



Artigo – Temáticas Livres

**Estruturas do protagonismo empoderado:
uma análise codificada das personagens femininas no cinema
de animação estadunidense contemporâneo**

**Estructuras del protagonismo empoderado:
un análisis codificado de los personajes femeninos en el cine
de animación estadunidense contemporáneo**

**Structures of empowered protagonism:
a codified analysis of female characters in contemporary
North American animation cinema**

Lívia Vasconcelos Guedes Rodrigues^IUniversidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil
<https://orcid.org/0009-0005-1019-7104>Ivan Mussa Tavares Gomes^{II}Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-1831-2822>

Resumo: O cinema faz uso de narrativas industriais, que obedecem a ciclos de organização e reorganização. Nestes ciclos, estruturas, cenários e, sobretudo, personagens servem de mecanismos de construção – e, por suas vezes, nutrem-se de representações sociais estereotípicas. Este trabalho parte dessa observação para concentrar seu olhar nos filmes industriais de animação estadunidense dos anos 2012 a 2022, com o intuito de compreender como as personagens femininas dialogam com características estereotípicas durante a suposta virada representativa do gênero. O recorte foi estabelecido tendo em vista os filmes que possuíam um impacto social maior, com o intuito de analisar os filmes de ampla difusão. Para tanto, após a seleção cuidadosa das obras, que considerou (1) as cinco maiores bilheterias de cada ano entre o período estabelecido e (2) a relevância das personagens na narrativa, empregamos uma metodologia de codificação, que, ao assistir os filmes, pontua quantitativamente cada aparecimento de certas características associadas a papéis de gênero. Com isso, buscamos dar visibilidade, por meio de um mapa de calor, ao perfil de gênero que o cinema industrial de animação, de fato, atribui às suas novas protagonistas.

Palavras-chave: Personagens femininas; Animação; Estereótipos; Empoderamento.



Resumen: El cine hace uso de narrativas industriales, que obedecen a ciclos de organización y reorganización. En estos ciclos, estructuras, escenarios y, sobre todo, personajes sirven de mecanismos de construcción y, a su vez, se nutren de representaciones sociales estereotipadas. Este trabajo parte de esta observación para concentrar su mirada en las películas industriales de animación estadounidense entre 2012 y 2022, con el objetivo de comprender cómo los personajes femeninos dialogan con características estereotipadas durante el supuesto giro representativo de género. La selección se estableció teniendo en cuenta las películas que tuvieron un mayor impacto social, con el fin de analizar las películas de amplia difusión. Para ello, tras la cuidadosa selección de las obras, que consideró (1) las cinco mayores taquillas de cada año dentro del período establecido y (2) la relevancia de los personajes en la narrativa, empleamos una metodología de codificación que, al ver las películas, puntúa cuantitativamente cada aparición de ciertas características asociadas a roles de género. Con esto, buscamos dar visibilidad, a través de un mapa de calor, al perfil de género que el cine industrial de animación, de hecho, atribuye a sus nuevas protagonistas.

Palabras clave: Personajes femeninos; Animación; Estereotipos; Empoderamiento.

Abstract: Cinema uses industrial narratives, which follow cycles of organization and reorganization. Within these cycles, structures, settings, and, above all, characters serve as mechanisms of construction – and, in their turn, are nourished by stereotypical social representations. This work starts from this observation to focus its attention on North American animated films from the years 2012 to 2022, with the aim of understanding how female characters interact with stereotypical characteristics during the supposed gender representational turn. The subject selection was made with a focus on films that had a greater social impact, aiming to analyze widely distributed films. To this end, after carefully selecting the works based on (1) the five highest-grossing films of each year within the established period and (2) based on the relevance of the characters in the narrative, we employ a coding methodology that, by watching the films, quantitatively scores each appearance of certain characteristics associated with gender roles. With this, we seek to make visible, through a heat map, the gender profile that the industrial cinema of animation actually assigns to its new protagonists.

Keywords: Female characters; Animation; Stereotypes; Empowered.

Introdução

A formação de comunidades de consumo midiático depende da criação de categorias mentais e sensoriais, simbólicas e afetivas, que se expressam nos produtos comunicacionais e são assimilados e apropriados pelo público. Essas vias expressivas de mão dupla traçam não só valores concernentes a objetos e espaços, mas às identidades dos seres humanos representados nessas mídias (Hall, 1997). O cinema talvez seja um dos ecossistemas mais ricos para a exploração deste fenômeno: personagens produzem e conduzem o sentido que viabiliza a compreensão de suas jornadas, gerando a assimilação potencialmente mais eficiente do espectador a partir das padronizações narrativas.

Contudo, seja no cinema ou na sociedade, o desenvolvimento de tendências padronizadas nas representações de grupos pode refletir significados que não necessariamente são condizentes com a realidade e com as nuances culturais. É a partir desse afastamento que surgem os estereótipos, que podem ser definidos como uma forma de representação reducionista e essencialista que permeia relações em que há assimetria de poder (Hall, 1997). Diferentemente das categorias mentais, essas



representações não visam gerar apenas significado, mas também a exclusão e uma desagregação que fixa e naturaliza as diferenças do “outro”.

Uma das representações mais afetadas em vários gêneros cinematográficos é a feminina. Desde o início do cinema, as representações femininas carregam em si valores – embutidos em representações comportamentais, por exemplo – que são amparados e repercutidos mais intensamente quando são propagados por grandes empresas, como a *Disney* (Aina; Cameron, 2011). Esse fenômeno reverberou, nesse sentido, papéis de gênero considerados ultrapassados como o da mulher ou menina vitimizada, que é passiva ou submissa às vontades de um herói ou vilão masculino, entre outras manifestações estereotípicas.

Os últimos anos, porém, viram surgir a pretensa revolução representativa, que carrega protagonistas femininas que seriam consideradas “empoderadas” e “fortes”. A situação se faz presente não apenas em gêneros que possuem um público-alvo adulto, como os filmes de romance, mas sobretudo no cinema de animação, que possui a capacidade de criar e repercutir valores e normas sociais desde a primeira infância. Ainda que existam pesquisas sobre estereótipos femininos das princesas da *Disney*, não foram encontrados trabalhos que analisassem essas obras recentes e/ou de outros estúdios, sobretudo aquelas que pretendem reformular a estereotipia clássica das personagens de animações. Diante do exposto, este trabalho é guiado pelo seguinte problema de pesquisa: de que modos os filmes comerciais de animação, entre 2012 e 2022, se utilizam ou reconfiguram os estereótipos de personagens do gênero feminino?

Pretende-se responder a esta questão e atingir ao objetivo do trabalho através do método da codificação, utilizado por trabalhos que também visam entender e categorizar os estereótipos, como o de England; Descartes e Collier-Meek (2011). Esse método pode ser definido como uma abordagem sistemática para examinar as representações, através de uma série de categorias específicas que refletem os papéis de gênero que compõem estereótipos de gênero. A cada comportamento, componente nas características listadas, apresentado pela personagem analisada durante o filme, um ponto é atribuído àquela característica, de acordo com as diretrizes definidas adiante. O resultado é uma expressão quantitativa das características comumente associadas a papéis de gênero (ex.: vítima, afetuosa, submissa, emotiva, etc.).

Com isso, não almejamos dizer que essas características são redutíveis aos números pontuados, mas enxergar, na sua regularidade e repetitividade, indicadores que – juntamente com análises qualitativas – podem nos fornecer um entendimento cada vez mais apurado de como os estereótipos operam nas culturas midiáticas em geral, e na do cinema, em específico. Por isso, os dados obtidos são analisados pela frequência



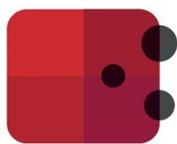
e coocorrência e visualizados em um mapa de calor. A partir disso, é realizada uma análise comparativa entre estes dados e caminhos teóricos que tratam de estereótipos de gênero e da sua relação com a indústria hollywoodiana, em sua dimensão político-ideológica.

As obras foram escolhidas pelo lucro obtido na bilheteria e pela presença feminina na narrativa. Esses critérios foram definidos visando selecionar os filmes que possuem (1) ampla difusão e (2) personagens que podem refletir comportamentos estereotípicos (Aina; Cameron, 2011; Leal, 2021). Na seleção, buscou-se os cinco filmes de animação que possuíram a maior bilheteria no Brasil em cada ano, entre 2012 e 2022. É interessante perceber que todos os filmes escolhidos através da listagem de ampla difusão possuem ligação direta com a indústria estadunidense¹ de animação, sendo notável que, conseqüentemente, os resultados trazidos nesse trabalho refletem a compreensão desses elementos dentro do âmbito da indústria cultural estadunidense.

Para filtrar os resultados de acordo com o segundo pressuposto, foi aplicado o teste *Mako Mori*, com o intuito de identificar em quais deles, de fato, há personagens femininas cult que possuem arcos dramáticos independentes e que, por isso, poderiam demonstrar força e, potencialmente, contrariar estereótipos de gênero.

Com base nisso, este trabalho se divide em quatro partes. Primeiramente, conduzimos uma revisão bibliográfica acerca da dimensão político-ideológica da indústria hollywoodiana e seu caráter industrial. De que forma isso afeta as narrativas, enquanto tecnologias produtivas? Em seguida, adotamos uma lente de observação mais detalhista, observando as narrativas do cinema de animação e sua relação com a ideia de estereótipo, em uma segunda etapa de revisão. Finalmente, adentramos a explicação mais aprofundada da metodologia mencionada acima, afinando as suas etapas e o seu objetivo de rastrear em números a ocorrência e frequência de características que compõem estereótipos. Finalmente, discutimos o resultado obtido de acordo com as perspectivas teóricas sobre estrutura narrativa no cinema industrial (Mendes, 2009) e sobre o lugar do feminino no cinema de animação (Schiele; Louie; Chen, 2020; Seybold, 2020).

¹ O único filme produzido fora dos Estados Unidos é *O pequeno príncipe* (2015). Mesmo assim, seu diretor, Mark Osborne, é estadunidense.



Narrativas industriais

Os estudos das narrativas cinematográficas se deparam, desde sua incipiência, com a oposição entre o fazer criativo e estético e o caráter industrial de parte deste fazer (Mendes, 2009; Eco, 1991; Wasko, 2003; Balle 1980). Apesar do potencial de experimentação do cinema, percebe-se que este caráter que incorpora se escora na lógica do consumo e busca reproduzir em suas narrativas expectativas econômicas típicas do capitalismo. Isto é, os símbolos, as representações, os arcos narrativos e os demais conteúdos das obras tendem a objetivar não somente alvos estéticos, mas alcançar popularidade e, conseqüentemente, lucro.

Dentre os estudos clássicos que tratam do assunto, é inescapável apontar o de Theodor Adorno (2020) e sua concepção de Indústria Cultural. Adorno defende que os conjuntos dos meios de comunicação, como o cinema, o rádio e a televisão, formam um sistema que tem por objetivo gerar lucros e propagar ideologias específicas, de acordo com os padrões dominantes de uma sociedade movida pelo capital. Para ele, a arte e a cultura convertem-se em mercadoria, servindo não apenas ao capital, mas como meio de legitimar padrões predominantes socialmente que geram demandas sociais por esses produtos (Adorno, 2020).

Assim, Adorno enxerga no cinema um dos reflexos mais diretos do processo de mercantilização da arte, abordando de forma pessimista sua suposta ação como ferramenta revolucionária e reflexiva. Os meios que visam acúmulo de lucro impactariam diretamente o público, tendo em vista que, devido ao seu caráter universal, a indústria cinematográfica tornar-se-ia uma máquina cultural com a capacidade de disseminar ideologias e perspectivas através da reprodução de suas representações:

É justamente a ênfase na reprodução do existente, que deve ser forte e grande a ponto de nenhuma intenção subjetiva contrariá-la, [...] e essa ênfase corresponde hoje à verdadeira impotência da arte diante da sociedade. O existente transforma-se em sua própria ideologia graças ao sortilégio de sua fiel duplicação (Adorno, 2020, p. 158).

Isto é, os próprios símbolos se tornam propriedades, criados para satisfazer as demandas da ideologia predominante, sem que haja um objetivo crítico com a sua disseminação. Complementarmente, João Maria Mendes (2009) ao analisar as lógicas dominantes das narrativas cinematográficas, percebe que o cinema é um reflexo do



mundo em que vivemos, não somente por expor imagens e narrativas da realidade, mas também porque é uma prática que incorpora padrões que são comuns na sociedade, que revelam relações hegemônicas.

No entanto, é possível enxergar em Maria Mendes um ajuste sutil do viés de observação da tensão que descrevemos anteriormente. O autor defende que há, no território do cinema industrial, um campo de batalha entre o que chamará de culturas narrativas: conjuntos de códigos e sensorialidades audiovisuais, que brigam pela dominância do ecossistema midiático cinematográfico. Nesse jogo de dominantes e dominados, o circuito de da ideologia apontado por Adorno subsiste, mas “é desejável que ele se deixe penetrar pelo experimentalismo narrativo” (Mendes, 2009, p. 84). Pela sua própria dinâmica capitalista, predispõe-se a capturar movimentos diversos – sejam da indústria ou de fora dela – no intuito de oxigenar o caótico campo de batalha das culturas narrativas:

As indústrias culturais tornaram-se, com o tempo, cada vez mais policulturais, transportando, é verdade, o melhor e o pior (pense-se no império das audiências que comanda os conteúdos televisivos), mas não cederam, no seu conjunto, à tendência para a uniformização e para a normalização pelo maior denominador comum, de que a crítica dos anos 60 e do início da década seguinte as acusavam (Mendes, 2009, p. 88).

A uniformização prenunciada pela teoria crítica – aqui representada pelo pensamento de Adorno – rezava que a comodificação, no cinema, levaria a uma cristalização de suas formas narrativas, tal como um produto ultraprocessado que faz poucas, ou mesmo nenhuma, alterações em sua fórmula. No entanto, o que se vê, segundo Mendes, é o inverso: as culturas narrativas dominantes procuram se oxigenar e se transformar.

A visão de Mendes, embora possa soar mais otimista, dialoga com abordagens calcadas na ambiguidade, como a de Umberto Eco, em *Apocalípticos e Integrados* (1993): nelas, o sentido unidirecional da indústria é substituído por uma capacidade camaleônica de metamorfose, um modelo potencialmente ainda mais assustador. Isto porque, embora ele permita pensar a indústria como ambiente capaz de subsidiar soluções de inovação estética e talvez até política, ela o faz apenas como forma de suprir



a necessidade de reinvenção constante, sob a égide das constantes crises capitalísticas no esquema de dominação burguês:

A situação conhecida como cultura de massa verifica-se no momento histórico em que as massas ingressam como protagonistas na vida associada, como responsáveis pela coisa pública. Frequentemente, essas massas impuseram um *ethos* próprio, fizeram valer, em diversos períodos históricos, exigências particulares, puseram em circulação uma linguagem própria, isto é, elaboraram propostas saídas de baixo. Mas paradoxalmente, o seu modo de divertir-se, de pensar, de imaginar, não nasce de baixo: através das comunicações de massa, ele lhes é proposto sob forma de mensagens formuladas segundo o código da classe hegemônica (Eco, 1993, p. 24).

Por exemplo, na possibilidade de se adaptar aos gostos e opiniões do público, processo estudado pelo autor nas tirinhas de Milton Caniff e nos quadrinhos do *Super-Homem* (Eco, 1993, p. 239-281). Semelhantemente, Janet Wasko (1982, 2003) encontra em Hollywood produtos que obedecem a lógicas cíclicas, compostas de mudanças práticas e de ordem política, que são coerentes com a hegemonia ideológica e econômica ocidental. Assim, as obras cinematográficas e seus padrões representativos devem ser analisadas considerando-se a interação com as dinâmicas econômicas e políticas (Wasko, 1982).

Essa indústria, portanto, é definida por relações de poder que contribuem para a produção e reprodução de componentes ideológicos do sistema o qual está inserido, evidenciando que Hollywood atua diretamente na “criação e recriação de valores e ideias da sociedade” (Wasko, 2003, p. 2). Assim, percebe-se que as narrativas dominadas e dominantes carregam em si representações simbólicas e afetivas resultantes da adaptação às exigências econômicas. Além disso, são criadas e recriadas de acordo com a dinâmica de valores e ideias que não é necessariamente estanque – e emprega um diálogo com o público, de modo que alterna entre a tentativa de empregar ideias, valores e afetos e adaptar suas estruturas às vontades voláteis da audiência (Eco, 1993).

Essas ideias e afetos convertem-se em traços facilmente identificáveis, que correm o risco de serem reducionistas e, eventualmente, ofensivos e pejorativos. Nesse sentido, torna-se premente complementar a reflexão sobre a indústria e sua relação com

a produção industrial de narrativas com um exame em escala microscópica do conteúdo dessas narrativas. Especificamente, nos concentraremos na tendência de padronização das representações de personagens e na formação de estereótipos, tema que afeta diretamente a relação entre as narrativas cinematográficas industriais e a sociedade.

Estereótipos nas animações

Refletir sobre os modos de categorizar os indivíduos por meios de conjunções simbólicas e afetivas faz-se necessário para entender o impacto dos construtos narrativos – dentre eles, a protagonista feminina do cinema de animação. Com esse objetivo, começamos o trajeto reflexivo a partir de Stuart Hall (1997), que aborda as formas representacionais em sua análise da variedade de imagens exibidas na cultura de massa. Para o autor, essas práticas, eventualmente reducionistas e pejorativas, podem ser chamadas de estereótipos. Os estereótipos atuam e são atualizados de acordo com contextos sociais, culturais e políticos, interferindo nos valores que os indivíduos atribuem aos seus pares, aos grupos e às instituições políticas e sociais que os rodeiam (Hall, 1997).

Entretanto, nem toda representação se alicerça em estereótipos: estes funcionam sob uma lógica homogeneizadora, se valendo da violência simbólica e reduzindo a representação do que é visto como “desviante”, “diferente”. Essas formas representativas tendem a existir onde há desigualdade de poder, na busca de manter o *status quo*:

O estereótipo, em outras palavras, faz parte da manutenção da ordem social e simbólica. Estabelece uma fronteira simbólica entre o ‘normal’ e o ‘desviante’, o ‘normal’ e o ‘patológico’, o ‘aceitável’ e o ‘inaceitável’, o que ‘pertence’ e o que não pertence ou é ‘Outro’, entre ‘os de dentro’ e ‘os de fora’, Nós e Eles ² (Hall, 1997, p. 258).

² Tradução livre de: *Stereotyping, in other words, is part of the maintenance of social and symbolic order. It sets up a symbolic frontier between the ‘normal’ and the ‘deviant’, the ‘normal’ and the ‘pathological’, the ‘acceptable’ and the ‘unacceptable’, what ‘belongs’ and what does not or is ‘Other’, between ‘insiders’ and ‘outsiders’, Us and Them.*

De acordo com essa concepção, o autor conclui que os estereótipos funcionam por meio de noções exageradas, que são governadas pela (1) essencialização e (2) reducionismo da identidade individual; (3) formação de oposições binárias, que não buscam retratar as nuances da alteridade, mas expor símbolos exagerados já assimilados socialmente como meio de representar o desconhecido e, por fim, (4) naturalização das diferenças, como meio de evidenciá-las como algo que pertence à “realidade intocável” ou “ordem natural”. Exclui-se aquele que é rotulado como “outro”, segundo o exercício do poder e da fetichização. Em Hall, transformar uma identidade em um estereótipo é uma prática social, ideológica e política, que evidencia a capacidade que o poder tem de interferir não só na materialidade das coisas, mas também nos discursos, que concedem validade e autoridade ao que pode e/ou deve ser dito, conhecido, estudado e acreditado:

O poder não apenas restringe e impede: ele também é produtivo. Produz novos discursos, novos saberes. A circularidade do poder é especialmente importante no contexto da representação. O argumento é que todos – os poderosos e os impotentes – estão envolvidos, embora não em igualdade de condições, na circulação do poder³ (Hall, 1997, p. 261).

Em outras palavras, a inserção da lógica estereotípica em uma manutenção do *status quo* se relaciona (por vezes harmonicamente e, em outras, de modo dissonante) com as dinâmicas ambíguas da indústria cinematográfica e sua capacidade de configurar e reconfigurar sistemas narrativos de acordo com a tensão entre fórmulas lucrativas e predisposições afetivas do público. Indo além, assim como defendem Magaldi e Machado (2016), o cinema “ensina”, ao reforçar ou confrontar concepções e formas de interpretar o mundo (p. 259). No que tange a representação feminina, segundo Riordan (2002), é necessário que se considere os contextos políticos e econômicos que permeiam as obras cinematográficas, já que elas revelam lógicas de opressão às quais as mulheres estão sujeitas:

³ Tradução livre de: *Power not only constrains and prevents: it also productive. It produces new discourses, new kinds of knowledge. The circularity of power is especially important in the context of representation. The argument is that everyone – the powerful and the powerless – is caught up, though not on equal terms, in power's circulation.*



Por exemplo, mesmo que uma mulher da classe trabalhadora volte para casa no final do dia e encontre prazer em se identificar com um personagem em um programa de televisão popular, ela não está livre das ideologias patriarcais e capitalistas que afetam seu trabalho, família e relações pessoais. Embora as mulheres como membros da audiência possam se sentir empoderadas por certos personagens fictícios e ícones da cultura popular (e, portanto, devemos reconhecer esses momentos como algo muito real e significativo para as mulheres), os estudiosos de comunicação feminista não podem interromper nossa busca por significado ideológico nessas instâncias de empoderamento, pois as estruturas restritivas permanecem intactas, inquestionadas e muitas vezes mascaradas por esses momentos de alívio⁴ (Riordan, 2002, p. 4).

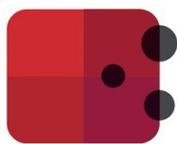
A produção e o consumo são partes da mesma relação, que servem para entender as assimetrias de poder presentes na sociedade, e que encontram no cinema seu reflexo. Isso pode ser visto através de padrões estéticos que servem para categorizar o corpo feminino, mas também através de arquétipos representativos que podem produzir imagens e mensagens rígidas sobre gênero. Essas representações contribuem para uma cultura do preconceito em relação ao “desviante”, comunicada à sociedade diariamente através dos produtos culturais (Serrano-Barquín, 2018; Aina, Cameron, 2011).

Apesar disso, os trabalhos que tratam dos estereótipos de gênero de forma codificada⁵ ainda são escassos, sobretudo nas animações (Candido; Feres, 2018). A pesquisa também é justificada com base na composição do público das animações. Isso não implica em crer em uma inocência pré-estabelecida do público infantil e infantojuvenil, muito menos em subscrever a uma abordagem em que a cultura midiática

⁴ Tradução livre de: *For example, even though a working-class woman comes home at the end of her day and finds pleasure in identifying with a character on a popular television show, she is not freed from patriarchal and capitalist ideologies that affect her work, family, and personal relations. While women as audience members can and do feel empowered by certain fictional characters and popular culture icons (and therefore we should acknowledge these moments as something very real and meaningful for women), feminist communications scholars cannot stop our quest for ideological meaning in those instances of empowerment, for restrictive structures remain intact, unquestioned, and often masked by these moments of reprieve.*

⁵ Ao se falar em análise codificada, nos referimos exclusivamente à percepção e registro da regularidade quantitativa com as quais as características que formam estereótipos ocorrem nos filmes.





e suas narrativas ditam estereótipos de forma unilateral. Pelo contrário, trata-se de contribuir para que mais pesquisas busquem compreender as dinâmicas específicas de produtos e de consumo no âmbito infantil, assim como para que se investigue com mais ênfase os atributos específicos do cinema de animação nesse contexto.

A partir disso, como dito, essa pesquisa buscou entender essas representações padronizadas através do comportamento das personagens femininas nesse gênero cinematográfico, através da seleção de filmes que foram submetidos a codificação comparada, metodologia que será descrita no próximo item.

Metodologia: ocorrência de características e pontuação comparada

Diante do exposto, surge a necessidade de entender os padrões representativos que os filmes de animação se utilizam, reproduzindo ou configurando estereótipos do gênero feminino. Com esse intuito, os filmes selecionados como *corpus* da pesquisa foram aqueles que obtiveram os cinco maiores rendimentos de bilheteria em cada ano, entre os anos de 2012 e 2022. Os dados foram coletados no *Database Brasil* e no *Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro da Ancine*, de cada ano. Este recorte foi escolhido para priorizar as representações industriais, de grandes estúdios e que, justamente devido à sua hegemonia econômica, alcançam públicos maiores. O recorte temporal foi estabelecido por representar uma amostra da tendência de crescimento de personagens femininas no cinema de animação na década em questão – personagens, inclusive, com uma mudança aparentemente qualitativa na representação do papel feminino nas narrativas deste gênero.

A partir desse recorte, foram selecionados 53 filmes, que foram submetidos ao teste *Mako Mori*, com o objetivo selecionar os filmes que, de fato, poderiam ser alvo de investigação no que tange a representação feminina e suas qualidades estereotípicas ou não. O teste tem o objetivo de definir até que ponto a personagem analisada depende de personagens masculinos para sustentar seu arco dramático. Para ser aprovado, um filme precisa ser aceito em três premissas: (1) deve ter uma personagem feminina que (2) tenha seu próprio arco narrativo e que (3) esse arco não sirva para dar suporte narrativo a um arco masculino. Estamos cientes que se trata de um teste simples. No entanto, enxergamos na sua aplicação uma função necessária, por dois motivos. Em primeiro lugar, o teste permitiu que a filtragem do alto número de filmes fosse eficiente e pudesse ser executada em tempo hábil. Em segundo lugar, seu uso de termos como “arco” pôde ser reforçado pelos conceitos de arco dramático e protagonismo estudados

em Mendes (2009), o que, acreditamos, confere maior confiabilidade aos resultados obtidos.

Dessa segunda etapa, foram aprovadas apenas 11 obras pelo *Mako Mori*, que compõem a seleção de filmes submetidos à codificação. É interessante perceber que apenas personagens que eram protagonistas conseguiram ser aprovadas no *Mako Mori*. As personagens aprovadas foram: Merida (*Valente*, 2012), Elsa e Ana (*Frozen: uma aventura congelante*, 2013) (*Frozen 2*, 2020), Riley Andersen e Alegria (*Divertidamente*, 2015), Garota (*O pequeno príncipe*, 2015), Dory (*Procurando Dory*, 2016), Judy (*Zootopia*, 2016), Moana (*Moana - um mar de aventuras*, 2016), Poppy (*Trolls 2*, 2020), Mirabel Madrigal (*Encanto*, 2021), e, por fim, Wandinha (*A Família Addams 2: pé na estrada*, 2021), totalizando 12 personagens, como se pode ver na figura 1 abaixo (Figura 1).

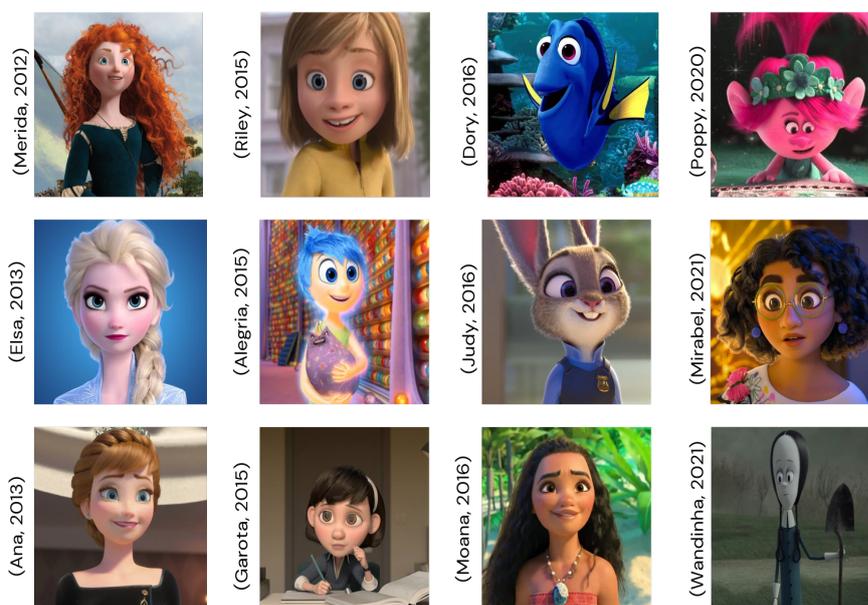


Figura 1: Personagens que passaram no filtro adaptado do teste de *Mako Mori* e que, em seguida, foram alvo de análise a partir do método de codificação. Fonte: Elaborada pelos autores.

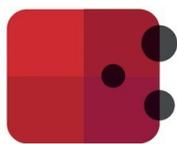
Assim, a codificação comparada foi construída com o intuito de revelar, através da comparação entre os códigos de cada filme, padrões representativos entre os comportamentos das personagens. A codificação nesta pesquisa foi baseada na estabelecida por England;Descartes; Collier-Meek (2011) e Hine *et al.* (2018), e foi

escolhida pela sua representação numérica, capaz de conferir dados comparáveis e mensuráveis. Com isso, não queremos afirmar que assuntos de ordem simbólica e afetiva como estereótipos sejam reduzíveis a valores numéricos. Queremos, antes, fornecer uma base sólida para que as ocorrências mapeadas nesse estudo possam ser complementadas por análises de ordem conceitual e qualitativa. Nesse sentido, consideramos que o mapeamento de quantidade de ocorrências das características examinadas deve ser acompanhado por exames minuciosos de seus aspectos discursivos, sociais e narrativos.

Tabela1: Características usadas pelos autores para a codificação dos filmes.
 Fonte: Elaborada pelos autores.

Características associadas à masculinidade	Características associadas à feminilidade
1-Repree de as emoções	12-Preocupa-se com a aparência física
2-Necessidade por exploração	13-Fraca fisicamente
3-Força física	14-Submissa
4-Assertividade	15-Afetuosa
5-Independência	16-Cuidadosa
6-Atlético	17-Sensitiva
7-Envolve-se em atividade intelectual	18-Cautelosa
8-Inspira o medo	19-Altruista
9-Corajoso	20-Problemática
10-Conselheiro	21-Medrosa
11-Capacidade de liderança	22-Envergonhada
	23-Chorar compulsivamente
	24-Emotiva
	25-Atraente fisicamente
	26-Pede ou aceita conselho e ajuda
	27-Vítima

O objetivo da divisão dos códigos como feito na tabela não é determinar quais comportamentos são “masculinos” ou “femininos”. Tal associação automática, por exemplo, entre ser “submissa” e feminilidade implicaria em reforçar papéis de gênero e ignorar sua dimensão artificial e cultural. Pelo contrário, observamos essas características como aspectos modulares que constroem estereótipos: por exemplo, a



costumeira associação entre personagens masculinos e a repreensão da emoção. Trata-se, por exemplo, de encontrar exemplos em que essa característica é desvinculada de sua função habitual e recontextualizada em uma personagem feminina, como Elsa (*Frozen: uma aventura congelante*, 2013). De forma ainda mais precisa, trata-se de investigar, a partir da relação desta característica com as outras encontradas (nesta personagem, por exemplo) de identificar se estamos diante de uma personagem que, de fato, quebra com estereótipos femininos (ou se, pelo contrário, apenas importa o conjunto de módulos que conforma o estereótipo do herói masculino e os acopla a uma personagem feminina).

Adicionalmente, a aplicação dos códigos também não tem por objetivo afirmar juízos de valor sobre os comportamentos de gênero, nem sobre qual atributo é positivo ou negativo. Novamente, isso se deve ao fato de que um atributo, em isolamento, diz tão pouco quanto uma única linha de diálogo ou um *frame* solitário de um filme. É o conjunto destes fatores, observados de forma contextualizada, que nos permitirá tecer relações entre sua atuação e os vários estereótipos de gênero que povoam o cinema de animação. Dessa forma, a codificação se constrói como esforço de mapear comportamentos estereotipados, sempre em diálogo com outros métodos e abordagens teóricas.

De forma prática, a metodologia envolve pontuar numericamente cada característica para cada personagem analisada. Como feito em England; Descartes; Collier-Meek (2011) e Hine *et al.* (2018), a personagem em questão pontua uma unidade em cada categoria quando: (1) é mencionado diretamente, via diálogo ou outra forma verbal da narrativa, como possuidor da característica analisada; (2) demonstra a característica analisada através de seu comportamento, de forma visível e identificável pelos autores deste trabalho; (3) quando a característica analisada se desenvolve narrativamente por mais de 3 segundos de filme; e (4) quando a personagem, que incorpora a característica analisada, é interrompida por um corte para outro plano, retornando à personagem e continuando a ação anterior.

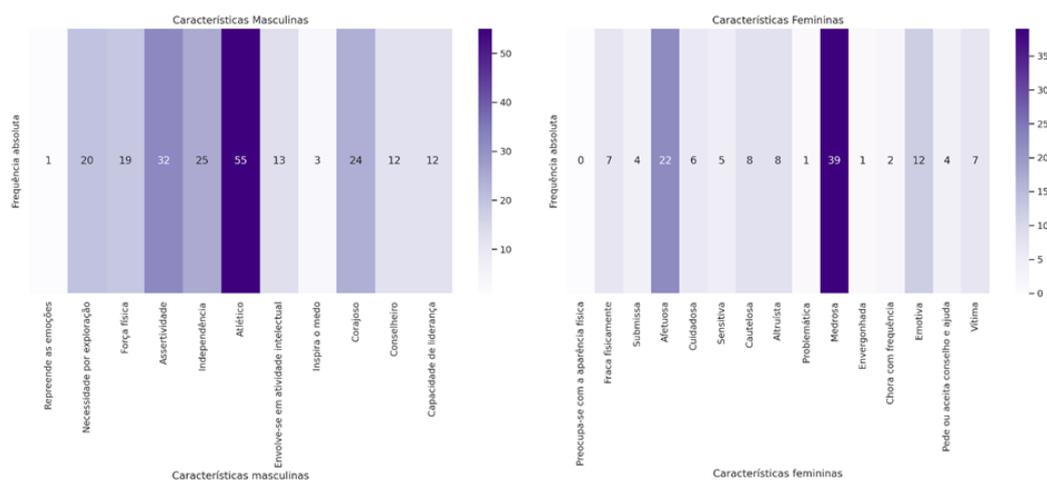


Figura 2: Frequência absoluta de ocorrência de características associadas a masculinidade e feminilidade na personagem Moana (*Moana...*, 2016). Fonte: Elaborada pelos autores.

Como resultado, foi obtido um conjunto de tabelas de codificação – uma para cada personagem analisada – e um mapa de calor unificado, que cruza, em um eixo, as características e, em outro, as personagens. Assim, cada célula apresenta o número de pontuações de cada característica para cada personagem. O mapa foi construído com o intuito de enxergar quais características ocorrem com maior frequência e em que personagens, possibilitando identificar visualmente padrões dignos de investigação e discussão. Acima (Figura 2), temos um exemplo da tabela individual da personagem Moana (*Moana...*, 2016).

Resultados e análises: *Big Game Closed Plot*⁶ e pós-feminismo

Através da metodologia empregada, foi possível construir o mapa de calor composto pelas frequências de identificação de cada característica, em cada personagem analisada. Neste mapa, encontram-se as ocorrências dos atributos das personagens, facilitando a visualização e a percepção das anomalias representacionais. Os resultados foram interpretados a partir das ideias sobre estereótipo e narrativa

⁶Termo utilizado por João Maria Mnedes para remeter a narrativa clássica, originada no cinema estadunidense. Usamos esse termo com o objetivo de analisar essa forma narrativa.

industrial, além de estudos acerca da narrativa em animações com protagonistas femininas.

No mapa, é possível perceber que as características foram dispostas conforme a frequência com que aparecem em cada personagem. De acordo com o espectro de cores à direita da tabela, nota-se que os atributos que aparecem com mais frequência possuem cor mais clara, enquanto os que tiveram uma aparição menos frequente ganham um tom mais escuro. A tabela foi codificada seguindo a função de mapa de calor no software *Microsoft Excel*, e posteriormente estilizada pelos autores para maximizar sua legibilidade.

Através da visualização do mapa abaixo (Figura 3), é possível perceber que as personagens obtiveram maior frequência de códigos em características similares. Isto é, há uma regularidade visível na ocorrência de determinadas características na maioria das personagens. São estas, também, as características que obtiveram maior pontuação geral: “necessidade por exploração”, “assertividade”, “independência”, “atletica”, “atividade intelectual”, “capacidade de liderança”, “afetuosa”, “cuidadosa”, “cautelosa”, “medrosa” e “emotiva”.

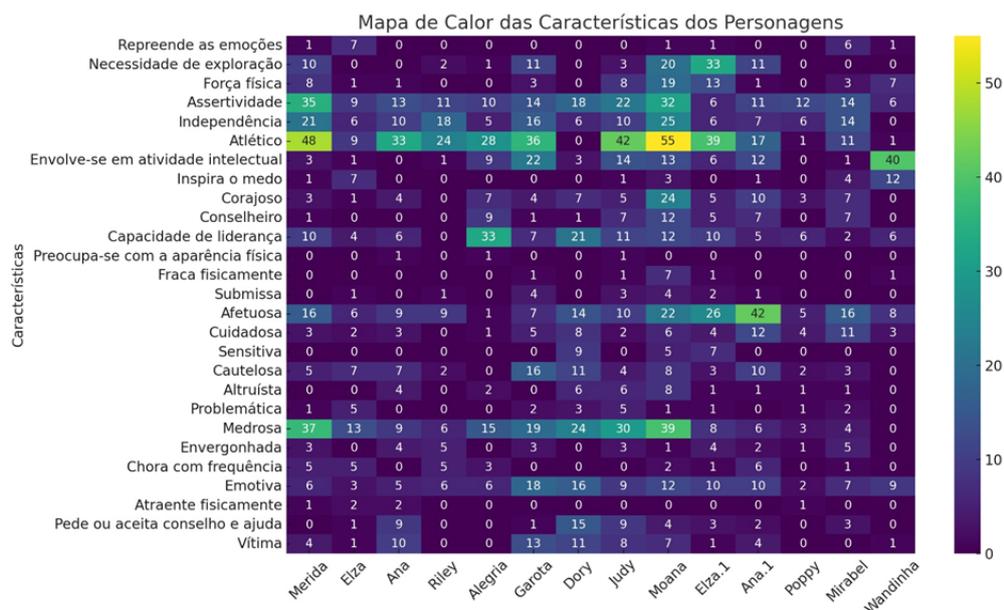


Figura 3: Mapa de calor da coocorrência de características analisadas em todas as personagens. No eixo vertical, temos as características; no horizontal, as personagens; à direita, a escala de cores indicando as menores e maiores quantidades. Fonte: Elaborada pelos autores.

É importante salientar que as características menos ocorrentes também se ausentam com regularidade semelhante na maioria significativa das personagens. Entre estas, destacam-se: “preocupação com aparência física” e “atraente fisicamente”. Tal observação é relevante por sugerir a existência de um padrão representacional feminino, considerando as similaridades comportamentais das personagens. As possíveis motivações para a presença desse padrão variam de acordo com as referências teóricas expostas adiante.

Relações entre as características e o *Big Game Closed Plot*

De acordo com as análises feitas por Mendes (2009), os filmes industriais adotaram ao longo dos anos um padrão narrativo, fundamentado no protagonista e na sua “jornada”, e apenas parcialmente nos restantes dos personagens (Mendes, 2009). Trata-se do cerne da narrativa clássica, decifrada, conforme o próprio Mendes, por autores como McKee (2006) e Vogler (2006). O protagonista é o sujeito dinâmico que sustenta a história, um dos principais fundamentos que Mendes chama de *Big Game Closed Plot*:

Por outras palavras, o protagonista é a chave simples que nos faz entrar em universos narrativos complexos, o que também se verificou no cinema ‘moderno’ – muitos deles oferecidos em simultâneo e através dele. Por isso, nunca é demais insistir em que o trabalho fundamental do I ato é feito a partir da atenção dada ao protagonismo ‘nesta’ história em concreto (Mendes, 2009, p. 60).

Assim, é necessário que o personagem não só comece sua jornada, mas a sustente, evidenciando sua intrepidez e coragem. Sob esse entendimento, pode-se concluir que o viés da narrativa clássica é uma das maneiras de entender a predominância dos códigos de assertividade, independência e necessidade de exploração, tendo em vista que todas as personagens são protagonistas de filmes industriais estadunidenses, que tendem ao seguimento da narrativa clássica, na qual protagonistas se apoderam do enredo, movimentando a trama.

A alta frequência da característica “assertiva”, nesta lógica, se deve ao fato de que, ainda segundo Mendes, não é frequente que o protagonista da narrativa dominante

hollywoodiana se veja paralisado pela dúvida ou apatia – como pode acontecer com protagonistas de filmes vanguardistas, como *The Big Lebowski* (Ethan Coen e Joel Coen, 1998) ou *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984). Isto é, o próprio *Big Game Closed Plot*, em sua teia narrativa, concentra a trama no protagonista proativo, que precisa ser afirmativo tanto em seus acertos, quanto equívocos, para que sua jornada entre em movimento e atinja o clímax.

Nesta concepção, também é possível entender o fato de os códigos de “necessidade de exploração” em algumas personagens, como Elsa (*Frozen II*, 2022), apresentarem uma alta frequência: a exploração é um dos fatores que contribuem para o início da jornada do protagonista, que atravessa o limiar entre mundo comum e mundo extraordinário. Da mesma maneira que os códigos de assertividade e independência, a estrutura narrativa dos filmes industriais viabiliza uma protagonista que busque a exploração, em prol do enredo.

O lugar do feminino e suas transformações

Além das concepções vindas da narrativa clássica, outras perspectivas podem evidenciar as questões de gênero presentes nas anomalias percebidas pela codificação. Conforme indicado por Ebrahim (2014), a ressurgência do movimento feminista na cultura popular tem instigado transformações específicas nas estruturas midiáticas e em suas formas de representação, no contexto do marketing de produtos, serviços e marcas (Ebrahim, 2014). Dessa maneira, algumas iniciativas têm destacado a escassa presença de mulheres na mídia, abordando tanto a falta de protagonismo em produtos midiáticos, particularmente nas animações (Smith *et al.*, 2019).

A partir disso, várias questões são levantadas sobre as mudanças do protagonismo feminino. Uma delas encontra-se na rejeição do papel da “mulher domesticada”. De acordo com Schiele; Louie e Chen (2020), esse perfil pode ser definido como um personagem responsável por cuidar do lar e de outras pessoas, seja em sua casa ou em um lugar seguro equivalente. Através dessa perspectiva é interessante perceber que, embora a “necessidade por exploração” tenha sido um atributo com recorrência em algumas personagens, os códigos femininos de “afeto” e “cuidado” aparecem de forma mais intensa na totalidade dos filmes/personagens analisados. A observação desses atributos é importante porque remetem ao tema do lar e do amparo. Em outras palavras, ainda que a necessidade de sair do lar seja percebida através da



codificação, a presença dos costumes e comportamentos permanecem – ainda que inseridos em contextos mais variados e polissêmicos.

Outra mudança que tem sido percebida no protagonismo feminino é a apropriação dos atributos e papéis masculinos pelas personagens femininas:

Nos filmes da amostra, a adoção de atributos masculinos pelas heroínas é inicialmente desaprovada por suas famílias e sociedades. No final dos filmes, os críticos (e a audiência) percebem que as identidades escolhidas (em vez das atribuídas) das heroínas são fundamentais para a conclusão de suas jornadas. Em outras palavras, os filmes recompensam suas heroínas por perceberem seu potencial individual, em vez de se conformarem às categorias prescritas⁷ (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 666).

De acordo com os dados obtidos, o mesmo pode ser percebido: 9 de 12 tiveram predominância nos códigos masculinos. Embora essa preponderância exista, é importante salientar que a diferença quantitativa entre os comportamentos não é grande: com a exceção das personagens Alegria (*Divertidamente*, 2015) e Wandinha (*A Família Addams 2: pé na estrada*, 2021), todas as personagens com predominância de códigos associados a estereótipos masculinos tiveram entre 51% a 63% desta categoria em detrimento de comportamentos femininos. Isso demonstra uma porcentagem equilibrada entre os códigos associados comumente a estereótipos femininos e masculinos. Igualmente, as personagens que demonstraram predominância do espectro feminino também obtiveram uma diferença pequena em relação aos masculinos.

Seguindo apontamentos de pesquisadores como Schiele; Louie e Chen (2020), nota-se a diminuição dos relacionamentos românticos e o surgimento de outros significados de “amor verdadeiro”. Diferentemente das animações mais antigas, as obras recentes não colocam mais a protagonista na posição de vítima a ser resgatada por uma contraparte masculina, e encontram o amor em outros tipos de relacionamento. Em nossos dados, percebe-se a mesma tendência: a pontuação da característica “vítima” é relativamente baixa (apenas a personagem Dory o apresenta em valor relativo

⁷ Tradução livre de: *Within the films in the sample, the heroines' adoption of masculine attributes is initially frowned upon by their families and societies. By the ends of the films, the naysayers (and audience) realize that the heroines' chosen (versus assigned) identities are key to the completion of their journeys. In other words, the films reward their heroines for realizing their individual potential rather than for defaulting to prescribed categories.*



comparável às suas características frequentes), e apenas duas personagens analisadas possuem parceiros românticos, o que pode ser considerado como um reflexo de uma política narrativa dos estúdios:

[...] destacar diferentes tipos de relacionamentos amorosos em suas mídias animadas proporciona aos jovens consumidores uma lente através da qual podem considerar relacionamentos amorosos além da dicotomia princesa-príncipe. Mais amplamente, tais mensagens reforçam a marca inclusiva da empresa⁸ (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 666).

Diante da predominância de um maior percentual de comportamentos masculinos na análise, surgiu a necessidade de entender a relação entre estes filmes e a composição de características que permeiam as personagens. Segundo Schiele; Louie e Chen. (2020), as animações recentes buscam evidenciar a “rebelião feminina”, que rompe com a estrutura patriarcal através da autorrealização, sobretudo no trabalho. Na análise que conduzimos, percebe-se essa tendência principalmente através das personagens Moana (*Moana...*, 2016), Judy (*Zootopia*, 2016), Elsa (*Frozen 2*, 2020) e Merida (*Valente*, 2012):

Os filmes da Disney e da Pixar incentivam as jovens consumidoras a superar as expectativas patriarcais para alcançar sua própria agência. Mais amplamente, o tema de ultrapassar as expectativas patriarcais alinha-se com discursos feministas que destacam categorias de gênero restritivas e injustiça social sistêmica⁹ (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 665).

Entretanto, apesar da posição otimista acima, outros pesquisadores afirmam que essa celebração é prematura. De acordo com eles, esses filmes buscam

⁸ Tradução livre de: [...] *to highlight different types of loving relationships in their animated media provide young consumers a lens through which to consider loving relationships beyond the princess-prince dyad.*

⁹ Tradução livre de: *Disney and Pixar films encourage young female consumers to push through patriarchal expectations to achieve their own agency. More broadly, the theme of pushing beyond patriarchal expectations aligns with feminist discourses that bring attention to restrictive gender categories and systemic social injustice.*



transparecer ideais feministas de autonomia e independência, mas, na verdade, o que é transmitido é o ideal neoliberal pós-feminista (Stover, 2013; Seybold, 2020; Patterson; Spencer, 2017). Segundo Macedo (2006), pode-se definir o pós-feminismo como uma concepção da agenda neoliberal, que parte do pressuposto que as principais reivindicações femininas, como igualdade entre os gêneros, já foram alcançadas, e que sendo assim, o feminismo deixou de representar coerentemente as mulheres atuais.

O pós-feminismo teria como maior ferramenta de disseminação os produtos culturais, e seria um dos reflexos da mentalidade, “caracterizado os produtos culturais contemporâneos e propagado um modo altamente conservador de empoderamento que enfraquece as causas feministas” (Baeta; Simões, 2023, p. 236). Em outras palavras, ainda que as personagens não sejam consideradas “mulheres do lar”, não tenham par romântico e não se submetam ao papel tradicional esperado por suas famílias, elas se encontram subordinadas à necessidade de se conformarem a um modelo de feminilidade calcado na superação, sempre individual, que é medida a partir do contraste com a figura de um personagem masculino (Seybold, 2020).

Nesse enquadramento, personagens teriam apenas a possibilidade de decidir como gerenciar a si mesmas, em vez de se oporem a estrutura de poder que as subjuga. Essas personagens refletem a individualidade existente na sociedade contemporânea: alcançar a satisfação pessoal não resulta de confrontar um sistema social opressivo, mas sim de conquistar autonomia individual, adequando-se a ele. Essa dinâmica pode ser observada, por exemplo, em *Moana* (*Moana...*, 2016), que através da obediência dos conselhos de seu companheiro de viagem Maui, consegue seus objetivos – não apenas aos olhos do personagem masculino, mas à luz de uma sociedade que passa a respeitar a independência e autossuficiência da personagem.

Outro fator de destaque na tabela de calor é a ocorrência de características como “atletica” e “independente” de maneira simultânea, na mesma personagem, com “cuidado”, “medo” e “emocionalidade” – é o caso de Merida (*Valente*, 2012) e Judy (*Zootopia*, 2016), por exemplo. Aqui, é possível investigar duas linhas: por um lado há a necessidade das personagens de se apresentarem como “empoderadas”, mas, por outro lado, não perturbarem demasiadamente as estruturas narrativas dos estúdios, que podem estar mais intactas do que parecem:

Esta definição contorcida e pós-feminista de agência permite à Disney explorar mensagens socialmente adequadas e amigáveis à mercantilização sobre igualdade em seu benefício, evitando ao mesmo tempo qualquer alteração



significativa em suas histórias tradicionais. [...] esse reconhecimento é superficial no melhor dos casos, indo apenas até certo ponto ao capitalizar uma definição enfraquecida de empoderamento que atrai o público porque não representa um desafio significativo à narrativa tradicional da Disney¹⁰ (Seibold, 2020, p. 15).

Essa alegação reitera a importância, como destacado anteriormente por Riordan (2002), de dedicar atenção aos cenários políticos e econômicos presentes nos produtos culturais, uma vez que estas podem servir como reflexo das lógicas opressivas às quais as mulheres continuam submetidas. No caso específico, seja através da presença de uma figura masculina ou por meio de representações que simbolizem essa estrutura inflexível, a narrativa busca atender às exigências sociais, porém sem realmente abordar o cerne das reivindicações, submetendo-as aos padrões ideológicos predominantes (Riordan, 2002).

Ainda que essa seja uma análise discutida por pesquisadores que utilizam como objeto de estudo os estúdios da *Disney* e da *Pixar*, o mesmo pode ser dito sobre as únicas três personagens do conjunto de filmes desse trabalho que não fazem parte desses estúdios: Garota (*O pequeno príncipe*, 2015), Poppy (*Trolls 2*, 2020) e Wandinha (*A Família Addams 2: pé na estrada*, 2021). Todas possuem alta frequência em códigos de “assertividade”, “independência” e, inclusive, “envolvimento intelectual”. Porém, também pontuaram significativamente nas características “emotiva”, “cautelosa” e “vítima”.

Segundo Seibold (2020), esse padrão advém da predominância dos ideais patriarcais nos filmes. Os grandes estúdios estariam buscando representações que fossem convergentes com os interesses e expectativas do público, ao mesmo tempo que continuam a difundir valores e normas androcentristas (Seibold, 2020, p. 3). Não à toa, todas as obras se encontram dentro da indústria estadunidense e possuem a capacidade de propagar ideais que reafirmam a persistência da personificação do desejo masculino, da submissão a um poder que representa a estrutura patriarcal e a dependência de uma iniciativa masculina. É derivado dessa lógica que, visualmente as personagens incorporam figurações ultrafemininas, magras, brancas ou

¹⁰ Tradução livre de: *This contorted, postfeminist definition of agency allows Disney to leverage socially appropriate, commodification-friendly messages of equality to its benefit while avoiding any major alteration of its traditional storylines [...] this acknowledgement is surface-level at best, only going so far as to capitalize on a watered-down definition of empowerment which sells to audiences because it does not offer a significant challenge to the traditional Disney storyline.*



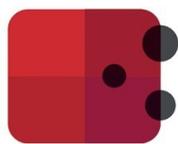
“embraquecidas”, que apesar de nada ser dito sobre sua aparência – como evidenciado nos códigos – materializam um padrão de beleza que reforça valores androcêntricos.

Considerações finais

Buscou-se, com esta pesquisa, responder ao problema que indaga sobre a forma com a qual os estereótipos são reforçados ou confrontados pelas personagens femininas dos anos 2012 a 2022. Empregamos uma metodologia de codificação que buscou pontuar numericamente certas características, não para levar este número como fim, mas sim meio de discussão com caminhos teóricos e conceituais dos estudos do cinema, análises feministas e da economia política da cultura cinematográfica estadunidense.

No fim, foi possível perceber através da codificação comparada que as personagens não simplesmente aderem radicalmente a códigos masculinos ou femininos. Porém, a alta frequência ou ausência de alguns códigos podem ser interpretadas de diversas maneiras, desde a partir da perspectiva do *Big Game Closed Plot*, como pela crítica da racionalidade neoliberal pós-feminista. Disso, ressalta-se a relevância de compreender não apenas a construção e representação da narrativa e das personagens em si, mas sobretudo entender o ambiente que as gerou. Afinal, embora seja essencial examinar quais características estereotipadas as protagonistas assumem em sua jornada, é crucial interpretar tais resultados considerando o contexto social, político, econômico e cultural no qual estão inseridas.

Dito isso, o trabalho defronta-se com outras perguntas, que necessitam de resposta. Por exemplo: até que ponto a tensão descrita no início do texto, entre expectativas do público e dinâmicas industriais, pendeu, de fato, para o lado do público na emergência de personagens “empoderadas” no cinema de animação recente? Ou seja, de fato ocorreu uma mudança qualitativa na reversão de estereótipos? Acreditamos que há caminho a ser percorrido para contribuirmos com respostas mais precisas, uma vez que o resultado aqui apresentado elabora um quadro de ordem macroscópica do cenário. É necessário, agora, mergulhar nos filmes codificados a fim de perceber as nuances que os números não mostram.



Referências

A FAMÍLIA Addams 2: pé na estrada. Direção: Greg Tiernan, Conrad Vernon. Produção: Gail Berman, Conrad Vernon, Danielle Sterling, Alison O'Brien: Metro-Goldwyn-Mayer, 2021. 93 min., sonoro, colorido. Digital.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus Editora, 2009.

ADORNO, Theodor. **Indústria cultural**. Tradução de Vinicius Marques Pastorelli. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

AINA, Olaiya E.; CAMERON, Petronella A. Why does gender matter? Counteracting stereotypes with young children. **Dimensions of early childhood**, v. 39, n. 3, p. 11-19, 2011.

BAETA, Agda Dias; SIMÕES, Rita Basílio. Pós-feminismo e interseccionalidade na comunicação digital de marcas brasileiras. **Revista Ártemis**, v. 35, n. 1, p. 236–257, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/artemis/article/view/64048>. Acesso em: 24 jun. 2025.

BALLE, Francis. **Médias et Société**. [S.l.]: Éditions Montchrestien, 1980.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2018.

BIROLI, Flávia. Mídia, tipificação e exercícios de poder: a reprodução dos estereótipos no discurso jornalístico. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 6, p. 71-98, dez. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-33522011000200004>. Acesso em: 24 jun. 2025.

CANDIDO, Marcia Rangel; FERES, João. Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema brasileiro. **Revista Estudos Feministas**, v. 27, n. 2, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2019v27n254549>. Acesso em: 24 jun. 2025.

DATABASE BRASIL. Disponível em: <https://www.filmeb.com.br/database2/html/home1.php>. Acesso em: 24 jun. 2025.

DEUZE, Mark, PRENGER, Mirjam. **Making Media: production, practices, and professions**. Amsterdã: Amsterdam University Press B.V., 2019

DIVERTIDAMENTE. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera: Walt Disney Pictures, 2015. 94 min., sonoro, colorido. Digital.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. 8 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993

EBRAHIM, Haseenah. Are the “boys” at Pixar afraid of little girls?. **Journal of Film and Video**, 1 out. 2014, v. 66, n. 3, pp. 43-56. Disponível em: <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.66.3.0043>. Acesso em: 24 jun. 2025.



ENCANTO. Direção: Byron Howard, Jared Bush. Produção: Clark Spencer, Yvett Merino Flores: Walt Disney Pictures, 2021. 102 min., sonoro, colorido. Digital.

ENGLAND, Dawn Elizabeth; DESCARTES, Lara; COLLIER-MEEK, Melissa A. Gender role portrayal and the Disney princesses. **Sex roles**, v. 64, p. 555-567, 10 fev. 2011. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11199-011-9930-7>. Acesso em: 24 jun. 2025.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. São Paulo: Objetiva, 1995.

FORD, Denae. Recognizing gender differences in stack overflow usage: applying the Bechdel test. In: **2016 IEEE Symposium on Visual Languages and Human-Centric Computing (VL/HCC)**, Cambridge, 04 a 08 set. 2016, pp. 264-265, doi: 10.1109/VLHCC.2016.7739708. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7739708>. Acesso em: 24 jun. 2025.

FROZEN: uma aventura congelante. Direção: Chris Buck, Jennifer Lee. Produção: Peter Del Vecho: Walt Disney Animation Studios. 102 min., sonoro, colorido. Digital.

FROZEN 2. Direção: Chris Buck, Jennifer Lee. Produção: Peter Del Vecho: Walt Disney Animation Studios, 2020. 103 min., sonoro, colorido. Digital.

GAUDREAU, André; JOST, François. O ponto de vista. In: **_____ A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universitária de Brasília, 2009.

GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade. Tradução de Mathias Lambert 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988.

HALL, Stuart. The spectacle of the 'Other'. In: HALL, Stuart. **Representations**: cultural representations and signifying practices. Londres: Sage and The Open University, 1997. pp. 223- 279.

HINE, Benjamin. *et al.* The rise of the androgynous princess: examining representations of gender in prince and princess characters of Disney movies released 2009-2016. **Social Sciences**, v. 7, n. 12, p. 245, 2018. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-0760/7/12/245>. Acesso em: 24 jun. 2025.

MACEDO, Ana Gabriela. Pós-feminismo. **Revista Estudos Feministas**, v. 14, p. 813-817, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2006000300013>. Acesso em: 24 jun. 2025.

MAGALDI, Carolina Alves; MACHADO, Carla Silva. Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminino nas narrativas. **Textura - Revista de Educação e Letras**, v. 18, n. 36, 2016. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1588>. Acesso em: 24 jun. 2025.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MENDES, João Maria. **Culturas narrativas dominantes**. Lisboa: EDIUAL, 2009.

MOANA – um mar de aventuras. Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Osnat Shurer: Walt Disney Animation Studios, 2016. 107 min., sonoro, colorido. Digital.





OCA – Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual. Anuário Estatístico do Audiovisual Brasileiro 2023. 29 ago. 2024. Brasília: Agência Nacional do Cinema – Ancine. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/anuario-estatistico-2023.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2025.

O PEQUENO príncipe. Direção: Mark Osborne. Produção: Dimitri Rassam, Aton Soumache, Alexis Vonarb: Paramount Pictures, 2015. 110 min., sonoro, colorido. Digital.

PATTERSON, G.; SPENCER, Leland G. What's so funny about a snowman in a tiara? Exploring gender identity and gender nonconformity in children's animated films. **Queer Studies in Media & Popular Culture**, v. 2, n. 1, p. 73-93, 2017. Disponível em: https://doi.org/10.1386/qsmc.2.1.73_1. Acesso em: 24 jun. 2025.

PROCURANDO Dory. Direção: Andrew Stanton. Produção: Lindsey Collins: Pixar Animation Studios, 2016. 97 min., sonoro, colorido. Digital.

RIORDAN, Ellen. Commodified agents and empowered girls: consuming and producing feminism. **Journal of Communication Inquiry**, v. 25, n. 3, p. 279-297, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0196859901025003006>. Acesso em: 24 jun. 2025.

RIORDAN, Ellen; MEEHAN, Eileen R. **Sex and money: feminism and political economy in the Media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: arte e Industria**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

ROSS, Karen. **Gendered media: Women, men, and identity politics**. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2009.

SCHIELE, Kristen; LOUIE, Lauren; CHEN, Steven. Marketing feminism in youth media: A study of Disney and Pixar animation. **Business Horizons**, v. 63, n. 5, p. 659-669, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2020.05.001>. Acesso em: 24 jun. 2025.

SERRANO-BARQUÍN, Carolina *et al.* Estereótipos de género que fomentan violencia simbólica: desnudez y cabellera. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 26, n.3, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2018v26n344848>. Acesso em: 24 jun. 2025.

SEYBOLD, Samantha L. "It's called a hustle, sweetheart": *Zootopia*, *Moana*, and *Disney's* (Dis) empowered Postfeminist Heroines. **International Journal of Politics, Culture, and Society**, v. 34, n. 1, p. 69-84, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10767-019-09347-2>. Acesso em: 24 jun. 2025.

SOUTO, Mariana. **Infiltrados e invasores: uma perspectiva comparada sobre relações de classe no cinema brasileiro**. Salvador: Edufba, 2019.

SOUTO, Mariana. Constelações filmicas: um método comparatista no cinema. **Galáxia**, São Paulo, n. 45, pp. 153-165. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/44673>. Acesso em: 24 jun. 2025.

STOVER, Cassandra. Damsels and heroines: the conundrum of the post-feminist Disney princess. **LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research**, v. 2, n. 1, p. 29, 2013. Disponível em: <https://scholarship.claremont.edu/lux/vol2/iss1/29/>. Acesso em: 24





jun. 2025.

TROLLS 2. Direção: Walt Dohrn, David P. Smith. Produção: Gina Shay: DreamWorks Animation, 2020. 90 min., sonoro, colorido. Digital.

VALENTE. Direção: Mark Andrews, Brenda Chapman. Produção: Katherine Sarafian: Pixar Animation Studios, 2012. 93 min., sonoro, colorido. Digital.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WASKO, Janet. **Movies and money**: financing the American film industry. Norwood: Ablex Publishing Corporation, 1982.

WASKO, Janet. How Hollywood works. Londres: Sage Publications, 2003.

ZOOTOPIA. Direção: Byron Howard, Rich Moore. Produção: Clark Spencer: Walt Disney Animation Studios, 2016. 108 min., sonoro, colorido. Digital.

¹ Lívia Vasconcelos Guedes Rodrigues

Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

E-mail: liviavgr@gmail.com

^{II} Ivan Mussa Tavares Gomes

Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professor Adjunto do Departamento de Mídias Digitais e docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

E-mail: ivanmussa@gmail.com



Informações sobre o artigo

Resultado de projeto de pesquisa:

Resultado de pesquisa de mestrado realizada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.

Fontes de financiamento:

Não se aplica.

Considerações éticas:

Não se aplica.

Declaração de conflitos de interesse:

Não se aplica.

Apresentação anterior:

Não se aplica.

Informações sobre coautoria

Concepção e desenho do estudo:

Lívia Vasconcelos e Ivan Mussa.

Aquisição, análise ou interpretação dos dados:

Lívia Vasconcelos e Ivan Mussa.

Redação do manuscrito:

Lívia Vasconcelos e Ivan Mussa.

Artigo recebido em: 01/06/2024. Aprovado em 23/04/2025.