De Vil¹⁴⁷ (Turan, 1996, tradução nossa).

Nesta perspectiva, o crítico defende que o “*remake*” emergiu como um empreendimento sem grande fôlego para sobreviver nas décadas subsequentes. No entanto, como discutido anteriormente no capítulo 2.3, uma obra pode ser considerada um *remake* quando é promovido um retorno ao material original de forma homóloga, perpetuando seus elementos, porém, de maneira atualizada para o seu tempo presente. No caso de 101 Dálmatas – O Filme não podemos afirmar se tratar de um remake, na medida em que este modifica a estrutura da animação para atender uma nova proposta. Deste modo, a produção de 1996 se inspira na animação de 1961, utilizando até o mesmo título, porém, é um novo produto com suas próprias particularidades, assim, falamos de uma adaptação.

Isso posto, o crítico discorre que nesta adaptação da clássica animação o humor único, além do convencional surpreendente e criativo fora perdido e, em seu lugar, foram incluídas piadas e situações datadas, previsíveis e sem grande relevância, assim, o filme e personagens deixam de ser carismáticos, tal qual a animação, para “simplórios possivelmente lobotomizados” (Turan, 1996, tradução nossa) no filme. Enquanto na animação o lúdico combinou com a proposta fantástica e amenizou o desejo cruel da vilã, no filme de 1996 não se pode dizer o mesmo. A busca pelo realismo através da tecnologia live-action e na escolha de retirar dos cães o poder de fala não condiz com outras escolhas narrativas, como a autossuficiência canina e até a própria ideia de casamento entre os animais. Contudo, Cruella de Glenn Close destacou-se, pois, diferentemente dos demais, seu arquétipo exagerado fora preservado.

Segundo a crítica da época de lançamento do filme, um dos maiores acertos do filme fora a escalação de Glenn Close para o papel de Cruella De

¹⁴⁷ No original: “A live-action remake of the fondly remembered 1961 feature-length cartoon, “101 Dalmatians” is one of those movies in which most of the energy and intelligence has gone into marketing and product tie-ins, leaving little left over for the picture itself. Fluffy and mild to the point of somnolence, it can’t even get the full benefit of its strongest asset, Glenn Close’s performance as the grasping virago Cruella De Vil”.

Vil. Antes de dar vida a maníaca por peles, a atriz estava terminando a temporada na Broadway como Norma Desmond, em *Sunset Boulevard*, uma personagem tão excessiva quanto a vilã Disney, existindo certa semelhança entre ambas. Close assumiu o manto desta icônica personagem e conseguiu capturar a essência excêntrica, vilanesca e elegante de Cruella com exímio equilíbrio, bem como incorporando uma performance mais exagerada que supera até a própria animação, o que combinou perfeitamente com a personagem. Deste modo, a atuação de Glenn Close trouxe uma nova dimensão para a personagem, acrescentando comédia e charme aos seus atos de crueldade.

James B. Stewart, contudo, relata no livro *Disney War: The Battle for the Magic Kingdom* (2008) que Glenn Close inicialmente negou o papel quando fora abordada por David Vogel¹⁴⁸ e Joe Roth¹⁴⁹ em um de seus espetáculos na Broadway como Norma Desmond. Porém, Vogel foi insistente e, após o fim da temporada de *Sunset Boulevard*, ele retomou esta ideia e conseguiu convencer o agente de Close e a própria atriz enfatizando as semelhanças entre as personagens de Norma e Cruella. Glenn Close aceitou interpretar a personagem, porém, com a condição que certas partes do roteiro referentes a suas falas fossem reescritas por John Hughes. O roteirista não concordou com tal exigência, ignorando até o início das gravações em janeiro de 1996 a solicitação da atriz (Stewart, 2008, p. 314).

Com essa negativa de suas exigências, Glenn Close expressou sua frustração em uma conversa com Vogel em Londres, “Close ficou magoada e insultada. ‘David’, ela entoou com uma voz profunda e rouca, ‘sem falas – sem Cruella!’¹⁵⁰” (Stewart, 2008, p.314, tradução nossa). Os dois discutiram e a atriz solicitou a reescrita de suas falas para personagem ser menos estereotipada e unidimensional, trazendo mais carisma e autenticidade. Segundo Stewart (2008), o produtor da Disney não achou as exigências da atriz equivocadas e ficou a cargo de resolver esta situação.

¹⁴⁸ Chegou a Disney em 1989 e desempenhou diferentes funções dentro do estúdio. Foi presidente do grupo Buena Vista Motion Pictures de 1998 à 1999.

¹⁴⁹ Foi um presidente do Walt Disney Motion Pictures Group em 1994, após a renúncia de Jeffrey Katzenberg. Em 1996, ele assumiu como presidente do Walt Disney Studios. Ele deixou a Disney em janeiro de 2000.

¹⁵⁰ No original: “Close was hurt and insulted. ‘David’, she intoned in a deep, throaty voice, ‘no lines — no Cruella!’”.

Entretanto, esse apoio de David Vogel a Glenn Close não foi visto com bons olhos por John Hughes. O roteirista já era um nome fortemente firmado na indústria cinematográfica, assim, não gostou de precisar ter que rever seus textos. Vogel e Hughes negociaram e o segundo concluiu que não seria benéfico para ele entrar em uma guerra com Glenn Close, uma atriz também fortemente estabelecida da Hollywood, por algumas falas, assim, cedeu e “Na manhã seguinte, Vogel encontrou cinco novas linhas em seu aparelho de fax. Close ficou satisfeita. As filmagens começaram¹⁵¹” (Stewart, 2008, p.315, tradução nossa).

Glenn Close ao interpretar Cruella incorporou o visual clássico da personagem com seu cabelo preto e branco em dois tons, roupas estapafúrdias e maquiagem intensa. Além disso, ela desenvolveu seu papel de vilã representando Cruella como uma estilista gananciosa e obcecada por moda que faria qualquer coisa para conseguir suas amadas peles, em especial de dálmatas para seu casaco. Close trouxe uma mistura única de estilo refinado e comportamento extravagante para o papel, tornando-a uma personagem ainda mais memorável.

O nome responsável por transformar Glenn Close na mais famosa estilista da Disney, Cruella De Vil, é Anthony Powell. Ele era um dos grandes figurinistas de Hollywood, ganhador de três Óscares e lembrado pelos figurinos de *Indiana Jones* e *101 Dálmatas – O Filme*. Powell trouxe uma estética elegante e moderna à Cruella ao mesmo tempo em que manteve a essência e charme da figura animada original. Preservando a estética visual de 1961, o figurista desenhou uma coleção inteiramente de peles a partir de diferentes animais (todas falsificadas), o que exterioriza para todos a personalidade e amor de Cruella por esta parte do universo da moda de abate de animais.

A personagem Cruella De Vil da animação de 1961 é lembrada por seu estilo visual singular, que inclui um longo casaco de pele branco, luvas vermelhas e chapéu também de peles (usado no arco final do longa-animado). Para manter a essência da personagem, Anthony Powell se esforçou para recriar esses elementos icônicos, garantindo que o público instantaneamente a reconhecesse como Cruella.

¹⁵¹ No original: “The next morning Vogel found five new lines on his fax machine. Close was satisfied. Filming commenced”.

Enquanto a versão animada tem um visual mais caricato, porém, com menos detalhes, o figurino de Close é mais realista e nutrido de pormenores (mistura de tecidos e estampas). Podemos ver a permanência do uso de luvas, casacos de pele, vestidos e, claro, o cabelo bicolor. Ambas as versões mantêm a paleta de cores preto e branco, que se tornou icônica para a personagem, bem como mantêm também o exagero e extravagante. Porém, os trajes na versão live-action são mais contemporâneos e estão de acordo a moda da década de 1990. Assim, o casaco de pele é mais "usável" em termos de design, em comparação com a versão animada (cf. figura 7).



Figuras 7: Comparação da versão Cruella De Vil de 1961 e 1996.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de novembro de 2023.

Deste modo, a personagem apresentada na narrativa como dona da marca de roupas mundialmente renomada Casa De Vil, especializada na confecção de vestuários a base de pele animal. Podemos ver inúmeros figurinos já criados e sendo fabricados quando conhecemos o local no filme, todos em um padrão sofisticado e com diferentes estampas. Neste sentido, uma interpretação plausível sobre este fato do filme pode ser uma crítica a exploração de peles de animais para a indústria da moda, tendo em vista que este ramo é altamente controverso e frequentemente envolve tratamento cruel e questionável dos animais. A marca Casa De Vil de Cruella, focada em peles de animais, ressalta sua completa falta de consideração pela vida animal.

Assim, a escolha de Cruella de ser proprietária de uma marca de moda de peles de inocentes animais ajuda a desumanizá-la e a destacar seu papel como vilã na narrativa.

Neste sentido, por ser a dona de uma grande marca de roupas baseada em peles, a própria Cruella De Vil ostenta seus inúmeros figurinos. Com esta premissa, Anthony Powell esboçou as vestimentas e usou principalmente o preto e o branco para os figurinos de Cruella, assim como na animação de 1961, mas também adicionou alguns toques de vermelho, laranja e amarelo para parecer com as peles de animais variados (tigre, zebra, onça, etc.). Ele uniu e misturou peças clássicas, como ternos, vestidos e casacos, com acessórios extravagantes, como chapéus, luvas e joias para conceber este visual.

O fetichismo por peles da personagem é um simbolismo de seu poder, riqueza e também de sua crueldade como vilã, já que não se importa com o sofrimento dos animais para satisfazer seu desejo por moda e luxo. Dentre os diferentes itens de seu guarda-roupa, três são evidenciados quando as veste pelo tempo em tela e também a clara referência a animais diferentes (outros figurinos são feitos também de peles, porém, não são animais identificáveis e sim misturas de espécies). A primeira roupa é composta por um casaco de pele de zebra, um chapéu em preto e branco, assim como seu cabelo, e luvas vermelhas, que contrastam com o preto e branco do resto do figurino (cf. figura 8).

O segundo modelo é ainda mais destacável na narrativa, pois logo no início da história somos informados do desaparecimento de um tigre siberiano albino do zoológico de Londres e, mais tarde, vemos os dois capangas de Cruella lhe entregando a pele do mesmo animal, o que imediatamente desperta seu narcisismo egocêntrico ao se ver frente a um grande espelho. Deste modo, sua decisão de usar um casaco de pele deste animal raro e majestoso demonstra sua indiferença e desrespeito pela vida selvagem em busca de luxo e status social (cf. figura 8). O casaco foi inspirado em um tapete de pele comumente representados em cabanas de caçadores (Kadlec, 2021).

Por fim, o terceiro figurino é um vestido com estampa de tigre convencional. Esse vestido foi utilizado na sequência em que Cruella invade a casa dos Dearly no nascimento dos filhotes, assim, ela veste e expressa a sua

intenção predatória para com os animais. O vestido tem um decote profundo e uma capa que desce até o chão, passando a impressão de uma cauda longa (cf. figura 8).

Neste prisma, os três trajes mostram a ousadia e a extravagância de Cruella, que não se importa em chamar a atenção e causar medo nos outros. As roupas também são carregadas de um significado simbólico, pois remetem à ideia de que Cruella é uma predadora, que caça e devora suas presas, tanto no sentido literal quanto no sentido figurado. Ademais, estas roupas também servem como uma representação visual do contraste entre a ostentação materialista de Cruella e a beleza/raridade da vida animal que ela destrói para satisfazer suas próprias ambições (cf. figura 8).



Figuras 8: Cruella De Vil em sua coleção de peles no filme de 1996.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de julho de 2023.

Condizente com sua profissão – dona de uma das grandes marcas da alta-costura londrina –, a vilã se traça sob a ótica de Powell de forma exuberante, ostentando peles, sapatos de grife, capas e a cigarrilha em tom chamativo, tal qual a animação. Ao olharmos para ela, sabemos que sua especialidade como estilista são as peles. Fortemente inspirada na Cruella de 1961, a Cruella de Glenn Close e Anthony Powell traz uma modernidade bastante original em sua composição. As roupas criadas pelo figurinista foram tão emblemáticas que atraíram a atenção de Close para além do set de gravação, assim, “Tão sublime é o guarda-roupa que a atriz exigiu ficar com ele, tendo no contrato que os figurinos fariam parte do seu ganho” (Alves, 2021).

Para Dick Cook, o então presidente do Walt Disney Motion Picture Group em 1996, Cruella de Close foi responsável por angariar grande parte do retorno positivo do público. A atuação de Glenn Close como Cruella emana crueldade, assim, desejamos escapar de sua imagem, ao mesmo tempo que somos cativados por sua sedução perversa de vilã. Suas interações com outros personagens da história, bem como seus diálogos são sempre marcados por um tom morbidamente cômico que lhe é característico – lembrando que se trata de um filme familiar. Cruella é conhecida por sua obsessão por peles de animais, principalmente dálmatas, o que adiciona um elemento sombrio à comédia, esse fascínio é visto em suas falas, como em seu diálogo com Anita:

Cruella: Eu fico linda com pintas, mas eu gostaria de fazer uma pequena mudança.

Anita: Poderíamos fazer de linho.

Cruella: Ficaria lindo de pele.

Anita: Mas você o usará para as Competições de Chesterton. Isso é em abril. Pele seria inadequado.

Cruella: Mas é minha única paixão. Eu vivo pela pele. Eu venero pele. Afinal, tem alguma mulher neste mundo que não venere? É engraçado, não é?

Anita: O que?

Cruella: Se fizermos este casaco, será como se eu estivesse usando seu cachorro (Herek, 1996, min11s13).

Esse diálogo não apenas oferece um toque de humor mais nefasto ao filme, como também evidencia as características inerentes de excentricidade e insensibilidade de Cruella, atributos que são fundamentais para a construção da personagem enquanto uma vilã. A personagem de Glenn Close discorre sobre o tema do uso de peles na indústria da moda de uma maneira que é, ao mesmo tempo, macabra e cômica. Ela trata a ideia de usar a pele dos dálmatas como algo trivial e até engraçado, o que cria um contraste perturbador entre as duas personagens. Deste modo, Cruella ignora completamente as preocupações éticas de Anita, destacando ainda mais sua natureza vil e egocêntrica. Isso, por sua vez, contribui para a construção do arquétipo da vilã sem escrúpulos motivada por uma falsa tentativa de parecer deslumbrante.

Ela é temida por seus funcionários, que lhes são subordinados, o que reforça sua natureza impiedosa e autoritária. Ela é uma mulher na posição de chefe, tanto por seu *status* social, mas principalmente por seu alto poder econômico que lhe confere poder e independência. Suas falas a outros personagens, em sua maioria, são ordenações que realizem algo para ela, o

que indica narrativamente que seus interesses pessoais estão acima de qualquer consideração pelos demais, assim, ela não aceita menos que a total submissão – Baronesa, antagonista do filme de 2021, possui uma personalidade quase idêntica a esta versão de Cruella.

Neste sentido, não apenas em suas falas é demarcada sua personalidade vil e dominadora, mas nas escolhas de ângulos para capturar a personagem de Close também fica evidente. Os ângulos de câmeras são mecanismos fundamentais na cinematografia, utilizados para transmitir emoções, características e representar as dinâmicas entre personagens. No caso de Cruella em 101 Dálmatas de 1996, o principal ângulo, quando enquadrada sozinha na cena, é utilizado um contra-plongée, isto é, ela é capturada pelas lentes da câmera em uma posição de baixo para cima. Isso é um modo de enfatizar sua presença imponente, arrogante e autoritária. Ao ser filmada de baixo para cima, portanto, é criada uma sensação de superioridade, denotando a personagem uma presença ainda mais intimidadora e poderosa. Isso, combinada a sua obsessão por peles (ou seja, como uma predadora), realça a sua postura dominante, bem como enfatiza seu comportamento ameaçador de forma visual (cf. figura 9).



Figura 9: Cruella De Vil e os ângulos no filme de 1996.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de julho de 2023.

Outro elemento visual que anuncia a sua personalidade vil é sua aparição sorrateira logo no início do filme. A primeira vez que vemos o rosto de Cruella é quando ela adentra sua empresa e vagarosamente aproxima-se de Anita de forma silenciosa, sem que a mesma perceba, até que a segunda vira-

se assustada e depara-se com Cruella sorrindo para ela. Essa aparição sorrateira sugere que ela consegue movimentar-se pelas costas de outros e, também, destaca a posição de vulnerabilidade da mais jovem.

O sorriso aterrorizante de Cruella para Anita indica, mais uma vez, sua natureza sinistra e cruel. Assim, temos um contraste imagético entre essa expressão facial macabra da vilã que enfoca, como uma preza, Anita e sua face mais sóbria e inocente. Isso evidencia o perigo eminente representado por Cruella. Neste prisma, ao encarar Anita com esse sorriso sinistro a vilã tenta intimidar, submeter e exercer um domínio sobre sua funcionária. A combinação destes elementos contribui para criar uma atmosfera desconfortável para a Anita, representando o poder de Cruella sobre a vida e as escolhas desta. Portanto, esta sequência, com sua combinação de elementos visuais e expressões faciais, transmite a natureza ameaçadora de Cruella De Vil e estabelecer uma dinâmica de poder entre ela e Anita (cf. figura 10).



Figura 10: Cruella De Vil em sua aparição atrás de Anita.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de julho de 2023.

Ao mesmo tempo que Cruella é temida por outros personagens, ela também é vista com desprezo, esse sentimento é mais exteriorizado em sua relação com o personagem Roger, que não poupa expressões de descontentamento em suas interações. A figura de Roger, como principal personagem humano masculino, faz frente a Cruella, pois, diferente dos demais, ele não é seu empregado e também dispensa seu dinheiro. Deste modo, Cruella não raras vezes trata Roger com desrespeito, sendo rude, desdenhosa e menosprezando seus valores, assim, é natural que ele a veja como inconveniente e arrogante, esboçando isso em suas feições.

As expressões faciais de desprezo de Roger em relação a Cruella ajudam a transmitir visualmente a hostilidade entre eles. Roger não suporta as atitudes excêntricas e extravagantes de Cruella, pois ela sempre o humilha e

age com grande arrogância. Deste modo, podemos ver as expressões faciais do personagem masculino expressando irritação, insatisfação e desprezo em resposta a esse comportamento da vilã. Assim, a arrogância de Cruella é vista com reação negativa por ele, bem como sua obsessão por peles é um contraste entre ambos, pois Roger é um defensor dos direitos dos animais (seus cachorros, principalmente) e Cruella está envolvida em atividades que prejudicam os animais. Deste modo, Roger representa uma condenação a suas ações e representa os sentimentos dos espectadores que também são contrários aos atos cruéis e imperdoáveis de Cruella (cf. figura 11).



Figura 11: O desprezo de Roger por Cruella no filme de 1996.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de julho de 2023.

Neste horizonte, Dick Cook afirma que Cruella De Vil “é um dos maiores vilões de todos os tempos. Todos respondem a ela, independentemente da idade. Ela claramente aumenta o apelo” (Cook *apud* Puig, 1996).

A interpretação de Cruella por Glenn Close, portanto, trouxe uma nova dimensão para a personagem, acrescentando um tom cômico e charme às suas maldades. A sua versão de Cruella foi deveras impressionante e obteve

um retorno tão positivo para Disney que a empresa não tardou em criar uma continuação para sua história. *102 Dálmatas* foi lançado em 2000, quatro anos após o primeiro e tem como fio condutor de ambas as histórias Cruella, novamente criando um plano mirabolante com objetivo de capturar filhotinhos para seu extravagante casaco, mas agora com 102 caninos, pois a estilista quer adicionar um capuz.

Com uma proposta baseada na reabilitação de Cruella que falha, o filme sequência de *101 Dálmatas* tem um ritmo de aventuras mais acelerado que seu antecessor. Após três anos dos acontecimentos do primeiro filme, Cruella agora está sendo solta da prisão depois ser curada de sua ambição por peles pelo Dr. Parlov, tendo como sua oficial de condicional Chloe, a dona de um dos filhotes sequestrados pela malvada vilã no passado. Após passar pelo tratamento do comportamentalista e ter resultados satisfatórios, Cruella agora identifica-se apenas como “Ella”, uma amante dos animais e defensora dos direitos dos mesmos.

Vale destacar que entre as décadas de 1990 e 2000 existiram debates acerca do sistema prisional nos Estados Unidos, principalmente referente à privatização deste setor e a exploração dos presidiários como força de trabalho barata para produções em larga-escala. Durante essas décadas o sistema prisional estadunidense passou por significativas mudanças, o número de prisões e a taxa de encarceramento aumentaram substancialmente, principalmente devido a políticas de combate às drogas mais rigorosas e sentenças mais longas. Com a eleição de Ronald Reagan em 1981, o presidente investiu na política chamada “Guerra as Drogas” (War on Drugs), seu foco era a punição como resposta ao crime, em detrimento do tratamento e abordagens voltadas para a reabilitação, isso culminou “em um aumento maciço no encarceramento por delitos não violentos de drogas, de 50.000 em 1980 para 400.000 em 1997” (Augustyn, 2023).

A superlotação tornou-se um problema significativo em muitas prisões, levando a condições precárias e falta de recursos para programas de reabilitação. Na mesma linha, houve um expressivo aumento no setor privado carcerário. Empresas privadas começaram a administrar estabelecimentos prisionais em alguns Estados, com intuito de melhorar a eficiência e redução de custos. Contudo, isso gerou críticas devido à preocupação com a qualidade

dos serviços, exploração de mão de obra, na redução de custos, superlotação e o sucateamento na oferta de programas de reabilitação para os detentos (Blume, 2017). Nicole Mitchell da Silva no artigo *O Trabalho nas Prisões dos EUA: “Não É um Sistema de Justiça, É um Negócio”* (2018) salienta que:

Todo o complexo industrial penitenciário norte-americano é, assim, voltado ao lucro. Além do ganho com as prisões privadas de acordo com o número de detentos por elas custodiados, muitas empresas também auferem lucros com o trabalho prisional, o que certamente poderia ser considerado trabalho escravo (Silva, 2018, p.204).

Neste sentido, a privatização, na prática, não representou uma eficácia ou ética das políticas como foram vendidas, pelo contrário, “as prisões privadas registram mais casos de agressões, contrabando e motins, além de oferecerem menos serviços de reabilitação, como programas educacionais e de treinamento profissional” (Correa, 2016). Isso gerou críticas sobre a eficácia do sistema em promover a recuperação e a reintegração dos detentos na sociedade. Deste modo, o filme traz uma crítica em sua composição através de uma Cruella De Vil “mudada” devido à reabilitação (um programa considerado um sucesso) e por isso sua reintegração é viável. Contudo, essa suposta reabilitação não é eficiente e tão brevemente, antes dos primeiros trinta minutos de filme, Cruella retorna ao seu vício por peles por falhas neste tratamento.

Para provar esta mudança, Ella investe seu dinheiro em um abrigo canino chamado 2nd Chance, administrado por Kevin. Contudo, o tratamento tem uma falha: os badalares do Big Ben. Então logo Cruella retorna a sua perversidade rotineira e, com ajuda de seu arque-rival (Jean-Pierre Le Pelt), arma um novo plano – fracassado – para sequestrar filhotes e fazer o seu tão almejado casaco com manchas.

Embora esta sequência tenha obtido uma bilheteria inferior¹⁵², ao mesmo tempo ela alcançou uma crítica relativamente positiva por parte da imprensa. No editorial escrito pelo crítico de cinema Kevin B. Thomas, do Los Angeles Times, intitulado *Close Makes the Fur Fly Again in ‘102 Dalmatians’* (2000) esta é uma sequência ainda mais luxuosa que live-action de 1996, porém, com um roteiro tão artificial quanto. No entanto, Thomas destaca alguns

¹⁵² O filme fez uma bilheteria de R\$US 183 milhões de dólares ao redor do mundo. Dados referetes: < https://www.boxofficemojo.com/title/tt0211181/?ref=bo_se_r_1>.

pontos em que este filme se sobressai: o casal romântico, Chloe e Kevin, é menos tedioso que Roger e Anita e o final pitoresco surpreende, sendo uma conclusão mais elaborada.

Com igualdade, Emma Cochrane, crítica e editora da revista de cinema mensal britânica *Empire*, escreveu sua impressão sobre o filme, afirmando se tratar um ótimo entretenimento para a família. Para ela, *102 Dálmatas* trata-se de uma produção com um ritmo narrativo eficiente que, através de sua própria configuração, consegue equilibrar o apelo infantil e adulto, cativando a atenção de ambos os grupos até o arco de finalização. Em suas palavras, “Superior ao primeiro filme de ação ao vivo, com os humanos tendo mais o que fazer e um ritmo que nunca diminui. Um deleite para os amantes de cães e para o público familiar” (Cochrane, 2000).

Para Laura Clifford, crítica de cinema e coapresentadora do programa de televisão *Reeling: The Movie Review Show*, o filme possui suas falhas, principalmente de roteiro, porém, o possui um ritmo de ações e piadas que superam seus problemas, concluindo que é um filme divertido para as crianças e também que não entediaria os adultos. Robin Clifford – também crítico de cinema e o outro apresentador do programa –, contudo, não compartilhou da mesma opinião. O crítico destaca que as atuações (com exceção de Glenn Close) não são cativantes, não por responsabilidade dos atores, mas seus personagens não tem profundidade, “como Kevin e Chloe estão lá, bem, porque o roteiro diz que os personagens existem¹⁵³” (Clifford, R., 2000). Ele conclui que os cachorrinhos são fofos, mas não apostaria em um “103 Dálmatas”.

No entanto, assim como no primeiro filme, o ponto comum nas críticas é a assertiva atuação de Glenn Close como Cruella. Novamente sua performance como a vilã obsessiva por peles envolve muito humor, carisma e vigor. Tanto Kevin B. Thomas (2000), quanto Robin Clifford (2000) concordam que esta sequência tem um foco ainda maior na vilã do início ao fim, tendo a história entorno de sua persona, assim, “Glenn Close como Cruella De Vil, a única desculpa real para fazer live-action com a história familiar” (Thomas, 2000).

¹⁵³ No original: “as Kevin and Chloe are there, well, because the script says the characters exist”.

Do mesmo modo que Close se destacou na primeira produção, nesta sequência a atriz conseguiu dar vida à vilã da Disney com muita personalidade, elegância e maldade, criando uma Cruella que é ainda mais exagerada e ao mesmo tempo assustadora e divertida. Laura Clifford (2000) em sua crítica, afirma que o destaque do filme fora a atuação de Glenn Close como Cruella, afirmando ser digna de elogio. Novamente a atriz prova-se ser genuína no papel, mesclando crueldade com tons hilários, “Mais uma vez, Close prova ser um soldado como o ultrajante De Vil. Ela é uma piada” (Clifford, L., 2000).

Compartilhando uma perspectiva semelhante, Robin Clifford (2000) afirmou que Close é um grande trunfo desta produção, continuando a ser um ícone da maldade como Cruella. O crítico defende que dentre o elenco, Cruella é a única personagem com profundidade, em suas palavras:

Os atores humanos não se saem tão bem quanto seus colegas peludos e emplumados. Com exceção de Glenn Close, que se diverte notavelmente e dá tudo de si para o personagem de Cruella - a atriz faz muito de seu trabalho de dublê no grande clímax - os outros humanos não têm muito o que fazer (Clifford, R., 2000).

Por sua vez, Emma Cochrane (2000) destaca a performance de Close no arco final do filme, em que:

Coberta de todos os tipos de gosma, ela se mostra uma comediante maravilhosa, enquanto ainda consegue incorporar o mal puro. Incrivelmente deslumbrante e totalmente brilhante em todas as cenas, ela nunca tem medo de ser totalmente humilhada. Deixe de lado os murmúrios cínicos sobre o tamanho de seu pacote de pagamento e é óbvio que a única razão pela qual uma atriz tão respeitada se colocaria em tais horrores é se o filme valeu a pena - felizmente valeu a pena (Cochrane, 2000).

O guarda-roupa peculiar de Cruella, a maquiagem extravagante e a peruca preta e branca compõem a performance. Novamente este visual foi idealizado por Anthony Powell, recebendo, desta vez, uma indicação ao Óscar por tal feito. O visual de Cruella em *102 Dálmatas* é até mais importante que no primeiro filme, isto porque existe uma mudança de personalidade da personagem (de amável defensora dos animais para sua persona vil) que é exteriorizada, também, através de seu figurino.

Vale destacar, no entanto, que a interpretação de Cruella De Vil nos dois filmes é consistentemente realizada por Glenn Close. Dito isso, sendo a mesma atriz a usar o manto da personagem novamente, sua interpretação

permanece a mesma, porém, para não ser apenas uma repetição neste segundo filme, uma forma de muda-la foi em relação ao seu vestuário, existindo uma maior importância neste aspecto na narrativa de *102 Dálmatas* e, assim, neste prisma podemos ver diferenças em Cruella nas duas obras fílmicas.

Neste sentido, a versão de 1996 manteve uma abordagem mais realista em relação ao visual de Cruella, principalmente em comparação com a animação original de 1961. Porém, a caracterização de Glenn Close é, ainda, exagerada, com expressões faciais dramáticas e um estilo de moda extravagante e ousado. Sendo assim, o guarda-roupa de Cruella em 1996 é composto por trajes sofisticados, com uma ênfase particular em preto e branco. O estilo de moda é audacioso e ela é frequentemente vista usando peças de destaque, como seus famosos casacos de peles (uma representação moderna e estilizada do casaco da animação). Já, a versão de 2000 expande o guarda-roupa de Cruella para incluir uma maior variedade de estilos e cores em comparação com o filme anterior. Isso é anunciado, principalmente, nas sequências em que a personagem está tentando se redimir e afastar sua obsessão por peles de animais. Não só nas roupas, mas o cabelo neste segundo filme também foi mudado, embora ainda mantendo a paleta de cores preto e branco, o cabelo de Cruella em *102 Dálmatas* parece um pouco mais sutil em comparação com o filme de 1996.

Essas diferenças refletem escolhas de design e direção específicas para cada filme, mantendo a essência da personagem Cruella De Vil enquanto se adaptam às necessidades narrativas de cada enredo. Deste modo, portanto, podemos notar como na versão de 1996 a personagem tem um visual mais clássico e elegante, enquanto a versão de 2000 tem um visual mais moderno e ousado (cf. figura 12)



Figuras 12: Comparação da versão Cruella De Vil de 1996 e 2000.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de novembro de 2023.

Nosso primeiro vislumbre de Cruella, “curada” de sua obsessão, é na prisão, em que a mesma se encontra. Na cela penitenciária a vemos em um figurino listrado com uma plaquinha de prisioneira número “0666” e sendo amorosa com muitos filhotes de dálmatas. Posteriormente, ao ser libertada, seu figurino assemelha-se a um “hábito de freira” (uma roupa branca e um véu) que simboliza sua suposta redenção e arrependimento. A escolha dessa similitude a um hábito de freira é, então, um elemento fundamentalmente simbólico. Isso porque freiras são comumente associadas a uma ideia de penitência, altruísmo, devoção e afeição, ou seja, uma vida humilde de dedicação a servir ao próximo. Ao vestir este figurino, Cruella está vestindo, também, estes valores, é uma forma de transparecer sua mudança de atitudes e momento de penitência, na mesma medida que simboliza seu processo de redenção e busca por uma persona mais virtuosa (cf. figura 13).

Outra alteração estilística para sinalizar aos espectadores sobre sua mudança diz respeito ao seu cabelo e a forma como é penteado. A marca registrada de Cruella é seu cabelo preto e branco extravagante, um elemento gráfico icônico de seu visual, porém, após sua transformação ele é penteado de forma discreta e elegante – mudança significativa em sua imagem. Pentear o cabelo da personagem de maneira mais contida e cuidadosa pode ser compreendido como forma de contenção de seus impulsos mais

inescrupulosos e cruéis. É uma representação imagética de como Cruella, após o tratamento, agora está contendo suas tendências violentas e aderindo a uma personalidade mais empática, serena e, acima de tudo, controlada (cf. imagem 13). Para combinar com o cabelo, outra mudança também reside na escolha de suas roupas, utilizando ternos sóbrios. Ternos geralmente são associados a um vestuário mais conservador e formal, assim, a escolha deste guarda-roupa mais neutro, em contraste com as roupas extravagantes que outrora foram seu fascínio, transparecem que Cruella está abandonando seu estilo narcisista em prol de uma aparência padronizada. Isto é, suas roupas anteriormente eram feitas majoritariamente de peles de animais, o que era visto como terrível pelos demais personagens, assim, quando muda e assume essa aparência padrão, simboliza a aceitação deste consenso mais humanitário – tal qual as demais pessoas. Isso reflete seu desejo de se afastar de seu passado cruel e materialista (cf. figura 13).

Essa mudança visual desempenha um papel simbólico basilar na representação de sua transformação de personalidade e na anúncio dessa mudança ao público. O deslocamento estilístico sinaliza a mudança para de uma vilã sem escrúpulos e obcecada por peles para mulher aparentemente reabilitada e bondosa. O figurino é um elemento fundamental para construir a identidade e a personalidade dos personagens e, nesse caso, ele auxilia na criação de um contraste entre as duas faces de Cruella De Vil.



Figuras 13: Cruella “curada” pelo Dr. Parlov, *102 Dálmatas*.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de julho de 2023.

Não apenas no visual essa mudança fica marcada, mas em suas falas e ações existe um contraste na personagem. Ella, seu nome de redenção e

simbolismo de uma nova fase em sua vida, sugere uma distância de sua antiga persona. Ella agora é amigável com os animais, especialmente os cachorros que outrora fora sua obsessão perversa. Se em outros tempos a vilã usou de sua fortuna para patrocinar seus luxos cruéis, agora ela utiliza seus recursos para ajudar um abrigo de cães falido chamado 2nd Chance, pois, assim como ele, ela acreditava na mudança e segundas chances. Sendo uma pessoa mudada e desprezando este mundo assassino, Cruella se assusta ao deparar-se com seu guarda-roupa repleto de peles e ordena que seu valete, Alonzo, trancafe todas para que não as veja:

Cruella: Alonzo! Há peles por toda parte! Suma com todas elas! Onde não possam ser vistas!

Alonzo: Mesmo a calça de pele de pônei da Mongólia?

Cruella: Agora! E isto. Tranque a porta, rápido! Está tudo bem trancado?

Alonzo: Sim, bem trancado (Lima, 2000, min13s48)

Isso anuncia um arrependimento em relação às suas escolhas do passado e uma nova consciência sobre seu comportamento como ético e afetuoso. A pergunta de Alonzo sobre a calça de pele de pônei da Mongólia adiciona um toque irônico a sequência, destacando o absurdo de alguns itens de moda que Cruella possuía. Esse comentário alinha-se a classificação de comédia familiar do filme e adiciona um humor a mais na transformação da personagem.

Ella que mudou completamente sua perspectiva sobre a utilização de animais na indústria da moda. Deste modo, agora ela se opõe ativamente à prática de usar peles de animais e ostenta pautas ativistas contra o massacre de animais para confecção de peças de roupa. Assim, mais um contraste entre sua antiga persona e esta nova personalidade centrada:

Chloe: Cruella, não percebi.

Cruella: Por favor, chame-me de Ella. Chloe, você não pode me impedir. É meu dever protestar contra um desfile de peles.

Chloe: Aviso que se você chegar perto de uma pele de animal ponho você de volta no xadrez.

Cruella: Não vai me deixar atacar o mostro do LePelt?

Chloe: Não.

Cruella: Só um tiquinho, assim. Um pouquinho? Você sabe... Assassino! (Lima, 2000, min26s09)

Neste prisma, Ella afirma que é seu dever protestar contra um desfile de peles é uma evidência de um comprometimento com uma causa ética. Porém,

este discurso e nova personalidade não convence totalmente Chloe, que a adverte que a colocará na prisão de caso ela se aproximar uma pela animal novamente. Isso pode representa toda a desconfiança de Chloe em relação à sinceridade das intenções de Ella ao mesmo tempo que indica que as autoridades ainda veem Cruella como uma figura problemática – que não estão totalmente erradas. Ademais, a expressão "assassino" utilizada por Ella, mesmo de maneira irônica, ressalta ainda mais a nova posição dela em relação à exploração de animais. Isso destaca a ironia de sua própria transformação, considerando sua história anterior.

No entanto, com igualdade quando Cruella De Vil retorna ao seus mais sinceros, porém, maléficos desejos por peles, seu visual denuncia para todos. Essa mudança ocorre como um *flash*, pois ao escutar as badalados do Big Bem seu cabelo penteado transfigura-se, saltando das presilhas e se bagunçando, assim como ocorria com sua personalidade (cf. figuras 14). Cruella reencontra seu amor por peles, retorna ao seu guarda-roupa exagerado, colorido e estampado de animais, revive seus trajes peludos de 1996. Além disso, ela retorna a usar luvas longas, colares luxuosos e salto alto extravagante para completar seu visual sofisticado e ameaçador (cf. figura 14). O trabalho de Anthony Powell fora amplamente elogiado e o visual de Cruella de Glenn Close se tornou uma das mais famosas e populares versões da personagem.



Figuras 14: Cruella De Vil em sua personalidade original, *102 Dálmatas*.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 24 de julho de 2023.

Tal qual no primeiro caso, essa mudança de postura também é marcada em suas falas e ações. Com o soar dos sinos do Big Ben, a personagem

reassume seu manto cruel, vil e ameaçador, bem como a sua chama de amor por peles retorna com ainda mais intensidade:

Alonzo: Não se sentiria mais confortável no carro, Ella?

Cruella: Ella, não. Ella já era e Cruella voltou! (Lima, 2000, min30s25).

Deste modo, a personagem rejeita a designação "Ella", que representou a fase de mudança/arrependimento, e afirma a volta a sua identidade mais conhecida, Cruella. O uso da palavra "voltou" enfatiza não apenas o retorno da personagem, mas também anuncia o retorno da vilã icônica que os espectadores já conhecem.

Chloe sempre esteve certa com relação a suas preocupações a Cruella, assim, é ela quem descobre o retorno da volta desta personalidade e também seus planos para, novamente, confeccionar um casaco com pele de filhotes de dálmatas. Porém, Cruella a prende em um calabouço em sua mansão para que a mesma não a atrapalhe:

Cruella: Surpresa! Antes do planejado, mas c'est la vie.

Chloe: Estou revogando a sua condicional.

Cruella: E eu estou prendendo você. Com São Kevin de Assis no xadrez seria suspeito roubar mais três filhotes.

Chloe: Três?

Cruella: Adeus, querida. Pensarei em você sempre que usar seus filhotinhos! (Lima, 2000, min64s40).

Esse diálogo reflete a natureza maquiavélica e provocativa de Cruella, essência da personagem desde a animação de 1961. Ela vê como algo engraçado e digno de piada a utilização dos animais na indústria da moda. Isso reitera para o público sua vilania, mesmo que inicialmente ela tenha supostamente “mudado de identidade” (apenas vivido brevemente uma falsa ilusão de ser “boa” e aliada dos animais), ela sempre será Cruella De Vil, tendo como seu epicentro o amor por peles.

Neste prisma, ao analisarmos a personagem Cruella De Vil e essa representação de sua obsessão por peles de animais para a criação de peças de roupas é uma maneira de ilustrar de forma expressiva e cômica para o público familiar os episódios cruéis e reais da indústria da moda que, não raras vezes, explora os animais para confecção roupas. Tanto no filme *101 Dálmatas*, como na sua sequência de 2000, este tema é abordado através da personagem Cruella, pois esta exerce o papel de magnata renomada deste

universo com prazer, assim, ela é mostrada como uma mulher com um senso moralmente deturpado – isto a torna a vilã da história.

A representação de Cruella como uma figura desumana e implacável serve como uma reprovação veemente à indústria da moda, sua busca incessante por peles de dálmatas para criar seus designs extravagantes evidencia explicitamente os extremos a que a indústria da moda pode avançar em prol da estética e do lucro. Deste modo, ao mostra-la como uma personagem cruel e fútil, o longa-metragem levanta questões sobre ética, responsabilidade e os efeitos da exploração animal na moda.

Este debate sobre a exploração dos animais pela indústria da moda ficou ainda mais evidente nos Estados Unidos com a fundação da organização não governamental People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) em 1980. Esse grupo ficou amplamente conhecido por seus diferentes episódios de protestos contra o uso de animais na fabricação de roupas, seja dentro ou fora de desfiles e lojas. Em fevereiro do ano 2000 o ativista Brice Friedrich invadiu o desfile e jogou tinta vermelha – em alusão ao sangue dos animais sacrificados – na passarela do estilista Randolph Duke (ESTEVÃO, 2020). No final de novembro do mesmo ano 102 Dálmatas chegou as telas de cinema, como, também, uma crítica a este mundo de glamour e crueldade. Ela é um exemplo dos excessos, egocentrismo e superficialidade da indústria da moda em geral, assim, portanto, Cruella e seu amor por peles de animais pontuam uma mensagem crítica que ressoa fortemente com o público, servindo como um lembrete das implicações éticas e morais da moda que utiliza a pele como elemento.

Dito isso, como Cruella De Vil, Glenn Close conseguiu transmitir a personalidade da vilã com muita intensidade, elegância e maldade. Este foi, com toda certeza, uma das mais marcantes e impressionantes interpretações da sua carreira, pois “o louco no cinema quase sempre foi uma garantia de filmes instigantes, em alguns casos perturbadores e renderam a diversos atores e atrizes as oportunidades de seus melhores papéis nas carreiras” (Melo, 2011, p.28). A loucura no cinema é muitas vezes associada a uma série de características, como um comportamento que leva a episódios de violência, sua caracterização de aparência é excêntrica (roupas singulares, cabelos e maquiagem exagerados), são solitários, delirantes (desconexos da realidade) e

em muitos filmes a loucura é representada no personagem antagonista. Neste sentido, Cruella De Vil de Glenn Close é uma representação caricata da loucura que segue todos estes estigmas, assim, cedendo a convenções dramáticas e estereótipos deste estado mental.

Portanto, por essa significativa importância com Cruella, Glenn Close retornou após anos longe da personagem como diretora executiva de *Cruella*, live-action de 2021, e ajudou a orientar Emma Stone neste projeto nos maneirismos, motivações e postura desta icônica personagem.

4. Cruella: há muito o que vingar, reivindicar e destruir

Duas décadas após a última participação de Cruella em uma produção Walt Disney Pictures, esta empresa decidiu mergulhar em uma nova variante desta personagem. Diferentemente da versão animada e do live-action de Glenn Close, em que a vilã já é uma consagrada estilista do mundo da moda, *Cruella* (2021) é uma história acerca da origem da personagem, conhecemos sua vida pregressa, desde seu nascimento, juventude, conflitos até a transformação na vil Cruella. O filme foi dirigido por Craig Gillespie e estrelado por Emma Stone e Emma Thompson como protagonistas desta história, sendo classificado como um drama criminal.

Este hiato de 60 anos que separam a versão animada e a mais recente versão de Cruella evidencia como a sociedade está em constante mudança. Se primeiramente uma figura feminina independente e forte fora tratada na trama como perversa, indesejável e desadequada por tais características, nos dias atuais os mesmos traços foram ressignificados e são percebidos como extremamente positivos. Essa mudança de perspectiva, que representa a mulher como mais forte, independente, inteligente e empoderada, reflete a atual emancipação da mulher por meio da difusão do movimento feminista e sua inserção no mercado de trabalho no século XXI. Assim, tais elementos tornam-se uma marca identitária e um produto comercializável. As representações em obras Disney mais plurais fazem parte de temas emergentes a partir de discursos socialmente preconizados no hoje, sendo estas oportunidades de incorporar tais aspectos em obras e personagens os atualizando para o público contemporâneo, o que resulta em grandes audiências, trazendo benefícios econômicos favoráveis.

As obras Disney são consumidas amplamente em todo o mundo, atingindo uma audiência global, assim, analisar detalhadamente essas construções torna-se necessário na medida que é uma produção, representação e assimilação; são a fabricação de novos arquétipos por um grande estúdio que é atravessado por diferentes discursos e valores ideológicos que devem ser constantemente analisados e problematizados, expondo estereótipos inadvertidos e limitações.

Para conduzir esta viagem pelas vielas, becos e espaços periféricos da grande Londres, ao mesmo tempo que passamos pelas e passarelas da alta costura, grandes propriedades e casas georgianas, fora escolhido o diretor de cinema australiano Craig Gillespie. Gillespie é um diretor conhecido por seus trabalhos em diferentes gêneros, desde comédia ao drama. Antes de aceitar comandar *Cruella*, ela dirigiu títulos relevantes como *Eu, Tonya* (2017), *Horas Decisivas* (2016), *Arremesso de Ouro* (2014), *A Garota Ideal* (2007), entre outros. O diretor foi escolhido por Sean Bailey, presidente de produção da Walt Disney Studios, tendo em vista que os dois já trabalharam lado a lado nos dois filmes citados de 2014 e 2016. A proposta de Bailey pareceu irrecusável pela temática, afirmou Craig Gillespie em entrevista a Jessica Bailey da revista pop *Grazia*:

Recebi um telefonema do produtor de cinema americano Sean Bailey, da Disney, e ele disse: 'O que você acha de Cruella De Vil com Emma Stone e eu disse: 'Isso parece incrível'. E então ele disse: "Será a Londres punk dos anos 1970". E fui imediatamente atraído por isso. Toda essa combinação parecia tão emocionante para mim¹⁵⁴ (Gillespie, 2021).

Gillespie foi convidado após assinar como o diretor do filme *Eu, Tonya* (2017). Este longa é delimitado com uma faixa etária de 14 anos, assim, trata-se de uma produção com alguns encaminhamentos mais sombrios em sua trama. Deste modo, em menor grau, *Cruella* em sua proposta punk rock e classificação indicativa de 12 anos, também traz em sua composição narrativa tons mais nebulosos para potencializar a história. Gillespie comentou que, ao aceitar o convite para dirigir o live-action, ele sabia que os produtores buscavam contar uma versão mais emocionante e, assim, sombria relacionada ao universo desta clássica vilã Disney – o que ele tinha feito recentemente em *Eu, Tonya*. Na mesma linha, em entrevista ao *The Hollywood Reporter*, Craig Gillespie comentou sobre as intenções de “disneyficação” da personagem, porém, sua perspectiva para *Cruella* eram mais realistas com a sua crueldade característica e também as assimilações do contexto punk, em suas palavras:

Quando todos os chefes de produção chegavam para se juntar ao filme, eu os interrompia imediatamente e dizia: 'Não estamos fazendo

¹⁵⁴ No original: “I got a call from American film producer Sean Bailey at Disney and he said, “What do you think of Cruella De Vil with Emma Stone and I said, ‘That sounds amazing.’” And then he said, “It will be 1970s punk London.” And I was immediately drawn to it. That whole combination sounded so exciting to me”.

um filme da Disney. Não pense nisso como um filme da Disney. Pense nisso como uma história punk de amadurecimento em Londres com toda a coragem'. E então eu mostrava a eles essas imagens e, muito rapidamente, todos entenderam. Então nós simplesmente seguimos em frente¹⁵⁵ (Gillespie, 2021).

Ao lado de Gillespie, atuam no roteiro Tony McNamara e Dana Fox. O primeiro é um diretor e roteirista australiano, tendo como destaque em sua carreira o filme *A Favorita* (2018), indicado ao Oscar e ganhador do BAFTA na categoria Melhor Roteiro Original¹⁵⁶. Seu estilo de escrita é fundamentado em diálogos afiados, personagens complexos e humor satírico. Em *Cruella* o roteirista contribuiu com a criação de diálogos e enredos, trazendo aspectos mais dramáticos para a história. Por sua vez, Dana Fox é uma produtora e roteirista estadunidense, atuando principalmente em produções ligadas a filmes familiares e comédias românticas. Dentre os filmes que trabalhou, destacam-se: *Muito Bem Acompanhada* (2005), *Jogo de Amor em Las Vegas* (2008), *Como Ser Solteira* (2016) e *Megarromântico* (2019). Neste sentido, Fox contribuiu em *Cruella* com sua experiência em construir personagens cativantes e situações engraçadas, contribuindo com o tom mais animado e inusitado do filme de 2021.

Juntos, Gillespie, McNamara e Fox (re)criaram a emblemática Cruella De Vil à luz deste século, explorando uma parte até então desconhecida: sua origem, seu passado e suas motivações. Como resultado da junção destes três, o filme nos conta quem é a jovem Cruella De Vil, mudando nossa percepção a respeito de sua figura e nos fazendo repensar o que sabíamos desta icônica e clássica personagem dos estúdios Disney.

Neste horizonte, portanto, esta nova versão de Cruella por Emma Stone é uma construção muito distinta de suas duas antecessoras. Ela é uma jovem criativa, com grandes sonhos e um talento nato para o mundo da moda, porém, por adversidades em sua vida, ela vê seus planos solapados, a levando para um novo caminho. Assim, ela evoca uma personalidade caracterizada por uma intensa rebeldia, agressividade e transgressão como pilares de si.

¹⁵⁵ No original: "As every production head came in to join the film, I would immediately stop them and say, 'We're not making a Disney movie. Don't think of this like a Disney film. Think of this like a coming-of-age punk story in London with all the grit.' And then I'd show them these images, and very quickly, everybody got it. So we just ran with it".

¹⁵⁶ Dados referente ao prêmio: <https://www.imdb.com/title/tt5083738/awards/?ref=tt_awd>. Acessado dia 21 de novembro de 2023.

Este capítulo está dividido em três frentes de discussões e análises: a primeira é a construção do antagonismo entre as duas personagens principais; a segunda, os marcadores simbólicos na vida de Estella que a torna Cruella; e a terceira refere-se a trilha sonora;

4.1 Cruella e Baronesa: um antagonismo baseado na dor e poder

Muitas vezes quando reunimos informações para discorrer sobre Cruella De Vil, esta personagem está visualmente associada a uma estética extravagante e fascínio pelo mundo da moda. Isso deve-se, em grande parte, as produções Disney do século passado que popularizaram a personagem. Sua caracterização pelo estúdio a envolve roupas elegantes, peles de animais, maquiagem exagerada e uma personalidade dramática, quase teatral. Esta representação estilizada é basilar para a construção de sua vilania nas obras do século XX.

Contudo, tais elementos, embora sejam perpetuados no filme de 2021, se deslocam na trama e assim somos apresentados a uma nova Cruella, com características muita mais intensas, agressivas, provocantes e criativas. Todos estes atributos de personalidade são consoantes com a personagem, mas também com o movimento Punk Rock londrino da década de 1970, período e local escolhidos para situar nossa então vilã. O punk é mais que um elemento pano de fundo para este filme, ele torna-se um protagonista tendo vital importância na construção, personalidade e estética da personagem.

No filme *Cruella* (2021), temos diferentes elementos que evocam esta cultura punk rock na narrativa, como a integração de pautas características deste movimento a personagem principal, a reconstrução detalhada de uma Londres da virada da década de 1970 para 1980 como principal cenário, a trilha sonora que acompanha o filme e os muitos visuais artísticos vestidos pelo elenco principal – entre outras referências que serão abordadas no capítulo 4.3.

O antagonismo entre Estella, mais tarde Cruella, e a cálida Baronesa emerge como o cerne fundamental do filme de 2021. É essa relação entre as duas principais personagens femininas que irá motivar todo o desenrolar das mais de duas horas de narrativa. Este conflito central não se limita apenas ao

choque de estilos e visões na indústria da moda (universo que ambas fazem parte), mas avança para uma batalha de identidades, poder e vingança. A dinâmica entre essas duas mulheres fortes e independentes impulsiona a trama que aborda temas como individualidade, rebeldia e autenticidade. O palco para este conflito concentra-se no mundo da moda e também os corredores sombrios do passado de Estella, bem como as revelações que surgem ao longo da narrativa.

Naomi Wolf afirma: “Desde o século XIV, a cultura masculina silenciou as mulheres decompondo-as maravilhosamente. A lista de características, criada pelos menestréis, primeiro paralisava a mulher amada no silêncio da beleza” (2021, p.93). Neste sentido, autora quer dizer que a beleza silenciosa é considerada o maior atributo feminino, sendo a personalidade forte um traço não desejado para as mulheres, como “punição” de não serem desejadas nas culturas patriarcais. Contudo, o que temos em Cruella é o completo oposto, duas mulheres fortes, determinadas, com personalidades marcantes, ao mesmo tempo que são belas. Ambas são construídas performativamente a desafiar este padrão “tradicional” de feminino passivo, pois, tanto Baronesa, quanto Cruella adotam um conjunto de atributos que estão associados ao masculino pelos múltiplos discursos derivados de concepções patriarcais e heteronormativos (Butler, 2022).

Cruella explora as camadas de rivalidade entrelaçada aos acontecimentos trágicos da protagonista, assim, construindo um antagonismo narrativo que vai além do conflito profissional. A ascensão da personalidade Cruella é intrinsecamente vinculada à construção do antagonismo, uma vez que ela se apropria das adversidades e utiliza-as como trampolins para sua própria reinvenção. Ela é no filme, portanto, uma força disruptiva que emerge como meio de autoafirmação, rebeldia, autenticidade e vingança em meio à competição feroz da moda e da vida.

Mesmo incorporando referências à animação original, este filme mergulha em uma nova história completamente inédita. Sendo uma trama de origem de uma emblemática personagem, a conhecemos bem antes de seu auge, quando ainda era uma criança com forte personalidade. No filme somos ambientados na maior parte do tempo na Londres dos anos 1970, no meio da revolução punk rock. Porém, a história inicia alguns anos antes, quando uma

mulher dá à luz a uma criança (nossa protagonista), mais tarde a conhecemos e acompanhamos como Estella Miller – personagem que posteriormente irá adotar o pseudônimo Cruella De Vil –, uma criança única, nascida com cabelos bicolor e uma personalidade marcante, que não é do agrado de muitos. Ela reside com sua mãe, Catherine, que encoraja a jovem a ser comportada, agir de maneira amigável e educada, ao mesmo tempo que não sufocou o ego indomável da filha que fora apelidado pela mãe de “Cruella”. Toda esta sequência de apresentação é narrada pela protagonista que está no futuro, ela nos orienta sobre o seu passado e nos dá detalhes sobre sua personalidade, ambições e também razões para suas ações futuras.

Estella é uma talentosa designer de moda apaixonada por criatividade e ousadia, enfrenta bullying na escola devido ao seu comportamento e estilo divergentes. Expulsa, sua mãe a leva para Londres em busca de oportunidades. Durante uma visita à mansão da Baronesa Von Hellman, Estella, fascinada por alta-costura, desobedece e presencia a morte de sua mãe. Traumatizada, foge para Londres com seu fiel amigo Buddy. A fuga marca uma transformação em sua personalidade. Sentindo-se culpada, Estella se junta a dois órfãos, Jasper e Horace, formando uma "gangue" e tingindo seu cabelo como parte de um plano de furtos. O Regent's Park torna-se um local simbólico, evocando memórias felizes e a perda de sua mãe. A narrativa destaca o contraste entre seu passado e a nova realidade na cidade grande.

Dez anos após eventos traumáticos interromperem seu sonho de ser estilista, Estella canaliza seu talento para criar disfarces em pequenos golpes. Com uma máquina de costura antiga e tecidos simples, transforma materiais modestos em figurinos sofisticados, evidenciando sua habilidade adaptativa. A vida marginal ao lado de Jasper e Horace proporciona bons momentos, mas Estella lamenta não poder seguir sua verdadeira vocação ao deparar-se com anúncios de lojas de moda. Durante um assalto, ao ver um outdoor da Casa Baronesa e Liberty de Londres, expressa tristeza pela distância de seus sonhos. Jasper, reconhecendo a paixão e talento de sua amiga pela moda, consegue um emprego na Liberty para Estella, presenteando-a em seu aniversário de 21 anos. Esse gesto não só simboliza apoio, mas também a coloca mais próxima de seus objetivos, imersa em um ambiente respeitado na indústria da moda.

Neste prisma, o ambiente de trabalho na Liberty se destaca enquanto um ponto crucial em *Cruella*, pois é nesse local que ocorre o significativo encontro entre Estella e a Baronesa. A Liberty não é apenas um cenário, mas um catalisador para o desenvolvimento da história, marcando o início de uma emblemática relação entre as duas personagens.

No entanto, trabalhar na Liberty também se torna um desafio, pois Estella é desprezada por seu chefe, Gerald, que lhe subestima e põe suas inúmeras tentativas para causar uma boa impressão.

Após inúmeros conflitos com seu chefe, que a humilha constantemente, Estella precisa ficar até mais tarde no trabalho. Entretanto, como forma de extrapolar estes sentimentos que estavam reprimidos em seu peito, ela rouba uma garrafa de destilado e a bebe completamente, embriagando-se dentro do estabelecimento. Caminhando lentamente pela loja com a garrafa na mão e cantarolando *These Boots Are Made for Walkin* (1966) da cantora Nancy Sinatra – música que acompanha toda sequência. Virando-se para esquerda ela espia pela porta de acesso a vitrine da Liberty e caminha até o local. Discordando totalmente da estética, Estella decide refazer toda a vitrine ao seu estilo, transformando este espaço em uma obra de arte punk, usando tinta spray e redecorando as roupas em um padrão não tradicional, bem como destacando as frases “Should be fun!” (deve ser divertido!) e “Why it's a modern piece” (Por que é uma peça moderna) (cf. figura 15). A vitrine da Liberty é um símbolo da moda tradicional e conservadora, que Estella quer desafiar com seu estilo ousado e inovador. A sequência simboliza a libertação de Estella das restrições impostas por seu chefe, utilizando seu talento para moda como uma expressão de independência e a bebida como uma forma de quebrar as barreiras que a impediam de revelar sua verdadeira persona.



Figura 15: Estella e sua noite de bebedeira na Liberty.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de novembro de 2023.

Estella acorda na manhã seguinte na vitrine com algumas pessoas olhando sua obra, inclusive Horace e Jasper. Como resultado de suas ações, Gerald a demite sem pensar duas vezes e ainda ameaça chamar a polícia por vandalismo. Contudo, seu ato é interrompido pela chegada de Baronesa Von Hellman, o maior nome da alta-costura londrina e ícone da moda. Mesmo tendo espaço para fugir da loja, Estella decide permanecer no local para ver sua estilista favorita. Baronesa chega a Liberty em um carro, a câmera a captura em um movimento de travelling em um primeiríssimo plano frontal, ela é uma mulher elegante de cabelos escuros presos em um penteado bolo de noiva e um óculo escuro (cf. figura 16), na calçada ela fita a vitrine e posteriormente adentra o recinto.



Figura 16: Baronesa na Liberty.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de agosto de 2023.

Como uma figura imponente, os funcionários da loja ficam nervosos em sua presença, em especial Gerald que é o responsável por atendê-la. Em um

diálogo breve e desconcertante sobre a vitrine, ambos personagens deixaram claro seus pontos de vistas destinos:

Gerald: Baronesa!
Baronesa: Lá fora [vitrine]. Quero que explique para mim.
Gerald: Mil perdões. É claro que eu explico. Sinto muito, Baronesa. Peguem-na! Essa é a vândala que estragou toda a nossa vitrine. Estamos resolvendo.
Baronesa: Ela trabalha aqui?
Gerald: Não, não. Foi demitida. É... Eu tento ajudar esses ratos, mas eles não aprendem. Preciso dizer mais? (ele ri alto).
Baronesa: Então ela não trabalha aqui?
Gerald: Desculpe, não sei se eu deveria...
Baronesa: Está suando. O odor é insuportável.
Gerald: Brilhante. Agradeço. (Gillespie, 2021, min28s58).

Observando com indiferença Estella ser presa por seguranças da Liberty, Baronesa dirige-se a jovem sem muita paciência:

Baronesa: Você. Maltrapilha.
Estella: Sim?
Baronesa: Jeffrey, cartão.
Jeffrey: Está contratada. Neste endereço. Cinco da manhã. Não se atrase. (Gillespie, 2021, min29s23).

O assistente Jeffrey estende um cartão para Estella que estava sendo contida contra a mesa pelos seguranças, assim, sem escolhas ou mãos livres, seus dentes serviram como apanhadores. Jeffrey, um assistente engomadinho, relutantemente coloca o cartão na boca de Estella. Logo em seguida Baronesa refuta todas as ações de Gerald para com Estella destacando as qualidades da jovem:

Baronesa: Você é um tolo. Essa garota montou a melhor vitrine principal que eu vi nos últimos dez anos.
Gerald: Que ótimo!
Baronesa: Esse lugar dá depressão (Gillespie, 2021, min30s05).

Essa foi a primeira forma de reconhecimento de Estella como uma talentosa designer. Esta sequência demonstra como Estella é capaz de fazer sua criatividade brilhar em um contexto de alta classe, impressionando a Baronesa. Esse momento marca o início de sua caminhada no mundo da moda, onde suas criações únicas e ousadas começam a chamar a atenção e notoriedade neste mundo. Esse reconhecimento inicial e validação da Baronesa lança as bases para uma relação mais complexa entre as duas personagens e estabelece o cenário para o desenvolvimento da trama.

A oportunidade de trabalhar com Baronesa significa adentrar mais profundamente neste mundo que sempre sonhou, Estella fica fascinada tanto por Baronesa, quanto seu trabalho. Este momento marca o início da ascensão de Estella no universo da alta-costura e estabelece a relação entre ela e Baronesa como uma peça central na trama. A admiração da protagonista pela Baronesa pode ser vista como uma reação natural à figura dominante na indústria da moda. A Baronesa representa o auge da excelência, da hierarquia e isso é atraente para quem quer fazer parte deste mundo. Deste modo, Estella deseja que sua criatividade e talento sejam reconhecidos e valorizados. A admiração por Baronesa é motivada pelo desejo de ser aceita e notada por alguém que é uma autoridade na área.

Ao mergulhar mais profundamente no mundo que sempre almejou, Estella se encanta tanto pela Baronesa quanto por seu trabalho. A admiração de Estella pela Baronesa pode ser interpretada como uma reação natural à figura dominante na indústria da moda. A Baronesa personifica a excelência e a hierarquia, tornando-se irresistível para aqueles que aspiram fazer parte desse universo. Portanto, Estella anseia pelo reconhecimento e valorização de sua criatividade e talento. Sua admiração pela Baronesa é impulsionada pelo desejo de ser aceita e notada por uma autoridade tão proeminente no campo.

Por seu talento transbordante para confecções *fashions*, Estella torna-se uma aquisição de valor para Baronesa, ao ponto que vira uma assistente para ela. A jovem intriga, entretém e surpreende Von Hellman, estando cada vez mais próxima dessa mulher que é a monarca da alta-costura londrina. Tendo a autoridade de sua posição para lhe embasar e não ser questionada, Baronesa exalta sua personalidade arrogante, intransigente e com requintes de crueldade, bem como se preocupando só consigo – o que expressa sem vergonha em suas falas. Muitas das ideias de Estella sobre vestidos e peças de roupas foram roubadas por Baronesa, que as reivindica, sem alarde, como dela, já que a primeira é sua funcionária. Mesmo suportando todos estes traços nada positivos de sua chefe, Estella está feliz em trabalhar para ela, principalmente quando é indiretamente elogiada pela figura em uma tarde qualquer.

Na primeira vez que esteve no ateliê da Casa Baronesa, Estella ficou deslumbrada pela magnitude do local e o que ele representa: ela estava

empregada na maior e mais renomada marca de moda da Inglaterra e, talvez, do mundo. Nesta sequência, Baronesa aparece logo em seguida em um mezanino, acima de seus muitos funcionários, com um jornal na mão no qual lê com eloquência uma crítica referente ao seu último desfile. Ela enfatiza que seu estilo único e design sofisticados são perfeitos, visualizando seus funcionários – incluindo Estella – com um olhar de desdém e concentrando toda a glória para si. Isso evidencia sua personalidade autoritária e arrogante, sendo obcecada por ser a melhor e mais famosa estilista de Londres, e como ela trata seus funcionários com desprezo e crueldade. Na sequência, Baronesa ordena que seus funcionários criem novas peças para a próxima coleção no mesmo nível. Assim, Estella começa a se envolver com o mundo da moda diretamente.

Formando um corredor duplo com manequins de vestidos e seus respectivos criadores ao lado, Baronesa caminha no centro desaprovando todos os designs até chegar em Estella. A jovem modelou um vestido verde rubi que despertou o interesse de sua chefe, mas não por completo, já que Baronesa o corta com uma navalha as partes sobressalentes cortando, juntamente, a mão de Estella e diz querer aquele modelo em vermelho sangue. Mesmo sendo uma situação chocante e inusitada, Estella fica feliz ao ser reconhecida por Baronesa, é uma notória aprovação de seu talento neste mundo.

Posteriormente, Estella se torna uma assistente valiosa para a Baronesa devido ao seu excepcional talento na moda. Apesar de enfrentar apropriação indébita de suas ideias pela Baronesa, Estella continua feliz em trabalhar para ela, tolerando sua personalidade arrogante e intransigente. A relação delas destaca o conflito entre o talento criativo de Estella e a exploração que ela sofre nas mãos da Baronesa. Em uma lógica capitalista, podemos pensar a figura de Baronesa como esse sistema que oprime e suga a classe trabalhadora. Mais tarde nesse dia, sentada na beira da fonte no Regent's Park com Buddy e duas xicaras de chá, Estella “conta” para sua mãe sobre o seu dia:

Estella: Esse é o meu desenho. A Baronesa disse: “Você é alguma coisa”. Eu acho que é um elogio. Está tudo indo tão bem, mãe. Estou tentando abraçar a Estella que você queria. De modo geral, está funcionando [ela sorri melancolicamente]. Eu queria que estivesse aqui (Gillespie, 2021, min39s43).

Esse é um momento de conexão de Estella com sua mãe¹⁵⁷. Ao mencionar o elogio que recebeu da Baronesa por seu trabalho reflete um marco importante, pois indica que Estella está ganhando reconhecimento e respeito em um ambiente que antes lhe era inacessível. O elogio dela é uma confirmação de suas habilidades. A melancolia na expressão de Estella sugere um misto de tristeza e nostalgia. Ela deseja compartilhar suas conquistas com sua mãe falecida e lamenta que ela não esteja presente para testemunhar seu progresso e sucesso.

Toda a alegria e satisfação de Estella não dura muito, pois, após conviver algum tempo com sua chefe, esta apavorante mulher, nossa protagonista é confrontada com lembranças do seu passado ao deparar-se com o colar que era de sua mãe e o havia perdido no dia que a mesma morreu. O colar atua como um símbolo significativo da conexão de Estella com sua mãe e da injustiça que ela percebe ter sido infligida por parte da Baronesa. Após rever o colar, a protagonista questiona sua chefe sobre a natureza do mesmo, que a responde com verdadeiro desdém de sua mãe – sem saber da relação familiar:

Estella: O seu colar.

Baronesa: Uma herança de família. É uma história engraçada. Uma empregada roubou-o.

Estella: Não roubou. Desculpe. Um pequeno problema de tom. Queria dizer: “Não roubou!”. Ela trabalhava para você?

Baronesa: Em tempos. Anos antes. Ela roubou isto e foi suficientemente estúpida para regressar e depois caiu de um penhasco e morreu.

Estella: Que horror.

Baronesa: Sim, por acaso foi. Foi durante o meu baile de inverno e a morte dela apagou acabou com o evento.

Estella: Quem era a mulher?

Baronesa: A questão não é essa. A questão é sobre a minha sorte, mas, enfim, ela tinha uma filha. A criança era singular, especial. Foi uma situação comum de extorquir dinheiro.

Estella: Talvez ela... Amasse mesmo a filha.

Baronesa: Ela só tinha que cuidar de uma pessoa e ainda assim ela falhou terrivelmente (Gillespie, 2021, 40min37s).

¹⁵⁷ Estella/Cruella não é a primeira personagem Disney que possui um local que simboliza sua conexão com uma figura amada e também momentos de profunda reflexão. Em *Wi-Fi Ralph: Quebrando a Internet*, as princesas explicam e expõem os seus espaços. Mulan e Pocahontas afirmam que muitos destes locais estão perto da água, como a fonte de Cruella. Branca de Neve usa um poço dos desejos, Moana olha para o mar, Mulan um cocho para cavalos, Cinderela bolhas de sabão. Ademais, Moana vê sua avó em uma raia, Cinderela e Pocahontas enxergam sua mãe e avó respectivamente em árvores. Portanto, é característico da Walt Disney em suas produções ter um espaço compartilhado que representa fortes emoções.

Este diálogo instiga um senso de revolta em Estella, lançando-a em um caminho de rebelião e o início de uma sucessão de eventos que desencadeiam a transformação desta em Cruella. Mais tarde, novamente sentada em um banco no Regent's Park, Estella digere sozinha a conversa anterior com Baronesa e começa planejar como recuperar sua relíquia de família. Horace e Jasper a encontram no parque, pois sabem que é um local de conforto para a amiga e a veem abalada, sem entender o que estava acontecendo, Estella revela seus sentimentos para os dois:

Estella: A minha mãe não fracassou lamentavelmente, fui eu. E eu não ia decepção-la de novo.

Horace: Eu disse, ela vem sempre aqui.

Jasper: Olá. Você está bem?

Estella: Ela chamou a minha mãe de ladra. Disse que ela fracassou como mãe.

Jasper: O que? A sua mãe? Ela conhecia a sua mãe?

Estella: Sim, era na festa dela que nós estávamos. Minha mãe já tinha trabalhado para ela. Deixei cair o colar quando fugi. Ela deve ter achado. É meu. Então, eu vou pegar de volta.

Jasper: Quando diz "pegar"...

Estella: Vou roubar.

Jasper: Sim.

Horace: Senhoras e senhores, com vocês... a jogada (Gillespie, 2021, 42min38s).

Jasper e Horace são grandes parceiros de Estella e concordam em apoiar neste golpe. Juntos eles arquitetam um grandioso plano, o maior golpe de suas vidas até então. O momento escolhido para reaver o colar fora o famoso baile Preto e Branco, um glamuroso evento promovido por Baronesa e que Estella tem fácil acesso aos bastidores por ser uma funcionária, assim descobre a programação, esquema de câmeras e seguranças. Porém, mesmo tendo acesso a tudo isso, ainda seria necessária uma distração para o sucesso do plano. Assim:

Jasper: Certo, e qual é a distração?

Estella: Descobri que ela [Baronesa] gosta de expulsar mulheres que agredam seu bom gosto das festas dela. Mulheres velhas. Mulheres usando ouro. Mulheres tristes. Mulheres com poodles. Mas também as impecavelmente vestidas que a ofusquem.

Horace: Que tal uma gata das antigas?

Estella: Eu, Horace. Eu serei a distração.

Horace: Está bem.

Estella: Acima de tudo, tumultuar bailes é a minha especialidade.

Jasper: Não sabia disso. Mas tem um problema. Ela não vai reconhecer-la? Quando reconhecer não vai perder o emprego? Pensei que adorasse o emprego. Ela acha você talentosa, não é?

Horace: Bem pensado. Não está nos planos. Escutou ele?

Estella: É provável. Sim, sim.

Jasper: Bem, talvez... Talvez não precise do colar. É só um colar.

Estella: Eu quero de volta!
Horace: Ela é a chefe.
Estella: E você tem razão. Tem razão. Ela vai me reconhecer. Então a Estella não pode ir. Mas eu conheço alguém que pode (Gillespie, 2021, 46min28s).

A busca pelo colar não é apenas uma missão pessoal para Estella, mas também se torna um meio de honrar o legado de sua mãe que não era uma ladra. A jornada para recuperar o colar é repleta de reviravoltas, conflitos e revelações. Estella cria Cruella para ser uma distração e invadir o espaço de Baronesa a desafiando em sua própria festa. Este é um momento basilar, pois, “A Estella vê o vestido vermelho na mostra e é um vestido de coleção da Baronesa. Ela altera-o, o que é um momento crucial, porque é a primeira vez que se apresenta como Cruella” (Stone, 2021), sem medo, sem vergonha e sem culpa.

O conceito do baile¹⁵⁸, como o próprio nome diz, é a utilização de trajes nas cores pretas e brancas. Com propósito de ser a distração do plano, Cruella invade o local do evento com a câmera a seguindo em um *steadycam* em um plano médio utilizando uma longa capa com capuz branca que cobre seu corpo por inteiro, um batom vermelho e uma máscara preta feita de cristas e penas. No momento em que a anfitriã eleva uma taça e convoca um brinde em sua própria grandeza, a figura encapuzada remove uma taça do centro de uma torre champagne a derrubando e chamando a atenção de todos para ela (a câmera que estava em um primeiríssimo plano frontal em Baronesa, muda-se para Cruella/Estella e em um movimento de *travelling* de um plano geral e finalizando em um primeiríssimo plano). Em seguida, ela pede a um homem próximo um fósforo e o solta aceso em seus pés enquanto encara fixamente Baronesa. Seu manto é rapidamente queimado pelas chamas revelando, com ousadia, um elegante vestido vermelho rubi e seu cabelo natural preto e branco com um sorriso malicioso (cf. figuras 17).

¹⁵⁸ Vale destacar a inspiração a este evento: Em 1966 o escritor estadunidense, Truman Capote, promoveu um baile de máscaras para comemorar o sucesso de seu livro *A Sanguie Frio*, o único pré-requisito para os 540 convidados era a obrigação de vestir preto, branco ou ambas as cores (MEYER, 2021).



Figura 17: Cruella em sua primeira aparição pública.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Cruella provoca uma quebra de expectativas e causa um impacto visual impressionante na festa, ela se destaca no mundo da moda com seu estilo elegante e extravagante. O vestido vermelho é uma criação de Baronesa, mais precisamente da coleção de inverno de 1965, porém, Cruella o altera, transformando-o em uma versão mais provocativa, incorporando um elemento mais punk à peça, assim, esta ação é significativa pela Estella, já que ela assume sua identidade ousada e rebelde publicamente pela primeira vez tornando-se uma verdadeira rival de Baronesa neste jogo. Esse choque entre a sensibilidade punk e a estética clássica da alta costura cria um conflito ascendente no filme, irrompendo contra a hegemonia caracterizada na figura de Baronesa, Cruella acaba provocando um embate gradualmente intensificado.

Cruella é uma personagem marcante e, como tal, precisava da união de um visual esfuziante e uma atuação que lhe contemplasse. Assim, a combinação Jenny Beavan e Emma Stone surgiu e foi um sucesso, “Eu queria

ter um visual de Cruella icônico, que tivesse um movimento real, e sendo ela a Emma Stone, usou-o em seu proveito” (Beavan, 2021). Neste sentido, Stone afirma sobre os figurinos de Beavan: “Quando vestimos aquilo, sentimo-nos a Cruella De Vil e isso transporta-nos para o mundo dela” (Stone, 2021).

A distração teatral capta atenção de todos os convidados e equipe de segurança, dando a brecha necessária para Jasper e Horace infiltrar-se nos bastidores para reaver o colar da amiga. O plano não sai totalmente como o esperado e Cruella acaba tendo um confronto direto com a Baronesa no palco, por conta disso ela repara em uma coisa: o colar que deveria estar no cofre está, na verdade, no pescoço de Baronesa.

A figura de Cruella intriga Baronesa que culmina em um diálogo passivo-agressivo entre ambas enquanto os três dálmatas da anfitriã – já conhecidos pela protagonista desde a infância – rosnam bravamente para Cruella. Elas sentam-se no grande salão e falam sobre poder, motivação e Baronesa a ameaça de prisão por invadir o recinto. Vendo sua amiga nesta situação, Jasper, que estava na central de câmeras, disfarça-se de garçom e carrega até a festa uma bandeja com três ratos, o que vira uma bagunça generalizada e permite Cruella arrancar silenciosamente o colar do pescoço de Von Hellman e o jogar para Buddy. Durante uma festa, Baronesa percebe que seu colar desapareceu e usa um apito para comandar seus dálmatas a ataquem Buddy, o cachorro de Estella. O som do apito desencadeia um flashback em Estella, revelando que a Baronesa foi responsável pela morte de sua mãe. Jasper a arrasta para fora da festa enquanto Buddy é atacado pelos dálmatas, perdendo o colar no processo. Estella, agora ciente da verdade, foge em um carro com seus amigos, expressando sua dor e fúria.

Essa revelação representa um ponto de virada crucial, onde a protagonista é abatida com a verdade brutal sobre o passado que a assombra a tanto tempo. Isso evidencia a crueldade de Baronesa e golpeia Estella em um abismo de tristeza, raiva e um desejo fervoroso de justiça. A compreensão de que a figura que ela serviu e admirou por tanto tempo é responsável por uma tragédia tão pessoal desencadeia uma transformação interior significativa.

Desolada, desorientada e completamente enraivecida, Estella rouba um carro para fugir do local com seus amigos, Jasper, Horace e os cachorros. Ela segue por um percurso automobilístico veloz e tortuoso, com diferentes

choques, batidas e desvios abruptos. Estella para o carro ofegantemente e com olhar fixo após inúmeras súplicas de seus amigos assustados. A descoberta de que a Baronesa é responsável pela morte de sua mãe é uma reviravolta chocante e emocional. Seus dois amigos sem entender a fúria de Estella a indagam sobre o que estava ocorrendo:

Jasper: O que está acontecendo?

Horace: Ei! O que está fazendo?

Estella: A Baronesa matou a minha mãe.

Jasper: O quê? Do que está falando?

Estella: O apito. Ela mandou os cães ataquem e... Não foi minha culpa. Ela matou minha mãe. Para ela, aquilo não foi nada (Gillespie, 2021, min57s50).

Entender que a Baronesa está diretamente relacionada à tragédia que moldou a vida de Estella é um golpe emocional devastador. A dor da perda combinada com a traição de uma figura admirável cria uma tempestade de emoções que, por sua vez, se transforma em uma força motriz poderosa. Estella, alimentada por uma intensa necessidade de justiça, assume a identidade de Cruella como uma forma de expressar esse desejo de vingança. Essa descoberta é mais do que uma revelação sobre a verdadeira natureza da Baronesa, é um ponto de virada que redefine a própria essência de Estella. O desejo de vingança se torna uma força poderosa que molda suas ações e decisões, levando-a a adotar uma atitude ousada e rebelde que é a marca registrada de Cruella.

Mais tarde, na mesma noite, deitada em uma cama ainda com o vestido vermelho olhando para o teto processa essa dor e, deste jeito, a mesma se transforma em um desejo ardente de vingança contra a Baronesa visto em seu olhar e sorriso: “Estella (narradora no futuro): Dizem que existem cinco estágios de luto. Negação, raiva, negociação, depressão e aceitação. Eu gostaria de adicionar mais um. Vingança” (Gillespie, 2021, min58s23). A frase de Estella é uma forma de expressar sua dor e rebelião, ao mesmo tempo que desafia as expectativas da sociedade sobre como lidar com o luto. A revelação desperta uma avalanche de emoções em Estella. Ela passa por um processo emocional intenso, experimentando dor, raiva, tristeza e determinação. Essa descoberta redefine a relação de Estella com a Baronesa e, também, serve como um ponto de partida para a transformação completa de sua identidade. A dor, a raiva e a busca por justiça convergem para forjar a personalidade audaciosa e

determinada de Cruella De Vil, marcando o início de uma jornada impulsionada por um desejo feroz de reparação.

Nesta cena a câmera a captura de forma vertical em um ângulo frontal, iniciando em um plano americano e aproximando-se em um movimento de zoom in, concluindo a cena em um primeiríssimo plano. O quarto escuro pode ser entendido como o local que a protagonista esteve durante 10 anos que acreditou ser culpada, o seu olhar distante é de dor, tristeza e amargura, contudo, sua progressiva transformação em um sorriso pode ser vista como sua mudança de postura, uma satisfação e determinação em se rebelar contra o sistema, em desafiar baronesa se afirmando como estrela no mundo da moda e, assim, vingar-se por sua mãe. Essa alteração de humor de deprimido para um sorriso de canto e um olhar determinado evidenciam o ressurgimento de uma figura obstinada. Uma Cruella que é uma mistura de crueldade, beleza, humor e horror (cf. figura 18).

Descobrir a verdade sobre a morte de sua mãe é um fator importante na mudança de Estella para Cruella de Vil, já que não fora sua culpa o trágico acontecimento. Estella viveu boa parte de sua vida acreditando que seu maior trauma fora sua responsabilidade. Ela internalizou esta culpa e viveu seu pesar calada, não compartilhando tal segredo nem com seus melhores amigos. Deste modo, essa experiência dolorosa é uma semente que, ao longo dos anos, germina em um terreno emocional muito complexo. A falsa crença de ser responsável pela morte de sua mãe contribui para a construção de uma narrativa interna onde ela se vê como uma figura carregada de culpa e inadequação. Essa culpa a leva a criar Estella, moldando sua personalidade e reprimindo seus instintos que associa a tragédia. Contudo, ser confrontada com a verdade a liberta de uma culpa reprimida, retirando um grande fardo emocional autoimposto e isso a leva a começar a abraçar sua versão mais original, assim, redescobrimo Cruella.

Esse momento é mais do que uma simples revelação de um segredo obscuro; é a raiz de uma sede de vingança que moldará o curso de sua jornada. A partir desse ponto, a determinação de Estella em se vingar da Baronesa se torna um impulso imperativo para sua evolução em Cruella, o que é revelado em seu meio sorriso. Deste modo, a necessidade de enfrentar a

injustiça e expor a verdade obscurecida a impulsiona, levando-a a adotar uma atitude ousada e rebelde que é a marca registrada de Cruella.



Figura 18: Cruella e o início de sua vingança¹⁵⁹.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Na manhã seguinte, Cruella é quem aparece para o café da manhã. Este é um momento crucial, pois, como afirma Emma Stone: “Isto é quando a Estella se transforma em Cruella” (Stone, 2021).

Após todas as revelações sobre Baronesa, Estella decide vingar-se e faz uso estratégico da moda como uma arma de ataque. Esse é o ponto em que a protagonista não apenas abraça sua criatividade esfuziante como Cruella, mas também a utiliza como uma ferramenta de desafio e vingança, transformando figurinos em instrumentos de confronto. É um marcador importante em sua metamorfose completa em Cruella De Vil.

Ao criar inúmeros figurinos para invadir os eventos da Baronesa, Estella anuncia publicamente sua habilidade excepcional como estilista, ao mesmo tempo que incorpora uma forma única de resistência. Cada peça é uma declaração ousada e teatral, projetada não apenas para atrair atenção, mas para ofuscar a presença da Baronesa. A moda aqui não é meramente estética, sendo uma arma simbólica que Estella emprega para desestabilizar o domínio da Baronesa no mundo da moda e para questionar as normas tradicionais.

¹⁵⁹ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

Essa abordagem criativa encapsula sua transição para a personalidade ousada de Cruella. Cada figurino é mais do que uma peça de roupa; é uma manifestação de sua rebeldia e uma maneira de desafiar as expectativas sociais. O uso da moda como um meio de confronto é uma expressão poderosa de sua busca por justiça e vingança, transformando o ato de criar roupas em uma forma de afirmação de poder e autenticidade. Portanto, ao utilizar a moda como uma forma de ataque, Estella desafia a autoridade da Baronesa, bem como sustenta sua própria presença no competitivo cenário da moda, redefinindo as regras do jogo de maneira espetacular.

A moda, nesse contexto, emerge como um poderoso rito de passagem para Estella, desencadeando a completa transformação de sua personalidade em Cruella De Vil. O ato de criar figurinos ousados e disruptivos não é uma expressão artística, um veículo catalisador para liberar a essência audaciosa e rebelde que estava contida dentro dela a tanto tempo. Deste modo, ao usar a moda como meio de confronto, Estella, ao mesmo tempo, desafia as normas estabelecidas e se liberta das restrições que a sociedade e eventos traumáticos havia imposto sobre sua verdadeira identidade.

Cada peça de roupa projetada para ofuscar a Baronesa é um passo em direção à aceitação plena da persona de Cruella, uma versão de si mesma que abraça a ousadia, a criatividade e a rebeldia. Neste sentido, todo o processo de criar e usar esses figurinos não é apenas uma mudança superficial na aparência de Estella, é sua metamorfose interna que a capacita a enfrentar o mundo com uma confiança renovada. A moda, deste modo, é um veículo para a autodescoberta e autenticidade, permitindo que ela se reconheça e se afirme de maneira única.

Portanto, essa jornada através da moda como um rito de passagem acaba por estabelecer Cruella De Vil como uma força a ser reconhecida e sublinha como a expressão criativa pode ser um instrumento poderoso de transformação pessoal. Ao abraçar sua paixão pela moda de maneira tão ousada, Estella não apenas entra no mundo de Cruella De Vil, mas também redefine o significado da própria moda em sua vida, tornando-a uma ferramenta de auto-empoderamento e afirmação.

Mas, antes de prosseguirmos, cabe destacar quem é a persona Cruella De Vil e suas características? Ela é arrogante por acreditar ser superior aos demais e assim age, isso fica explícito em suas falas: “Eu não sou como ela. Eu sou melhor” (Gillespie, 2021, min97s03) e quando se refere a ela como “Ser um gênio” (Gillespie, 2021, min03s54). Ela é vaidosa, por ser parte do mundo da moda, ela tem uma forte opinião sobre sua aparência e visual e a impressão que causa, assim, “Estou deslumbrante” (Gillespie, 2021, min52s36) e os comentários sobre ela são “Artie: Você está incrível. Você certamente causou impacto” (Gillespie, 2021, min63s14). Ela é egocêntrica, determinada a alimentar seu ego, sua fala confirma ao afirmar que “Eu nasci brilhante” (Gillespie, 2021, min96s34) e “Eu já nasci fazendo declarações. Mas a ideia não era agradar a todos” (min Gillespie, 2021, 00s53). Cínica também é uma característica, ela sempre espera o pior de todos e qualquer situação, assim, ela usa desta expressão em diferentes momentos: “A rainha está morta. Viva a rainha” (Gillespie, 2021, min86s39), “Eu me atrasei para o trabalho? Nossa, chefe, como foi o desfile?” (Gillespie, 2021, min87s04), bem como utiliza essa noção a seu favor: “O que é bom nas pessoas más é que você sempre pode ter certeza de que elas farão alguma coisa, bem, má” (Gillespie, 2021, min121s23). Ela é autoritária, dá ordens às pessoas e assume o controle; “A Cruella faz as coisas. A Estella, não. E eu tenho coisas a fazer. Então, se tiver acabado de falar... Para mim, a conversa acabou” (Gillespie, 2021, min80s32), “Eu não tenho, então preciso falar, e é por isso que estou aqui. Quer que eu desenho ou consegue acompanhar?” (Gillespie, 2021, min54s18) “Querido, se eu preciso repetir o que eu digo, isso não vai dar certo” (min59s33). Ao mesmo tempo ela é confrontadora, tendo sempre palavras e atitudes para contestar outros em oposição, assim, enfrenta figuras que estão em posição superior a ela sem temer: “Eu acredito que examinando bem por baixo desse terninho engomado e justinho no traseiro, há um homem gentil que quer dar outra chance a uma jovem brilhante” (Gillespie, 2021, min25s34) e ela sabe disso desde jovem: “Desde cedo, eu notei que via o mundo de um jeito diferente. Incluindo a minha mãe. Não era ela quem eu desafiava, era o mundo” (Gillespie, 2021, min01s22). Por fim, ela é cruel, agressiva e vingativa: “Eu vou matar você e os seus cachorros” (Gillespie, 2021, min88s28).

Ela entende que o mundo foi cruel com ela e busca vingança. Sua agressividade emerge desta percepção de injustiça, pois está sempre pronta para confrontar quem se opõe aos seus planos, mais precisamente sua vingança, ela é movida a punir aqueles que lhe causaram sofrimento no passado que a deixaram cruel.

Como o colar não fora recuperado na noite anterior, o plano ainda estava em voga. Com o retorno da personalidade Cruella, esta fala com seus amigos como subordinados, não tendo mais respeito ou empatia pelos dois. Mesmo assim, Jasper e Horace continuam a ajudando, pois entendem que isto é algo extremamente dolorido para sua amiga que acabara de ser confrontada com a morte de sua mãe. Aos dois cabe a tarefa de sequestrar os dálmatas de Baronesa – já que um engoliu o colar – enquanto Cruella começa a movimentar suas primeiras peças no tabuleiro de xadrez.

Sua primeira jogada é ir ao Editorial de Londres onde sua antiga amiga de escola, Anita Darling, trabalha como jornalista no nicho estilístico. Diante de sua amiga, a protagonista ri maliciosamente enquanto diz não se chamar mais Estella, pois agora é Cruella. Anita não compreende muito os planos de sua velha amiga, mas concorda em ajudá-la em seus planos de destronar Baronesa e mudar a perspectiva sobre esta mulher no jornal arcaico em que trabalha.

Anita: Está com aquela coisa no olhar.

Cruella: Que coisa?

Anita: Bom, estou começando a me lembrar que... Você é um pouco extrema, às vezes.

Cruella: Então você lembra como é divertido. Agora eu preciso de ajuda para que todos conheçam o meu nome (Gillespie, 2021, min61s37).

O diálogo evidencia o contraste entre ambas. Enquanto Darling é mais contida e cautelosa desde criança, Cruella é ousada e está disposta a tomar medidas drásticas para alcançar seus objetivos se assim for preciso. O “olhar” de Cruella sugere que ela está planejando algo grande em sua mente, assim, sempre pensando nas suas próximas ações e estratégias. Cruella vê Anita como uma aliada em potencial para seus planos ambiciosos, a parte midiática que a colocara na rota certa para adentrar o mundo da moda e ter seu nome reconhecido e, por consequência, ofuscando sua antagonista.

A segunda peça para seu “exército” de aliados é Artie. Ao ir no Segunda Rodada outra vez, Cruella vê Artie lendo um jornal no qual a mesma é a capa. O dono da loja fica surpreso e demora a perceber que Cruella é, na verdade, Estella. Artie também está impressionado com o talento *fashion* e a atitude rebelde e desafiadora de Estella. Essa mudança completa no visual desperta o fascínio de Artie que aceita rapidamente a proposta de Cruella para bagunçar o mundo da moda.

O plano de Cruella consiste em manter ambas as personalidades: ao mesmo tempo que ela ataca Baronesa com máxima intensidade em sua forma bicolor, ela rastejará atrás de sua chefe como a doce Estella, para obter informações da sua rival e agir nos bastidores. Assim, a protagonista anuncia: “A Cruella ficou muito tempo escondida. Agora é a Estella quem fará aparições especiais” (Gillespie, 2021, min64s40). Essa estratégia adiciona um elemento de jogo de gato e rato à trama, à medida que Cruella/Estella tenta superar a Baronesa, e a Baronesa tenta manter o controle. A frase desta reitera a certeza que Cruella está assumindo um maior controle, ativo e visível, na personalidade da personagem, combinando a busca pela vingança e o seu sonho de ser reconhecida na indústria da moda.

Ao olharmos para o momento da fala supracitada, Cruella pega uma peruca ruiva que simboliza sua versão Estella e caminha em direção a uma grande janela no covil. Esse plano-sequência é um momento simbólico e carregado de significado, pois a peruca ruiva representa Estella, a personalidade que surgiu para conter a sua verdadeira persona a qual foi assimilada uma grande culpa. Na mesma linha, o ato de caminhar em direção a janela sugere o início de uma jornada de autodescoberta para Cruella.

Ao assumir sua capilaridade preta e branca como o epicentro de si, Cruella está se conectando com seu passado, sua identidade mais antiga e evidenciando uma transformação em seu interior (que borbulha). Deste modo, esta mudança da peruca ruiva para a sua raiz bicolor destaca e anuncia para o mundo a aceitação de sua verdadeira identidade, bem como a superação da culpa associada a mesma. Ela está pronta para abraçar todas as partes de si mesma e enfrentar o mundo como um ser uma pessoa completa e autêntica.

A utilização de uma tomada contínua, ou plano-sequência, em um plano médio e seguindo com um ângulo de costas escolhido para capturar esse

momento é uma opção cinematográfica que integra um efeito dramático, bem como permite que o espectador acompanhe de perto a evolução da personagem. A imagem capturada transmite a ideia de que Cruella está saindo das sombras e se preparando para enfrentar a luz com a aceitação da sua principal identidade. Neste prisma, esta sequência é nutrida de simbolismo, representando a coragem de Cruella em enfrentar seu passado e abraçar todas as partes de si mesma. O uso da janela, por sua vez, como elemento visual sugere uma revelação ao mundo exterior, simbolizando a prontidão de Cruella para se mostrar autêntica e completa.

A disposição destes elementos narrativos e visuais, portanto, exteriorizam um ponto de mudança fundamental para Cruella e sua jornada no mundo, é um momento que ela está pronta para se libertar dos grilhões e restrições passadas, cristalizando como a pessoa que ela nasceu é a representa verdadeiramente. Deste modo, Cruella se prepara para mostrar ao mundo sua face (cf. figura 19). Ademais, podemos ver nesta cena, também, uma similaridade com a personagem Cruella da animação de 1961, no momento em que a mesma chega pela primeira vez na casa dos dálmatas. Na animação, ela aparece atrás de um vitral no mesmo formato em que sua figura se assemelha a uma aranha. Deste modo, o vitral é compartilhado por ambas Cruella's.

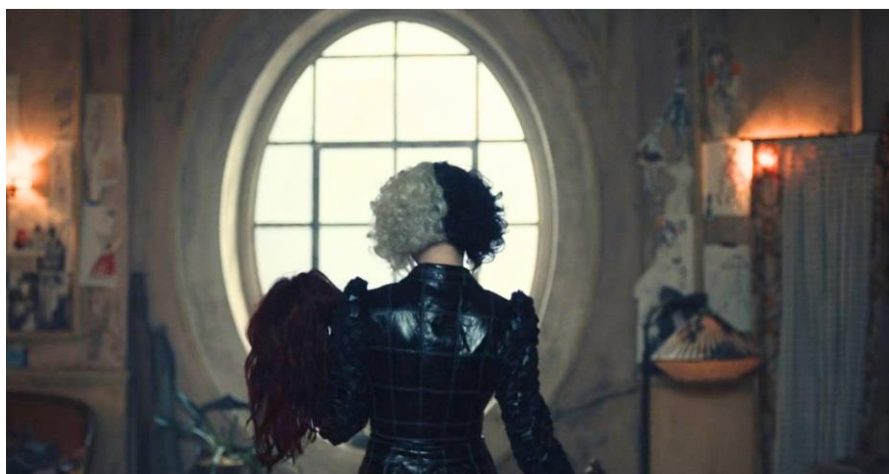


Figura 19: Cruella assume o controle¹⁶⁰.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

¹⁶⁰ Ademais, a imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

No outro lado de Londres, Baronesa lê a matéria de Anita no jornal e destaca se tratar de uma nova competidora a altura, mais uma que irá destruir, mas algo em Cruella lhe chama atenção: seu cabelo. Segundo seu assistente, John, trata-se de uma moda comum entre os jovens para chamar a atenção. Quando Estella chega ao ateliê é convocada para a sala de sua chefe junto com outros estilistas para debater sobre a Coleção de Primavera, o ápice anual da moda londrina. Estella, sabendo de toda verdade, afirmou para si mesma que iria roubar tudo o que ela priorizada: “Estella: Eu ia pegar as coisas que ela mais amava. Seus negócios. Seu *status*. Sua confiança” (Gillespie, 2021, min65s52). A Baronesa, que outrora personificou as aspirações e a admiração de Estella, é agora vista como uma figura de manipulação, crueldade e dor de cabeça.

A Baronesa representa tudo o que Cruella deseja e despreza: a fama, a riqueza, o poder e a crueldade. Cruella busca se vingar da Baronesa por ter arruinado sua vida, mas também se inspira nela para criar seu próprio estilo e identidade. Essa experiência a tornou uma pessoa amargurada, vingativa e obcecada por provar seu talento e valor.

Cruella desafia Baronesa não apenas pela fama e notoriedade, que era seu principal objetivo desde criança: ser reconhecida como uma grande estilista; mas, nesse momento, mas motivada por questões pessoais após o assassinato ser desvelado diante de seus olhos, assim, existe uma transformação neste objetivo, que continua o mesmo, mas seu significado muda. Esse deslocamento, deste modo, pontua ainda mais complexidade à briga das duas personagens.

A primeira ação ofensiva de Cruella foi no Baile de Gala londrino. No tapete vermelho do lado de fora do evento inúmeros fotógrafos enfocam com suas lentes a rainha da moda, Baronesa. Ela veste um vestido longo com saia em A e um detalhe que lembra asas saindo de suas costas (acima do ombro). Em uma motocicleta em alta velocidade, Cruella invade o evento e surge em meio uma nuvem de fumaça produzida pelo veículo. Vestindo uma calça justa preta com brilhos dourados, uma jaqueta de couro preta e uma maquiagem preta que cobre boa parte de seu rosto, as letras formam “The Future” (O

Futuro)¹⁶¹, pois ela é o futuro da moda, ela representa o novo, enquanto Baronesa é o arcaísmo. Este é um confronto que demarca a moda que cada uma representa (cf. figura 20). Neste sentido, esta entrada dramática e ousada no evento é um contraste com a elegância idealizada, assim como a motocicleta em alta velocidade e a produção de fumaça anunciam a natureza disruptiva da presença de Cruella.



Figura 20: Antagonismo Cruella x Baronesa.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Em um primeiríssimo plano em ângulo frontal, Cruella encara diretamente Baronesa declarando, simbolicamente com seus olhos, uma guerra neste mundo. Esta aproximação de seu rosto com o ângulo e enquadramento oferece uma visão mais íntima da personagem, seu olhar fixo em sua rival com um meio sorriso revela a intensidade interna de Cruella, ela expressa sua confiança, ousadia e determinação. A maquiagem preta que cobre boa parte do rosto da protagonista com as letras "The Future" formadas são elementos visuais que reforçam a mensagem de que ela representa o futuro da moda. Esse simbolismo é acentuado quando ela encara diretamente a Baronesa, declarando uma guerra simbólica entre o arcaísmo representado pela Baronesa e a inovação personificada por Cruella. Suas roupas, maquiagem e expressão facial emergem como uma afirmação visual do papel

¹⁶¹ Por não enxergarem "futuro" naquele árido cenário da Inglaterra dos anos 1970, uma frase comum tatuada e costurada nos punks em suas roupas rebeldes era o slogan "no future" (sem futuro/não futuro), o que veio a se tornar um dos símbolos deste movimento (FRIEDLANDER, 2002). Assim, esta é mais uma referência no filme *Cruella* a características da moda punk e o slogan "No Future", mas adaptado para encaixar-se na narrativa.

disruptivo e inovador que Cruella está desempenhando e marcam o início do conflito entre as duas personagens – que ocupam espaços dicotômicos.

Jasper ascende uma projeção na fachada do prédio onde está escrito “Cruella” em diferentes tamanhos e cores enquanto a moto parte com a nossa protagonista na garupa. Essa é uma jogada impactante por parte do grupo, enfatizando, mais uma vez, a entrada visualmente triunfal de Cruella neste cosmos. A reação da imprensa, representada pelo artigo de Anita, destaca a incerteza e a curiosidade em relação à Cruella, perguntando se ela é realmente “o futuro da moda”. Sugerindo para a mídia e o público que Cruella está desafiando as convenções estabelecidas e provocando uma reavaliação do *status quo* na indústria da moda (cf. figura 21). Esse é o início do confronto aberto entre Cruella e Baronesa.



Figura 21: Primeiro ataque de Cruella¹⁶².
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Esta dinâmica entre ambas as personagens simboliza um conflito entre passado e o futuro da moda, entre a mudança e a tradição e, claro, entre o passado íntimo da protagonista e sua intenção vingança. Cruella traz uma

¹⁶² A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

abordagem irreverente e criativa à moda que desafia as convenções e explora novas possibilidades, assim, ela é uma personagem espirituosa, para Emma Stone: “Uma das coisas mais divertidas de explorar com a Estella/Cruella é a criatividade. Ela pensa fora da caixa e de forma diferente de muita gente a volta dela, e é muito boa no que faz, desenhar roupa” (Stone, 2021).

A sequência é acompanhada pela música *One Way Or Another* (1978), da banda New Wave Blondie. Esta música é um clássico do rock dos anos 1970 sobre uma mulher obcecada por um homem que ela deseja perseguir e conquistar por todos os meios necessários. Deste modo, tal qual a canção, Cruella tem uma personalidade determinada e vingativa, que quer se vingar da Baronesa que matou sua mãe biológica. A música também tem um ritmo animado e eletrizante, contrastando com o clima sério e sofisticado do desfile da Baronesa.

Segundo Jenny Beavan (2021): “A chegada numa moto, que foi a primeiro choque, tivemos de a manter bastante simples porque todas estas coisas eram bastante rápidas. Ela estava lá... desaparecia! Tínhamos de causar o máximo impacto num curto espaço de tempo” (Beavan, 2021). Neste sentido, esta sequência tem o intuito de ser dramática e memorável. Este é um momento crucial na história, marcando a entrada de Cruella no cenário da moda londrina. Beavan fala sobre a importância de manter as cenas simples porque elas se desenrolam rapidamente. Isso destaca a necessidade de transmitir uma mensagem poderosa em um curto espaço de tempo. As diferentes cenas se conectam em alta velocidade para criar uma atmosfera caótica de máximo frenesi, tal qual Cruella.

Em outro evento, Jasper e Horace fantasiam-se de manobristas e utilizam uma faixa para trancar Baronesa em seu carro quando a mesma iria sair para o tapete vermelho. Cruella se aproxima e sobe no teto do veículo vestindo um vestido de plumas vermelhas e pretas cobrindo quase totalmente o carro. Uma faixa se desenrola sobre o vestido dizendo “The Past” (O passado) e perto da faixa, presa no automóvel, Baronesa, pode ser vista por uma fresta do vestido proposital abaixo de Cruella. Manchetes são destacadas na sequência afirmando “Cruella stuns world at Baroness’ expense” (Cruella impressiona o mundo da moda às custas de Baronesa), “The Baroness is old News” (A Baronesa é notícia velha), “Cruella is a new fashion Darling” (Cruella

é uma nova moda, querida ou, também, Cruella é a nova queridinha da moda), “Cruella new queen of fashion” (Cruella é a nova rainha da moda).

Ao estar sobre o carro da Baronesa, Cruella literalmente domina visualmente toda a sequência. Essa posição elevada simboliza seu desejo de se destacar, chamar a atenção e afirmar seu lugar como uma figura proeminente na indústria da moda, bem como de subjugar e oprimir sua oponente. Cruella estar sobre o carro da Baronesa pode ser interpretado como um desafio aberto e ousado, já que a protagonista se coloca acima da maior autoridade da indústria da moda, assim, questionando sua autoridade e o *status* neste meio. Neste prisma, essa ação simboliza sua ascensão na indústria da moda e sua determinação em superar as limitações impostas pelo passado representado pela Baronesa.

A expressão provocativa no olhar de Cruella complementa a sequência visual, pois integra um elemento de ousadia e desafio. Seu olhar transmite confiança e máxima determinação, mostrando para todos (e para o público espectador) que ela não tem medo de enfrentar figuras poderosas e está disposta a desafiar as convenções historicamente estabelecidas, ela faz isso bebendo de uma estética punk e sua rebeldia contra normas. Sua expressão é, ao mesmo tempo, reflexo de sua persona rebelde, forte e ousada, mas também mostra que ela não será subestimada ao reivindicar seu lugar no topo. É uma comunicação não verbal de suas intenções, em vez de palavras, seu olhar confiante e provocativo reforça seus desejos e objetivos.

O vestido de penas vermelho e preto de Cruella é a peça de destaque nesta cena. Uma peça glamurosa e chamativa que reflete o estilo ousado da Cruella. Sobre ele, Jenny Beavan discorre que a combinação de elementos tradicionais e modernos reforça a natureza única e ousada da personagem. Nas palavras da figurinista:

O vestido incrível que cobre o carro é o segundo choque. Sempre adorei justapor o casaco militar com a saia de folhos. Pegamos nessa ideia a levamos-la ao extremo. O casaco foi decorado com tudo o que seria de esperar. Aguietas, metais, tudo, mas são de brincar, pulseiras de relógio, há um emblema a fingir em cada ombro. E a aba tinha penas num vermelho muito escuro (Beavan, 2021).

Por sua vez, a faixa que se desenrola sobre o vestido de Cruella, com a palavra “The Past”, é um elemento altamente simbólico, pois, expõe não apenas a visão de Cruella sobre a Baronesa como antiquada, mas também que

sua figura representa estes valores. Cruella, pelo contrário, é o novo, o revigorante que busca o contemporâneo. Deste modo, ela também simboliza a intenção de Cruella de deixar o passado para trás, abraçando um futuro moderno e inovador na moda. Emma Stone, atriz que interpreta a protagonista, destaca em entrevista a dimensão deste vestido, em suas palavras:

É uma espécie de casaco militar com pequenos soldados e brinquedos nos ombros, e com uma saia enorme desenhada para eu balançar e tapar o carro todo. Não o executei na perfeição. Parece que não tenho força para passar a saia sobre o carro (Stone, 2021).

Outro aspecto relacionado ao movimento punk encontra-se neste vestido. Podemos enxergar elementos neste traje que fazem alusão a uma roupa monárquica (coroa, faixa vermelha em seu tronco, múltiplas insígnias, etc.), porém, na mesma medida tais elementos estão personalizados (correntes, maquiagem extravagante, coroa tingida com tons artificiais) remetendo a uma estética punk. Não apenas isto, a protagonista também traz em seu corpo um cartaz o soltando quando está acima do carro da Baronesa, assim, uma crítica a uma instituição arcaica e de caráter monárquico sustentando por sua antagonista. Um afrontamento como *God Save The Queen* fez em 1977¹⁶³.

Por fim, todas as manchetes que seguem a sequência fornecem uma visão do impacto imediato das ações de Cruella. A contraposição feita por ela à Baronesa evidencia a mudança de guarda na indústria da moda, com a protagonista emergindo como uma figura proeminente. Neste sentido, sua moda extravagante é sua afirmação de poder, o que solidifica ainda mais sua postura como disruptiva e inovadora nesse círculo tão fechado (cf. figura 22).

¹⁶³ A monarquia inglesa foi uma das poucas instituições de valorização a Nobreza familiar que resistiram aos desdobramentos da Idade Contemporânea e que perdura até os dias atuais, sob o regimento do monarca Rei Charles III. Entretanto, assim como outras instituições de poder, esta também está sujeita a críticas de todos os tipos. Às vésperas da comemoração do Jubileu de Prata da rainha, em 1977, a banda punk rock Sex Pistols lançou seu single *God Save The Queen* (Deus salve a Rainha), o que atraiu grande atenção do público inglês e despertou o desprezo da família real britânica por este novo movimento jovem que já inundava as ruas inglesas. A música em questão causou grande impacto na comunidade britânica, pois sua letra era uma crítica direta a monarquia inglesa e sua chefe de Estado, Rainha Elizabeth II, os relacionando a um regime fascista governamental. A repercussão do single foi grandiosa naquela semana, alcançando a marca de 150 mil cópias vendidas, embora o mesmo tenha sido censurado nos veículos midiáticos de propaganda tradicional, bem como os discos foram ameaçados de destruição. O vocalista da banda Johnny Rotten afirmou ser esta canção direcionada a classe operária e grupos subalternizados ingleses, frente ao contexto economicamente sensível que a Inglaterra passava (FRIEDLANDER, 2002).



Figura 22: Segundo ataque de Cruella¹⁶⁴.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

No ateliê, Baronesa lê um jornal cujo título a irrita: “Step aside Baroness, Cruella is here!” (“Afaste-se Baronesa, Cruella está aqui!”). Ela reclama para seus funcionários sobre esta situação e exige que criem a sua peça-chave que ainda está faltando. Estella é chamada a frente e entrega seu bloco de croquis para a chefe impaciente. Ela recusa todas as ideias de trajes e afirma que, o próximo show, precisa ser soberbo para pôr fim a esta situação. Mais tarde, Baronesa observa seus funcionários deixando o ateliê para o horário de almoço – atitude que ela despreza e julga-os como “preguiçosos”. Em um armário, um jogo de câmeras de segurança que utiliza para espionar seus subordinados. Ela vê Estella na viela sentada com seu croqui desenhando e estão manda seus seguranças a buscarem e entregarem o desenho a ela. Ela percebe que Estella escondeu um desenho dela, mas que agora se apossa do mesmo, pois “Sou dona dos becos, os desenhos, as pessoas e suas almas. Consulte seu

¹⁶⁴ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

contrato de trabalho” (Gillespie, 2021, min70s43). Baronesa prende o desenho no quadro da Coleção de Primavera e diz que achou sua peça-chave.

Durante outro grande evento de moda, os fotógrafos se aglomeram para capturar a Baronesa posando elegantemente. Contudo, sua expressão logo se transforma quando, no final do tapete vermelho, um caminhão de lixo dá marcha à ré. Horace emerge do veículo e aciona uma alavanca que libera a caçamba, despejando um amontoado de tecidos variados no chão. De dentro desse monte de tecidos surge Cruella, envolta em um vestido aparentemente composto por folhas de matérias de jornais que a descrevem. Com um olhar firme em direção a Von Hellman, Cruella então sobe na traseira do caminhão, dando batidas na lataria como um sinal para que Jasper e Horace partam imediatamente. Enquanto deixam o local, revela-se que os muitos tecidos lançados na verdade são vestidos de coleções passadas da Baronesa, agora formando a cauda do vestido inovador de Cruella.

O vestido "feito de lixo", composto por vestidos de coleções antigas da própria Baronesa e recortes de jornais com matérias sobre a própria Cruella, é ostensivamente exibido enquanto ela deixa o recinto. Essa ousada afronta evidencia a habilidade única de Cruella para transformar o que é considerado detrito em algo verdadeiramente inovador e estiloso¹⁶⁵.

Esta sequência representa a rebeldia, a arte e a inovação da cultura punk rock dos anos 1970 em Cruella. A trilha que acompanha este momento é a música *Should I Stay or Should I Go* da banda (1982), The Clash. Essa música é um dos expoentes do punk rock que expressa o desejo de liberdade e rebelião dos jovens da época. Ela se encaixa na proposta, no estilo e atitude de Cruella em desafiar a Baronesa e a sociedade estabelecida. A música também faz referência ironicamente ao dilema da identidade original de Cruella, Estella, que deve alternar entre ir (Cruella) e ficar (Estella) cotidianamente.

Neste horizonte, Baronesa está assentada no trono da moda, como uma renomada designer muito bem-sucedida e talentosa. No entanto, quando Cruella entra em cena com sua abordagem ousada e criativa, ela se torna uma ameaça à posição da Baronesa como a melhor designer da época, e isso a perturba. Segundo Emma Thompson, em entrevista sobre sua personagem:

¹⁶⁵ Essa sequência é analisada mais detalhadamente através de imagens no capítulo 4.2, em que a relação simbólica com o lixo é estabelecida.

“Ela é uma designer brilhante, mas aparece uma pessoa que é melhor. E moderna. E sofisticada. E chique. E jovem. E tudo o que ela não suporta. É a Cruella” (Thompson, 2021).

Cruella se torna uma grande rival de Baronesa e ambas travam uma intensa disputa pelo domínio do mundo da moda que se agrava a cada novo embate, já que as duas têm visões diferentes sobre o que significa ser uma estilista de sucesso. Na redação do jornal, Anita é confrontada por Baronesa que busca informações sobre sua grande rival. O ímpeto intimidador da segunda é diminuído, já que pela primeira vez Anita não sente medo desta figura. A queda da reputação da Baronesa devido aos constantes ataques de Cruella evidencia que ela não é intocável. À medida que a fama e a notoriedade de Cruella crescem, a reputação da baronesa como epítome da moda londrina começa a desmoronar. A mídia começa a veicular Cruella como a nova rainha da moda, enquanto a Baronesa se torna menos relevante. Von Hellman perde gradativamente seu *status* e poder, o que significa seu prestígio social e seu ar intransigente deixa de ter o mesmo peso de outrora.

No ateliê, Estella costura o vestido idealizado como peça-chave de Baronesa. Horace fantasiado de distribuidor vai até o local para entregar uma caixa vinda da América do Sul cheia de miçangas. Estella o recebe e fica até tarde da noite costurando as peças ao vestido. No dia seguinte, todos estão ao redor do traje completo de Estella no manequim, um vestido tomara que caia bordado apresenta um decote coração, uma silhueta de sereia chegando ao chão com uma saia peplum em formato de sino destacando na altura do quadril (cf. figura 23). Conforme Vivian Vianna (2021), esta peça é inspirada no vestido intitulado Butterfly Dress de Alexander McQueen. Baronesa se aproxima do traje para admirá-lo e afirma se tratar de mais um êxito seu. Para comemorar “sua façanha”, ela e Estella vão para um restaurante tomar um drinque.



Figura 23: O vestido principal de Baronesa.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

O garçom que tenta abrir uma garrafa de champagne ao lado delas falha miseravelmente e Baronesa tira o espumante de suas mãos e abre ela mesma, deixando a rolha ferir o rapaz. Ela serve para ambas e iniciam um diálogo aberto sobre a grandiosidade de Von Hellman, o que provoca risadas em Estella.

Baronesa: Saúde a mim. Para quem você acha que eu deveria brindar?

Estella: A mim? Por ter criado a sua peça-chave?

Baronesa: Nesse momento, você é útil. Assim que não for, não será nada.

Estella: Que inspiradora. Agradeço.

Baronesa: Não deve se importar com ninguém. Porque pessoas são obstáculos. Se ligar para o que um obstáculo quer, seu fim chegou. Se eu ligasse para qualquer pessoa, ou coisa, eu poderia ter morrido igual a tantas mulheres brilhantes com uma gaveta cheia de genialidades e com o coração repleto de amargura e dor. Você possui talento. Pode ter sua marca. Se tem um instinto assassino é a pergunta de ouro.

Estella: Eu espero que sim.

Baronesa: Acertou a resposta. Muito bem. Temos que acabar com o estorvo que é a Cruella. Me diga o que acha.

Estella: É... Eu acho que é porque a odeia.

Baronesa: Sinceramente, estou em conflito. Ou ela é forte e brilhante... [Estella sorri timidamente]. Mas na opção entre mim e ela, eu escolho a mim (Gillespie, 2021, min75s27).

A arrogância é uma característica basilar que a define e a tornou uma figura dominante neste mundo da moda¹⁶⁶. A Baronesa não hesita em ser cruel

¹⁶⁶ Baronesa compartilha traços característicos em sua construção com a personagem Miranda Priestly do filme *O Diabo Veste Prada* (2006). As duas personagens são estilistas renomadas que comandam grandes impérios no mundo da moda, elas são arrogantes, cruéis e exigentes com seus funcionários (em especial suas assistentes) que são constantemente humilhados com suas ordens, bem como as duas partem de um estilo estético mais sofisticado e elegante. Essa relação entre as duas personagens é ainda mais evidente quando atentamos nosso olhar para a ficha técnica de ambos os filmes. A roteirista de *O Diabo Veste Prada*, Aline Brosh McKenna é creditada como uma das produtoras e *story by* de *Cruella*. Dados técnicos

e impiedosa dependendo da situação, ela trata os outros com indiferença e até hostilidade, especialmente se sentir que sua posição está ameaçada. Neste sentido, ela tenta dar este conselho a Estella, sua então orientanda nesta indústria – que lhe deu muitas peças brilhantes – e que vê um talento.

A dois dias do grande desfile da Coleção de Primavera, Cruella ordena que Horário e Jasper invadam a Casa Baronesa e sejam notados pelos seguranças. Eles cumprem seu papel e conversam sobre o quão mudada está Estella, não sendo mais como antes e agindo como uma ditadora. Na manhã seguinte, o plano de Cruella funciona e toda a coleção é trancafiada no cofre do ateliê e só será retirada de lá na noite do desfile.

Na noite anterior ao grande evento, Jasper leva uma caneca de chá para sua amiga que ainda trabalha em alguns desenhos. Ela continua a realizar seus afazeres, mesmo com seu amigo sentado ao seu lado a encarando fixamente.

Cruella: O que foi?

Jasper: Lembrei da Estella.

Cruella: Daria para fazer casacos maravilhoso [afirma olhando para os dálmatas].

Jasper: Dos cachorros?

Cruella: É brincadeira! [com uma risada sarcástica]. Sabe do que eu lembro? Do Jasper que tinha senso de humor.

Jasper: Ah, tá. Todos passamos por coisas ruins. Eu, ele, você. Mas sempre nos ajudamos.

Cruella: Eu estou pedindo ajuda! É tão ruim fazer isso para mim, Jasper?

Jasper: Não, Estella. Não é não, mas já para a Cruella... É um pesadelo.

Horace: E tem esse negócio de ficar subestimando a gente.

Cruella: Com a Cruella, as coisas acontecem. E com a Estella, não. E eu tenho coisas a fazer. Se acabou a conversinha (Gillespie, 2021, min77s47).

A dinâmica entre Cruella/Estella, Jasper e Horace é complexa. Como Estella eles têm um relacionamento próximo, formam um núcleo familiar unido e seguro. No entanto, à medida que está torna-se Cruella, esta dinâmica altera-se, pois ela acaba esquecendo de sua amizade e companheirismo. Cruella é controladora e egocêntrica e começa a tratar Horace e Jasper mais como funcionários do que como amigos. Ela fica mais focada em suas próprias ambições e na rivalidade com a Baronesa, o que afasta seus amigos. Isso faz

com que Horace e Jasper sintam falta da Estella mais velha, mais gentil e próxima. Esse deslocamento na relação deles mostra como as ambições e mudanças de Cruella afetam não apenas sua própria personalidade, mas também as pessoas ao seu redor – e isso gera consequências.

Após a conversa no restaurante com Estella, Baronesa começa a suspeitar que sua talentosa funcionária é, na verdade, sua grande rival. Ela dá ordens que John a leva direto para sua sala na noite do evento. O grande desfile foi organizado dentro do próprio ateliê da Casa Baronesa e um grande número de convidados (entre imprensa e pessoas importantes do mundo da moda) se fizeram presentes. Contudo, ocorre um imprevisto: o cofre em que a coleção estava foi trancafiado. Sem paciência, Baronesa ordena que a porta seja derrubada e logo que cai no chão uma nuvem de mariposas invade o salão afugentando todos que correm do local. A câmera alterna entre ela e o vestido principal em um movimento de travelling, Baronesa, com uma expressão enraivecida em um primeiríssimo plano frontal, vê que as inúmeras miçangas costuradas por Estella no vestido principal do evento eram ovos destes insetos (cf. figura 24), o que evidencia quem é sua assistente este tempo todo. Podemos interpretar estas mariposas como a representação e a destruição da obra da Baronesa e também como uma metáfora da transformação de Estella em Cruella, que sai de seu casulo e mostra sua verdadeira identidade.



Figura 24: A verdade sobre o vestido¹⁶⁷.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Após a sabotagem, ocorre no Regent's Park, bem em frente ao evento de Baronesa, um show arquitetado por Cruella para ofuscar sua rival. Iniciando com um solo de guitarra ruidoso feito por Jasper e o enunciado da apresentação da nossa protagonista, feito por Horace, Artie aparece como cantor, ele veste um terno personalizado e estampado com cores chamativas, uma maquiagem estravagante e o cabelo armado e volumoso. Um show de punk rock usando e abusando de efeitos pirotécnicos e múltiplas luzes marcando Cruella no alto nível da moda londrino com sua Coleção de Primavera, apresentando looks em jornal, em couro, em estampa animal, com cortes assimétricos, maquiagens fortes, cores extravagantes e provocativos juntamente com seus modelos performando uma dança rebelde. Este desfile aumenta ainda mais a rivalidade entre Cruella e a Baronesa (cf. figura 25).

A Baronesa, que antes era uma figura intocável na moda, é confrontada com a audácia de Cruella, o que intensifica o conflito entre as duas. Neste prisma, este filme, também, oferece uma crítica interessante ao mundo da moda visto na dicotomia entre estas duas personagens e o que representam, isto é, a tradição da alta costura e aqueles que buscam uma revolução nesse universo. Enquanto Baronesa representa a tradição e a rigidez da alta costura,

¹⁶⁷ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

Cruella personifica a inovação e a quebra de padrões, isso pode ser compreendido como uma crítica à resistência à mudança na indústria da moda, onde algumas figuras poderosas se agarraram as tradições e laços de poder historicamente estabelecidos em detrimento da mudança.

A luz disso, o filme explora os bastidores desta grande indústria, evidenciando as rivalidades, traições e competições que muitas vezes estão ocultas da visão do público. Essa exposição dos aspectos menos glamurosos do cosmos da moda pode ser vista enquanto uma crítica à imagem idealizada que muitas vezes é apresentada ao público. As ações de Cruella, mesmo que muitas vezes extremas, levantam questões sobre a ética na indústria da moda. Portanto, o filme inclui temas como a exploração de mão de obra, apropriação de ideias, competitividade desenfreada e a busca implacável pelo sucesso a qualquer custo.

O desfile é uma forma de Cruella chamar a atenção do público e da mídia para o seu trabalho e para a sua história (cf. figura 25). Ela consegue atrair uma multidão de pessoas que assistem ao seu espetáculo e que se identificam com a sua proposta. Ela também consegue gerar repercussão na imprensa, que divulga suas imagens e suas mensagens. Ela cria um contraste com o desfile da Baronesa, que é realizado em um local fechado e restrito, com pouca inovação e emoção. A sequência também é acompanhada pela música *Wanna Be Your Dog* da banda The Stooges (1969) – interpretada no filme por John McCrea, ator de Artie. Essa música é um clássico do punk rock, que expressa o desejo de liberdade e rebeldia dos jovens da época. Ela combina perfeitamente com o estilo e a atitude de Cruella, que desafia a Baronesa e a sociedade estabelecida. A música também faz uma referência irônica ao fato de Cruella ser conhecida por sua obsessão por cães, especialmente os dálmatas. Os trajes e visuais apresentados no desfile são marcados pela originalidade e inovação. Eles desafiam as normas da moda da época e demonstram a visão única de Cruella.

A protagonista utiliza um casaco longo com a parte inferior larga e o lado esquerdo preto e o direito branco com manchas pretas (simbolizando dálmatas) (cf. figura 25). Seu casaco bicolor é carregado de simbolismos, tanto para combinar com seu cabelo, mas também a revelação da dualidade desta para sua rival (Cruella/Estella). O traje também é uma afronta à Baronesa, já que o

casaco uma referência aos seus dálmatas que desaparecem. Esta escolha desafia a Baronesa de forma ousada e criativa. Além disso, este traje prenuncia a futura obsessão de Cruella pela pele dalmata, que se tornará uma parte importante da história de *101 Dálmatas*. A presença de manchas pretas no pelo pode ser considerada um indício do que acontecerá no futuro. Este traje mostra a originalidade e inovação da Cruella na moda. Ela não tem medo de desafiar as normas estabelecidas e criar looks ousados e provocantes que chamam a atenção. Sua aparência também é uma expressão da identidade de Cruella: representa sua autenticidade e a maneira como ela abraça sua personalidade e personalidade únicas.



Figura 25: O desfile no estilo Punk de Cruella.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

A polícia foi chamada até o local e assim a grande multidão entorno do show foi rapidamente dispersada. Indo para lados opostos, Cruella entra em uma pequena lanchonete para esconder-se, enquanto Jasper e Horace

carregam os equipamentos pela rua de volta para o covil e conversam sobre a postura ingrata de sua então querida amiga:

Horace: Ela poderia agradecer pelo trabalho duro.

Jasper: É, não custaria nada fazer isso.

Horace: A gente fez de tudo por ela. Cadê a menina que estava chorando sozinha no parque?

Jasper: Ela se foi, chapa. A gente devia ter deixado ela no banco do parque (Gillespie, 2021, min85s10).

Jasper e Horace expressam um notório descontentamento para com Cruella, a pessoa que outrora foi sua amiga, e lamentam a mudança de atitudes que culminaram na perda de Estella. Eles sentem que não estão mais sendo valorizados ou reconhecidos por seu trabalho árduo e por isso sentem falta dessa conexão emocional e da amizade que tinham com Estella. Em seu diálogo é evidente que eles estão magoados, eles não são apenas capangas subordinados de Cruella, mas sim amigos, têm sentimentos, desejos e memórias sobre esta família que ruí.

Da janela, Baronesa reconhece Horário na rua, homem que outrora estava em seu ateliê entregando as miçangas para Estella. Quando Cruella chega ao covil, alegre, comemorando a deposição da “rainha”, encontra Horace e Jasper amordaçados, sentados e amarrados em cadeiras uma de costa para a outra com seguranças os cercando e Baronesa no local com um isqueiro. O diálogo que se segue é carregado de tensão e cria um clima dramático na narrativa, sendo um composto de deboche, sarcasmo e ameaças veladas:

Baronesa: Cruella.

Cruella: Uau. Você é maluca, então.

Baronesa: É bondade sua dizer isso. Você parecia promissora. Igual a Estella.

Cruella: Me atrasei para o trabalho? [debochando]. Puxa vida, chefe, como foi o show? Eu sou a responsável. Deixa o Jasper e o Horace, esses imbecis que conseguiram ser seguidos, irem embora.

Baronesa: Eu deixarei. Eles irão para a cadeira.

Cruella: Pelo quê? Cães roubados?

Baronesa: Sua morte, claro.

Cruella: Impossível acreditar em nisso.

Baronesa: O fato do seu corpo carbonizado estar no meio do prédio em chamas vai compor a história. Quase bom.

A conversa entre Cruella e a Baronesa reflete a rivalidade entre as duas personagens. Cruella, a identidade agressiva, mostra sua atitude ousada ao confrontar a Baronesa de maneira provocativa. Na continuidade, os seguranças seguram Cruella e agridem os rapazes com socos antes de levá-los embora do

local. Eles forçam a jovem a se sentar em uma das cadeiras e a amarram firmemente enquanto enxarcam o covil com gasolina. Cruella não se deixa intimidar pelas ameaças da Baronesa. Ela mantém uma atitude determinada e desafiadora, sugerindo que a Baronesa não será capaz de fazê-los acreditar em sua morte.

Cruella: Vai me matar porque eu ofusquei você?

Baronesa: Sim.

Cruella: Eu sei que matou a minha mãe.

Baronesa: Você terá que ser mais específica.

Cruella: O quê?

Baronesa: Quem foi ela? Só reduz as opções, pode ser?

Cruella: No penhasco. Mandou os cães a atacarem.

Baronesa: Entendi. Agora eu acompanhei. É por isso a rebeldia e esse seu showzinho?

Cruella: Vou matar você [afirma presa com olhar determinado]. E os seus cachorros.

Baronesa: Estou esperando [responde com olhar desafiador] (Gillespie, 2021, min87s49).

As ações de Baronesa denunciam sua personalidade fria, calculista e narcisista. Sua resposta à acusação de Cruella é indiferente, para abalar a rival, ela não nega a acusação, mas pede especificidades, mostrando uma falta de remorso e uma atitude fria em relação ao assassinato. Deste modo, Cruella, ao afirmar que vai matar a Baronesa e seus cachorros, demonstra uma mudança na dinâmica de poder, uma tentativa de recuperá-lo e empoderar-se neste momento que não o tem.

Esta sequência evidencia o contraste entre a determinação de Cruella em buscar vingança e a atitude desafiadora da Baronesa, que parece não temer as ameaças, dado que ela está no controle. Neste sentido, as ações de Baronesa, combinadas com sua indiferença em relação ao assassinato, reforçam a vilania da personagem. Esse é um momento na trama em que, dos dois, as personagens relevam as suas motivações: Baronesa o controle e permanência no topo, Cruella sua vingança em nome da sua mãe.

Perante esta situação que não tem saída, a protagonista pensa ser seu fim e isto fica estampado em seu semblante inseguro, assim, ela esboça medo. A mudança na postura de Cruella, de confiança para um estado abalado, é enfatizada pela câmera quando seu rosto é enquadrado em um primeiríssimo plano em ângulo frontal. Esse recurso cinematográfico destaca as emoções e a vulnerabilidade da personagem diante da gravidade da situação. O contraste

entre a confiança inicial e a incerteza posterior cria uma tensão adicional neste ato. O uso de um *close-up* em Cruella (e na Baronesa) permite que o espectador observe as emoções e as reações de ambas as personagens durante esse confronto emocional, percebendo a mudança na expressão facial de Cruella, destacando a vulnerabilidade da personagem perante a gravidade da situação.

Baronesa é capturada pelas lentes da câmera no mesmo enquadramento de Cruella, porém, diferentemente, seu semblante é arrogante e esboça um sentimento de vitória. Ela não se abala em revelar seus atos passados e nem pelas ameaças vociferadas por sua rival. Ela mantém uma atitude superior, indicando uma confiança aparente em sua própria posição e poder, seja porque acredita que conseguiu controlar a situação ou porque subestima as habilidades ou a capacidade de Cruella de seguir adiante com suas ameaças. Baronesa sustenta uma expressão vencedora e isso pode ser visto enquanto um reflexo do narcisismo desta, indicando que ela se vê como a vencedora indiscutível na situação, bem como seu olhar desafiador sugere que ela está pronta para enfrentar o que vier, como se estivesse desafiando Cruella a cumprir suas ameaças – uma estratégia para tentar intimidar, ainda mais, Cruella.

As expressões de Cruella e Baronesa criam um contraste visível entre as duas protagonistas. A aparente insegurança e abalo emocional de Cruella, destacando ainda mais as diferenças entre ambas, e o narcisismo desenfreado de Baronesa (cf. figura 26).



Figura 26: Cruella, Baronesa e ameaças de morte¹⁶⁸.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Nesta situação, a manipulação e a crueldade da Baronesa são ainda mais evidenciadas, que aproveita sua posição de controle para afirmar sua superioridade sobre Cruella. Ela diz a Cruella que ela é uma aberração e que ela vai acabar com a jovem e com seus amigos, então afirma que a conversa acabou. “Me despeço, Cruella” (Gillespie, 2021, min89s06). Assim, ao chamar Cruella de “aberração” e afirmar que vai acabar com ela e seus amigos, a Baronesa reforça sua posição de poder e tenta minar a autoconfiança de Cruella, bem como ao afirmar que a conversa acabou e que está se despedindo, a Baronesa exibe desdém, anunciado que ela considera a situação sob controle e que Cruella não representa mais uma ameaça.

Baronesa faz uso de um isqueiro com intenção de queimar um desenho de sua rival e o larga no chão, provocando um grande incêndio no cômodo ao redor de Cruella. Ao sair, Baronesa fala com tom soberbo: “Avisem a imprensa. Eu adoraria que soubessem que ela encontrou a chama da glória” (Gillespie, 2021, min89s28). Neste sentido, o uso do isqueiro para queimar um desenho

¹⁶⁸ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

de Cruella e provocar as chamas é uma maneira simbólica e física tanto de colocar Cruella em perigo iminente, quanto se mostra como uma forma de destruir simbolicamente sua identidade e arte. Ademais, toda esta manipulação expressa sua inclinação mais teatral e representa seu antagonismo, assim, ao mencionar que gostaria que a imprensa soubesse sobre o incidente, ela também adiciona um elemento de controle midiático à sua estratégia.

Cruella entre as chamas tenta desesperadamente se soltar, ao ponto que vira a cadeira no chão. Wink e Buddy se aproximam e tentam ajudar puxando as cordas, mas não conseguem ser efetivos. Ela percebe que perdeu seus amigos, suas roupas, seus planos e sonhos, por isso chora desesperadamente, sentindo-se culpada, no chão, sozinha e sem esperança. Ela se vê sozinha em prol de uma vingança fracassada. Ao assumir novamente esta personalidade bicolor, ela perde seus amigos – que são sua família – mais uma vez em nome de uma obsessão agressiva. Ela se contorce no chão, ela está novamente sozinha e com futuro inserto. A câmera se aproxima gradativamente de seu rosto em um movimento steadycam, fechando em um primeiríssimo plano em um ângulo frontal, assim, os expectadores sentem seu desespero em meio as chamas. Neste caos, ela desmaia (cf. figura 27). Esta sequência mostra o lado vulnerável de Cruella, que contrasta com sua personalidade corajosa e confiante. A trilha sonora que acompanha é a canção Smiles (1960), de Judy Garland. Essa música expressa o desejo de superar as dificuldades da vida com otimismo e esperança.

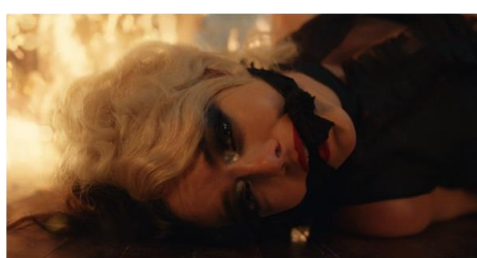
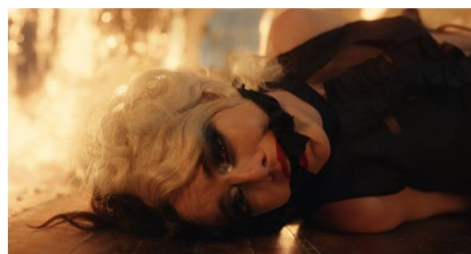
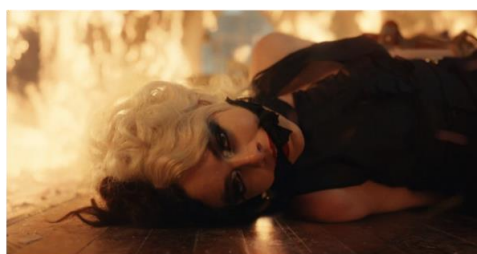


Figura 27: Cruella em meio as chamas, sozinha.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Assim que Baronesa deixa o recinto, a imprensa veicula a notícia que Cruella, a então ascensão do mundo da moda, morreu em um grande incêndio enquanto Horace e Jasper veem o prédio pegar fogo ao serem levados em uma viatura para prisão.

Mais tarde na mesma noite, Cruella acorda em um local novo com Buddy lambendo seu rosto. Uma casa acolhedora, mas desconhecida. John, o fiel funcionário de Baronesa, aparece segurando uma bandeja de chá na porta, o que deixa Cruella assustada e confusa. Ela indaga como poderia ainda estar viva, o que John responde calmamente: “Porque eu a tirei da fumaça e das chamas antes que morresse” (Gillespie, 2021, min91s06). Ele diz que está com algo que pertence a jovem e mostra o colar de sua mãe, afirmando que nele há um segredo: quando separada duas partes, existe uma chave presa a corrente do pingente. Ele o entrega pra Cruella que fica surpresa e pergunta o que a chave abre e John responde mostrando um porta-joias de madeira diante deles. Sentada na beira do sofá, Cruella insere a chave e destranca o artefato e dentro ela encontra diversos itens, incluindo um documento, ao desdobrar é revelado uma certidão de nascimento de uma filha da Baronesa. John afirma

que esta filha é, na verdade, Cruella e conta a história. Em um flashback é mostrado um homem, o Barão, descrito como um senho muito doce e gentil, Baronesa, por outro lado, é a mulher narcisista que conhecemos. Deste modo, quando descobriu da gravidez, a felicidade não era um sentimento dela, mas sim dele. Por estar feliz com a notícia, o Barão presenteou sua esposa grávida com uma herança de família – o colar – e na noite do parto, momento em que o homem estava ausente, Baronesa ordenou que John livrasse-se da criança e disse ao marido que havia perdido a filha. John não conseguiu cometer tal atrocidade, por isso entregou o bebê a Catherine, que a criou como sua filha. Com essa notícia, o Barão entrou em depressão e definhou até morrer.

Após John afirmar que Cruella é a herdeira de tudo, ela entra em negação e se recusa a aceitar ser filha de uma mulher inescrupulosa. Descobrir que sua mãe biológica é a mesma pessoa que causou tanta dor e sofrimento em sua vida é um golpe emocional profundo para Estella. A revelação de sua verdadeira origem genética não apenas a conecta diretamente à fonte de suas adversidades, mas também destaca a complexidade e as nuances de suas relações familiares.

Diante desta inusitada verdade, Estella sai pelas ruas londrinas sem destino certo, ela rouba uma motocicleta na rua e dirige enquanto digere esta chocante informação. Sob a luz pálida do dia, ela pilota por Londres com mechas do cabelo despenteado sendo balançadas pelo vento. Seus olhos embotados em lágrimas com cinzas e maquiagem borrada em seu rosto pálido, Cruella olha para frente anestesiada com uma expressão furiosa e exausta, evidenciando um lado vulnerável.

A avistamos chegar na fonte no Regent's Park no amanhecer em um grande plano geral, local que a vincula a Catherine, ela desce da motocicleta a deixando cair e a câmera a segue em movimento steadycam, um plano americano em ângulo de costas que, lentamente, a circula a distância e gradativamente fecha em um primeiríssimo plano frontal. A paleta de cores desta cena é predominantemente escura, em um tom azul para transmitir uma sensação de melancolia e tristeza, assim, este momento é de emoções frias e contemplativas para Cruella. A protagonista inicia um monólogo processando todas as informações com uma expressão abatida:

Cruella: Hoje é um dia confuso. Minha inimiga é a minha verdadeira mãe. E ela matou a minha outra mãe. Acho que você sempre teve medo. Não é? Temia que eu fosse uma psicopata como a minha mãe de verdade. Isso explica aquela história de “controle-se, tente se adaptar”. “Moldar-me com amor”, creio eu, era a ideia (Gillespie, 2021, min95s02).

Cruella está lidando com uma série de emoções complexas, em conflito, uma mistura de raiva, confusão, tristeza e surpresa. Ela põe em dúvida se sua verdadeira personalidade é ser uma psicopata, tal qual sua mãe biológica, ou se toda afetividade de sua mãe, Catherine, influenciou em sua persona. Seus olhos azuis vagueiam o nada e sua expressão fica mais suave, então segue:

Eu tentei. Eu realmente tentei porquê... eu te amava. Mas a verdade é que eu... não sou a doce Estella. Por mais que eu tentasse. Eu nunca fui. Meu nome é Cruella. Eu nasci brilhante, eu nasci má e só meio maluquinha [ela sorri sarcasticamente]. Eu não sou como ela. Eu sou melhor. Enfim, é vida que segue. Há muito o que vingar, reivindicar e destruir (Gillespie, 2021, min97s36).

Neste horizonte, o uso da motocicleta, a chegada solitária e a escolha do cenário sugerem um ato de isolamento e introspecção. Assim, ao descer da motocicleta, deixando-a cair, Estella simbolicamente deixa para trás a versão mais controlada de si mesma. A movimentação da câmera, começando com um grande plano geral e gradualmente aproximando-se de um primeiro plano frontal, reflete a intensidade crescente das emoções de Cruella e enfatiza seu monólogo interno.

Toda sua fala revela uma profunda reflexão sobre si, sobre sua identidade e sua origem. Descobrir que ela é a primeira e única filha de Baronesa e que esta, por sua vez, assassinou a sua outra mãe desencadeia uma sucessão de questionamentos na protagonista, a colocando em uma crise identitária. A menção ao medo de se tornar uma psicopata por herança genética ilustra de maneira didática a preocupação sobre sua própria natureza extrema. Do mesmo modo, a concepção de que ela nunca foi a “doce Estella” é uma forma de aceitação e um passo em direção a sua plena autenticidade.

Portanto, a transição de seu rosto apático para um sorriso sarcástico e a determinação em sua fala de seguir em frente, vingar, reivindicar e destruir anuncia sua transformação completa em Cruella. Neste prisma, ela não apenas aceita quem é, como também abre os portões da liberdade para sua natureza mais ousada e determinada. Sua afirmação que nasceu brilhante e má, mas

também “meio maluquinha”, sinaliza seu auto entendimento de sua complexidade. Em resumo, esta cena apresenta e representa um epicentro identitário, é o ponto de concretude de sua jornada, o momento em que ela se liberta das expectativas impostas, medos do passado e, assim, assume o controle de sua própria vida e narrativa.

Na primeira parte do monólogo podemos observar uma expressão triste, desanimada e anestesiada em Estella, o que reflete sua completa incerteza sobre si e também o momento que está processando todas as verdades e reviravoltas em sua vida. Contudo, à medida que a protagonista vai expondo em palavras os fatos, seu semblante começa a mudar, transpondo um sorriso tímido (inicialmente), um olhar curioso, confiante e desafiador, demonstrando sua ambição e determinação. Gradativamente este olhar volta a mudar, adquirindo um ar de raiva e vingança, o que indica que ela está se deixando levar por sua maldade e por seu desejo de destruir a Baronesa – o que é uma evidência de sua transformação completa em Cruella. Conforme avança em sua fala, sua expressão é de satisfação, com um olhar de triunfo e desprezo, o que exterioriza seu sentimento de realização e também poder. Suas últimas feições são uma mistura de arrogância ao afirmar que irá destruir Baronesa, conjuntamente com um olhar que transpassa loucura e insanidade, o que significa que ela está se divertindo com o que planeja para sua vingança (cf. figura 28).



Figura 28: Cruella descobre a verdade e aceita sua identidade bicolor¹⁶⁹.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Ela balança positivamente a cabeça com sorriso arrogante que lentamente se transforma em uma expressão bondosa com os olhos marejados “Mas eu te amo. Sempre” (Gillespie, 2021, min97s59). Deste modo, esta mudança emocional em sua expressão traz um contraste para personagem, tal qual seu cabelo, revelando sua dualidade intrínseca, uma mistura de vulnerabilidade e autoafirmação. Seu sorriso inicial em tom arrogante pode ser entendido como um mecanismo de defesa, uma armadura que Cruella veste para enfrentar as duras realidades que acabou de descobrir sobre sua origem e laços familiares. Uma forma de encarar Baronesa com ousadia. Contudo, à medida que ela lembra de sua mãe, Catherine, sua expressão amolece e os olhos embotados de lágrimas surgem, revelando, também, que esta é nutrida de vulnerabilidades subjacentes. Falar de sua mãe transparece seus sentimentos mais íntimos, compartilhando suas verdadeiras emoções, assim, é

¹⁶⁹ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

um espaço seguro que ela pode substituir sua face mais fechada e ousada que normalmente apresenta ao mundo.

Neste prisma, o contraste entre a arrogância e a expressão amorosa exterioriza toda a complexidade da protagonista. Se por um lado Cruella é intensa, ousada, rebelde e determinada, por outro é mostrado que ela é capaz de ter sentimentos profundos de amor e conexão, pois ela compreende que seus laços familiares são uma parte importante de si, o que Baronesa nunca teve e isso as diferencia. A declaração "Mas eu te amo. Sempre" adiciona uma dimensão humana à Cruella, revelando que, apesar de todas as transformações ao longo de seu trajeto e descobertas impactantes, seu amor por sua figura materna (Catherine) e também a relação familiar com seus amigos e cachorros permanece e influi em sua identidade. Seu olhar vagueia com tons de surpresa e certo receio, o que revela que ela está enfrentando um conflito interno entre sua bondade e sua intensidade, uma representação visual de sua dualidade e de sua instabilidade emocional (cf. figura 29).

Isso posto, essa revelação marca um ponto de ruptura e transformação na história, à medida que Cruella passa a aceitar o seu papel como uma força a ser reconhecida na indústria da moda e na sociedade em geral. Assim, as personalidades Estella e Cruella tornam-se uníssonas. Esta cena destaca a complexidade da personagem de Cruella.



Figura 29: Cruella descobre a verdade e aceita sua identidade bicolor e lembra de sua mãe¹⁷⁰.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

¹⁷⁰ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

Na residência Hellman Hall, mansão de Baronesa, os preparativos para o seu glamuroso Baile de Gala anual estão sendo feitos. O delegado de polícia conversa com a anfitriã e afirma que os rapazes estão presos, porém, o corpo de Cruella não foi encontrado nos escombros do incêndio, o que enfurece Baronesa.

Na última cela do corredor, Jasper e Horace lamentam a perda de sua amiga, sugerindo que é melhor recordá-la como a doce Estella. Entretanto, uma oportunidade de fuga surge quando Cruella, utilizando um caminhão de lixo, invade a delegacia, rompendo a fachada e permitindo que Wink vá até a cela para libertar seus amigos. Após dar marcha à ré com o caminhão, Cruella parte, desencadeando uma perseguição e deixando a delegacia sem oficiais, possibilitando a fuga dos rapazes. Durante a perseguição, para escapar, Cruella dobra em uma pequena viela, liberando a caçamba do caminhão e criando uma barreira com sacos de lixo, encerrando a caçada¹⁷¹.

Ela encontra Jasper e Horace vagando pela rua e os convoca para seguir o seu plano, o que ambos recusam pois estão fartos da personalidade “Cruella”. Contudo, após o incidente com o fogo e estar sozinha, Cruella percebe que sua força advém desta amizade, então, desta vez, não guarda para si o plano e compartilha sua descoberta e sofrimento com seus amigos:

Cruella: A Baronesa é minha mãe biológica.

Horace: Agora você me desnorteou.

Jasper: Isso explica muita coisa.

Cruella: Ela mandou me descartar. E depois matou a mulher mais gentil, apesar de mentirosa, que já existiu.

Jasper: Obrigada pelos bolinhos e pela história louca. Boa sorte com isso.

Horace: Eu vou levar os bolinhos.

Cruella: Jasper, é uma situação de vida ou morte.

Jasper: Sim, e ela é uma louca homicida, e você, não.

Cruella: Não temos certeza disso. Eu ainda sou jovem.

Jasper: É engraçado. Seria, se eu soubesse que estava fazendo graça.

Horace: Não, não é engraçado.

Cruella: É brincadeira! A questão é que eu não tenho como fugir. Ela vai me achar, Jasper. Você sabe disso. Temos que detê-la. Eu fiquei meio maluca. Desculpe. Vocês são a minha família. São tudo o que eu tenho.

Jasper: Ela apelou para família.

Horace: É, eu notei. Funcionou.

Jasper: Sim, tudo bem, tudo bem. E qual é o plano? (Gillespie, 2021, min101s49).

¹⁷¹ Essa sequência é analisada mais detalhadamente através de imagens no capítulo 4.2, em que a relação simbólica com o lixo é estabelecida.

Cruella sorri em gratidão para eles e então, juntos, planejam como sair desta situação e a jovem os apresenta para John como sua família. Jasper e Horace são as únicas pessoas que conhecem a verdadeira identidade de Estella/Cruella e sempre se preocuparam com ela desde que se conheceram na cidade. Os dois também são as únicas pessoas que conseguem ver a bondade e a humanidade que ainda existe em Estella/Cruella, mesmo que ela se torne uma anti-heroína.

Destacando que a vilã tem um grande evento nos próximos dias, para o plano funcionar, Cruella afirma que eles precisam conseguir informações basilares: nomes, endereços e medidas convidados da festa. O que cada um se responsabiliza por conseguir. Também destaca a importância de Artie e as costureiras e, claro, uma ajudinha midiática de Anita.

Indo atrás de Artie no Segunda Rodada após todos os eventos, Cruella depara-se com o amigo lendo um jornal que a fala de sua morte e a acusa de “assassina de dálmatas”. Ao questionar, Cruella nega cometer tal ato e explica “Bem, eu adoro manchas. Não fiz. Mas o povo precisa ter um vilão, então fico feliz de preencher os requisitos” (Gillespie, 2021, min103s58). Ela afirma estar lá para captar o amigo para um último plano, a jogada final neste jogo, e o descreve como “Uma noite extraordinária de caos e talvez morte” (Gillespie, 2021, min104s36), mas não a dele. O que desperta o interesse de Artie e consequentemente sua ajuda. O plano mobiliza Cruella, a peça-chave, Jasper, Horace, John e Artie.

A casa de John torna-se o epicentro do plano, ela está cheia de costureiros e araras de roupas e matérias de jornal sobre a imagem que narram os eventos recentes a percorrem. Em diferentes cômodos da casa cada estilista trabalha com tecidos enquanto Cruella e Artie trabalham em máquinas de costura. Uma lista de nomes e endereços estão sobre uma mesa na Casa Baronesa sem vigilância e John aproveita a oportunidade e pega o documento. Mais tarde, Jasper e Horace vestidos de entregadores despacham caixas (com a marca de Baronesa) nos mesmos endereços dos convidados da festa. Diferentes mulheres que receberam os presentes abrem as caixas e encontram um bilhete que diz “Por favor, use em memória de Cruella. Baronesa” e, para finalizar, Horace concerta um carro preto em um ferro velho. As manchetes dizem “Baroness sales slump” (Vendas da Baronesa afundam), “Baroness

sales slump” (Vendas da Baronesa afundam), “Moth disaster by Anita Darling” (O desastre da Mariposa por Anita Darling), “Its the Baroness reign over?” (O reinado da Baronesa acabou?), “Charity Gale may decide House Of Baroness fate?” (O Baile de Gala de caridade decidirá o destino da Baronesa?).

De volta a casa de John, Jasper vê Cruella sentada na varanda ao fim do dia observando a cidade. Ele se senta no parapeito da varanda perto dela e confirma se sua amiga está bem e se está pronta para esta “grande” noite.

Jasper: Não, eu estou falando sério.

Cruella: Você é fofo falando sério.

Jasper: Está bem. Sei que está sofrendo. E sei que ela causou isso, mas, sabe, mata-la não acabará com a sua dor.

Cruella: Não vou fazer isso. Eu prometo.

Jasper: Tudo bem, legal. Beleza.

Cruella: A menos que eu realmente precise. Obrigada por me ajudar.

Jasper: Acho difícil dizer não para você, às vezes.

Cruella: É uma das coisas que eu amo em você.

Jasper: Obrigado? (Gillespie, 2021, min106s07)

Jasper sempre foi uma âncora emocional para Cruella, seu amigo perspicaz desde a infância. Jasper é honesto com Cruella e expressa sua preocupação sobre seus planos de vingança. Ele a lembra que matar a Baronesa não aliviará seu sofrimento e que a amiga não é uma assassina. Este diálogo entre os dois mostra o quão próximos eles são e o quanto confiam um no outro. Cruella aprecia a capacidade de Jasper de dizer a verdade e isso fortalece o vínculo entre eles. Ele é alguém que ela confia e sabe que pode compartilhar seus mais profundos sentimentos, o que o torna um aconchego em meio as situações negativas.

Horace aparece na rua com o carro preto pedido por Estella totalmente concertado para utilizar na execução plano. Ele estaciona no meio da rua buzina para os amigos que estavam na sacada do prédio:

Horace: Quando consertei, eu notei que tem um nome. Sabem como se chama este carro? Um “Devil”!

Jasper: É DeVille, parceiro. DeVille.

Cruella: Gostei (Gillespie, 2021, min107s20).

Essa interação entre os personagens reflete o vínculo de amizade e camaradagem entre Horace, Jasper e Cruella. Eles se divertem e apreciam a individualidade um do outro. E são nesses pequenos momentos que Cruella se reconhece, não atoa ela formula seu nome completo, sua maior marca da identificação.

No Hellman Hall, todos os funcionários que trabalham na festa estão inquietos com a iminente aparição de Cruella no local. Baronesa parece não se importar e está decidida a acabar com sua rival nesta noite. Toda a equipe de segurança foi alertada e está a postos para deter qualquer movimentação suspeita.

Baronesa: Quando eu disse, anos atrás: “cuide disso”. O que achou que eu quis dizer?

John: Bem, eu fiquei meio confuso. Claro que não pensei que quisesse que eu matasse seu único filho.

Baronesa: E eu pensei que nós nos conhecíamos (Gillespie, 2021, min108s01).

O diálogo ressalta a dinâmica de poder entre a Baronesa e seus empregados. Ela é uma figura dominante e manipuladora que exerce controle sobre aqueles ao seu redor. Baronesa é construída como uma mulher extremamente narcisista, assim, a ideia de ter um filho que iria atrapalhar seus planos de carreira e independência (também sua herança), não lhe agradaram. Assim como Rainha Má, em *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), Baronesa deseja a morte de uma jovem, porém, ela é ainda mais cruel pois, pela primeira vez na Disney, premedita um infanticídio de sua prole.

Mesmo toda a equipe de segurança estando alerta sobre a possível aparição de Cruella no evento, eles não esperavam o plano orquestrado. Aos poucos, com a chegada de cada convidado, todas as mulheres estavam vestidas de preto usando cabelos bicolores, tal qual Cruella. Assim, a presença da nossa protagonista foi facilmente despercebida e do local da festa ela telefonou para polícia, alertando que existia um planejamento de roubo para aquela noite do Hellman Hall. Anita se une aos convidados na festa na sala principal e logo antes da Baronesa chegar ao topo das escadas com seus três dálmatas a mão. A câmera foca em seu rosto em um primeiríssimo plano perfil enquanto ela olha para todos os convidados e para subitamente. Enquanto ela os observa com olhar surpreso, os convidados a veem e param de falar entre si. Em um movimento panorâmico, a câmera percorre o grande salão em um plano geral evidenciando a maioria dos convidados usando preto e uma peruca preta e branca (cf. figura 30). Cruella e Buddy caminham até a sacada do saguão principal, local que estava lotado de mulheres vestidas quase identicamente a ela.

No ambiente externo da residência, John entrega uma escuta a Jasper que está vestido de segurança e o mesmo alerta para todos os demais irem para a biblioteca, por supostas ordens da Baronesa. Todas as equipes de segurança deixam o salão principal e encaminham-se até o local, onde Horace – vestido e maquiado de Cruella – os tranca na sala, deixando o espaço livre para continuidade do plano. Com dificuldade de manter a compostura nesta inesperada situação, Baronesa força um sorriso e eleva a taça e propõe um brinde em nome da “querida amiga” que faleceu, Cruella. Os convidados a saúdam e elevam suas taças enquanto transparece em sua face um olhar de antipatia.



Figura 30: O plano de Cruella e o Baile de Gala da Baronesa.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Baronesa desce as escadas com os dálmatas enquanto Cruella se move pelo mezanino superior, a primeira se move pelo salão até Anita e a indaga sobre onde está Cruella, o que a jornalista responde falando a respeito do brinde sobre a morte dela a pouco. Cruella desce as escadas usando um vestido preto justo com capa curta de colar alto da mesma cor e seu olhar focado persegue Baronesa entre os muitos convidados. Sem tirar os olhos de

sua mãe, Cruella retira um grampo de seu cabelo e o segura disfarçadamente na lateral do corpo. Os dálmatas olham para Cruella que passa por trás de Baronesa e a espeta no braço com o alfinete, assim, quando a Baronesa se vira Cruella passa por ela e retira o apito de cães de seu punho. Incomodada e percebendo a falta de seus seguranças, Baronesa ordena que John a encontre.

Cruella vai para o banheiro e se tranca nele. Abrindo um armário, ela retira uma mala de tecido guardada no balcão da pia e então a leva para a cabine sanitária. Saindo da cabine, Cruella está vestida de Estella com a peruca ruiva e os óculos. No grande salão, Baronesa está completamente isolada no centro da festa com uma taça em sua mão, mas repentinamente os dálmatas forçam sua coleira a levando até uma porta envidraçada que dá para o exterior da residência e Baronesa nota a escuridão da noite e uma figura de costas no penhasco. A imagem revela Estella soprando o apito de cães no mesmo local que sua mãe adotiva foi morta. A Baronesa lentamente caminha pelo gramado se distanciando da mansão enquanto Estella se vira para sua rival com um leve sorriso no rosto. Neste momento, a mais velha tem um flashback do momento em que seu apito foi roubado e assim solta seus dálmatas, ordenando que eles a ataquem. Eles correm até Estella, porém, ela ordena que eles se sentem, o que o trio de dálmatas obedece prontamente. Perante esta situação e visualizando o olhar satisfeito de Estella, Baronesa vai até ela com a luz da lua sendo refletida em seu vestido. Elas param uma diante a outra e iniciam uma conversa passiva-agressiva:

Baronesa: Olá, Cruella.

Cruella/Estella: Odeio estragar sua festa, mas eu vim despejá-la.

Baronesa: Não seja ridícula.

Cruella/Estella: Esta é a chave que estava no colar que abre a caixa onde estava a minha certidão de nascimento. Olá, mãe.

Baronesa: [olha preocupada para ela, a expressão de Baronesa se aproxima e ela se aproxima de Estella]

Baronesa: Agora tudo faz sentido.

Cruella/Estella: O quê?

Baronesa: Você ser tão extraordinária. Claro, você é minha. Faz tempo que eu queria alguém na minha vida que fosse tão boa quanto eu.

Cruella/Estella: Você queria que eu morresse.

Baronesa: Um erro. Um erro que podemos superar. Eu sei disso.

Cruella/Estella: Eu discordo.

Este é o momento de confronto entre as duas figuras principais da trama. De um lado Estella, viva, e a revelação de ser a filha biológica de

Baronesa é herdeira direta de sua posição. Do outro, Baronesa, a sua mãe é mulher que construiu seu império e vinha sendo sabotada a algum tempo. Este é uma relação marcada por profundos conflitos de dois polos antagônicos. Em uma paleta de cores mais escura, simbolicamente iluminadas pela lua. Esta escolha contribui para a atmosfera dramática da sequência. A iluminação pode ser, portanto, compreendida como representação dos conflitos e segredos que estão sendo revelados. Na mesma linha, a câmera as captura em um plano subjetivo variando entre um ângulo frontal e perfil, isto é, reproduzindo o que é visto na perspectiva do personagem para o espectador. Essa oscilação na posição da câmera acentua a tensão e a dramaticidade em cena.

Dentro da festa, Jasper, Artie e John convidam todos os convidados, em nome de Baronesa, para justar-se a ela no terraço exterior a mansão. Os seguranças conseguem fugir da sala em que estavam trancafiados e a polícia chega ao local.

Baronesa: Você não veio em busca de vingança. Você veio porque é uma estilista brilhante e genial, e você precisa conviver com pessoas parecidas. Eu. Sua verdadeira mãe. Que cometeu um erro e dispensou uma coisa extraordinária.

Cruella/Estella: Nós somos muito parecidas, eu imagino.

Baronesa reconhece o talento e a genialidade de Estella como estilista e tenta iniciar uma forma de aproximação com a jovem. De forma lenta e gradual, todos os convidados chegam ao gramado na região do penhasco. Baronesa enfoca Estella com um semblante pálido e arrependido – sem perceber a multidão atrás de si. A tentativa de Baronesa de se aproximar de Estella reconhecendo seu talento como estilista mostra uma tentativa de reconciliação, porém, a natureza dessa aproximação permanece ambígua.

Baronesa: Eu sinto muito.

Cruella/Estella: Sente mesmo?

Baronesa: Sim. Posso abraça-la?

A expressão de Estella fica entristecida e ela concorda com a cabeça o pedido. No penhasco, Baronesa se aproxima lentamente de Estella com os braços abertos e estendidos.

Cruella/Estella: Não vai me empurrar do penhasco, vai?

Baronesa: Você é tão engraçada, querida. Tão engraçada. Adoro isso.

Baronesa abraça Estella que, por sua vez, fecha os olhos em um semblante aparentemente emocionado. Com um sorriso bondoso, Baronesa se afasta, gentilmente acaricia o cabelo de sua filha, então pronuncia a palavra “Idiota” e empurra Estella do penhasco. O falso arrependimento teatralizado de Baronesa é usado como mera ferramenta de aproximação para conseguir matar sua adversária, que também é sua filha indesejada. Essa ação é uma traição e evidencia novamente sua vilania na narrativa. Desta forma, a sequência culmina em um momento de choque e revelação, encerrando a relação tumultuada entre mãe e filha de forma trágica (cf. figura 31).



Figura 31: O assassinato de Estella e o fim da Baronesa¹⁷².
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

A multidão inteira se choca com o ocorrido que acabaram de presenciar. Baronesa, surpresa, vira-se e percebe todos os convidados. Rapidamente ela tenta justificar afirmando que Estella teria pulado, mas sua desculpa não

¹⁷² A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

funciona e os policiais a prendem por assassinato. Esta é uma consequência imediata das suas ações inconsequentes.

Baronesa tem uma personalidade pautada em emoções e frias e calculistas, assim, sua persona tende a manipulação para conquistar o que quer, neste caso, para criar uma falsa atmosfera de segurança e em seguida um ato de traição homérica. Contudo, por estar cega de raiva e querer pôr fim a esta briga que a arrastava para o declínio, não percebe que seus atos foram vistos, o que a condena a ruína efetiva. Deste modo, o choque e a surpresa do público refletem a mudança de perspectiva desta agora, todos ficam surpresos com o comportamento inesperado. Foi Baronesa que criou Cruella e Cruella foi sua ruína, sua consequência. Emma Thompson conclui que: “A Baronesa é a razão de Cruella existir, infelizmente. É triste, mas é uma ideia maravilhosa ver por que alguém se torna o que é” (Thompson, 2021). As tentativas de Baronesa de justificar o ataque como um ato não conseguem convencer nem a multidão nem as autoridades e assim ela é presa sob acusação de assassinato. Porém, tudo isto era parte do mirabolante plano de Cruella.

Neste sentido, *Cruella* aborda temas sobre identidade, ambição, vingança e autenticidade enquanto apresenta a jornada emocional e turbulenta da personagem-título em sua busca por reconhecimento e sucesso na indústria da moda, assim, seu visual extravagante e criativo é uma parte essencial dessa narrativa. Este filme apresenta uma nova perspectiva sobre uma das mais famosas vilãs da Disney, a humanizando e aprofundando sua história o que gera um sentimento de empatia no público por ela.

Neste sentido, *Cruella* aborda temas sobre identidade, ambição, vingança e autenticidade enquanto apresenta a jornada emocional e turbulenta da personagem-título em sua busca por reconhecimento e sucesso na indústria da moda, assim, seu visual extravagante e criativo é uma parte essencial dessa narrativa. Este filme apresenta uma nova perspectiva sobre uma das mais famosas vilãs da Disney, a humanizando e aprofundando sua história, o que gera um sentimento de empatia no público por ela. Para a atriz Emma Stone o filme trata do sentimento interno da personagem,

É a história da natureza vs. criação. Foi criada de um jeito e sua natureza pode ser diversa. Eu vejo isso como ela aceitando sua natureza, pois sabemos que Cruella De Vil é bastante malvada. E entendemos, no final deste filme, que ela aceita em vez de lutar contra (Stone, 2021).

Vale destacar, também, que diferente de outras produções Disney em que figuras performativamente femininas eram demarcadas como boazinhas ou demonizadas na trama, nesta produção vemos que são ações mergulhadas em contextos humanos. Deste modo, temos duas mulheres fortes, protagonistas, com objetivos que não estão circunscritos a relacionamentos amorosos ou homens. Para Emma Thompson, este fora um importante aspecto que lhe motivou a querer estar no filme, em suas palavras: “Quando eu li, foi o que me chamou a atenção: Teste de Bechdel¹⁷³, confere. Duas protagonistas que trabalham e que são adversárias em seus trabalhos. E você não vê isso com frequência se é que vê” (Thompson, 2021).

Cruella De Vil é uma clássica personagem que teve sua história ampliada neste século. Em sua construção alguns traços são comuns a todas as suas versões: independência, força, inteligência e emancipação econômica. Contudo, foi somente no live-action de 2021 que tais características foram tornadas positivas na narrativa. É importante salientarmos que, embora estejamos discorrendo sobre uma mesma personagem, Cruella, cada uma de suas versões está circunscrita a realidade histórica em que fora criada. Enquanto na versão de 1961 esta personagem é completamente vilipendiada na história, o mesmo não pode ser afirmado quando olhamos para Cruella de Glenn Close anos de 1996 e 2000 que, ainda é a vilã dos filmes, mas com traços que a abrilhantam e a tornam simpática ao público. Por sua vez, Cruella de Emma Stone é uma versão desta personagem muito mais empoderada, feroz e independente, uma junção de atributos preconizados na sociedade contemporânea e derivados dos discursos feministas. Isso se deve, em grande parte, a mudança na sociedade e as constantes reivindicações de uma representação de um feminino performativo mais ativo na narrativa. Cruella, portanto, é um dos efeitos sintomáticos desta grande mudança que acompanhamos.

4.2 Do lixo ao luxo, de Estella à Cruella

¹⁷³ O teste de Bechdel analisa/indaga se há pelo menos duas mulheres em obras que conversam entre si sobre outras coisas além dos homens.

O live-action *Cruella* (2021) apresenta uma jornada intensa e transformadora da jovem Estella rumo à sua metamorfose como a icônica e ousada Cruella De Vil. Ao longo da narrativa são evidenciados marcadores e ritos de passagem¹⁷⁴ cruciais que moldam a evolução da personagem, desde sua infância até os momentos que culminam na sua completa transformação nesta persona. Esses eventos-chave não apenas representam desafios e obstáculos, mas também simbolizam a transição da doce Estella para a intrépida e rebelde Cruella, revelando as complexidades psicológicas, as lutas internas e os momentos definidores que moldam sua jornada de autodescoberta e afirmação da própria identidade. Deste modo, cada evento desempenha um papel fundamental na sua transformação, moldando sua estética, mentalidade e atitude em relação ao mundo/pessoas ao seu redor.

Em meio aos 136 minutos de intensa narrativa visual e emocional, o filme *Cruella* tece uma trama repleta de simbolismo e um elemento inesperado se destaca como um símbolo central: o lixo. Ao longo da história, a presença recorrente de dejetos materiais, comumente considerados descartáveis pela sociedade, emerge como um artifício gráfico fundamental. A protagonista, Cruella, encontra-se frequentemente associada a esse elemento, seja carregando sacos de lixo, imersa entre caminhões de coleta ou vestindo roupas inspiradas nesse artifício. Essa presença marcante do lixo não é apenas uma mera representação visual, mas sim um amplo campo simbólico que tece várias camadas de significados, desde a rebelião e transformação pessoal até a dualidade e a redefinição de valores estéticos e sociais. Neste sentido, o lixo se torna não apenas um artefato visual, mas um meio para a expressão de marcações complexas e nuances psicológicas presentes no cerne da história de Cruella De Vil.

Em ordem cronológico, o primeiro momento em que é estabelecido o elo entre o lixo e a personagem título do filme remete ao seu nascimento. A

¹⁷⁴ Ritos de passagem é um conceito cunhado pelo antropólogo franco-holandês Arnold Van Gennep (1873-1957) em seu livro *Os Ritos de Passagem* (1909). O autor decompõe os ritos de passagem em três categorias: ritos de separação, ritos de margem e ritos de agregação e cada qual marcam momentos de transição, ver mais em (Arnault, 2016). Na mesma linha, o antropólogo inglês Victor Turner (1920-1983) inspirado por Van Gennep formula o conceito de *liminaridade*, que seria um momento a margem dos ritos de passagem, é uma “fase ritual na qual os sujeitos apresentam-se indeterminados, em uma espécie de processo transitório de “morte” social, para, em seguida, ‘renascerem’ e reintegrarem-se à estrutura social” (Noletto, 2015).

jornada da Cruella/Estella inicia por caminhos nebulosos, cruéis e infames quando, em seu parto, sua mãe (Baronesa) a abdica em uma ação imbuída de brutalidade. Simbolicamente o ato de ser rejeitada por sua própria mãe, ecoa a rejeição e incute um sentimento de descarte tal qual um utensílio inútil jogado no lixo, em que a jovem, ainda bebê, é abandonada como se fosse um objeto indesejado. Ela não apenas é rejeitada pela pessoa que deveria acolhê-la, mas é subjugada ao mesmo nível de algo que a sociedade considera sem valor, algo a ser descartado. Essa narrativa simbólica não apenas forja a personalidade de Cruella, mas também influencia sua percepção sobre si mesma e seu lugar no mundo.

Essa associação simbólica ressoa ao longo de sua jornada pessoal, a impactando profundamente e sendo uma das forças motrizes por traz de sua transformação de Estella Miller para Cruella De Vil. É um passo dado na recusa de ser definida por esta rejeição, a motivando a desafiar as expectativas e superar quem lhe impetrou este malefício. A imagem do saco de lixo torna-se um símbolo central na vida de Cruella, representando não só a dor do abandono, sua marginalização e seu sentimento de descarte, mas também sua resiliência e capacidade de transformar a adversidade em algo poderoso. Deste modo, ela também usa a rejeição como combustível para seu senso de determinação, criatividade e rebeldia.

A sequência inicial do filme e sua revelação no terceiro arco do filme, fundamental um dos pilares basilares para a complexidade da personagem Cruella. Ela é intimamente moldada pela dor do descarte, mas sua resposta não é de superação ou resignação, mas sim de reinvenção. A rejeição não a define, mas se torna o catalisador de sua busca por identidade, liberdade, poder pessoal e, claro, vingança, pois ela irá superar aquela que lhe descartou por ser melhor que ela.

Quando ela passa a frequentar a escola formal com seus onze anos de idade, Cruella é novamente assimilada ao lixo. A jovem, por ser diferente dos demais colegas, sobre bullying dentro da instituição escolar, assim, em um destes atos a mesma é cruelmente jogada em um contêiner de lixo por eles. Este evento reforça a associação da personagem com o lixo e a marginalização social, mas também introduz a ideia de encontrar conexões e apoio nos lugares mais inesperados.

Esta sequência em que a protagonista é jogada para dentro do contêiner de lixo é mais uma das muitas representações simbólicas da crueldade do mundo em que vive para com ela e também a exclusão social que Estella enfrenta. No entanto, é dentro desse ambiente de rejeição e desespero que ela encontra Buddy, seu leal cachorrinho. A protagonista que nos conta sobre esta história no futuro como interlocutora afirma: “Mas eu encontrei amigos em locais improváveis” (Gillespie, 2021, min02s42). Esta declaração anuncia a resiliência e capacidade de Estella (futura Cruella) de se adaptar nestas situações, mostrando que é possível encontrar apoios e afeto em meio a adversidade dos fatores. A metáfora de encontrar amizade e apoio no lixo é poderosa, simbolizando a capacidade de descobrir vínculos autênticos e preciosos em situações que, à primeira vista, são desoladoras e desumanas (cf. figura 32).



Figura 32: Cruella jogada no lixo na escola encontrando Buddy.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de novembro de 2023.

O lixo retorna a aparecer na vida da protagonista em um momento crucial de sua vida: a morte de sua mãe, Catherine. Ao presenciar este trágico evento, Estella foge com destino a Londres em um caminhão de lixo que passava na estrada enquanto uma chuva se apropria do clima. Esta sequência é fundamental na narrativa, representa uma ruptura na vida de Estella, lavando-a a acreditar ser completamente sua culpa o acontecido, o que torna

um marcador muito forte em sua personalidade. Toda dor, culpa e solidão que a jovem sente é simbolizada no lixo, que é onde ela sente estar e suas lágrimas misturam-se com a chuva. É possível perceber a expressão de tristeza e desespero da personagem.

O caminhão de lixo, um veículo associado ao descarte e à desolação, torna-se o meio pelo qual Estella deixa para trás seu passado e se lança em um mundo desconhecido, cruel e hostil. A imagem escura ressalta a turva e confusa transição em que ela se encontra, simbolizando não apenas a fuga física, mas também a fuga de sua própria identidade, sua tentativa de escapar da dor, culpa e solidão que a cercam.

A presença da chuva intensifica a atmosfera sombria e melancólica, simbolizando a tristeza, a purificação e até mesmo a catarse emocional de Cruella. É como se a personagem estivesse imersa não apenas na dor física da chuva, mas também na sua própria dor interior, buscando se libertar das amarras emocionais que a afligem. Deste modo, o lixo e a chuva simbolizam sua dor, culpa e solidão, e também sua baixa autoestima.

Na narração a protagonista afirma: “E eu fugi por um bom tempo” (Gillespie, 2021, min10s26). A narração de Estella indica que ela tentou esquecer sua verdadeira identidade e se adaptar à nova realidade e esta evasão em um caminhão de lixo simboliza sua fuga do passado e seu mergulho no mundo real que é cruel e hostil a ela. A jovem Estella está tentando enterrar seu passado, sua essência, em meio ao desespero e à tentativa de se ajustar a uma realidade que lhe é estranha.

Essa sequência, portanto, não é apenas uma fuga física, mas representa a fuga de si mesma, uma tentativa de escapar das dores do passado, mesmo que temporariamente. O simbolismo do lixo, da chuva e da confusão reflete a jornada de Estella e a batalha emocional e psicológica que está enfrentando (cf. figura 33).



Figura 33: Cruella fugindo no caminhão de lixo¹⁷⁵.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de novembro de 2023.

Nos dez anos subsequentes em que Estella viveu em Londres o simbolismo continuou a se fazer presente. Após viver uma vida baseada em pequenos roubos e furtos, Jasper lhe consegue um emprego como faxineira na Liberty de Londres para, finalmente, começar a trilhar seu sonho de tornar-se uma grande estilista. Contudo, este trabalho é um ambiente completamente tóxico e hostil a ela, principalmente pela figura de seu chefe que constantemente a humilha e despreza.

Com isso, Estella está em seu ponto mais baixo, trabalhando como faxineira (elemento que lida com a sujeira de outros) em uma loja de moda, sem reconhecimento ou respeito. Ela é vista como lixo pela sociedade e pelo seu chefe, que a trata com desprezo e indiferença. Deste modo, ela se encontra subjugada, tratada com desdém e invisibilizada.

Em um momento que é responsável por descartar o lixo nos fundos da loja, ela se encaminha para lá e encontra Jasper, Horace, Wink e Buddy que foram lhe entregar seu almoço em um gesto de cuidado. Horace insinua sobre a possibilidade de assaltar a loja de algum modo, o que Estella enfaticamente diz que não, que eles não farão isso, pois esta é uma oportunidade única para ela e defende o estabelecimento. Logo após, os rapazes e cachorros vão embora e Estella faz o descarte dos sacos de lixo em um grande container, contudo, um dos sacos se rasga e a cobre com todo o conteúdo que continha, simbolizando sua degradação física perpetuada dentro da Liberty. Deste modo,

¹⁷⁵ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

é mostrado que embora ela tente defender a loja e sua oportunidade de trabalho, o lixo mostra como a mesma é tratada pelos seus superiores e pela sociedade (cf. figura 34).

O momento em que o saco de lixo se rasga e despeja o lixo sobre ela é uma metáfora visual impactante da maneira como ela foi constantemente subestimada e menosprezada, como se a sociedade estivesse tentando a suprimir, pois ela é apenas mais uma entre as muitas fileiras humanas marginalizadas na sociedade por não ter linhagem familiar, dinheiro, poder ou qualquer *status quo*.

No entanto, este acontecimento não apenas reflete a humilhação e frustração de Estella, mas também é um ponto de inicial virada, pois é a explosão iminente da raiva e a vontade de desafiar o sistema que a rebaixa, bem como é a partir desse momento que a personalidade Cruella começa a emergir após anos escondida. Sua reação não é de vergonha ou resignação, mas de um vislumbre de libertação e autenticidade. Ela não se deixa abater pela sujeira que a cobre, mas, ao contrário, parece aceitá-la como primeira parte de sua transformação, já que na noite após este evento, Cruella aparece e transforma completamente a vitrine da loja em um estilo punk moderno (cf. figura 34)



Figura 34: Cruella coberta com lixo na Liberty.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de novembro de 2023.

A presença proeminente do lixo como elemento simbólico, que reflete a marginalização, parece desaparecer momentaneamente quando Estella alcança um emprego cobiçado ao lado da poderosa Baronesa. No entanto, esse simbolismo ressurgiu de forma direta quando a verdade sobre sua chefe é revelada e isto revive esta correlação. Após ser humilhada por Baronesa e ter um de seus desenhos roubados pela mesma, Estella, agora como Cruella, cria um vestido com inspiração no lixo e confronta Baronesa em um de seus desfiles.

Deste modo, em um dos diferentes eventos de grife inúmeros fotógrafos captam Baronesa que posa com um vestido assimétrico verde caqui com esferas prateadas (cf. figura 35). Porém, sua expressão muda quando no fim do tapete vermelho um caminhão de lixo da ré. Horace desce do veículo e puxa uma lavanca que libera a caçamba jogando um bolo de diferentes tecidos no chão. Cruella emerge do monte de tecidos utilizando um vestido aparentemente com folhas de matérias de jornais sobre ela (escritas por Anita), ela encara Von Hellman e em seguida sobe na traseira do caminhão e bate na lataria, dando sinal para Jasper e Horace partirem dali. Nesta saída é revelado que os muitos tecidos, na verdade, são vestidos de coleções antigas de Baronesa e agora formam a calda do vestido atual de Cruella que deixa o recinto em gargalhadas enquanto inúmeras matérias de jornal inundam a tela (cf. figura 35).

O vestido de lixo é uma forma de Cruella mostrar sua criatividade e sua rebeldia, e também de se vingar da Baronesa, que a abandonou como lixo. O vestido de lixo é uma metáfora para a transformação de Cruella, que passa de uma vítima em uma vilã, e de uma faxineira em uma lenda da moda. O vestido de lixo é uma declaração de que Cruella não se importa com as opiniões dos outros, e que ela é capaz de transformar o que é considerado sem valor em algo valioso. O vestido de lixo é um exemplo de como Cruella usa sua arte como uma forma de expressão e de desafio.

O ato de ser literalmente despejada de uma caçamba de lixo com um vestido feito de materiais descartados é uma representação simbólica. Não só evidencia a ousadia de Cruella, mas também representa uma metáfora visual da sua própria jornada: ela é o próprio "lixo", descartada e humilhada pela sociedade, que se reinventa como uma obra-prima, desafiando a ideia de que

algo descartado não pode ser transformado em algo valioso. Ela se apropria daquilo que sempre a condenou e recria a seu favor.

Neste prisma, este vestido fora uma das peças do guarda-roupa de Cruella tida como preferida tanto por Emma Stone, atriz que a interpreta, quanto pela figurinista responsável do filme, Jenny Beavan:

Ah, o caminhão de lixo. Demorou muito tempo a fazer. Não sei se o dizem no guião, mas era a coleção de primavera dela [Baronesa] de 1967. Como era suposto ser lixo, usaríamos jornais. Foi um dos meus preferidos (Beavan, 2021).

Por sua vez, na perspectiva de Emma Stone:

Sim, o meu proferido. Este é o vestido de lixo. Este é o meu visual preferido do filme. Esta saia é insensatamente comprida. Não estava ligada ao vestido porque não conseguiria andar, nem sentar-me no carro, nem nada disso. Eles prenderam-me a cauda quando subi para o caminhão do lixo e fui embora. Foi muito especial e fiquei entusiasmada por usá-la. Trabalharam nisto tanto tempo (Stone, 2021).

Seu vestido feito de lixo, isto é, vestidos da própria Baronesa de coleções passadas e jornais com matérias sobre si mesma, é evidenciado enquanto deixa um grande rastro ao sair do local. Esta afronta evidencia como Cruella possui habilidade de recriar algo inovador e estiloso com aquilo visto como detrito (cf. figura 3). Como aponta Vivian Vianna (2021), esta ação tem claras referências a peças da coleção Propaganda (2005) de Vivienne Westwood e também a imagem de uma das fotos da banda Sex Pistols em uma caçamba de lixo.



Figura 35: Terceiro ataque de Cruella.
 Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

Após o vestido podemos ver uma mudança no que tange a relação de Cruella com o lixo e em sua última representação no longa ele é, novamente, utilizado de maneira favorável à sua personagem. Presos em uma cela na delegacia de polícia após um confronto com Baronesa, Jasper e Horace estão lamentam a morte de sua amiga, falando que é melhor guardar ela na memória como a doce Estella. Porém, uma fuga se apresenta: com um caminhão de lixo, Cruella invade a delegacia quebrando a fachada do local e permitindo que Wink vá até a cela onde seus dois amigos estão presos para soltá-los. Ela da ré com o caminhão e deixa o local, iniciando uma sequência de perseguição e deixando a delegacia sem oficiais e livre para saída dos rapazes. Para se livrar após uma sequência de perseguição, Cruella dobra em uma pequena viela e libera a caçamba do caminhão, criando uma barreira com sacos de lixo que põe fim a caçada.

A utilização do caminhão de lixo como um meio de fuga e como uma ferramenta para reverter a situação a favor dela e seus amigos é uma representação de como se apropria lixo, local em que fora colocada, para virar o jogo a seu favor. Se quando criança ela utilizou o veículo como símbolo de

sua tristeza e humilhação, agora ela o ressignifica como mecanismo de liberdade.

Ao quebrar a fachada da delegacia com o caminhão, Cruella abre o caminho para a libertação de Jasper e Horace, bem como também simbolicamente desafia a autoridade representada pelo local, literalmente quebrando as barreiras impostas pelo sistema. Posteriormente, a habilidade de Cruella em criar uma barreira com sacos de lixo para deter a perseguição é uma reviravolta astuta e, mais uma vez, utiliza o simbolismo do lixo como uma ferramenta de resistência e proteção. É um ato não apenas de escapar e evidenciar sua engenhosidade e audácia para superar obstáculos, usando os próprios elementos que a sociedade considera descartáveis.

Deste modo, o simbolismo do lixo representa a fuga e a resistência, como também ressalta a inteligência e a criatividade de Cruella para subverter as expectativas e criar soluções inovadoras em situações desafiadoras, se apropriando deste local em que fora colocada a seu favor (cf. figura 36).



Figura 36: Cruella utilizando caminhão de lixo para salvar seus amigos¹⁷⁶.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de novembro de 2023.

Neste horizonte, a metáfora da sujeira que a acompanha em diferentes momentos da história funciona como um catalisador para sua metamorfose em

¹⁷⁶ A imagem foi tornada mais clara através de efeitos por nós para melhor visualização.

Cruella, uma personagem que abraça o que os outros consideram inadequado, transgredindo as normas e expectativas. A sujeira e o lixo que a cobrem não a diminuem, mas simbolizam o renascimento de uma nova identidade, forte, destemida e autoconfiante. Esta é, portanto, uma expressão visual e simbólica da evolução de Estella para Cruella, marcando não apenas uma virada estética, mas principalmente uma mudança psicológica profunda, representando o renascimento e a afirmação de sua singularidade e poder.

Toda a experiência de ser tratada como lixo impulsiona Cruella a rejeitar a invisibilidade e abraçar sua individualidade e talento. Assim, o lixo funciona como catalisador para sua decisão de reivindicar seu lugar no mundo da moda, promovendo uma revolução pessoal em que ela se recusa a ser subestimada ou marginalizada. Ao decidir se tornar uma designer de moda, ela rejeita a noção de ser descartada pela sociedade e concentra sua raiva para se destacar. Ela escolhe usar sua criatividade, ousadia e talento para reivindicar seu espaço, desafiando as convenções e expectativas impostas a ela.

As primeiras sequências em que o lixo se faz presente na vida de Estella ele sugere a sua rejeição e marginalização, bem como a humilhação constante que sofre. Porém, quando a persona de Cruella é evocada ela se recusa a ser definida pelo lixo que a rodeia, optando por se tornar uma força disruptiva, alguém que desafia o *status quo* e redefine seu próprio caminho, criando uma identidade que reflete sua verdadeira essência, longe das expectativas e limitações impostas por outros. Assim, nas últimas sequências o lixo é um elemento que a faz questionar sua situação e sua escolha, e que a leva a se rebelar e a se transformar em Cruella.

Tal qual o lixo, outro marcador primário na sua vida é a intensa relação com o mundo da moda, este é um dos pilares que fundamenta a identidade de Cruella De Vil. Sua relação com a moda transcende a mera estética, tornando-se uma expressão intrínseca de sua personalidade ousada e de sua busca por singularidade. A moda é o veículo por meio do qual Cruella externaliza seu pensamento disruptivo e sua coragem em desafiar as normas estabelecidas. Suas criações representam não apenas peças de vestuário, mas declarações audaciosas de independência, rebeldia e uma forma de reivindicar seu espaço no mundo, desafiando as expectativas convencionais de elegância e estilo. Para Cruella, a moda não é apenas uma indústria ou uma

forma de expressão artística, é um meio de subversão, um canal para redefinir a própria identidade e desafiar as convenções impostas pela sociedade.

Para Cruella desde pequena, a moda não apenas uma escolha profissional, é uma paixão que arde dentro de seu peito. Ela a utiliza como forma de expressão, rebelião e, acima de tudo, afirmação de sua individualidade. Sua abordagem ousada para o design não se limita as tendências convencionais ou os padrões em voga, pelo contrário, desafia e subverte as normas. Cada criação de Cruella é uma exteriorização de sua mente criativa, combinando elementos excêntricos e vanguardista que desafiam as expectativas tradicionais.

É justamente por estas subversões estilísticas que a pequena Estella é intitulada de “Cruella” por sua mãe. Ainda jovem, antes da ideia para frequentar a escola, sua mãe lhe ensina a costurar para criar roupas para suas bonecas e ursinhos usando alguns pedaços de tecidos. A ideia de Catherine era voltada para roupas padronizadas, contudo, Estella guiada por sua criatividade cria roupas estilizadas para seus brinquedos e destaca que os padrões da sua mãe não eram bonitos: “Estella: Olha. Catherine: Não é assim. Tem que seguir o modelo. Há um jeito certo de fazer. Estella: É feio. Catherine: Que Cruel. Seu nome é Estella, não Cruella” (Gillespie, 2021, min1s20). Assim nascia um apelido que basilar para a personagem.

A recusa de Estella em seguir padrões estéticos preestabelecidos, evidenciada pela criação única de uma roupa para seu ursinho, destaca seu espírito criativo e sua resistência à conformidade desde cedo. Ao subverter as normas e recusar-se a simplesmente reproduzir algo, Estella demonstra uma predisposição para a originalidade e a expressão individual. O apelido “Cruella”, inicialmente lançado como um comentário sobre sua atitude rebelde, torna-se, com o tempo, uma alcunha que ela abraça e transforma em sua própria marca registrada.

Essa sequência inicial não apenas estabelece as bases para a futura transformação de Estella em Cruella, mas também destaca a relação com a moda inata da personagem, bom como conflito intrínseco entre a busca pela autenticidade e a pressão social para a conformidade. Ao recusar-se a seguir o padrão, ela já está começando a forjar seu próprio caminho, um caminho que a

levará a desafiar as expectativas da sociedade e a redefinir o conceito de moda e elegância.

Em idade escolar, Estella novamente desponta com seu talento estilístico e também sua singularidade, na medida em que transforma seu uniforme em um ato de afrontamento a instituição e alunos. A escola serve como um terreno de experimentação, onde a jovem começa a forjar seu próprio caminho e a definir sua identidade de maneira única. A personalização do uniforme escolar por parte de Estella na escola é um reflexo precoce de sua expressividade e rebeldia. Enquanto muitos alunos veem o uniforme como uma imposição a ser seguida sem questionamentos, ela encara isso como uma tela em branco para sua expressão criativa. Cada personalização é um ato deliberado de desafio às normas estabelecidas, um sinal precoce de sua recusa em se conformar às expectativas convencionais.

Essa atitude disruptiva na escola é um prenúncio da maneira como ela abordará a moda mais tarde em sua vida. Ao transformar seu uniforme de maneiras inventivas e inusitadas, Estella não apenas desafia a autoridade da escola, mas também sinaliza seu desejo inato de se destacar. Esses primeiros atos de personalização não são apenas uma manifestação de seu talento criativo, mas também um indicativo de sua resistência às regras impostas pela sociedade.

Ao todo somam-se quatro diferentes adaptações de seu uniforme, sendo cada uma em um estilo distinto. Destaca-se entre elas a primeira, pois nota-se inspiração no visual do personagem Rambo¹⁷⁷ e, também, o movimento punk. A jovem usa a camisa branca com suas mangas rasgadas e completamente rabiscada por ela mesma, com frases como “Run!”, “Break the chains”, “Winner”, “Number 1”, entre outras. Sua gravata é utilizada em um formato de X sobre a camisa e amarrada a cintura e seus pulsos são cobertos com um tecido branco amarrados com um lacinho preto. A relação com Rambo estabelece-se na medida que a adaptação feita com sua gravata lembra o modo como o então personagem carregava a munição de suas armas no seu peito e, também, no sentido subjetivo, Rambo é um símbolo de resistência e coragem, e também de violência e vingança, assim como Estella quando usa

¹⁷⁷ É um famoso personagem de filmes de ação do século passado que luta contra seus inimigos usando armas e técnicas de sobrevivência.

este traje na aula de Educação Física que protege sua amiga de um valentão e revida a agressão (cf. figura 37).

Os demais visuais fazem alusão ao movimento punk. A segunda personalização consiste em integrar diferentes bottons e signos na gola de seu blazer, tal qual os punks da década 1970 faziam em suas roupas (CAIAFA, 1985). No terceiro ela faz de sua camisa e rosto, literalmente, como uma tela em branco e espirra tinta de maneira heterogênea; O quarto e último assemelha-se ao segundo, contudo, ela vira seu blazer do avesso, o rabisca e mantém os diferentes bottons na gola (cf. figuras 37). Deste modo, todas estas estilizações são uma forma de demonstrar seu inconformismo para com o uniforme padrão da escola, assim, ela usa sua imaginação e suas habilidades para personalizá-lo de acordo com seu gosto e sua identidade, pois Estella é uma personagem que não se encaixa em nenhum padrão e que busca sua própria forma de ser e de se expressar.

Essa abordagem à moda na escola estabelece as bases para sua futura carreira como designer de moda, onde sua criatividade irreverente e sua disposição de desafiar as convenções se tornarão marcas registradas. Esses primeiros atos de personalização não são apenas uma expressão de moda, mas também uma declaração inicial de sua independência e individualidade.



Figura 37: Estella e suas personalizações de uniforme.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de novembro de 2023.

Outro marcador na vida de Estella é seu cabelo. Naturalmente ele é preto e branco, isso é um traço visual essencial de sua personagem. Porém, após perder sua mãe e associar a culpa a sua personalidade indomável – visualmente entrelaçada ao seu cabelo – a jovem toma a decisão de tingir o mesmo para esconder essa versão de si. Isso não foi uma mera mudança estética, na verdade, representa uma transformação interna na personagem. A cena referente a ação de tingir o cabelo é uma metáfora visual, pois a tinta vermelha escorre pelo rosto da jovem Estella assemelhando-se a sangue, isso expressa os sentimentos da personagem, uma manifestação visual de sua dor, tristeza e culpa. Assim, ela mascara o seu lado original, pois o condena por ser o causador da morte de sua mãe (cf. figura 38). O cabelo ruivo a enquadra na sociedade, a torna mais uma na multidão e, mais que isso, é uma contenção ao seu lado subversivo e imprevisível (cf. figura 38). O ato de tingir o cabelo é mais um entre os ritos de passagem que marcam a transformação da personagem.

Outro significado deste ato refere-se a um deslocamento de personalidade e, em decorrência, também mudança em sua construção performativa de feminino. Isso porque Cruella de cabelo bicolor não ligava para as normativas e códigos sociais que interpelam os múltiplos sujeitos e corpos, sendo ela livre de amarras para seu ser, isto é, um corpo subversivo, mas quando esta tinge seu cabelo ela aceita a padronização o silêncio (espaço relegado as mulheres por muito tempo), reproduzindo comportamentos mais polidos e recatados – características que são comumente associados ao feminino (BUTLER, 2021).



Figura 38: Cruella antes e depois.

Fonte: Disneyplus.com. Acessado 9 de agosto de 2023.

Um elemento gráfico marcante e que simboliza todas as Cruella's é seu cabelo preto e branco. Deste modo, podemos compreender esta informação sobre o cabelo como o seu "eu", ou seja, sua raiz, é sua identificação, sua marca de excentricidade desde sua concepção, o que Estella tenta mascarar sob um cabelo avermelhado padronizado após vivenciar momentos traumáticos na infância.

Neste sentido, como afirma Stuart Hall (2006) "O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que o 'eu real', mas este formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais 'exteriores' e as identidades que esses mundos oferecem" (p.11). Assim, o "eu real" (sua identificação) seria marcado pelo cabelo preto e branco, porém, à medida que a protagonista cresce e tem contato com a sociedade inglesa padronizado, sua identidade altera-se sob uma forma mais neutra, voltando a assumir suas "raízes capilares" também por um contato com o mundo exterior (através da figura da Baronesa). Assim, "esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente" (HALL, 2006, p.12).

Enquanto Cruella é marcante, possui uma presença forte e rouba a cena, Estella é neutra, imperceptível e contida. Ela é uma metade da personalidade da protagonista. Contudo, esta personalidade era constantemente domada por sua mãe através de afeto, amor e carinho. Deste modo, acompanhamos uma Estella criança e adulta tentando se encaixar em um mundo regido por regras sociais que condenam sua verdadeira personalidade, camuflando-se sob um cabelo ruivo apagado para enquadrar-se socialmente, apagando sua naturalidade agressiva preta e branca.

Após inúmeros confrontos travados com Baronesa ao longo da narrativa, esta vilã, em um ato desesperado de pôr fim a briga e manter sua alta posição e status quo, atenta contra a vida de Cruella/Estella, a empurrando do mesmo penhasco que outrora assassinou Catherine. No entanto, o desfecho desta tentativa de assassinato é diferente.

A cena escurece e retorna focando em uma lápide marcada com a inscrição "Estella. Estilista/Filha/Morta". Em um simbólico funeral, Wink, Buddy, os dálmatas, Horace, Jasper e Cruella se reúnem para enterrar Estella. A narrativa é conduzida por nossa protagonista, que descreve os

desdobramentos após ser empurrada do penhasco: Baronesa é presa por assassinato, mas não antes de testemunhar Cruella emergir triunfante no Hellman Hall. No momento da queda, Cruella aciona uma corda, transformando sua saia em um paraquedas, e aterrissa nas águas próximas a Horace, que a aguarda em um barco.

A narração de Cruella começa com uma nota irônica sobre a previsibilidade do que Baronesa, uma pessoa má, iria fazer na situação. Por isso a espertize de Cruella, Estella como uma pessoa civil deixou para sua amiga, Cruella De Vil, sua fortuna, assim, ela agora controla os recursos que pertenciam à Baronesa. O comentário sobre a justiça poética enfatiza a ironia do destino. A Baronesa é presa por empurrar a pessoa errada de um penhasco, mas o destino de Estella também é mencionado, e ela acaba morrendo como sua mãe adotiva, embora de uma forma diferente do esperado. Estella está morta, mas Cruella está viva e agora é dona da propriedade de Baronesa. Para Cruella, isso pode ser considerado um “final feliz” dada a sua mudança e aceitação de uma única personalidade.

Cruella não é uma personagem unidimensional como sua versão animada, ela tem muitos níveis e aspectos diferentes de sua personalidade que a tornam uma personagem complexa, não sendo nem genuinamente boa ou má¹⁷⁸. A complexidade de Cruella como uma personagem multifacetada é evidente nesse instante, destacando sua habilidade de transcender estereótipos e desafiar expectativas.

A cada nova passagem que Estella evocou a personalidade de Cruella e vestiu seu manto após os dez anos de supressão é um passo em direção a total aceitação desta identidade. A sensação de verdadeira euforia, poder, liberdade e, acima de tudo, identificação que ela experimenta ao abraçar sua persona Cruella é um testemunho da autenticidade que essa faceta de sua personalidade representa para ela.

O manto de Cruella se torna mais do que uma peça de roupa, é um símbolo tangível de liberdade e empoderamento, isso é reconhecido pela protagonista quando ela expressa a seu amigo: “A Cruella faz as coisas. A Estella, não” (Gillespie, 2021, min80s31). Deste modo, ao vestir-se nessa

¹⁷⁸ Essa relação entre as personagens é abordada mais profundamente no capítulo 4.4.

persona bicolor, Estella se liberta das restrições autoimpostas e das expectativas sociais que a mantiveram contida por tanto tempo. A identificação com a persona de Cruella é como uma redescoberta de sua própria essência, uma afirmação corajosa de quem ela é verdadeiramente, além das amarras do passado.

Neste sentido, toda a euforia sentida por Estella ao se tornar Cruella reflete a autenticidade que essa identidade traz para ela. É um reconhecimento de sua força interior, criatividade desenfreada e coragem para desafiar as convenções. Cruella não é apenas um alter ego ou pseudônimo; é uma expressão libertadora que permite a Estella se destacar e reivindicar seu espaço no mundo de uma forma única e destemida. É um meio de luta, sua armadura para encarar o mundo e suas crueldades.

Esse momento, portanto, é um marco fundamental, pois representa a aceitação plena de quem ela é, não apenas como Estella, mas também como Cruella De Vil. A experiência de vestir o manto é uma celebração da individualidade, uma jornada de autodescoberta que lhe proporciona uma aparência transformada, para exteriorizar sua primazia para o mundo, mas acima de tudo, uma sensação profunda de empoderamento e autenticidade.

Após todos esses eventos em sua vida, a protagonista, agora assumindo em definitivo o alter ego de Cruella De Vil, simbolicamente encerra o ciclo de Estella Miller. Nos últimos minutos do filme a imagem escurece e volta enfocando uma lápide escrita “Estella. Estilista/Filha/Morta”. Em um funeral simbólico com Wink, Buddy, os dálmatas, Horace, Jasper e Cruella, eles enterram Estella. Nossa protagonista narra os todos os eventos do longa, incluindo o embate final com Baronesa que culminou na “morte” de Estella:

Antes de morrer, Estella deixou sua fortuna para uma amiga querida, Cruella De Vil. O que é bom nas pessoas más é que você sempre pode ter certeza de que elas farão alguma coisa, bem... má. Estella morreria como a mãe dela. Mas não foi bem assim. Uma saia bem cortada salva vidas, garotas. Lembrem-se disso. Ela foi presa por empurrar uma pessoa de um penhasco. A pessoa errada, mas ajustaça poética tem alguma coisa tão...poética. Adeus, Estella. Ela estava com a mãe agora. Mas a Cruella estava viva. E eu chamo isso de final feliz. (Gillespie, 2021, min122s02).

Cruella organiza um enterro simbólico para sua identidade como Estella. Ela faz isso por duas razões: para se livrar de qualquer vestígio de sua outra persona que fora morta; e também para assumir completamente sua nova

personalidade como Cruella. O enterro simbólico representa sua transformação completa, ela está abraçando este lado que não é uma psicopata egocêntrica, mas Cruella De Vill, o sobrenome é a extensão de seus amigos. Ela enterra Estella com sua mãe, Catherine, a mulher que lhe deu amor e motivou todos os eventos. Para selar, ela joga o colar no caixão de Estella e se despede. Colocando um fim nesta dualidade e abraçando sua verdadeira natureza e personalidade (cf. figura 39).

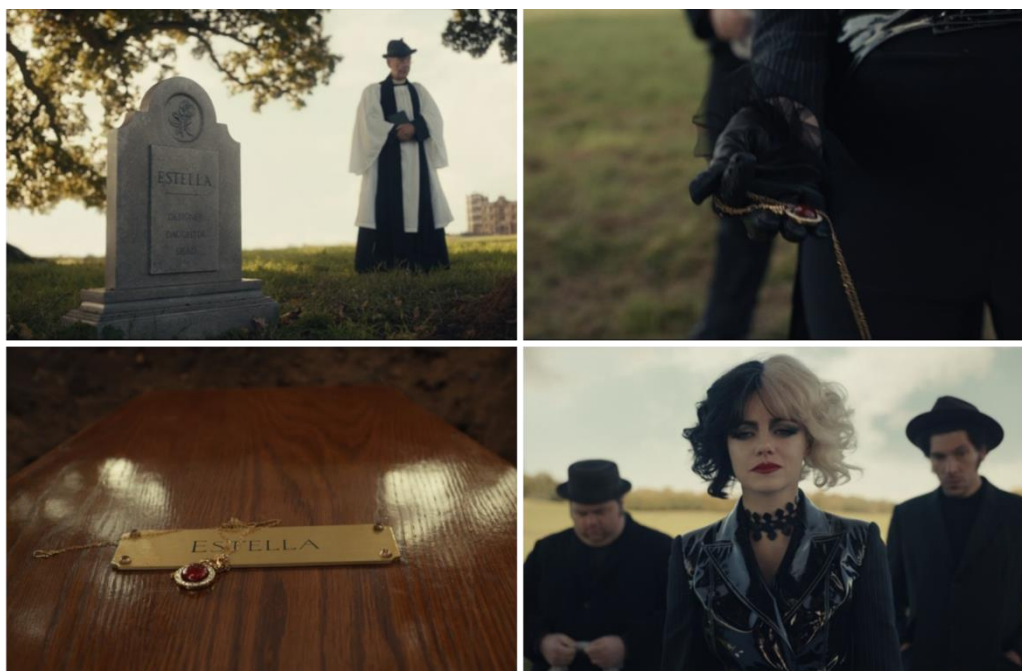


Figura 39: A despedida de Estella.
Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

A luz do exposto, podemos afirmar que a jornada da protagonista em *Cruella* é uma narrativa rica e multifacetada, repleta de ritos de passagem e marcadores que moldam a transformação a doce Estella na icônica vilã da Disney, Cruella De Vil. Inicialmente marcada pela perda traumática de sua mãe adotiva, a narrativa da jovem Estella se desenrola ao explorar elementos simbólicos como a associação com o lixo, a humilhação e a rejeição, destacando como essas experiências forjam sua personalidade resiliente.

O mundo da moda emerge como uma característica basilar, servindo não apenas como um meio de expressão criativa, mas também como um rito de passagem que a leva a desafiar as normas e convenções sociais. A descoberta das duas verdades sobre sua mãe adotiva e sua mãe biológica adiciona complexidade à sua jornada, desencadeando uma busca por

vingança, ao mesmo tempo que integra sua autenticidade. Deste modo, o simbolismo associado ao lixo e a sensação de rejeição se entrelaçam com a trajetória de Estella em múltiplas passagens, destacando sua luta para se afirmar em um mundo que a menospreza. A moda, por outro lado, é uma ferramenta de empoderamento, permitindo que ela se reinvente e reivindique sua identidade única.

Portanto, cada rito de passagem contribui para a evolução e cristalização da personalidade Cruella, culminando na aceitação plena de sua verdadeira natureza ao vestir-se assumir o seu cabelo natural bicolor. Esse ato está para além de uma transformação estética, é um símbolo de sua força interior e de sua recusa em ser definida por circunstâncias adversas. Ao final da jornada, Cruella emerge como uma figura complexa, empoderada e determinada, desafiando todas as expectativas sociais e o próprio destino que tentaram impor a ela (sua morte, por mais de uma vez). A metamorfose de Estella para Cruella De Vil é um processo de superação e afirmação de uma identidade autêntica em meio às adversidades.

4.3 Trilha sonora e o punk rock em *Cruella*

No recorte temporal das décadas de 1970 e 1980, a Inglaterra foi um caldeirão criativo e palco do protagonismo de uma fúria de origem proletária que se manifestou através da música e da moda e esta fora, justamente, a delimitação espaço-temporal escolhida para ambientar a narrativa fílmica. Não há como falar sobre o movimento punk rock inglês de forma dissociada de seu corpo político transgressor, pois “viver consiste em reduzir continuamente o mundo ao seu corpo, a partir do simbólico que ele encarna (BRETON, 2011, p.7). O movimento punk, não apenas como estilo artístico e musical, mas como fenômeno social, foi um dos expoentes da década de 1970 na Inglaterra e no mundo, espalhando-se ao redor do globo terrestre engajando imensuráveis contingentes jovens neste novo movimento que se fazia cada vez mais presente em distintos países.

Diferentes razões contribuíram para a formação do movimento punk, mas duas se destacam: o contexto sociopolítico e a mercantilização musical. A década de 1970 foi marcada por uma série de problemas econômicos, políticos

e sociais no mundo que resultaram em recessões econômicas, altas taxas de desemprego, conflitos internacionais, polarização política e insatisfações da classe trabalhadora perante o sistema estabelecido em diferentes países. Na Inglaterra, principal expoente do movimento punk no mundo, este movimento contracultural surgiu enquanto um efeito sintomático da crise socioeconômica e políticas liberais que acometiam principalmente as classes subalternas do país. Os protagonistas deste movimento foram os jovens, principalmente os filhos da classe trabalhadora que sofriam as consequências das escolhas políticas-econômicas e estavam cada vez mais insatisfeitos com aquele cenário. Deste modo, uma realidade em que a escassez de emprego era recorrente e o acesso a educação formal era destinada as classes privilegiadas da sociedade convergiu em um sentimento de revolta em grande parte da juventude do país britânico (FRIEDLANDER, 2002), culminando em uma explosão de rebeldia, agressividade e violência em forma de música e arte.

Neste sentido, surgindo como uma contracultura revoltosa que muitas vezes flertou com o anarquismo e niilismo, o punk se apresentou na cena urbana como um movimento que visou romper com o mundo e tudo que teria sido construído anteriormente (salvo algumas exceções). Para César Augusto Melão (2010):

O discurso punk é uma resposta à organização social. No seu discurso, o punk exterioriza a desordem. Esta encontra-se em relação polêmica com a ordem constituída pelas convenções sociais perpetuadas ao longo de gerações. Trata-se de uma visão de mundo, de uma determinada classe, que é universalizada como sendo uma verdade. A sociedade então se organiza com base nessa visão. O movimento punk mostra-se contra essa organização, respondendo às vezes até violentamente a esse estímulo da sociedade (MELÃO, 2010, p.92).

Para além da crise socioeconômica no qual impunha aos jovens de baixa renda a uma realidade opressiva, outro fator que impulsionou o punk ao seu sucesso fora a crítica ao rock progressivo. Neste sentido, deve-se pontuar que na década anterior, em meados de 1960, o rock assumiu uma postura confrontadora ao Estado e contracultural a partir do rock psicodélico e o movimento hippie nos EUA (período da Guerra do Vietnã). Contudo, o impacto da indústria cultural e o avanço das grandes gravadoras neste nicho musical acabaram por amordaçar as ideias contestadoras originárias do rock e o tornar mais um produto inserido na lógica de mercado capitalista. Outro ponto de

conflito fora a crítica a gradativa complexidade artística e musical que o rock se tornava, o que desapontou uma grande parcela do público receptor. Em resposta a esta complexidade e caminho mercadológico da música, o punk se apresentou no cenário mundial enquanto um estilo pautado em uma sonoridade simples, com letras diretas e críticas, bem como performances artísticas explosivas.

Portanto, o punk rock destacou-se na década de 1970 enquanto um subgênero musical pautado na agressividade e velocidade sonora, um movimento rebelde de caráter contestador diante seu contexto histórico conturbado. Um movimento agressivo, violento, afrontoso, subversivo e indisciplinado, todas estas são características que podemos atribuir a revolução Punk Rock que invadiu as ruas da Inglaterra (e Estados Unidos) a partir da segunda metade da década de 1970. Um movimento predominantemente jovem que intentou romper com o *mainstream* e tudo o que tinha sido construído no mundo da música até então – salvo algumas exceções que deram as bases para este movimento. Eles fervilhavam, se firmaram como a crítica da crítica, dialogando com as massas subalternas em uma linguagem direta e sonoridade simples, em uma forte oposição ao “rock progressivo”. Assim como seu modo de fazer músicas fora uma explosão potente e completamente diferente do que se tinha até então, seu estilo visual chocante foi um importante elemento em seu protesto sociopolítico.

Esse corpo rebelde/político que foi elemento primordial para o punk fora utilizado como meio pelo qual os jovens demonstravam sua transgressão através de suas performances. Em seu corpo traziam marcas e simbologias que causavam tamanho choque, impactando o ambiente urbano ao seu modo, perfurando suas peles com pregos, alfinetes, seguranças, além de ostentarem suásticas e outros signos referentes a diferentes sistemas políticos. Não prevendo futuro para a realidade no qual estavam inseridos, eles falavam sobre o fim do mundo e agiam de forma inconsequente, inflamando constantes conflitos com seu entorno, “o que eles mostram é um outro funcionamento da cidade, que eles anunciam e usam em seu protesto” (Caiafa, 1985, p.11).

Para David Le Breton (2011): “Cada sociedade, no interior de sua visão de mundo, delineia um saber singular sobre o corpo: seus elementos constitutivos, suas performances, suas correspondências etc. Ela lhe confere

sentido e valor (Le Breton, 2011, p.8). Deste modo, pode-se afirmar que um dos modos pelo qual o punk atacou a sociedade foi através de uma ressignificação do corpo, lhe dotando de um caráter despadronizado e contraventor. Conforme o historiador e compositor Tom Manoff: “Um dos mais importantes e antigos elementos da música em todo mundo é a mensagem direta através do corpo” (Manoff *apud* Friedlander, 2002, p. 392). Assim, o corpo assume importante função na revolução punk rock.

O que podemos observar nos jovens que compuseram o movimento punk rock é uma intenção de exteriorizar para a sociedade de forma artística – visual e musical – sua insatisfação perante um contexto opressivo o qual não enxergavam um futuro. Deste modo, através de suas roupas agressivas para sociedade padronizada, tal sentimento era expresso de forma direta e impactante.

Para criar esta atmosfera caótica, tumultuosa e de máxima intensidade que combina com a jornada da protagonista, fora reconstruída uma cidade inundada de referências ao estilo punk, um cenário tão conturbado e agressivo que fora capturado pelas lentes e utilizado como suporte para a ascensão da persona Cruella. Segundo Ali James, gerente de locação do filme, esta foi uma produção grande, pois “temos muitas locações para um filme. Tivemos 45 locações diferentes e filmamos nelas por quase 40 dias”. Na mesma linha, Alice Felton, cenógrafa, destaca que para o filme foram 96 sets oficiais decorados, sendo um número inédito maior que a normalidade. Emma Stone, nossa Cruella e também diretora executiva, afirmou em entrevista que esta grandiosidade chamou sua atenção, em suas palavras: “A escala deste filme é maior do que eu estou acostumada. E é incrível olhar ao redor e ver enormes sets, e as locações fantásticas” (Stone, 2021).

A escolha de gravar em Londres rendeu inúmeras possibilidades para esta produção, desde castelos, casas no estilo georgiano, belos edifícios e ruelas periféricas. A cidade se mostrou muito versátil e totalmente diferente, “por exemplo, da loja vintage em Notting Hill (estrado Portobello), que é mais ousada, e por isso essa cena é lá, aqui ela encontra sua raiz punk que depois exploramos” (James, 2021). Este é um bairro situado ao oeste de Londres que tem como tradição a Portobello Road Market, uma feira aos sábados famosa pelo comércio de roupas de segunda mão e antiguidades, justamente onde

Cruella encontra-se com a moda das ruas e que ressalta sua veia punk no filme. Fiona Crombie, diretora de arte, falou em entrevista que embora tivesse pouco tempo para decorar Portobello Road, apenas um dia e meio, o resultado foi uma transfiguração de um cenário contemporâneo para uma rua da década de 1970, para isso “Mudamos toldos e sinalização, transformamos cafés em lojas de ferragens. Todas as coisas mudaram” (Crombie, 2021).

Outro ponto que denuncia a correlação com o movimento punk é o álbum de trilha sonora do filme. Este é composto por 33 faixas e mistura diferentes gêneros populares das décadas de 1960 a 1980 na Inglaterra em sua composição. Com propósito de representar a essência, espírito e cultura da época houve a seleção de algumas das músicas mais populares da década, como por exemplo: *Time of the Season* do The Zombies, *These Boots Are Made for Walkin'* de Nancy Sinatra, *Stone Cold Crazy* interpretada pela banda Queen, entre outras. As músicas desempenham um papel crucial neste filme, pois muitas delas refletem a personalidade insana e rebelde de Cruella De Vil. Canções icônicas como *One Way or Another* da banda new wave Blondie e *Should I Stay or Should I Go* do The Clash evidenciam para o público a determinação e o espírito ousado da personagem principal. Além disso, a música original de Florence + The Machine, *Call Me Cruella*, enfatiza a conexão emocional da música com o protagonista do filme. Portanto, as músicas desempenham um papel basilar no filme de 2021. Elas auxiliam na criação de uma atmosfera estonteante e emocional, bem como auxiliam a desenvolver ainda mais a história e a caracterização dos personagens.

Dito isso, com a finalidade de melhor organizar este subtítulo, nós criamos uma tabela e a deixamos como anexo contendo todas as músicas do filme, contendo o título da canção, banda/artista, ano de lançamento, o contexto em que é reproduzida no longa e também a minutagem em que aparece. Por se tratarem de inúmeras faixas (32 músicas), cada canção contém uma breve análise relacionada a sequência que está interligada. Entretanto, nós escolhemos algumas que consideramos mais emblemáticas por estarem presentes em sequências basilares para serem analisadas mais profundamente no texto e estas estão destacadas na tabela com um asterisco. As músicas escolhidas são: *Bloody Well Righth* (Supertramp, 1974), *These Boots Are Made for Walkin* (Nancy Sinatra, 1966), *Feeling Good* (Nina Simone,

1965), *Stone Cold Crazy* (Queen, 1974), *One Way Or Another* (Blondie, 1978), *I Wann Be Your Dog* (John McCrea, 2021) e *Call Me Cruella* (Florence + The Machine, 2021).

A história do live-action *Cruella* começa de maneira inusitada, com a protagonista título vindo ao mundo em uma cena de nascimento que quebra todas as expectativas e sua voz como narradora contando sobre os eventos pregressos de sua vida. Enquanto Cruella narra os eventos referentes à infância da jovem Estella Miller em voice over, a música *Blood Well Right* acompanha toda a sequência. Essa canção é de autoria da banda inglesa Supertramp e está no álbum *Crime Of The Century*, lançado no ano de 1974. Este álbum conceitual conta a história de Rudy, assim, *Blood Well Right*, é uma resposta a faixa anterior, *School*, em que fala sobre as frustrações de um jovem rebelde que questiona o sistema educacional e social da Inglaterra. Já, em *Blood Well Right* ele junta-se a um grupo de jovens rebeldes, punks com uma visão antiestabelecimento que zombam de suas ambições mais elevadas, já que ele é movido por algo que seria conhecimento comum para todos os demais.

Tal qual qualquer produção humana, esta música não pode ser descolada de seu contexto histórico. Com a inundação das ideais punks no cenário inglês da década de 1970, muitos jovens internalizaram essas causas e tornaram-se porta vozes de críticas a cultura *mainstream* e falavam da busca pela individualidade, de uma identidade única. Assim, *Bloody Well Righth* é mais uma das músicas do período que aludia as problemáticas de normas sociais e culturais predominantes. Conforme a letra:

So you think your schooling's phoney
I guess it's hard not to agree
You say it all depends on money
And who is in your family tree
Right, you're bloody well right
You got a bloody right to say¹⁷⁹ (Supertramp, 1974).

Deste modo, esta música é uma exteriorização artística dos sentimentos de uma geração que desafiava as normas na década de 1970, uma declaração de rebeldia, necessidade de independência referente as expectativas e

¹⁷⁹ Tradução: Então você acha que sua educação de nada serve/ Eu acho difícil discordar/ Você diz que tudo depende do dinheiro/ E de quem está na sua árvore genealógica/ Está certo, você tem toda a maldita razão/ Você tem o maldito direito de dizer.

imposições culturais de uma sociedade moralizada e, também, um incentivo a ter uma identidade divergente, em vez de simplesmente reproduzir padrões. A expressão “Bloody Well Right” pode ser traduzida do inglês como “muito bem certo” ou “certo pra caramba”, assim, ao ser cantada em tom de ironia pela banda, reforça a mensagem de deboche a algo – ou alguém – que acredita ser uma verdade única, porém, não o é. Ademais, a letra é uma crítica a conformidade, a hipocrisia e o materialismo em que a sociedade inglesa era pautada, exortando as pessoas a serem autênticas em um mundo de falsidade.

Em *Cruella* está música perpassa toda a infância da protagonista, desde seu nascimento, sua primeira infância até a vida escolar. Ela possui uma forte personalidade que não agrada as pessoas ao seu redor, até mesmo sua mãe que constantemente tenta incentivar a jovem a se comportar, agir de maneira adequada e amigável. Contudo, seu lado rebelde e desafiador se sobressai na maioria das situações de sua vida. A jovem Estella se mostra uma talentosa e ambiciosa design de moda, ama desenhar e costurar roupas tendo muita criatividade e ousadia, porém, quando vai para escola esta experiência não é muito agradável. Frequentemente se metendo em confusão devido ao seu comportamento impulsivo e também estilo de vestimenta que não se enquadra com os padrões exigidos pela instituição, ela acaba sofrendo bullying de alunos e professores por ser diferente, mas não o aceita calada e revida com seu lado mais intenso. A escola é um lugar onde Estella não se sente aceita nem valorizada, e onde ela descobre que o mundo pode ser muito cruel.

Neste sentido, a rebeldia juvenil, o desafio às regras e à conformidade forçada ao sistema escolar são temas explorados nesta sequência. Cruella e *Bloody Well Right* são críticos a este sistema escolar tradicional que os oprime, limita suas ideias e desincentiva a sua autenticidade, assim, ambos expressam sua rebeldia em forma de tumulto, arte e moda. Cruella resiste às normas e expectativas impostas pela escola e pela sociedade. Tanto a música quanto a personagem Cruella estão em busca da autenticidade. A letra da música encoraja as pessoas a serem elas mesmas e a encontrar seu próprio caminho em um mundo que muitas vezes recompensa a hipocrisia.

A expressão "bloody well right" na música é uma afirmação sarcástica de independência e desafio, enquanto a personagem Cruella desafia constantemente as convenções sociais e as expectativas ao longo de sua

jornada na instituição acadêmica – e na vida. Deste modo, a música e a jovem Cruella representam personagens que se rebelam contra as normas impostas pela sociedade – no caso representado instituição escolar –, evidenciando sua autenticidade e buscando a sua liberdade. Ambos também usam o humor sarcástico e irônico para desafiar as autoridades e as convenções sociais.

A segunda música que é reproduzida em um momento de suma importância no filme é *These Boots Are Made For Walking* (1966) da cantora estadunidense Nancy Sinatra. A letra fala de uma mulher que está cansada do relacionamento com seu namorado devido as mentiras e joguinhos do mesmo, assim, se liberta e segue em frente, assumindo o controle de sua vida. Esta música é um clássico dos anos 1960 e expressa o desejo de independência e rebeldia das mulheres da época.

O título da música alega que botas são feitas para caminhar, contudo, em um sentido figurado elas também representam a independência, força e confiança. Deste modo, esta canção fala de determinação, emancipação e está alinhada as demandas de igualdade de gênero do movimento feminista da época, a música “É o hino do poder feminino. É a música que diz: ‘Não apenas triunfarei sobre você, mas também ficarei bem ao fazê-lo’. É uma música sobre moda e não dá a mínima” (Uitti, 2022).

Em *Cruella* (2021), a música é reproduzida na sequência em que Estella trabalha na Liberty Of London há algum tempo e é constantemente humilhada por seu chefe. Após um diálogo dos dois em que ele é bastante rude e esnoba o talento da protagonista, enfatizando que seu emprego é apenas como uma mera faxineira para limpar seu lixo, Estella é tomada por uma intensa indignação, sentimento que estava reprimido em seu peito desde que começará trabalhar lá, então ela rouba uma garrafa de destilado e a bebe completamente, embriagando-se dentro da loja na mesma noite. Caminhando lentamente pela loja com a garrafa na mão e cantarolando *These Boots Are Made for Walking* (1966), a protagonista vira-se para esquerda ela espia pela porta de acesso a vitrine da Liberty e caminha até o local. Descordando totalmente da estética, Estella decide refazer toda a vitrine ao seu estilo, transformando este espaço em uma obra de arte punk, usando tinta spray e redecorando as roupas em um padrão não tradicional, bem como destacando as frases “Should be fun!” (deve ser divertido!) e “Why it's a modern piece” (Por

que é uma peça moderna). A vitrine da Liberty é um símbolo da moda tradicional e conservadora, que Estella quer desafiar com seu estilo ousado e inovador. Deste modo, a música destaca uma libertação, algo que Estella está fazendo:

These boots are made for walkin'
And that's just what they'll do
One of these days, these boots are gonna walk all over you
Are you ready, boots?
Start walking¹⁸⁰ (Nancy Sinatra, 1966).

Neste contexto, a música se encaixa no estilo e comportamento de Estella quando ela decide se libertar dos abusos de seu chefe. O consumo de álcool está associado, muitas vezes, a uma perda de uma postura mais rígida, isto é, uma flexibilização interna. Deste modo, Estella usa a bebida enquanto uma ponte que a retira de sua fuga de realidade, libertando a persona que tenta constantemente domar. *These Boots Are Made For Walking* evidencia a rebeldia, determinação e atitude da identidade Cruella, assim, expressa tanto o empoderamento, quanto a independência desta personalidade. Assim, quando cantado o verso: “*Are you ready, boots? Start walkin’*” (Você está pronta, botas? Comecem a andar!) ressoa com a libertação e transformação de Estella em Cruella. Ademais, a música também faz uma referência divertida a Estella que usa botas pretas como uniforme de trabalho.

Outro momento de fundamental importância na trajetória de Cruella é sua contratação como estilista na Casa Baronesa, o epicentro da moda londrina comandado pelo maior nome da indústria. Estella foi quem fora contratada por Baronesa para trabalhar na marca e na primeira vez que a jovem esteve no ateliê ela ficou deslumbrada, sua reação é acompanhada pela música *Feeling Good* (1965) interpretada por Nina Simone. Esta canção expressa o sentimento de felicidade, renovação e um novo começo esperançoso, segundo David Chael, “‘Feeling Good’ foi escrita para expressar um tipo particular de euforia: aquela que vem com a libertação da opressão” (Chael, 2020).

A letra de *Feeling Good* é particularmente repleta de otimismo, esperança e uma sensação de renovação. É a descrição da liberdade de ter

¹⁸⁰ Tradução: Essas botas são feitas para andar/ e isso é o que elas farão/ Um dia desses essas botas andarão por cima de você/ Estão prontas, botas?/ Comecem a andar!.

um novo começo com uma perspectiva positiva sobre o futuro. A repetição da frase "feeling good" enfatiza a emoção de se sentir bem consigo mesmo e com a vida. Muitos dos versos utilizam de metáforas naturais, como o peixe no mar e o rio correndo livre, para discorrer figurativamente sobre uma sensação de liberdade e harmonia com o ambiente. Essa associação da natureza com a sensação de renovação contribui para a mensagem otimista da música:

Fish in the sea, you know how I feel
River running free, you know how I feel
Blossom on the tree, you know how I feel
It's a new dawn
It's a new day
It's a new life
For me
And I'm feeling good¹⁸¹ (Nina Simone, 1965).

Neste prisma, usar *Feeling Good* como trilha sonora para o momento em que Estella entra no ateliê da Casa Baronesa é uma simbologia. A música serve como exteriorização de seus sentimentos mais genuínos de felicidade por começar a trilhar um caminho que culminará, ela acredita, em seu sonho. Ao adentrar o mundo da alta costura, Estella está iniciando uma jornada de autodescoberta e, também, autoafirmação no mundo e tudo que sente é um intenso sentimento de esperança e empoderamento, o que combina com a música escolhida.

A letra de *Feeling Good* fala sobre um novo amanhecer em uma vida nova, um novo capítulo que inicia. Isso é, tanto um sentimento e crença de Estella naquele momento, quanto um prelúdio para a transformação iminente da personagem principal que ocorre justamente por este evento. A música, portanto, não apenas reflete o estado de espírito da personagem neste momento específico, mas também anuncia que uma grande mudança está para acontecer.

Ao som de *Stone Cold Crazy* (Queen, 1974), Estella rouba um carro e foge com seus amigos após descobrir que Baronesa é a verdadeira responsável pela morte de sua mãe, Catherine. Esta música aborda temas de paranoia e violência, com letras que descrevem a sensação de alguém que está à beira da insanidade. Estella, que não sabe dirigir, em um ato de loucura

¹⁸¹ Tradução: Peixe no mar, você sabe como eu me sinto/ Rio correndo livre, você sabe como eu me sinto/ Flores na árvore, você sabe como eu me sinto/ É um novo amanhecer/ É um novo dia/ É uma nova vida para mim/ E estou me sentindo bem.

assume a direção de um veículo e pilota pelas ruas de Londres em um percurso automobilístico tortuoso. Simbolicamente assumir a direção do carro e sair perigosamente é uma ação de tomada inicial de controle de sua vida, em uma jornada que será tumultuada. Deste modo, *Stone Cold Crazy* é uma representação de seu estado emocional turbulento com essa descoberta. Conforme a letra:

Crazy
Stone cold crazy, you know!
Rainy afternoon I gotta blow a typhoon
And I'm playing on my slide trombone
Anymore anymore cannot take it anymore
Gotta get away from this stone cold floor
Crazy, stone cold crazy, you know¹⁸² (Queen, 1974).

Estes versos anunciam a sensação de intensidade e a necessidade de escapar de uma situação ruim, tal qual Estella naquele momento. Deste modo, o uso da expressão "stone cold crazy" destaca uma frieza extrema associada à loucura, enfatizando a intensidade deste momento para a vida da protagonista. Na mesma linha, o uso da frase "I gotta blow a Typhoon" também destaca que trata-se de uma explosão emocional, uma reação extrema e a necessidade de libertar emoções intensas, assim, uma combinação para emergir a personalidade de Cruella.

Portanto, a repetição da palavra "crazy" e a reafirmação de "stone cold crazy" no final sublinham o tema central da canção. Essa redundância destaca a intensidade da loucura que está sendo representada. Deste modo, a situação de enclausuramento de Cruella atingiu um ponto insustentável mediante todas as revelações, existe uma necessidade urgente de libertar essa persona para o mundo e fazer justiça. Assim, conforme *Stone Cold Crazy*, é uma intensidade, insanidade e loucura que é liberta.

Como parte de sua vingança, Cruella planeja e executa diferentes invasões aos eventos de modo de Baronesa com intuito de ofuscá-la e a humilhar em seu próprio mundo. Para combinar com estas ações, a música que acompanha toda sequência é *One Way Or Another* (1978), da banda New Wave Blondie. Esta música é um clássico do rock dos anos 1970 e

¹⁸² Tradução: Maluco/ Completamente maluco, você sabe/ Tarde chuvosa tenho que soprar um furacão/ E estou tocando meu trombone/ Mais, mais, não posso aguentar mais/ Tenho que ficar longe deste chão de pedra fria/ Maluco, completamente maluco, você sabe.

fala sobre uma intensa perseguição, contando a narrativa de uma mulher obcecada por um homem que ela deseja perseguir e conquistar por todos os meios necessários. Conforme a letra:

One way or another, I'm gonna find ya
I'm gonna getcha, getcha, getcha, getcha
One way or another, I'm gonna win ya
I'm gonna getcha, getcha, getcha, getcha¹⁸³ (Blondie, 1978).

Deste modo, a música é um reflexo da Personalidade de Estella/Cruella. A narrativa da canção, com sua obsessão e determinação, ecoa o íntimo ousado, vingativo e ambicioso da personagem, assim, evidenciando que ela é alguém que está disposta a ir a extremos para alcançar seus objetivos no mundo da moda e de sua vingança. Tal qual a mulher descrita na letra da música, Cruella está mais do que disposta a fazer que for necessário para ganhar de sua rival, não se importando com as consequências de suas ações, pois ela crê fielmente que sua vingança é um ato de justiça necessária.

Neste prisma, a música atua como anúncio das atitudes vingativas de Cruella, pois ambas expressam a determinação e obsessão da personagem custe o que custar. Os versos da música que afirmar “Eu vou te pegar/ De um jeito ou de outro, eu vou ganhar de você” (tradução nossa) refletem a atitude da protagonista em relação a Baronesa, sua antagonista e mentora. Ela é determinada, não se intimida com possíveis retaliações e ameaças da rival, sempre alternando entre Estella e Cruella para sabotar o evento da mesma. Ademais, a letra também se alinha com os temas macro do live-action de competição, desafio e a busca pelo reconhecimento dentro da indústria da moda.

A música também tem um ritmo animado e eletrizante, contrastando com o clima sério e sofisticado do desfile da Baronesa. Esse contraste ecoa uma atmosfera que eleva a intensidade de toda sequência, pois enquanto o evento promovido por Baronesa mostra-se algo sóbrio, contínuo e contido, com ela sendo o destaque, Cruella emerge e a ofusca em um ritmo acelerado, tal qual a música de 1978. Essa alta velocidade combina com o estilo e a própria personalidade da protagonista, que é ousada, rebelde e criativa.

¹⁸³ Tradução: De um jeito ou de outro, eu vou te achar/ Vou te pegar, te pegar, te pegar, te pegar/ De um jeito ou de outro, vou ganhar você/ Vou te pegar, te pegar, te pegar, te pegar.

One Way Or Another é uma música que emergiu no cenário britânico como parte da contracultura, sendo uma expressão artística contestatória, assim como Cruella no live-action. A protagonista quando assume sua personalidade bicolor evoca uma subversão as normas e convenções sociais, bem como estilísticas, contrastando com os modelos e criando sua própria marca/identidade registrada. Portanto, esta música ilustra a motivação e as emoções de Cruella no filme, destacando os aspectos da personalidade da protagonista que é uma personagem determinada, obcecada e vingativa, mas também criativa, ousada e rebelde.

O ápice de afrontamento de Cruella é quando esta sabota o mais importante evento de moda de Baronesa, o desfile de sua coleção de primavera. Nesse momento, além dela ofuscar sua antagonista, ela também revela a sua identidade, deixando nítido que a doce Estella é, na verdade, Cruella. Para efetivamente deixar sua marca no mundo da moda, Cruella lança sua coleção de primavera em praça pública no grande estilo punk, com roupas que fogem ao padrão estético hegemônico de Baronesa e também um show ao vivo de Artie com a música *I Wann Be Your Dog* da banda The Stooges (1969) – interpretada no filme por John McCrea, o próprio ator. Essa música é um clássico do punk rock, que expressa o desejo de liberdade e rebeldia dos jovens da época.

Neste horizonte, a música é utilizada no filme como um meio de exteriorizar a personalidade transgressora e ousada da protagonista. A letra da música expressa, ironicamente, sobre um desejo obsessivo e masoquista de se submeter a outrem e assim ser tratado tal qual “um cachorro”. Esta canção tem um ritmo acelerado, uma guitarra distorcida e uma voz enraivecida, o que é característico das bandas punks, o que transpassa uma sensação de urgência, de violência e, também, desespero. Neste sentido, o título da música em si sugere uma submissão, mas a intensidade dela sugere uma submissão revolucionária, desafiando convenções e expectativas.

So messed up, I want you here
In my room, I want you here
Now we're gonna be face-to-face
And I'll lay right down in my favorite place
And now I wanna be your dog
Now I wanna be your dog
Now I wanna be your dog

Well, come on¹⁸⁴ (John McCrea, 2021).

A ideia de ser "o cachorro" pode ser compreendida como uma metáfora para a subversão das normas e a rejeição da conformidade. Deste modo, a música é um indicativo da personalidade Cruella enquanto uma rebelde frente as normas sociais, morais e da indústria da moda. Assim, é evidenciado em forma de musicalidade (combinada as atitudes da mesma) que seus atos são premeditados para se libertar dos grilhões da sociedade e da lei, como forma de soltar sua persona impulsiva, provocativa, selvagem e destrutiva.

Está música destaca-se na narrativa, pois revela a ambiguidade da personalidade Estella/Cruella. Ao mesmo tempo que Estella era a jovem aspirante ao mundo da moda, mentorada e submissa a Baronesa, tal qual um cachorrinho, ela é Cruella, a pessoa que desafia, provoca e está tentando superá-la (e destruí-la), isto é, a dona do cachorro. A música, portanto, destaca a complexidade e ambiguidade da personagem, que é uma mistura de ambas as personalidades, bem como se relaciona com as suas motivações, pois anuncia o seu lado mais sombrio, o seu lado Cruella que não é totalmente bom, mas nem totalmente mal.

A música também faz uma referência irônica ao fato de Cruella ser conhecida por sua obsessão por cães, especialmente os dálmatas. *I Wanna Be Your Dog* denuncia o instinto obsessivo de Cruella por concluir sua vingança contra Baronesa. Neste prisma, paradoxalmente a música, Cruella quer submeter, humilhar e dominar sua rival, invertendo a lógica canina. A música é uma sátira, uma provocação e um ato de ofensa, mostrando que para Cruella não existem limites nesta disputa.

Dito isso, a letra da canção, conjuntamente as ações de Cruella durante o desfile, transpassam uma abordagem de conquista através da rebelião. Cruella, portanto, está desafiando as expectativas e convenções sociais, não apenas na moda, mas também na maneira como ela se apresenta ao mundo.

Por fim, inspirados pela música *Cruella Cruel* de 1961, a canção original *Call Me Cruella* foi composta por Nicholas Britell em parceria com cantora inglesa Florence Welch, sendo gravada pela própria e sua banda (Florence +

¹⁸⁴ Tradução: Tão chapada, eu quero você aqui/ No meu quarto, eu quero você aqui/ Agora vamos ficar cara a cara/ E eu vou deitar no meu lugar favorito/ E agora eu quero ser seu cachorro/ Agora eu quero ser seu cachorro/ Agora eu quero ser seu cachorro/ Bem, vamos lá!.

The Machine). Esta é a música tema do longa e é reproduzida no final, durante a exposição dos créditos do filme. A letra da música expressa o caráter rebelde, criativo e caótico de Cruella de Vil, uma vilã que aceita seu lado mais insano sem se importar com o que os outros pensam dela.

Call Me Cruella é uma encapsulação da personalidade da personagem Cruella de Vil em forma musical e pode oferecer *insights* sobre a profundidade emocional e psicológica da mesma, bem como sua jornada ao longo do filme.

Cruella de Vil, Cruella de Vil
She's born to be bad, so run for the hills
Cruella de Vil, Cruella de Vil
The fear on your face, it gives me a thrill
[...]
Original, criminal, dressed to kill
Just call me Cruella de Vil
Call me crazy, call me insane
But you're stuck in the past
And I'm ahead of the game¹⁸⁵ (Florence + The Machine, 2021).

A letra da música expressa uma autoconsciência e aceitação da natureza vil da personagem. Cruella se autodefine como uma mulher malvada, sugerindo uma disposição de abraçar sua natureza sem remorsos. Neste sentido, a repetição de seu nome na letra destaca a sua disposição para ser reconhecida por quem ela é, uma pessoa única no mundo. Ela não apenas se aceita, mas também demanda ser chamada pelo nome que incorpora sua persona mais ousada. Deste modo:

A life lived in penance,
it just seems a waste
And the devil has much better taste
And I tried to be sweet, I tried to be kind
But I feel much better now that I'm out of my mind
Now there's always a line at the gates of Hell
But I go right to the front
'cause I dress this well
Rip it up, leave it all in tatters
Beauty is the only thing that matters
The fabric of your little world is torn
Embrace the darkness and be reborn (Florence + The Machine, 2021).

A letra da canção reitera a jornada de autoaceitação de Cruella e impetração plena de sua natureza vil. Isso é consistente com a representação

¹⁸⁵ Tradução: Cruella de Vil, Cruella de Vil/ Ela nasceu para ser má/ Então, corra para as colinas/ O medo em seu rosto/ Me dá uma emoção/ Original, criminosa, vestida para matar/ Apenas me chame de Cruella de Vil/ Me chame de louca, me chame de insana/ Mas você está preso no passado/ E estou à frente do jogo.

da personagem no filme, em que ela liberta sua persona rebelde e, gradativamente, assume este manto sem se esconder ou se justificar, abraçando sua individualidade – por mais ambígua que seja. Ademais, ao afirmar que “Beauty is the only thing that matters, The fabric of your little world is torn” denuncia sua atração pela extravagância, pelo perigo, e talvez até pela autodestruição. Assim, Cruella é delineada como sendo atraída por ambientes e situações que podem ser considerados de alto risco e é esse perigo que a motiva.

A menção de que Cruella abraça seu lado mais insano sem se preocupar com o julgamento dos outros destaca sua autoaceitação e a recusa em ser modelada pelas convenções sociais. Isso é conivente com a narrativa do live-action, em que a protagonista aceita esta natureza única, mesmo que isso a coloque em desacordo com a sociedade. Deste modo, portanto, a letra enuncia o caráter rebelde, criativo e caótico de Cruella de Vil, esta personagem que é ousada e disruptiva na indústria da moda, desafiando normas e expectativas.

A escolha de reproduzir ao fim do longa, durante a exposição dos créditos, reforça e ratifica tematicamente o arco de transformação da personagem ao longo do filme. A música, neste contexto, surge similarmente a um epílogo em forma sonora, destacando as emoções e jornada da personagem. Neste prisma, a música serve como uma expressão sonora de sua autoconfiança e atitude desafiadora, pois Cruella não apenas aceita sua vilania, mas a abraça como uma força, independência e empoderamento.

A trilha sonora, portanto, desempenha um papel fundamental em *Cruella*, superando o papel tradicional de ser mero acompanhamento para se tornar um elemento central na construção da história. Cada faixa escolhida enfatiza os diferentes momentos e realça as nuances dos personagens. Ela está presente em cada momento do longa, desde emocionantes sequências de ação até momentos mais introspectivos, a trilha sonora é um eficiente mecanismo na narrativa que auxilia na construção da atmosfera, influi na experiência, bem como plasma emoções no público espectador. Além disso, a seleção musical eclética, abrangendo diferentes gêneros e décadas, demonstra a diversidade temática do filme e contribui para a riqueza visual e auditiva da produção. A música não só potencializa a narrativa do filme, mas também

serve como uma extensão da expressão artística. Neste prisma, *Cruella* supera as expectativas criando uma experiência cinematográfica que vai além da tela de cinema.

Por sua vez, o “visual punk” fora um dos signos mais emblemáticos deste movimento, tendo em vista que a individualidade e o afronto a sociedade padronizada era sua intenção. Deste modo, com cabelos coloridos, arrepiados, moicanos, jaquetas de couro, piercings, roupas rasgadas, correntes, insígnias, coleiras de cachorro, entre outros elementos que compunham a sua diversidade visual, eles pretendiam causar um choque visual. Estas roupas eram minuciosamente escolhidas com a intenção de provocar sentimento de revolta ao serem enxergadas, pois atentavam contra a sociedade denominada de “moral e bons costumes”, lhe imputando um ar rebelde e afrontoso, assim, “a intenção do movimento punk era romper com o cotidiano da ordem estabelecida numa tentativa de expor a natureza opressiva da sociedade” (Friedlander, 2002, p.363).

Enquanto trabalha para Baronesa em sua marca, Estella está circunscrita a um estilo de confecção mais tradicional, sofisticado e elegante. Porém, este não é seu verdadeiro estilo de criação artística. Em um ambiente underground inspirado na década de 1970, Estella percorre a rua Portobello Road e se depara com a intrigante vitrine da loja 2ª Rodada, destacando um manequim vestindo um elegante vestido vermelho. Ao entrar na loja, Estella enfoca um homem alto com cabelos platinados que logo se apresenta como “Artie ou Art, de obra de arte” (Gillespie, 2021, min34s54). Artie é um vendedor de roupas vintage e um artista distinto. Seu estilo visual é extravagante, marcado por elementos rebeldes derivados do glam rock e punk, ambos estilos se encaixam perfeitamente no cenário do filme. Ele é cativante, utiliza roupas coloridas, ousadas que misturam diferentes padrões e texturas de uma maneira singular. Além das roupas, Artie também utiliza maquiagem e acessórios chamativos e não convencionais em seu estilo. Esse visual é uma representação imagética de sua personalidade criativa, rebelde e destemida, que condiz com o mundo da moda e o estilo punk na história.

Artie é um amigo que Cruella faz neste filme, pois os dois se identificam ineditamente que se conhecem. A construção estética deste personagem inspira-se em nomes como David Bowie, Barbara Hulanicki, e os Blitz Kids,

sendo uma representação do glam rock, contracultura e o visual andrógono no rock. John McCrea, ator que dá vida a esta figura, afirma sobre que ele “é muito glam visualmente. Para ele é um estilo de vida. Tem a mesma filosofia que a Cruella, ser rebelde no visual e na apresentação ao mundo ou ter de se enquadrar no *status quo*” (McCrea, 2021). Carregando traços instigantes, autênticos e glamurosos como David Bowie, Artie se encaixa no filme e é mais uma das múltiplas referências e representações do punk trazidos à tona na atualidade pelo filme de 2021. Com cabelos loiros bagunçados, uma maquiagem ousada, unhas pintadas e trajes extravagantes e cheios de cores vibrantes, ele encapsula o espírito do *glam rock* (cf. figura 40). Sua aura carismática harmoniza de maneira notável com o cantor em que o personagem é inspirado. O ator que interpreta Artie, John McCrea, compartilhou em uma entrevista que a influência de Bowie foi profundamente enraizada, não apenas para dar vida ao personagem, mas também para moldar sua jornada pessoal (Hough, 2021). Carregando traços instigantes, autênticos e glamurosos como David Bowie, Artie se encaixa no filme como um aliado de Cruella.

Neste sentido, Estella fica encantada com o estilo de Artie, que mistura peças de diferentes épocas e culturas, e com a sua personalidade carismática e irreverente. Eles identificam-se mutuamente e facilmente criam uma conexão de amizade. A amizade dos dois é calcada no amor compartilhado pelo mundo da moda, já que ambos conhecem muito bem este universo, bem como suas personas rebeldes e anseios de desafiar as convenções sociais cristalizam esta relação que é expressa logo no primeiro diálogo:

Estella: Uau! Que look incrível!

Artie: Eu escuto isso o dia todo, então acho que é verdade.

Estella: E qual é a reação nas ruas?

Artie: Alguns abusos e insultos, é claro. Mas gosto de dizer que o “normal” é o insulto cruel e infame. E isso, nunca escutei.

Estella: Eu concordo demais. [...] Você e eu seremos bons amigos, Artie. (Gillespie, 2021, min35s31).

O personagem de Artie é construído como um homem original, divertido e ousado, que não tem medo de ser quem é publicamente. Ele pertence ao seu próprio mundo e expressa sua arte e personalidade independentemente de regras e convenções. Ele representa uma inspiração e influência na vida de Estella como Cruella. A visita a loja de Artie representa um ponto de ruptura para Estella entre esta identidade mais neutra e sua persona ousada e

irreverente (Cruella). Isso porque o seu personagem representa uma inspiração e influência na vida de Estella como Cruella, já que ela vê em Artie tudo aquilo que não é convencional e ao mesmo tempo criativo, tal qual ela mesma, sendo esta amizade mais um apoio para a solidificação da sua personalidade bicolor.



Figura 40: Artie no Segundo Roda.

Fonte: Disneyplus.com. Acessado 10 de setembro de 2023.

“A carreira artística permitiu a muitas mulheres alguma independência financeira, desde o início dos tempos” (p. 248), afirmou Nádia Senna em seu estudo sobre as heroínas das HQ's em 1999. Foi através da linguagem artística (pintura, literatura, música, teatro, dança e moda) que inúmeras mulheres conseguiram alguma forma de emancipação, tendo em vista a impossibilidade do trabalho formal para as mulheres brancas até o século XX. Segundo a autora, o mundo da moda e das artes é frequentemente representado nas mídias, não apenas pelo glamour em torno destas profissões, mas também pela independência que proporcionam: múltiplas viagens para shows, exposições e sessões de fotos, possibilitam uma maior liberdade. Neste sentido, o mundo da moda tornou-se um meio das mulheres ascenderem economicamente, como Coco Chanel, Baronesa se estabeleceu com uma grife própria. Por sua vez, como Vivienne Westwood, Cruella questiona as bases da moda clássica. Duas mulheres que conquistaram independência financeira e renome através da moda, assim, “o trabalho é fonte de prazer, de poder e de prestígio social, a realização profissional produz benefícios em outros setores da vida (SENNA, 1999, p.253). Ainda segundo Nádia Senna,

O período conhecido como Bel/e Époque (aproximadamente, de 1890 até o princípio da 1ª GG) marcou a história pela ostentação e frivolidade da alta sociedade europeia. A vida girava em torno das

festas, bailes, chás, temporadas no campo ou em balneários; isto, é claro, demandava a confecção de um imenso guarda-roupa, com todas as vestes apropriadas para cada ocasião. [...] Todo o glamour da época refletia-se principalmente na moda feminina. Mesmo os trajes mais simples próprios para práticas esportivas, como o ciclismo, golfe, montaria, e para dirigir automóveis, não abriam mão dos enfeites em renda, fitas de cetim, e de uma série de acessórios específicos, como chapéus, lenços, sombrinhas, luvas, sapatos ou botas (SENNA, 1999, p.258).

Em entrevista ao documentário *Outfit Cruella* (2021), Emma Thompson comenta sobre sua personagem: “A Baronesa é alguém que nunca usaria fato de treino. A aparência é tudo. Não há mais nada. É a máscara impiedosa da alta-costura” (Thompson, 2021, min06s07). Baronesa Von Hellman é a representação da moda da virada século XX. Seu visual representa um estilo de vida da elite, em que a extravagância e a riqueza de detalhes - seda, cetim, tule, rendas e bordados - evidenciam seu extrato econômico, pois vestir-se de tal forma demanda de dinheiro e tempo. É uma forma de exteriorizar seu nível social.

Por sua vez, Cruella é a moda punk. A estilista Vivienne Westwood foi de suma importância para concepção do que hoje chamamos de visual punk. Ela e seu então marido, o empresário Malcolm McLaren (empresário da banda Sex Pistols, um dos maiores nomes do punk) fundaram no início dos anos 1970 a loja de roupas Let It Rock, que vendia artigos referentes a moda rock n’ roll da década de 1950. Posteriormente a loja alterou seu nome para Too Fast To Live, Too Young To Die, passando a vender as primeiras criações de Westwood, roupas ousadas e com estampas de caráter pornográfico. Porém, por alguns problemas internos a loja precisou trocar novamente de nome, passando então a ser conhecida como boutique de roupas SEX, uma loja cujo intuito era expor roupas e fazer moda inspirada nas mais variadas influências das ruas, das tribos suburbanas e periferias inglesas (Oliveira, 2021). Autenticidade, ousadia e criatividade são adjetivos que definem as criações de Vivienne. Sem dúvidas os figurinos traçados por ela foram fundamentais para propagação e personalidade do que hoje conhecemos do movimento punk.

A personagem Cruella assume múltiplas citações a estilista Vivienne Westwood, como já dito pela figurinista do filme figurinista Jenny Beavan. O estilo de roupa punk, ou também chamado de *chic trash*, invadiu as passarelas de moda através de Westwood, sendo considerada um grande nome no mundo

da moda. Na mesma linha, é através de Cruella que este estilo vai invadir a cena da alta costura londrina e colocar a nossa protagonista em alta posição neste disputado mundo de tecidos e tesouras. Assim como Vivienne Westwood revolucionou a moda na vida real, Cruella segue seu caminho no filme e o revoluciona com igualdade.

A figurista ganhadora do Óscar, Jenny Beavan, explica como compreendeu Cruella e assim modelou um grande guarda-roupa que combinou com a personalidade indomável da personagem. Para ela, Cruella é uma muito visual, seu cabelo bicolor, a maquiagem chamativa e roupas extravagantes combinam com seu estilo ambicioso, assim, ela é uma personagem dinâmica e icônica. Beavan conta que para conceber o visual da protagonista, primeiro precisou ler o roteiro para entender de onde a personagem vem, sua origem, pois, segundo ela, não são apenas roupas, é o modo como estas são usadas e assim contam uma história. Deste modo, nas palavras da estilista, Cruella:

Era uma base maravilhosa para se construir uma personagem, ela encontra estes pedaços e os uni ecleticamente. Ela faz todo tipo de coisas como grafittis por dentro do blazer, que ela depois usa ao contrário, decora-o de forma inapropriada e inicia a cena punk (Beavan, 2021).

A protagonista respira os ares caóticos londrinos e exterioriza seu veio punk desde jovem. Contudo, após os trágicos eventos em sua vida, ela precisou esconder este seu lado por uma suposta culpa associada a esta personalidade que carregou calada. Estella é uma máscara, uma personalidade mais contida que emerge para tentar evitar novas problemáticas em sua vida. Mesmo como Estella, seu talento nato para a moda é evidente e ela o utiliza para sobreviver no cotidiano das ruas de Londres com seus dois amigos. Craig Gillespie, diretor do filme, afirmou em entrevista que “No início, a Estella é obcecada pela moda e pelo ambiente que gerou a criatividade e o movimento punk. Muito do que ela faz é usar combinações de coisas e ser inventiva. Ela treinou-se fora do sistema” (Gillespie, 2021). Jenny Beavan afirmou que conseguiu, de certa forma, enxergar a si e sua carreira na personagem, como uma jovem aspirante a moda sem medo de ousar, em suas palavras: “Temos a sensação de que ela teria ido a lojas vintage e a Brick

Lane¹⁸⁶ quando era um mercado de roupa usada. Todos os locais a que eu ia” (Beavan, 2021).

No outro espectro, Baronesa Von Hellman mergulha no oceano da moda sofisticada das décadas de 1950 e 1960, o clássico e a referência a alta costura são traços preponderantes em sua postura. Tal visual possui evidentes inspirações nos looks da Dior, Vogue e Balenciaga, remetendo a sofisticação e intransigência da personagem e sua posição de monarca da alta-costura inglesa. Segundo Jenny Beavan:

A Baronesa, acho que não tive dúvidas. Muito escultural, influência de Dior, com um toque antiquado do pós anos 60. Sempre visualizei tafetás grossos. Quase mantêm a forma, cetins duquesa antigos, belas sedas grossas. Quanto às cores, tive a sensação de que seriam castanho e dourado. A maioria de nós mantém-se fiel a uma cor (Beavan, 2021).

A dinâmica entre Cruella e Baronesa é o conflito central do filme. De um lado temos a figura estática de Baronesa, uma estilista renomada da alta costura conhecida e influente que representa o mundo da moda tradicional já estabelecida. No outro oposto, Cruella surge como uma figura disruptiva, desafiando a autoridade da primeira e subvertendo o *status quo*. Com sua sensibilidade punk, a protagonista invade e incomoda o espaço de Baronesa. Isso, portanto, estabelece os dois lados: o velho, evocado como clássico, contra o novo, percebido como revolucionário. Por um lado, uma tentativa de premência, enquanto do outro o desafio em conquistar e ocupar este espaço. Neste sentido, no contexto do filme ambas são estilistas, assim, seus designs de roupas não apenas são extensões de suas personalidades, mas também incorporam este importante traço a narrativa. Para Craig Gillespie:

Este filme foi muito mais complexo ao nível do guarda-roupa porque não só tínhamos de criar personagens com guarda-roupa, mas ambas eram designers de moda, portanto, precisavam de uma linha em relação à qual eu sabia que o público seria muito crítico. Era um pedido difícil e ela conseguiu (Gillespie, 2021).

Os demais personagens do núcleo central, Jasper, Horácio e Artie, também possuem visuais característicos com suas personas, como explica Jenny Beavan. Por exemplo, as principais cores que vestem os amigos de infância de Cruella são o beringela e o verde, os mesmos tons destes

¹⁸⁶ Uma popular rua no East End de Londres, situada no bairro de Tower Hamlets.

personagens na animação de 1961. Jasper tem uma presença mais charmosa e Horácio é mais atrapalhado, a parte mais cômica da dupla, assim “O Jasper anda quase sempre de chapéu. Tem naturalmente mais estilo. Tem aquela argúcia, estilo, descaramento. Para Horácio, eram precisos macacões e também os disfarces [...]. Desenhei disfarces fabulosos” (Beavan, 2021).

Deste modo, esse filme contou com um enorme número de figurinos produzidos por Jenny Beavan e sua equipe. Ao todo foram criados 277 modelos para toda a produção. Desde número, quase um terço foram usados somente pelas duas protagonistas, assim, ao olharmos a este detalhe, estamos falando de quantidades consideráveis altas em Hollywood. Sobre isso, Jenny Beavan (2021) discorre: “Creio que a quantidade de visuais que fizemos para a Emma Stone é superior a tudo o que já tinha feito. Acho que ela tinha 47 visuais e contámo-los no final. E a Baronesa da Emma Thompson tinha 31 ou 32”.

Portanto, a temática central do filme *Cruella* é um combate entre dois opostos pelo topo no mundo da moda, assim, os muitos figurinos são orquestrados, de ambos os lados, como armas de combate nesta guerra territorial. A protagonista bicolor usa e abusa da moda punk nesta disputa. Com desobediência, autenticidade, inovação e muita rebeldia, Cruella se mostra como a vanguarda da moda, inspirada por nomes como Vivienne Westwood, grande influência da moda punk da década de 1970 e responsável por levar o visual contracultural ao mundo da moda, John Galiano e Alexander McQueen, a anti-heroína revoluciona no mundo da moda através de uma criatividade esfuziante. O preto e branco, a maquiagem forte, o vermelho, o couro e espinhos, as peles de animais, estilos da contracultura e das ruas. Os materiais considerados como detritos para a moda clássica são utilizados nos figurinos montados por Cruella, como forma de exteriorizar sua raiva através da moda performática.

Cruella's Worlds

Ao utilizar como fonte de inspiração e adaptar histórias baseadas nos clássicos contos de fada ao mesmo tempo que integra valores presentistas nas animações, a Disney cristalizou uma reputação como grande estúdio de animação e contadora de histórias, criando um forte vínculo principalmente para com o público infantil. Deste modo, ao pensarmos em alguma produção fílmica relativa às princesas, logo fitamos alguma animação Disney, isso se deve ao intenso esforço da empresa em produzir – a mais de oito décadas e ainda nos dias atuais – um número considerável de longas animados filiados a uma estrutura narrativa neste nicho, fabricando um gênero cinematográfico próprio para suas inúmeras heroínas.

Enquanto uma grande empresa corporativa cujo objetivo final é o faturamento, a Disney acompanha o mercado consumidor e produz suas obras considerando grupos de foco que irão comprar estas produções. Deste modo, historicamente esta empresa produziu quinze animações que integram a chamada “linha princesas” do estúdio, cujo público alvo concentrou-se, por todo século XX, nas meninas e mulheres. Tendo este público em vista, um modelo performativo hiperfeminino, com uma preocupação exacerbada para com a aparência, trabalho doméstico e vida matrimonial como ápice da vida foi amplamente veiculado nestas princesas do estúdio, principalmente nas Eras Clássica e Renascença e do multiculturalismo.

No entanto, com a chegada do século XXI e a preconização cada vez mais latente dos feminismos nas sociedades ocidentais desde a década de 1990, a Disney, orientada por discursos comerciais, passou por transformações no modo de construir suas personagens e as noções de feminilidade performativa das mesmas. Essas representações são, ao mesmo tempo, feitas de modo a transgredir determinados estereótipos e normativas ligados a construção de feminilidade socialmente remanescentes de uma lógica patriarcal, pois são personagens femininas fortes, empoderadas e que seus objetivos estão para além de um casamento, porém, também reforçam alguns preceitos vinculados a esta feminilidade, como a prevalência do uso de vestidos, cabelos longos, ser magra e uso de maquiagem, características atribuídas socialmente e que compõe um padrão idealizado de feminilidade.

Assim, reforçando uma construção cultural e histórica e imposta socialmente as mulheres.

Outro meio de mudança para Disney é a utilização de live-action. A partir desde formato cinematográfico a empresa consegue, ao mesmo tempo, atualizar suas clássicas histórias para o público contemporâneo e manter seus personagens e histórias que é constantemente lembrada e sustentam a sua reputação de “lugar” dos contos de fadas. Os live-actions, deste modo, são produções audiovisuais que utilizam atores, cenários e objetos reais que a Disney vem utilizando cada vez mais para reimaginar os mundos das suas muitas animações clássicas que são nutridas de valores e ideologias hoje vistas como problemáticas. Assim, os live-actions emergem como maneira de atualizar estas histórias para o atual século e, paralelamente, são uma forma da Disney ampliar seu faturamento, já que são obras de grande popularidade e atraem um público mais amplo (desde crianças até adultos).

Com esta premissa de atualização de suas histórias, a Disney desde 2014 apresenta diferentes títulos novos, porém, envoltos em histórias já conhecidas, em que as suas vilãs são ressignificadas. Portanto, podemos afirmar que os live-actions (e também as novas animações) são parte de uma mudança economicamente guiada que integra uma maior complexidade aos seus personagens. Malévola e Cruella, duas vilãs clássicas do estúdio que tem suas histórias recontadas através destas propostas live-actions. A primeira é uma “velha história” contada a partir da perspectiva da então vilã, porém, a segunda é uma história de origem, que evidencia os traumas e a jornada desta personagem até a aceitação de sua personalidade bicolor.

As personagens femininas vilãs eram frequentemente representadas de forma unidimensional, apenas como mulheres amarguradas sem profundidade ou motivações claras. Contudo, as adaptações live-action da Disney mais recentes estão buscando ressignificar essas figuras de maneiras mais complexas e humanizadas. Essa mudança na construção do feminino-antagonista/feminino-vilão no presente evidencia uma evolução nas abordagens narrativas e nas expectativas do público em relação à representação feminina no cinema e na mídia em geral.

Ao explorar as origens e motivações das vilãs, os filmes live-action proporcionam uma oportunidade para humanizar esses personagens. Ao

entender as experiências e desafios que moldaram as vilãs, o público pode simpatizar ou, pelo menos, compreender melhor suas escolhas.

Neste sentido, não é exagerado afirmar que Cruella De Vil é uma das personagens mais conhecidas da ficção, uma vilã nascida a luz do século passado que cativou o público com sua personalidade extravagante e obsessão exótica, porém vil, por casacos de peles – especialmente dálmatas. Desde sua primeira aparição na literatura nas páginas do romance redigido por Dodie Smith em 1956, até em uma das mais recentes produções live-actions promovidas pela Walt Disney que protagonizou, Cruella tornou-se uma grande figura, um ícone da cultura pop contemporânea e sua personagem ocupa um espaço destacável na galeria de vilões memoráveis do cinema.

Sua trajetória como personagem com uma considerável historicidade – rastreando sua origem até a década de 1950 – não apenas evidencia as mudanças socioculturais ao longo do tempo a cada nova versão desta, como também destaca a evolução na representação do feminino nas grandes telas de cinema. Cada versão da personagem Cruella carrega suas próprias nuances e interpretações, mas algumas características centrais: sua obstinação em concluir seus objetivos. A diferença deste traço está como é concebido na narrativa – de forma positiva ou negativa.

Um dos estigmas mais marcantes associados a personagem Cruella De Vil, que persiste em todas as adaptações, é sua obsessão por peles de animais, especificamente as de dálmatas. Mesmo que em *Cruella* (2021) a personagem não faça mal a qualquer animal e possua seus cachorros como aliados, ela demonstra interesse na estampa animal para confecção de seus modelos estilísticos (tendo em vista sua influência punk) observando os animais e estendendo comentários que os dálmatas dariam “belos casacos”. Essa obsessão é tida como o cerne de sua maldade e é uma característica central em todas as suas versões que a abordam no auge de sua carreira, ou seja, todas as produções anteriores a 2021. Ela é frequentemente evocada como uma antagonista que fará qualquer coisa para conseguir o que quer, independentemente dos danos que possa infligir às pessoas ao seu redor. Essa disposição extrema e calculista que é constantemente visto em sua persona bicolor é o que torna Cruella uma personagem icônica.

Contudo, à medida que a personagem foi sendo reapresentada no cinema, particularmente na adaptação mais recentes no formato live-action, como as interpretadas por Emma Stone (mas também as de Glenn Close), a complexidade de sua personalidade tornou-se mais evidente. Enquanto as versões anteriores representaram Cruella principalmente como um estereótipo hiperbólico de vilã, o filme live-action explorara dimensões mais aprofundadas de sua psicologia. A produção protagonizada por Emma Stone trouxe à personagem uma dose adicional de carisma e humanidade, tornando-a mais tridimensional e simpática para os olhos do público. Suas motivações e origens são mais descortinadas, revelando que ela não é apenas uma vilã unidimensional, mas sim uma figura atormentada por seus próprios traumas, inseguranças e ambições desmedidas.

A produção de um filme destinado a explorar o passado e motivações de Cruella adiciona uma camada de ambiguidade a personagem, pois, embora *Cruella* não negue as ações cruéis para com animais cometidas pela personagem no auge de sua carreira, o público consegue compreender melhor suas ações moralmente questionáveis por trás de seu comportamento com base em seus traumas, assim, tornando-a uma figura mais humanizada e até mesmo cativante, mas não apenas esta interpretação de 2021, como também suas versões anteriores.

A evolução da personagem Cruella no cinema, desde suas origens literárias até a sua recente adaptação para live-action, ilustra como uma personagem icônica pode ser reimaginada e revitalizada de acordo com as demandas socioculturais, pautas emergentes e sensibilidades do público contemporâneo que influem diretamente nos valores de mercado. Deste modo, Cruella como uma vilã que seduz, intriga e fascina se mostra relevante em sua reinterpretação e tradução para uma linguagem mais contemporânea, já que é uma personagem versátil e atemporal, trazendo consigo uma singular notoriedade, complexidade e carregando em seu âmago construtivo em suas muitas versões tamanha independência, empoderamento e perspicácia, características preconizadas no atual século quando falamos da demanda por representações de femininos mais poderosos na indústria de entretenimento. Neste sentido, Cruella é uma personagem que demonstra uma evolução aos longos das décadas e deixou uma marca indelével na história da sétima arte.

Em um dos conteúdos extras do filme de 2021 disponibilizado pela Disney, o especial *Apresentando Cruella* (*Cruella 101* em inglês), são apresentadas algumas similaridades desta nova versão em comparação a personagem da animação de 1961, explicitando como alguns traços – e até sequências da animação – foram preservados e incluídos no mais recente filme, assim, criando uma ponte entre ambas produções. Um dos exemplos dados é a implacável raiva no trânsito de Cruella que, tanto na animação quanto no filme, aparece dirigindo de forma agressiva. Outra semelhança é que ambas são inspiradas na atriz estadunidense Tallulah Bankhead, uma mulher lembrada por sua voz rouca, personalidade energética e imponente, tendo, inclusive, uma aparição de seus filmes em uma sequência. Outro ponto de convergência entre ambas produções é o Regent's Park, um local de suma importância nas duas narrativas – por razões diferentes. Ademais, o especial destaca que ambas Cruellas entram em contato com os mesmos personagens, como Jasper, Horácio, Anita e Roger, afirmando que “O encontro entre Anita e Roger pode ter sido o destino [na animação], mas nos créditos finais de Cruella descobrimos que foi provocado por um presente misterioso. É quando conhecemos Pongo e Perdita” (min. 02:01), o que acaba, portanto, estabelecendo os fundamentos narrativos para a identificação entre as duas obras, colocando estes elementos como anúncios de retomada e referência a animação clássica.

Cruella De Vil, personagem concebida na imaginação de Dodie Smith e posteriormente versada para as páginas do romance infantojuvenil *The Hundred and One Dalmatians* em 1956 estabeleceu as bases criativas para esta figura vilipendiada e a trama que, mais tarde, viria a ser recriada em diferentes momentos históricos e formatos.

A primeira Cruella, então, idealizada por Smith é uma figura que destaca-se entre os demais personagens da história por suas características singulares desde cedo, como intenso fascínio pela extravagância (seu carro preto e branco que possui a buzina mais alta de toda Inglaterra), sua necessidade de ser o centro das atenções (narcisismo), bem como ela é nutrida de desejos vistos como anormais pela seu ciclo social (o exagerado gosto por pimenta e também a apreciação exacerbada do fogo).

Ainda mais singular que seus gostos, é sua aparência visual e seu modo de vestir-se e agir. A representação imagética de Cruella desafia as normas estabelecidas, principalmente seu cabelo bicolor, e assim ela não se submete as expectativas/normativas sociais preestabelecidas. Essa falta de conformidade com as normas sociais e seu desejo de se destacar e demonstrar seu poder (que advém de sua riqueza) a qualquer custo contribuem para construir sua personalidade como uma antagonista convincente. Sobre este tema, Veronika Schuchter (2019) afirma:

A aparência “inusitada” de Cruella é notada repetidas vezes na narrativa como forma de sublinhar seu caráter “vistosos”. Sua confiança em sua própria aparência é um sinal da liberdade do poder que sua riqueza pode lhe oferecer, já que ela não se importa com o que as pessoas ao seu redor pensam dos bens que ela exhibe com orgulho em todas as oportunidades¹⁸⁷ (Schuchter, 2019, p.62, tradução nossa).

Neste sentido, tanto a atitude ousada de Cruella no que tange a sua aparência e sua disposição de reiterar seu *status quo* são uma forma de demonstração de sua liberdade e independência, uma vez que ela não se importa com as opiniões alheias. No livro, Cruella é casada, porém, este laço matrimonial com um homem não é um fator limitante de gênero para ela, pois ela subverte as estruturas patriarcais de casamento. Seu marido, o Sr. De Vil, desempenha um papel muito pequeno na narrativa, lhe servindo como um suporte em seus planos e desejos por peles, tanto que quando o casamento de dos dois é mencionado, e é sugerido que a escolha de marido por parte da vilã está mais relacionada às habilidades profissionais dele (um peleiro) do que a atração física, o que cria um desequilíbrio no poder de gênero, assim, ela o controla em seu próprio benefício.

O poder, independência e indiferença de Cruella são atributos que, combinados, a cristalizaram como uma vilã emblemática na literatura e, por conseguinte, chamaram a atenção de Walt Disney no outro lado do atlântico para sua adaptação em o formato cinematográfico, assim, esta mesma personagem tornou-se uma das mais famosas vilãs da Disney – quiçá do cinema.

¹⁸⁷ No original: “Cruella’s “unusual” appearance is noted time and again in the narrative as a way to underline her “showy” character. Her confidence in her own appearance is a sign of the freedom and power her richness can offer her since she could not care less what those around her think of possessions she proudly shows off at every opportunity”

101 *Dálmatas* de 1961 tornou-se um clássico dos estúdios Disney. A animação manteve os principais elementos da história do livro, porém, com algumas adaptações, como o apagamento do Sr. De Vil da narrativa. A animação proporcionou um maior destaque a personagem antagonista, tanto em sua personalidade exagerada, quanto a sua estética visual marcante, o que a tornou ainda mais distinguível na história com o seu cabelo metade branco e metade preto, o casaco de pele que cobre grande parte de seu corpo e seu carro com a buzina mais alta da Inglaterra nas cores rosa e preto.

O casamento de Cruella é completamente esquecido na animação Disney – e também nas adaptações live-actions subsequentes. Isso porque, como discutido no capítulo 2, o casamento era visto como uma instituição basilar para a constituição da felicidade eterna, a gratificação por ser uma “boa mulher” que segue as normativas regulatórias patriarcais e heteronormativas de gênero era conseguir, ao final da história, um marido forte e corajoso e assim formar uma família “nuclear” – o suposto sonho de toda mulher. Considerando que este era o final desejado pelas princesas do século XX, suas antagonistas não poderiam ter o mesmo, afinal, seria uma espécie de punição desafiar os papéis tradicionais de gênero.

Neste sentido, Cruella é a representação de uma mulher solteirona detentora de uma enorme fortuna, o que embasa a sua completa independência na narrativa. Se no livro Cruella e o Sr. Dearly estavam em igualdade na questão financeira, este fator fora retirado na animação, já que ele, chamado de Roger Radcliffe, fora transformado de um economista bem sucedido em um músico empobrecido, o que acentua o contraste entre os dois personagens. Essa drástica mudança corrobora na imagem de Cruella como ainda mais subversiva aos padrões sociais década de 1960, lhe colocando em um patamar mais implacável, cruel e guiado pelo dinheiro.

Cruella da animação tem seu poder e independência calcados em sua fortuna, o que lhe permite traçar objetivos que visam apenas satisfazer suas próprias vaidades egocêntricas e caprichos, demonstrando seu narcisismo exacerbado. Contudo, “o mal na Disney não é apenas mesquinhez – é um sintoma de loucura, incorporando vários níveis de paranoia¹⁸⁸” (Davis, 2007,

¹⁸⁸ No original: “Evil in Disney is not just meanness – it is a symptom of madness, embodying as it does various levels of paranoia”.

109), pois ela não pretende parar até concluir seu plano. Os vilões da Disney como Cruella não só são uma caricatura estilizada de uma “beleza sinistra”, mas tentam constantemente agir guiadas por tentativas fracassadas de parecer mais “femininas” (ou concepções do feminino performativo padrão), tal qual as heroínas.

Neste sentido, sua predisposição assume um lado maníaco para concluir este plano que, desde o início, está destinado ao fracasso. Ao fim da história, então, “Cruella não consegue os filhotes dálmatas, para criar o casaco de peles, bate o carro e é humilhada. As vilãs são demonizadas e mostradas como falhas¹⁸⁹” (Gutiérrez, 2017, p.126). Seu final é solitário e degradante, pois mesmo com seu dinheiro que lhe conferia um status quo, ela é sobreposta pelos demais.

Cruella do livro de Dodie Smith (1956) e a Cruella da Walt Disney (1961) são personagens construídas de maneira similar em ambas narrativas – mesmo que possuam características que as distinguem. Tanto no livro quanto na animação, Cruella de Vil é mostrada como uma personagem que usa sua força e independência de forma egoísta e cruel. Sua obsessão pelas peles dos dálmatas, a falta de empatia pelos animais e a disposição de prejudicar os outros para atingir seus objetivos fazem dela a figura vilanesca da narrativa. Deste modo, a representação de Cruella como uma mulher poderosa e independente, mas que usa esse poder de forma destrutiva, pode ser compreendida como uma crítica à busca desenfreada pela conclusão de objetivos individuais (principalmente as mulheres que não prezavam pela família como ápice da felicidade) e à falta de previsão das consequências de seus atos.

Isto também pode ser interpretado como um reflexo das preocupações sociais com relação ao feminino da época em que a história foi escrita e adaptada para animação. Elas compartilham traços de empoderamento, força e independência, porém, todos atributos são representados de forma negativa nas duas histórias. São estas características que tornam as Cruella’s antagonistas convenientes nas tramas literárias e fílmicas, esses traços considerados “ruins” para as mulheres no século anterior são usados para

¹⁸⁹ No original: “Cruella fails to get the Dalmatian puppies, to create her fur coat, crashes her car, and is humiliated.”³³⁵ The villainesses are demonized and shown as failures”.

construir a personagem como uma vilã que atenta contra as normas morais, éticas, sociais e culturais, portanto, são encarados na narrativa de forma negativa.

A adaptação animada da Disney ajudou a consolidar o *status* de Cruella como uma das vilãs mais reconhecidas da cultura pop e expandiu sua mitologia. Desde então, a personagem passou por inúmeras releituras e continua cativando públicos em diferentes mídias e gerações. Em 1996 a Disney evocou novamente esta personagem, porém, adaptada para o formato live-action sob a interpretação da atriz premiada Glenn Close. O filme promoveu uma atualização da história para o seu momento contemporâneo, com algumas alterações no enredo e nos personagens. Por exemplo, Roger novamente troca de profissão e passa a ser um designer de jogos de videogame (porém fracassado economicamente ainda) e Anita que, outrora era apenas uma dona de casa, ganha a ocupação de designer de moda. Nesta versão, Cruella é chefe de Anita e assim tem seu interesse despertado pelos dálmatas do casal.

Veronika Schuchter (2019) analisa que é somente no live-action da década de 1990 que a personagem Cruella tem sua fortuna justificada, sendo apresentada na narrativa como uma mulher bem-sucedida neste ramo dominado por homens. Em suas palavras:

Contrariando os estereótipos de gênero desatualizados da animação de 1961, o filme live-action de 1996 *101 dálmatas* estrelado por Glenn Close continua o enredo da solteirona solteira, mas apresenta Cruella De Vil como a chefe de sucesso de um império global da moda, tornando explicitamente e visível pela primeira vez a fonte de renda da personagem e rebatizando-a como uma mulher de negócios que se fez sozinha¹⁹⁰ (Schuchter, 2019, p.63).

Neste prisma, Cruella de Glenn Close trouxe uma nova roupagem para a personagem. Assim como no livro e animação, a versão live-action de 1996 permeia os traços de ser uma socialite rica e extravagante, porém, ela é ainda mais sofisticada, manipuladora e a inteligente que suas versões anteriores, bem como Glenn Close adota um tom mais cômico e exagerada em relação a

¹⁹⁰ No original: “Pushing against the outdated gender stereotypes of the 1961 animation, the 1996 live-action movie *101 Dalmatians* starring Glenn Close continues the storyline of the unmarried spinster but presents Cruella De Vil as the successful head of a global fashion empire, making explicitly visible for the first time the character’s source of income and rebranding her as a self-made business woman”.

personagem, trazendo um humor caricato para o papel, o que a diferencia da versão animada que um tom mais direto e infantil.

O filme live-action expande a história de De Vil, mostrando seu relacionamento com os donos dálmatas (Roger e Anita). Isso fornece uma justificativa mais detalhada para seu desejo de fazer um casaco de pele com os filhotes, o que torna suas motivações mais complexas do que na versão animada. Mesmo ainda sendo cruel, impaciente e obcecada por sua ideia, Cruella não é demonizada na narrativa, pois a interpretação de Close fornece uma abordagem mais humana e realista desta, promovendo uma aproximação com o público.

Já, no ano de 2000, a Disney produziu uma sequência deste live-action chamado *102 Dálmatas*, trazendo Cruella de Glenn Close como o fio condutor que conecta ambas as obras. O filme se passa três anos após o primeiro e mostra que De Vil foi libertada da prisão após passar por um tratamento que a fez amar os animais. No entanto, ela volta a ser a vilã de sempre quando o som do Big Ben faz com que ela recupere sua antiga personalidade.

A personalidade de Cruella do primeiro filme live-action é mantida aqui, porém, em certos momentos ela transpassa um tom mais cômico e fantasioso do que o primeiro, e apresenta alguns maneirismos de que misturam a crueldade característica de Cruella com a interpretação exagerada de Close.

Por fim, em 2021 a Disney investiu em um projeto que novamente traz essa icônica personagem para as telas de cinema: *Cruella*. Pela primeira vez o passado da personagem é revelado evidenciando quem é ela. Com essa premissa, acompanhamos a jornada de uma jovem órfã e rebelde, chamada Estella, se transformando na Cruella De Vil que conhecemos. O filme explora as motivações e as origens de Cruella e anuncia como ela desenvolve seu estilo e sua personalidade únicos. O filme também faz algumas referências e conexões com a animação de 1961, como a aparição de personagens como Roger e Anita, os dálmatas com os nomes de Pongo e Perdita e seu singular carro luxuoso.

Cruella é representada como uma mulher incrivelmente determinada e empoderada, cuja força e ambição a impulsionam a desafiar as convenções sociais e a lutar por seus objetivos. Divergindo de todas as suas versões anteriores, esta Cruella é composta de uma personalidade complexa e

profunda, que luta para superar adversidades e encontrar seu lugar no mundo – e no mundo moda em Londres. Ousadia e criatividade são sua força motriz, bem como sua rebeldia que é sua espinha dorsal, assim, ela não se curva a situações ou pessoas. A versão de 2021 desta personagem é uma representação contemporânea de uma mulher forte e determinada, que desafia expectativas e reivindica seu lugar no mundo com confiança e sem vergonha do seu verdadeiro “eu”.

Esta versão de Cruella evoca uma aura rebelde, determinada, intensa e empoderada, vista na narrativa, pela primeira vez entre todas as Cruella's, como algo de exímio prestígio. É devido a sua força, criatividade e independência que os eventos do filme se concretizam a seu favor, assim, nós enquanto espectadores torcemos por sua persona e por seus planos, ao mesmo tempo que compreendemos seus traumas e porque ela desenvolve esta forte personalidade. Deste modo, Cruella foi tornada uma personagem mais humanizada para o público no live-action, isso significa que mesmo que saibamos qual será seu futuro, já que este filme trata-se de uma história de origem situada no passado, ainda sim a apoiamos, pois a produção tem como intuito plasmar um sentimento de empatia por esta personagem.

A luz do exposto, podemos ver que a personagem Cruella teve diferentes versões ao longo desses 65 anos de história, mas sempre perpetuado sua essência de uma personagem extravagante, obstinada e apaixonada pelo mundo da moda. Cada versão acrescentou algo de novo e de diferente para a personagem, mas sem perder as bases instituídas pela personagem original do livro de Dodie Smith e da animação da Walt Disney.

Neste sentido, ao refinarmos nosso olhar para as quatro variações de Cruella que estão presentes em cinco diferentes obras, podemos perceber que a personagem oscila entre rupturas e permanências. Embora estejamos falando de uma mesma personagem, Cruella De Vil, cada nova representação desta é uma (re)construção de sua figura para uma linguagem que lhe é contemporânea, já que cada obra mantém uma relação com seu momento histórico criação, bem como é uma interlocução com seu meio social.

Cruella é uma personagem que evoluiu ao longo dos anos e isso reflete não apenas uma transformação individual sua, mas também tendências culturais e transformações na representação (e no direito político-social) das

mulheres na sociedade. Cada versão da personagem é moldada pelas características e expectativas do período em que foi criada. Essas representações variam de acordo com as preocupações e os discursos derivados das diferentes instituições de poder exercem poder sobre os sujeitos e interpelam a sociedade de suas respectivas épocas (BUTLER, 2021). Deste modo, essas mudanças em sua representação são fragmentos que revelam uma mudança sociocultural do Ocidente no que tange aos direitos, lutas e pautas das mulheres e sua evolução ao longo dessas mais de seis décadas.

As primeiras duas versões de Cruella, livro e animação, são as mais limítrofes em sua construção e similaridades por conta do recorte temporal próximo em que foram criadas, isto é, a primeira é de 1956 e a segunda de 1961, assim, elas têm apenas cinco anos de diferença o que justifica suas compatibilidades. Nas duas histórias Cruella é inteiramente vilipendiada, descrita como uma vilã unidimensional e sem redenção – o que reforça as convenções sociais macarthistas do período. Os traços de empoderamento, força e independência de Cruella são característicos tanto na narrativa do livro quanto na animação, porém, são utilizados para construir a personagem como uma vilã que desafia as normas sociais e morais, sendo, portanto, encarados de forma negativa na história.

Por sua vez, nas adaptações de 1996 e 2000 em que Glenn Close incorpora Cruella podemos observar um princípio de mudança na personagem, apresentando características mais complexas (se comparada as versões anteriores) e cômicas em sua construção. Ainda que esta Cruella seja a antagonista nutrida de desejos cruéis e ainda perpetue estigmas negativos, ela também agrega elementos fundamentais derivados dos discursos feministas, assim, é representada enquanto uma mulher forte, ambiciosa e independente sem tantas críticas por esses atributos na narrativa – embora ainda seja a vilã.

Por fim, Cruella de Emma Stone emerge a luz das mudanças trazidas pelo século XXI e anuncia em sua construção uma personagem ainda mais empoderada, independente, poderosa e feroz, refletindo os avanços nas discussões de gênero e feminismo na atualidade. Todas estas características são encaradas como muito positivas na narrativa fílmica e preconizadas atualidade social, tendo em vista os diferentes discursos feministas que permeiam a sociedade, bem como este filme é o primeiro que traz a

personagem como protagonista da história e narradora dos eventos, abandonando uma descrição masculinista de outros personagens sobre ela. Deste modo, a incorporação destes elementos na personagem eleva sua popularidade entre público e, como consequência, abarca um amplo retorno financeiro para a Disney – uma mega empresa capitalista.

Esta evolução da imagem de Cruella também destaca como as produções cinematográficas estão atentas às mudanças nas expectativas do público e conflitos sociais, incorporando elementos que ressoam as preocupações contemporâneas. Isso porque esses detalhes contribuem para um maior sucesso de bilheteria, principal finalidade por parte dos grandes estúdios da indústria do entretenimento. A personagem de Cruella demonstra como os papéis podem ser reinterpretados ao longo do tempo para se adaptarem às mudanças nas normas e valores culturais por conta das necessidades de adequações de mercado.

Nesta perspectiva, defendemos que a evolução na representação de Cruella De Vil está atrelada às questões econômicas e sociais, assim, sua personagem é um exemplo da mudança do paradigma vilã-feminino. Se outrora as características que lhe são basilares na versão de 2021 eram condenatórias a finais ruins, no tempo presente são o que lhe alavancam e a tornam uma personagem tão popular e economicamente rentável. Portanto, Cruella é uma personagem que fascina e assusta ao mesmo tempo, mas que por conta destas mudanças, ela continua sendo uma das mais populares e memoráveis da Disney e até do cinema.

Ao reimaginar as vilãs como personagens mais multifacetadas, a Disney contribui para uma narrativa mais rica sobre o papel das mulheres. Isso inclui, de certa forma, abordar temas de resiliência, superação de desafios e autodescoberta, promovendo uma visão mais empoderada das mulheres na ficção.

Neste prisma, as adaptações live-action possibilitam, muitas vezes, a introdução de nuances morais, questionando se as ações dos personagens (em especial as vilãs) são completamente boas ou más, ou se há razões subjacentes para seus atos e comportamentos. Isso permite uma inclusão de camadas de complexidades à narrativa, desafiando ideias comumente reproduzidas de “bem” e “mal” adicionando um terceiro elemento. Deste modo,

o live-action *Cruella* de 2021 parte desta premissa, destacando as motivações pessoais por trás da personalidade de ações da protagonista, descortinando sua história pregressa. Em vez de perpetuar os discursos fatalistas que incutem as personagens vilãs uma simples maldade, *Cruella* evidencia as motivações mais íntimas da personagem, sendo uma história não apenas de redenção, mas transformação desta clássica vilã.

Cruella é uma narrativa que destaca a jornada de empoderamento da personagem, mostrando como ela supera desafios e abraça sua individualidade e criatividade. Esse elemento de empoderamento é uma adição significativa à história da personagem. As motivações da protagonista são mais profundas do que apenas a busca por peles de animais, como ela era conhecida, proporcionando ao público uma compreensão mais rica de seus motivos. Do mesmo modo, o filme apresenta relações mais complexas entre Cruella e outros personagens, incluindo uma antagonista cruel, porém, não demonizada na narrativa, sendo também, uma personagem complexa e forte. Neste sentido, o live-action brinca com a ambiguidade moral, fazendo com que o público questione quem é realmente a "vilã" na história. Isso demonstra na narrativa, assim como em outros live-actions recentes do estúdio, uma abordagem mais moderna em relação aos conceitos tradicionais de bem e mal.

Portanto, a mudança na construção de Cruella De Vil em *Cruella* representa uma evolução na maneira como a Disney aborda personagens femininas vilãs, transformando-as em figuras mais multifacetadas como forma de adequação a esta nova tendência. *Cruella* é, neste horizonte, um efeito sintomático desta ressignificação paradigmática do feminino-vilão como parte das pautas contemporâneas.

Referências

101 DÁLMATAS – O FILME. Direção Stephen Harek. Produção John Hughes e Ricardo Mestres. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 1996. 104 min.

101 DÁLMATAS. Direção Wolfgang Reitherman, Hamilton S. Luske e Clyde Geronimi. Produção Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1961. 82 min.

102 DÁLMATAS. Diração Kevin Lima. Produção Edward S. Feldman. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 2000. 105 min.

A BELA ADORMECIDA. Direção Clyde Geronimi. Produção Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1959. 78 min.

A BELA E A FERA. Direção Bill Condon. Produção David Hoberman e Todd Lieberman. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 2017. 139 min.

ADORNO, Theodor. **Industria Cultural e Sociedade.** Traduzido por Julia Elisabeth Levy [et al]. – São Paulo: Paz e Terra. 2002.

ALADDIN. Direção Guy Ritchie. Produção Dan Lin e Jonathan Eirich. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 2019. 128 min.

ALTMAN, Rick. **Film/Genre.** 1 ed. – Londres: BFI Publishing. 1999.

ALVES, Claudio. Cruellas do Passado. **Magazine.HD.** 26 de maio de 2021. Disponível em: < <https://www.magazine-hd.com/apps/wp/cruella-101-dalmatas-1996-critica-analise/>>. Acessado em 18 de outubro de 2023.

AN, Yoson. 'Mulan': The Biggest Changes from the Animated Version in Disney's Live-Action Remake. Entrevista concedida a Wendy Lee Szany. **Collider**, online, 27 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://collider.com/mulan-changes-live-action-animated-version-disney/>>.

AUGUSTYN, Adam. "Guerra às Drogas". **Enciclopédia Britânica**, 22 de agosto de 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/war-on-drugs>. Acessado em 23 de novembro de 2023.

AZMI, NJ; et al. Gender and Speech in a Disney Princess Movie. **International Journal of Applied Linguistics and English Literature.** V. 5, Nº 6, p. 235-239, 2016.. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/308087080_Gender_and_Speech_in_a_Disney_Princess_Movie>. Acessado em 13 de maio de 2022.

BEAUVOIR, Simone De. **O Segundo Sexo: A experiência vivida, volume 2.** Tradução Sérgio Milliet. – 2 ed. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2016.

BELL, Elizabeth. Somatexts at the Disney Shop Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. In: BELL, E.; HAAS, L.; SELLS, L. **From Mouse The Politics of Film, Gender, and Culture to Mermaid** Bloomington: Indiana University Press, 1995.

BELL, Elizabeth. Somatexts at the Disney Shop Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. In: BELL, E.; HAAS, L.; SELLS, L. **From Mouse The Politics of Film, Gender, and Culture to Mermaid**. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

BENSON, Nicholas. 2020. All Hail Disney: Establishing Corporate Authorship Through Industrial Intertextuality. **Quarterly Review of Film and Video** 37 (1): 25–47.

BLANCHETT, Cate, 2015 in **COLLIDER EXTRAS**. 'Cinderella' Interview: Cate Blanchett; YouTube, 10 de março de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eN_VY9Ps9vQ>.

BOTTIGHEIMER, Ruth. **Grimm's Bad Girls and Bold Boys: The Moral and Social Vision of the Tales**. New Haven: Yale University Press. 1977.

BRANAGH, Kenneth, 2015 in **COLLIDER EXTRAS**. 'Cinderella' Interview: Director Kenneth Branagh. YouTube, 11 de março de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qdTbvT4LXOc>>.

BROWN, Kaitlyn M., "Happily Ever After? How Disney Princesses Represent Gender Role Stereotypes in Animated and Live Action Films" (2020). Pell Scholars and Senior Theses. 131. https://digitalcommons.salve.edu/pell_theses/131.

BUENO, Michele Escoura. **Girando entre Princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças**. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, p.165. 2012.

BUTLER, Judith. "**Sex and Gender in Simone de Beauvoir's Second Sex**", Yale French Studies 72, New Haven: Yale University Press, 1986, p. 35-41.

_____. Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. Tradução Jamille Pinheiro Dias, **Chão da feira/Caderno de leituras**, v.1, n.78. pp. 1-16, 2018.

_____. **Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade**. Tradução Renato Aguiar. – 21ª ed. –Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2021.

CAIAFA, Janice. **Movimento Punk na cidade: a invasão dos bandos sub**. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

CANDIDO, Antonio. **Formação da literatura brasileira: momentos decisivos**. 6 ed. Belo Horizonte: Editora Itatiaia Ltda. 2000.

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

CARO, Niki *in* USA TODAY. 'Mulan' director Niki Caro explains why Mushu was left out of the live-action remake. **Usa Today**, 2 de setembro de 2020. Disponível em: <<https://www.usatoday.com/videos/entertainment/2020/09/02/mulan-director-explains-why-fan-favorite-mushu-isnt-new-film/5695470002/>>.

CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia?** São Paulo: Brasiliense, 1981.

CHEAL, David. Feeling Good — Nina Simone's anthem of liberation. **Financial Times**. Sessão Life Of a Song. 3 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://ig.ft.com/life-of-a-song/feeling-good.html>>. Acessado em 14 de dezembro de 2023.

CINDERELA. Direção Kenneth Branagh. Produção Simon Kinberg, David Barron e Allison Shearmur. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 2015. 112 min.

CLIFFORD, Laura. 102 Dalmatians - Laura's Review. **Reeling Reviews**. Dezembro de 2000. Disponível em: <<https://www.reelingreviews.com/102dalmatians.htm>>. Acessado em 18 de outubro de 2023.

CLIFFORD, Robin. 102 Dalmatians - Robins's Review. **Reeling Reviews**. Dezembro de 2000. Disponível em: <<https://www.reelingreviews.com/102dalmatians.htm>>. Acessado em 18 de outubro de 2023.

COCHRANE, Emma. 102 Dalmatians Review. Empire. Sessão Filmes. 7 de dezembro de 2000. Disponível em: <<https://www.empireonline.com/movies/reviews/102-dalmatians-review/>>. Acessado em 18 de outubro de 2023.

CONDON, Bill, 2017 *in* **Walt Disney Studios BR**. Nos bastidores de A Bela e a Fera. YouTube, 15 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zj0D6FzV9UE&t=1s>>.

CONNELL, Raewyn. **Gênero em termos reais**. Tradução Marília Maschkovich. – 1 ed. – São Paulo: nVersos. 2016.

CRUELLA. Direção Craig Gillespie. Produção Andrew Gunn, Kristin Burr, Marc Platt. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 2021. 136 min.

DAVIS, Amy M. **Good Girls And Wicked Witches – Women In Disney's Feature Animation**. – Londres: John Libbey Publishing Ltd. 2007.

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

EISNER, Michael, 1981 *apud* STEWART, James. **Disneywar: The battle for the Magic Kingdom**. Nova Iorque: Simon & Schuster, 2008, S/P

ELLIS, Lindsay. Pocahontas foi um erro, e aqui está o porquê!. YouTube, 16 de julho de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2ARX0-AyIFI&t=1775s>>.

ENGLAND, D.E.; DESCARTES, L.; COLLIER-MEEK, M.A. Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. **Sex Roles**, v. 64, pp. 555–567, (2011).

ENGLAND, D.E.; DESCARTES, L.; COLLIER-MEEK, M.A. Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. **Sex Roles**, v. 64, pp. 555–567, 2011.

EUZÉBIO, Allan. **Como atualizar uma narrativa? Examinando o papel dos remakes Disney com Aladdin e a princesa Jasmine**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

FANTON, Eduarda. **Adaptação E Live Action: Um Olhar Sobre A Reapresentação De Personagem Clássico Da Disney No Cinema**. Monografia (Curso de Comunicação Social) – Ciências Sociais, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, p.165, 2020.

FITZPATRICK, KellyAnn. Hollywood Genders the Neomedieval: Sleeping Beauty, Beowulf, Maleficent. In: Fitzpatrick, K. **Neomedievalism, Popular Culture, and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones**. Suffolk: Boydell & Brewer, 2019. P. 73-102.

FRIEDAN, Betty. **Mística Feminina**. Tradução Áurea B. Weissenberg. – Petrópolis: Editora Vozes Limitadas. 1971.

FRIEDLANDER, Paul. **Rock and roll: uma história social**. Tradução de A. Costa. – Rio de Janeiro: Record, 2002.

GILLESPIE, Craig. 'I, Tonya' Director Craig Gillespie in Early Talks to Helm 'Cruella'. Entrevista cedida a Tiffany Taylor. **The Hollywood Reporter**. 2021. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/video/craig-gillespie-early-talks-helm-cruella-watch-more-1166766/>>. Acessado em 21 de novembro de 2023.

GUTIERREZ, Brianna Prudencia. **Breaking the Glass Slipper: Analyzing Female Figures' Roles in Disney Animated Cinema from 1950-2013**. 2017. 164f. Honors Theses (Honors in the Gender, Sexuality, and Women's Studies Program) - Union College.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro – 11. Ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN. Diretor Alfonso Cuarón. Produção Chris Columbus et al. Estados Unidos: Warner Bros Pictures. 2004. 142 min.

HOWARD, Jacqueline. A história da mulher 'ideal' e onde isso nos coloca.

CNN, 07 de março de 2020. Disponível em:

<<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/a-historia-da-mulher-ideal-e-onde-isso-nos-coloca/>>. Acessado em 18 de novembro de 2023.

JIMÉNEZ, Rocío. (2022) "Retraducciones audiovisuales para el público infantil: las nuevas versiones live action de los clásicos de Disney." En: Valero Cuadra, Pino; Gisela Marcelo Wirnitzer & Nuria Pérez Vicente (eds.) 2022. **Traducción e intermedialidad en literatura infantil y juvenil (LIJ): orígenes, evolución y nuevas tendencias / Translation and intermediality in children's and young adults' literature: origins, development and new trends**. *MonTI* 14, pp. 233-260.

JONES, Maldwyn A. **The Limits of Liberty: American History 1607–1992**, Second Edition (Oxford: Oxford University Press, 1995).

KAMITA, Rosana Cássia. Relações de gênero no cinema: contestação e resistência. **Estudos Feministas**, Florianópolis, 25(3): 530, setembro-dezembro/2017.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. A natureza cultural do corpo. In: PEREIRA, Sílvia Soter Roberto (org.). **Lições de Dança 3**. Editora: Universidade, 1998.

KELLY, Kathleen C. Disney's Medievalized Ecologies in Snow White and the Seven Dwarfs and Sleeping Beauty. in: PUGH, Tison; ARONSTEIN, Susan. **The Disney middle ages: a fairy-tale and fantasy past (the new middle ages)**. New York: Palgrave Macmillan, 1 ed. 2012.

KORNIS, Mônica Almeida. História e Cinema: um debate metodológico. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, pp. 237-250.

LE BRETON, David. **Antropologia do corpo e modernidade**. Tradução de Fábio dos Santos Creder Lopes. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

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

LIZARDI, Ryan. **Nostalgic Generations and Media: Perception of Time and Available Meaning**. Lanham: Lexington. 2017.

LORAUX, Nicole. **Maneiras trágicas de matar uma mulher: imaginário da Grécia Antiga**. Tradução: Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

MELÃO, César Augusto. O discurso da rebeldia: uma análise de um texto punk. *Estudos Semióticos*. V. 6. No 1. P. 86-93, São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dl/semiologica/es>>. Acessado em 2 de maio de 2022.

MENDES, Franciele Lima de Oliveira. **“A mais bela dama”: As ressignificações do feminino em adaptações (2012-2013) do conto “Branca de Neve”**. 2017. 106 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. Tradução de Jean-Claude Bernardet. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MOLINIER, Pascale; WELZER-LANG, Daniel. Feminilidade, masculinidade, virilidade. in HIRATA, Helena *et al* (org). **Dicionário Crítico Do Feminismo**. – 1 ed. – São Paulo: Editora Unesp, 2009.

MOLLET, Tracey. **A Cultural History of the Disney Fairy Tale: Once Upon an American Dream**. – Londres: Palgrave Macmillan. 2020.

MOONEY, Andy, 2011 *apud* ORENSTEIN, Peggy. **Cinderella Ate My Daughter Dispatches From The Front Lines Of The New Girlie-Girl Culture**. – Nova Iorque: Harper Paperbacks. 2011.

MULAN. Direção Niki Caro. Produção Jason Reed et al. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 2020. 115 min.

ORENSTEIN, Peggy. **Cinderella Ate My Daughter Dispatches From The Front Lines Of The New Girlie-Girl Culture**. – Nova Iorque: Harper Paperbacks. 2011.

PALLANT, Chris. Disney-Formalism: Rethinking ‘Classic Disney’. **Animation: An Interdisciplinary Journal**. N. 5, V. 3, pp. 341-352, 2010.

PERERA, Ángeles; GARCÍA, Andamania Bautista. “Las princesas Disney y su huella en los cuentos actuales. Nuevos modelos para nuevos tiempos.” *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil* 17, pp. 131-150. 2019.

PUIG, Claudia. ‘101 Dalmatians’ Nabs Top Spot. **Los Angeles Times**, 2 de dezembro de 1996. Disponível em: < <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1996-12-02-ca-5037-story.html>>. Acessado em 18 de outubro de 2023.

QINGLI, Xu; YING, Shi. Female Gender Identity in the Adaptation of Disney Live-action Film Mulan. **English Language, Literature & Culture**. Vol. 5, No. 3, 2020, pp. 112-115. doi: 10.11648/j.ellc.20200503.16

QUINSANI, Rafael Hansen. **A revolução em película: uma reflexão sobre a relação cinema-história e a guerra civil espanhola**. 2010. 239 f. Dissertação (mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

REED, Jason. 'Mulan': The Biggest Changes from the Animated Version in Disney's Live-Action Remake. Entrevista concedida a Wendy Lee Szany. **Collider**, online, 27 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://collider.com/mulan-changes-live-action-animated-version-disney/>>.

RUBIN, Gayle. O tráfico de mulheres: Notas sobre a "Economia Política" do Sexo. Tradução Christine Dabt, Edileusa da Rocha e Sonia Corrêa. **S.O.S Corpo**, 1993.

SALIH, Sara. **Judith Butler e a Teoria Queer**. Tradução e notas Guacira Lopes Louro. 1 ed., 6ª reimpressão. – Belo Horizonte: Autêntica Editora. 2019.

SCHLÖGL, Larissa. A Representação Social da Personagem Malévola e suas transformações no cinema. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 18., 2017, Caxias do Sul. **Anais eletrônicos [...]**. Caxias do Sul: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. p. 1–15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2017/lista_area_DT04.htm> Acessado em 1 de dezembro de 2021.

SCHUCHTER, Veronika. Of Grim Witches and Showy Lady-Devils: Wealthy Women in Literature and Film. **Text Matters: A Journal of Literatura, Theory and Culture**. V. 1, n.9, pp. 50-165, 2019.

SCOTT, Naomi in **COLLIDER INTERVIEWS**. Aladdin: Naomi Scott Interview. YouTube, 24 de maio de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9QA1OV-Of_s>.

SCOTT, Niall. **Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil**. Amsterdam: Rodopi, 2007.

SENNA, Nádia da Cruz. **Deusas de Papel - A trajetória feminina na HQ do ocidente**. 1999. 328 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Departamento de Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

SHARMIN, Tania. SATTAR, Sanyat. Gender Politics in the Projection of "Disney" Villains. **Journal of Literature and Art Studies**, v.8, n.1, pp. 53-57. 2028.

SILVA, Arantxa Sanches Silva da. **Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000**. Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas. P.144. 2021.

SILVA, Nicole M. R. O Trabalho nas Prisões dos EUA: “Não É um Sistema de Justiça, É um Negócio”. **Revista do Ministério Público do Rio de Janeiro**. N.70, pp. 201-207, 2018.

SMITH, Dodie. **Os Centro e um dálmatas**. Tradução Lígia Helena Vargas da Silva. – São Paulo: Marco Zero, 1996.

STEWART, James B. **Disney War: The Battle For The Magic Kingdom**. – Estados Unidos: Pocket Books, 2008.

STOVER, Cassandra. "Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess," **LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research from Claremont Graduate University**: Vol. 2: Iss. 1, Article 29. 2013.

STURTEVANT, Paul. “You don’t learn it deliberately, but you just know it from what you’ve seen”: British Understandings of the Medieval Past Gleaned from Disney’s Fairy Tales. in: PUGH, Tison; ARONSTEIN, Susan. **The Disney middle ages: a fairy-tale and fantasy past (the new middle ages)**. New York: Palgrave Macmillan, 1 ed. 2012.

SWEENEY, Meghan M. "Where Happily Ever After Happens Every Day": Disney's Official Princess Website and the Commodification of Play. **Jeunesse: Young People, Texts, Cultures**. Volume 3 n. 2, pp. 66-87, 2011.

TABER, Nancy. Detectives and Bail Bonds “Persons” as Fairy Tale Hero/ Ines: A Feminist Antimilitarist Analysis of Grimm and Once Upon a Time. **Gender Forum: An Internet Journal for Gender Studies** 44. 2013. <http://genderforum.org/gender-and-fairy-tales-issue-44-2013>. Acessado 2 de janeiro de 2023.

THOMAS, Kevin. Close Makes the Fur Fly Again in ‘102 Dalmatians’. **Los Angeles Times**. 22 de novembro de 2000. Disponível em: < <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2000-nov-22-ca-55472-story.html>>. Acessado em 18 de outubro de 2023.

TURAN, Kenneth. A Cruella World. **Los Angeles Times**. 27 de novembro de 1996. Disponível em: < <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1996-11-27-ca-3244-story.html>>. Acessado em 18 de outubro de 2023.

UITTI, Jacob. Behind the History and Meaning of “These Boots Are Made for Walkin’” by Nancy Sinatra. **American Song Writer**. 12 de agosto de 2022. Disponível em: <<https://americansongwriter.com/behind-the-history-and-meaning-of-these-boots-are-made-for-walkin-by-nancy-sinatra/>>. Acessado em 14 de dezembro de 2023.

VALIM, Alexandre Busko. História e Cinema. in: CARDOSO, Ciro F.; VAINFAS, Ronaldo (org.). **Novos domínios da História**. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

VANOYE, Francis; GOLLOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. – Campinas, SP. Papirus. 1994.

VIANNA, V. Cruella: make punk great again!. **Update**. 2021. Disponível em: <https://www.updateordie.com/2021/06/01/cruella-make-punk-greatagain/>. Acessado dia 22 de julho de 2023.

WATSON, Emma. Emma Watson confirms she turned down Cinderella before taking on 'role model' Belle. Entrevista concedida a Hannah Furness. **The Telegraph**, online, 17 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://www.telegraph.co.uk/news/2017/01/17/emma-watson-confirms-turned-cinderella-taking-role-model-belle/>>.

WIFI RALPH: QUEBRANDO A INTERNET. Direção Rich Moore e Phil Johnston. Produção Clark Spencer. Estados Unidos: Walt Disney Studios. 2018. 112 min.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Tradução Waldéa Barcellos. – 16ª ed. – Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2021.

ZHENGYANG, Gong; YUAN, Tian. A Feminist Analysis of the Live-action Disney Film Mulan. *Frontiers in Art Research* (2021) Vol. 3, Issue 3: 65-74. <https://doi.org/10.25236/FAR.2021.030314>.

ZIPES, Jack. **The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-tale Films**. – Abingon: Routledge. 2011.

_____. **Why fairy tales stick: the evolution and relevance of a genre**. – Abingon: Routledge. 2006.

Anexos

Anexo A – Tabela de músicas do filme *Cruella*.

Música	Cantor/ Banda	Ano da música	Contexto	Minutagem no filme
Bloody Well Right*	Supertramp	1974	Essa música acompanha a apresentação da personagem desde seu nascimento até a sua jornada escolar. Mais detalhes no texto.	00:34/ 03:14
Whisper Whisper	Bee Gees	1969	Reproduzida quando Estella vai com sua mãe até a propriedade de Baronesa e a jovem fica encantada com o local. Deste modo, assim como <i>Whisper Whisper</i> , Estella é seduzida por este local proibido para ela. Desobedecendo sua mãe sobre permanecer no carro, ela sabe que precisa tomar cuidado para não ser vista, com ações cautelosas e silenciosas, assim como um sussurro, tal qual a música, como forma de descrição, já que está fazendo algo proibido.	05:14/ 05:45
Inside Looking	Grand	1969	Ao invadir o baile de Baronesa,	08:25/

Out	Funk Railroad		Estella causa uma confusão e é acompanhada por esta música até presenciar a morte de sua mãe, Catherine. Em resumo, tanto a música do The Animals quanto a personalidade de Estella/Cruella compartilham o tema da repressão interna e da liberação de emoções intensas. A canção expressa o desejo de liberdade e a sensação de confinamento, enquanto a personalidade “Cruella” é constantemente limitada por trás das regras e afeto de sua mãe, mas se manifesta de maneira intensa e audaciosa em momentos de caos causados por ela mesma.	09:24
Watch The Dog That Bring The Bone	Sandy Gaye	1969	Na manhã seguinte após chegar em Londres, Estella conhece Horace e Jasper e, juntos, fogem de um policial ao som desta canção. Estella opta por não contar o que ela acredita ser a sua verdade para os meninos, isto é, que ela seria a responsável pela morte de sua mãe. Deste modo, a música expressa a desconfiança de Estella em relação às pessoas que tentam se aproveitar dela ou prejudicá-la, como o policial que os perseguem – ou os adultos que a maltrataram no passado.	12:35/ 13:42
She's a Rainbow	The Rolling Stone	1967	Música que acompanha a passagem de dez anos dos três jovens na periferia enquanto cometem pequenos delitos para sobreviver, bem como a transição capilar de bicolor para ruivo de Estella. A letra de <i>She's a Rainbow</i> , que fala sobre cores e alegria, pode ser compreendida como uma analogia para a maneira como Estella entra na vida de Jasper e Horace, trazendo um toque de felicidade e vitalidade para a dinâmica deles. A amiga se torna	15:20/ 17:36

			o ponto focal de união e alegria em suas vidas, assim como uma paleta de cores vivas e brilhantes. A canção reforça a conexão entre os sentimentos dos personagens e esses anos que compartilham felicidade.	
I Gotcha	Joe Tex	1972	Rapidamente reproduzida quando Jasper conta como conseguiu o emprego para Estella na Liberty Of London. Assim como a canção, o ato de Jasper foi rápido e expressa uma ação direta que está relacionada ao futuro de sua amiga.	19:24/ 19:29
Time Of The Season	The Zombies	1968	Essa música acompanha a entrada de Estella na Liberty e seu trabalho como faxineira na mesma. A música narra um momento importante, afinal, é o momento da temporada que o amor está em alta, assim como Estella está entusiasmada por adentrar no mundo da moda, universo este que ela é apaixonada desde criança e está começando nesta jornada. Tal qual The Zombies falam de um momento prazeroso, esse é o momento de Estella nessa “terra prometida” que é seu ideal e sonho.	20:27/ 21:48
These Boots Are Made For Walking*	Nancy Sinatra	1966	Após furtar uma garrafa de destilado da sala de seu chefe depois de ser humilhada pelo mesmo, Estella embriaga-se e personaliza um manequim no expositor da loja. Mais detalhes no texto.	26:19/ 27:19
Five To One	The Doors	1968	Tal música acompanha a sequência de chegada de Baronesa a Liberty e contratação de Estella como sua funcionária após esta criar uma vitrine inovadora para a loja. Five To One descreve a união contra uma força maior, bem como anuncia uma mudança na vida, alegando que um tempo sombrio	28:18/ 30:38

			se aproxima. Deste modo, a música relaciona-se com a eminente transformação de Estella em Cruella pelo contato com Baronesa. É um prelúdio que esta relação entre as duas personagens será o ponto focal para a libertação da persona bicolor – e que a mesma irá vencer.	
Feeling Good*	Nina Simone	1965	Esta música é reproduzida a primeira vez que Estella vai ao ateliê da Casa Baronesa após ser contratada. Mais detalhes no texto.	30:55/ 32:16
Fire	Ohio Players	1974	Acompanhada pela música, Estella caminha por uma versão underground da década de 1970 da rua Portobello Road até chegar a loja de Artie. Essa música fala sobre um desejo ardente, o que combina com Estella/Cruella e Artie, já que eles formam uma parceria para incendiar o mundo da moda e a sociedade moralizada.	34:29/ 34:47 e 35:39/ 35:51
Whole Love	Lotta Ike & Tine Turner	1979	Essa música acompanha a sequência referente a execução do plano para recuperar o colar da mãe de Estella em sua primeira fase, antes da aparição de Cruella. A música destaca a postura confiante de Estella ao assumir o manto de Cruella, em que o desafio a instiga.	46:27/ 48:27
Hush	Deep Purple	1968	Após a entrada de Cruella, esta cria uma distração para os rapazes agirem ao som desta canção, provocando uma briga com os seguranças da festa. A música tem um ritmo animado, com uma batida pulsante o que contribui para criar uma atmosfera excitante em uma sequência de briga. Hush é usada como meio de aumentar a intensidade do momento, sendo os movimentos de Cruella e dos seguranças sincronizados com a batida da música, o que cria uma	49:45/ 52:03

			relação ainda mais direta entre os aspectos visuais e sonoros do filme.	
Livin' Thing	Eletronic Light Orchestra	1976	Jasper causa uma confusão na festa para que ele, Horace e Estella consigam escapar dos seguranças e policiais. Sua distração causa uma bagunça generalizada e eles escapam juntos. Esta é uma música leve e com um ritmo animado, começando com um longo instrumental anterior a letra. Sua utilização corrobora com a atmosfera descontraída da sequência de fuga e a letra transmite a ideia de distanciamento de algo ordinário, destacando o caráter contrário dos três.	55:10/ 56:37
Stone Cold Crazy*	The Queen	1974	Após descobrir que Baronesa é responsável pela morte de sua mãe, Cruella rouba um carro e dirige perigosamente ao som desta canção. Mais detalhes no texto.	56:42/ 57:58
Car Wash	Rose Royce	1976	Canção reproduzida quando o plano de vingança começa a ser executado. Os rapazes sequestram os cachorros e Cruella traz Artie para o seu time nesta batalha. A música destaca uma garota que trabalha com lavagem de carros. Tal qual a canção, Horace e Jasper sequestram os três dálmatas no petshop enquanto os mesmos tomavam banho, assim, seus corpos estavam cobertos por espumas. A música, assim como a maior parte das trilhas do filme, é dinâmica, leve e divertida, o que contribui para a proposta da sequência que é descontraída.	61:37/ 63:43
Boys Keep Swinging	David Bowie	1979	Rapidamente reproduzida quando Estella escuta que Baronesa é informada que os seus cães fugiram e estão no covil sendo cuidados por	66:29/ 66:52

			Horace. A música está alinhada com os acontecimentos da sequência, já que Baronesa, que normalmente está no controle das situações, está sem, pois quem detém seus cachorros agora é Cruella, sinalizando um momento de empoderamento desta. Ademais, a música de Bowie também aborda as questões de identidade e subversão/desafio das expectativas, tal qual a oscilante personalidade de Estella e Cruella.	
One Way Or Another*	Blondie	1978	Música escolhida para sonorizar os primeiros ataques aos eventos de Baronesa feitos por Cruella. Mais detalhes no texto.	67:04/ 69:50
I Get Ideas	Tony Martin	1951	Baronesa tem o hábito de espionar seus funcionários quando não estão trabalhando. Com isso, ela descobre que Estella criou um vestido que estava escondido e se apropria do mesmo, sendo acompanhado por esta canção. Assim como a música de Tony Martin, Baronesa percebe que Estella expressa ideias através de seus olhos cálidos, mas não as compartilha com ela. Porém, diferente da música que tem uma narração mais sutil, Baronesa usa da sua posição de poder para se apropriar daquilo que não foi dito por estela: suas ideias.	69:44/ 70:24
Should I Stay Or Should I Go	The Clash	1982	O terceiro evento sabotado por Cruella é ao som desta música. Sua invasão faz uso de um caminhão de lixo e seu vestido assimila-se, inicialmente, ao mesmo, porém, logo revela-se uma peça artística. Essa é uma das músicas mais populares da Era punk britânica e assim como a canção, Cruella assume uma postura confrontadora a Baronesa, ela "It's always tease,	70:56/ 71:49

			tease, tease” sua rival, afim de concluir seu plano de sabotar a mesma. Também podemos compreender a música a partir da identidade dupla da protagonista, destacada tanto como Estella, quanto como Cruella.	
I Love Paris	Georgia Gibbs	1953	Música reproduzida enquanto os rapazes conversam que não gostam da persona Cruella e quando Horace entrega as miçangas para Estella no ateliê de Baronesa. Paris é conhecida como a cidade das luzes (La Ville Lumière), tanto por conta das muitas iluminações e ser precursora neste quesito na Europa, quanto pela alta influência iluminista na cidade. Dito isso, são tantas luzes que inebriam o olhar, assim como as atitudes premeditadas de Estella/Cruella são ocultas pela “personagem” interpretada pela protagonista.	73:07/ 74:02
Love Is Like a Violin	Ken Dodd	1961	Esta canção acompanha o processo de criação e apreciação do vestido desenhado por Estella e que Baronesa escolheu como peça-chave de sua coleção. A música é tranquila e suave, combinando com o momento de contemplação de todos os funcionários e protagonistas para com o vestido. A peça é considerada tão bela que os olhos de Baronesa (e seus subalternos) expressão sua paixão e amor pela roupa desenhada por Estella.	74:04/ 75:43
Perhaps, Perhaps, Perhaps	Doris Day	1959	Falsa invasão de Horace e Jasper ao ateliê de Baronesa ordenados por Cruella. A letra fala de uma mulher que questiona seu parceiro sobre seu amor, o qual apenas a responde com “talvez, talvez, talvez”, assim, a mesma nega-se	77:17/ 78:35

			a manter esta relação. Deste modo, Horace e Jasper conversam durante a invasão armada sobre não estarem mais felizes ao lado da personalidade Cruella, porque embora amem a Estella, a versão Cruella os trata com desprezo e os enxerga apenas como capangas. Assim como a música, eles questionam se ainda existem um amor da amiga por eles e, se não, tem a vontade de abandonar aquela relação que outrora fora uma amizade genuína.	
I Wanna Be Your Dog*	John McCrea	2021	Música lançada originalmente em 1969 pela banda The Stooges, para o filme fora regravada e apresentada durante um show em praça pública no primeiro desfile promovido por Cruella. Mais detalhes no texto.	83:25/ 85:21
Smile	Judy Garland	1964	Esta canção acompanha a sequência que Cruella é capturada por Baronesa e a última tenta matá-la provocando um incêndio no covil. A canção de Garland descreve um momento difícil na vida, porém, também ressalta a necessidade de manter-se esperançoso com um sorriso no rosto porque um novo amanhã chegará. Cruella está presa nas chamas, em seu rosto as lágrimas escorrem e ela se vê sozinha, sem seus amigos por consequência de sua vingança. Ela está em uma situação difícil, tal qual a música, mas com perseverança ela escapa desta situação e continua em sua jornada, "That's the time, you must keep on trying".	89:25/ 90:46
Nightmares	The J. Geils Band	1974	Cruella, em um caminhão de lixo, colide contra a delegacia para resgatar seus amigos que estavam presos. A música tem um ritmo animado e os versos	99:17/ 99:40

			“Burning blood is dripping from your face/ And you're dressed to kill” destacam a personalidade ativa de Cruella, com sua determinação ardente para seu ato final.	
Gattin’ Out	The J. Geils Band	1974	Cruella inicia uma fuga policial no caminhão de lixo, dando brecha para seus amigos fugirem da prisão sem serem percebidos. A música do The J. Geils Band destaca um momento de transformação, tal qual Cruella aceitando sua personalidade bicolor. A fuga ao som desta canção representa tanto uma distração para seus amigos, como também essa rápida mudança na vida e transformação de Estella em Cruella após descobrir toda a verdade.	99:41/ 101:1 5
Come Together	Ike & Tina Turner	1970	A música acompanha toda a sequência dos preparativos para a última sabotagem de eventos de Baronesa por Cruella. Como o título da canção anuncia, é um convite a uma aventura. No caso de Cruella, a música é usada quando todos os aliados da protagonista (e ela própria) trabalham em equipe, em um uníssono, afim de derrotar, definitivamente, Baronesa. É um momento de conciliação e também de organização em que a união é basilar para o plano dar certo.	104:4 5/106: 03
The Wizard	Black Sabbath	1970	Canção que acompanha o final do funeral de Estella e transformação de Hellman Hall em Hell Hall por Cruella. Essa canção tem o estilo blues e melódico, o que combina com o tom um tanto mórbido do funeral. A letra fala sobre um suposto mago que usa de seus poderes mágicos para encorajar as pessoas que encontra em seu caminho, assim, como a letra	122:2 7/123: 06

			afirma: “He turns tears into joy/ Sun is shining, clouds have gone by” é um novo começo para Cruella, um novo ciclo inicia-se em sua vida, agora dotada de apenas uma personalidade e com poder e <i>status</i> .	
Sympathy for the devil	The Rolling Stones	1968	Cruella assume posse da propriedade, títulos e riqueza, sendo agora a única personalidade da protagonista. A letra da música é expressa como se fosse o Diabo da concepção cristã professando, assim, ele se diz um ser rico e refinado que teve participação em eventos trágicos da história da humanidade. Pensando em Cruella, além de destacar que agora esta figura é uma mulher de fortuna e com requintes de finesse, que trouxe a derrocada de sua nêmesis, também nota- se a relação com o sobrenome adotado “De Vil”. Deste modo, de certa forma, assume-se uma correlação entre a figura cristã e a protagonista do longa.	123:0 7/124: 31
Call Me Cruella*	Florence + The Machine	2021	Música nova sobre Cruella que é reproduzida nos créditos principais do filme. Mais detalhes no texto.	124:3 2/126: 25
Cruella Cruel	Bill Lee	1961	No final da cena pós-crédito, Roger canta no piano a clássica música da animação de 1961. <i>Cruella</i> trata-se de um filme de origem para personagem, assim, com Roger cantando a clássica música da animação é uma forma de reforçar a relação entre ambas as obras.	127:0 0/127: 24

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Juliana Avila Pereira, matricula nº 2210 1768 declaro para todos os fins que o texto em forma de (X) Dissertação de mestrado ou () Tese de Doutorado, intitulado “Eu sou mulher, me ouçam rugir”: Cruella e a ressignificação do feminino-vilão nas produções cinematográficas Disney, é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal (“Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos”).

Pelotas, 22 de março de 2024

 Documento assinado digitalmente
JULIANA AVILA PEREIRA
Data: 23/03/2024 09:15:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ASSINATURA