



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA- Ministro Ralph Biasi
Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda

Karina dos Santos Barbosa

IDENTIDADE VISUAL DAS VILÃS DA DISNEY

Americana, SP

2020



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA- Ministro Ralph Biasi
Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda

Karina dos Santos Barbosa

IDENTIDADE VISUAL DAS VILÃS DA DISNEY

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso de Tecnologia em Têxtil e Moda, sob a orientação da Prof.^(a) Doutora Nancy de Palma Moretti

Área de concentração: moda.

Americana, SP

2020

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte

B198i BARBOSA, Karina dos Santos

Identidade visual das vilãs da Disney. / Karina dos Santos Barbosa.
– Americana, 2020.

43f.

Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda) - -
Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação
Tecnológica Paula Souza

Orientador: Profa. Dra. Nancy de Palma Moretti

1 Moda I. MORETTI, Nancy de Palma II. Centro Estadual de
Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de
Americana

CDU: 687.016

Karina dos Santos Barbosa

IDENTIDADE VISUAL DAS VILÃS DA DISNEY

Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Têxtil e Moda pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia – FATEC/ Americana.

Área de concentração: moda.

Americana, Dezembro de 2020.

Banca Examinadora:

Presidente: Nancy de Palma Moretti
Doutora
Fatec Americana

Membro: Alex Paulo Siqueira Silva
Mestre
Fatec Americana

Membro: Daives Arakem Bergamasco
Doutor
Fatec Americana

AGRADECIMENTO

Primeiramente agradeço a Deus pela minha vida, por ter guiado meu caminho até aqui e pela força concedida por ele para enfrentar os obstáculos da vida.

A meus pais pelo exemplo de amor incondicional, paciência, por serem grandes seres humanos e pelas oportunidades que me proporcionaram, sou eternamente grata por tudo.

Aos meus familiares que me incentivaram nos momentos difíceis e compreenderam a minha ausência sem titubear no período em que me dedicava a este trabalho.

Aos meus amigos por estarem ao meu lado e não me deixarem desistir durante o caminho, sempre me proporcionando momentos de felicidade.

A faculdade Fatec Americana por proporcionar a vivência profissional em um ambiente agradável, limpo com profissionais qualificados, educados e dispostos a ajudarem no que for preciso.

A minha orientadora Nancy Moretti, pelo apoio, confiança e conhecimento que foi compartilhado não somente na orientação deste trabalho mas durante todo o curso, onde uma das melhores formas de ensinar é através do exemplo e vejo em sua pessoa um exemplo de profissional competente, dedicada, ética e humana.

Aos meus colegas de classe que estiveram ao meu lado e me ajudaram a enfrentar os obstáculos encontrados ao longo do curso, sou muito feliz por vocês cruzarem meu caminho e me mostrarem que sozinho a gente chega mais rápido, mas quando se tem pessoas ao seu lado é possível chegar mais longe.

A todos os docentes do curso de Têxtil e Moda pelos ensinamentos que me proporcionaram um melhor desempenho durante meu processo de formação profissional e a todos que contribuíram direta e indiretamente para o desenvolvimento deste trabalho.

"Não deixe que os seus medos tomem o
lugar dos seus sonhos."

Walt Disney

RESUMO

Este trabalho busca uma aproximação entre a moda, a identidade visual e o cinema através da análise do estereótipo das icônicas vilãs da *Disney*: Ursula, Rainha Má, Lady Tremaine, Malévola e Yzma. Partindo do histórico destes três assuntos, esta pesquisa abrange os significados que um personagem é capaz de passar para o público, criando nos espectadores uma imagem e uma opinião a seu respeito. Neste estudo o figurino, as cores e a fisionomia das vilãs da *Disney*, podem ser considerados ferramentas para transmitir uma mensagem ao público sobre as suas intenções como personagem, além da sua classe social, sua índole, seus sentimentos e até mesmo seu estado psicológico, características essas que podem ser atribuídas à criação da estética desse tipo de personagem, ou seja, através do visual, pode-se refletir os desejos, fantasias e valores das vilãs, sendo capaz de até mesmo tornar estas características sinônimos do estereótipo da vilania da *Disney*.

Palavras-chave: Vilãs; Disney; Visual.

ABSTRACT

This work seeks an approximation between fashion, visual identity and cinema through the analysis of the stereotype of the iconic Disney villains: Ursula, Rainha Má, Lady Tremaine, Malévola and Yzma. Based on the history of these three subjects, this research covers the meanings that a character is able to pass on to the audience, creating an image and an opinion about the audience. In this study, the costumes, colors and physiognomy of Disney villains can be considered tools to convey a message to the public about her intentions as a character, in addition to her social class, her nature, her feelings and even her psychological state, characteristics that can be attributed to the creation of the aesthetic of this type of character, that is, through the visual, one can reflect the desires, fantasies and values of the villains, being able to even make these characteristics synonymous with the stereotype of Disney villainy.

Keywords: Villains; Disney; Visual.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1: Úrsula e suas moreiras	22
Imagem 2: Comparação da drag Divine com a personagem Úrsula	26
Imagem 3: Malévola	27
Imagem 4: Malévola em forma de dragão	30
Imagem 5: Rainha Má	31
Imagem 6: Rainha Má transformada em Bruxa	32
Imagem 7: Lady Tremaine	35
Imagem 8: Yzma	40
Imagem 9: Ursula figurino	52
Imagem 10: Ursula em sua forma humana (Vanessa)	53
Imagem 11: Atriz Eleanor Audley e Malévola	54
Imagem 12: Inspirações para figurino de Malévola	55
Imagem 13: dragão Malevola	56
Imagem 14: Inspirações para criação da Rainha Má	58
Imagem 15: Inspiração para a versão de Bruxa da Rainha Má	59
Imagem 16: Lady Tremaine e inspiração de figurino	59
Imagem 17: Figurino usado por Lady Tremaine	60
Imagem 18: Fisionomia Atriz Eleonor Audley e Lady Tremaine	61
Imagem 19: vilã Yzma figurino	62
Imagem 20: comparação de Yzma, Cruella de Vil e Yma Sumac	63
Imagem 21: 1ª versão de Yzma pelo criador Andreas Deja	64
Imagem 22: versão de Yzma pelo criador Dale Bae	64
Imagem 23: cores primárias	65
Imagem 24: cor- luz (RGB)	66
Imagem 25: cor pigmento (CMYK)	66
Imagem 26: cores secundárias	67
Imagem 27: cores frias e quentes	67
Imagem 28: cores neutras	68

Imagem 29: círculo cromático-----	68
Imagem 30: cores monocromáticas -----	69
Imagem 31: cores análogas -----	69
Imagem 32: cores complementares-----	70
Imagem 33: cores e significados -----	70
Imagem 34: Paleta de cores das vilãs da Disney-----	73
Imagem 35: vilãs com figurinos na cor preta-----	74
Imagem 36: vilãs com figurinos na cor roxa-----	75
Imagem 37: vilãs com figurinos em tons de vermelho-----	77
Imagem 38: expressões faciais-----	79
Imagem 39: fisionomia do rosto_____	81
Imagem 40: sobancelha das vilãs-----	82
Imagem 41: queixo da vilã -----	82
Imagem 42: cor da pele da vilã Úrsula e Malévola -----	83
Imagem 43: maquiagem-----	83
Imagem 44: fisionomia Yzma -----	84
Imagem 45: comparação sorriso da princesa e a vilã -----	84
Imagem 46: comparação da princesa e a vilã -----	85
Imagem 47: comparação raiva da princesa e a vilã -----	85

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	OBJETIVO	12
1.1.2	JUSTIFICATIVA.....	12
1.1.3	METODOLOGIA.....	13
2	O QUE É UM VILÃO?	14
2.1	PERSONAGEM VILÃO... ..	15
2.2	VILÃS DA DISNEY.....	20
2.2.1	Úrsula.....	21
2.2.2	Malévola.....	26
2.2.3	Rainha Má.....	30
2.2.4	Lady Tremaine... ..	34
2.2.5	Yzma.....	39
3	IDENTIDADE VISUAL... ..	43
3.1	FIGURINO.....	47
3.1.1	Figurino das vilãs.....	49
3.2	CORES.....	64
3.2.1	Cores no cinema... ..	71
3.2.2	Cores usadas pelas vilãs da Disney.....	72
3.3	FISIONOMIA DOS PERSONAGENS.....	77
3.3.1	Fisionomia das vilãs da Disney... ..	80
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS... ..	88
	REFERÊNCIAS... ..	89

1 INTRODUÇÃO

Os filmes desde seu nascimento são definidos como uma forma de manifestação cultural que tem o poder de fascinar o público desde as crianças até os adultos, por meio da junção entre imagem e movimento. Durante o século XX, as produções cinematográficas se desenvolveram tecnicamente e se tornaram um poderoso meio de expressão artística e uma forma de entretenimento cotidiano, eles mostravam a realidade com uma estética perfeita e apresentavam novos valores e ideologias.

O envolvimento do público com a história faz com que eles defendam alguns personagens e sintam repúdio por outros, este envolvimento e atração pelos personagens se deve pelas características apresentadas por eles e pela sua personalidade, afinal são eles que exercem a ação durante uma cena do filme, utilizando-se de estímulos sensoriais e emocionais. Estes personagens sejam eles estereotipados ou não precisam se comunicar e produzir códigos visuais para enfatizar o seu papel no filme, isso acontece muitas vezes através do figurino, das cores e pela sua fisionomia.

A *Disney* exerce muito bem o papel de construção de personagem dentro de suas animações, principalmente no caso das vilãs que realizam uma posição crucial na história, onde são empregados seja por meio de sua fisionomia ou pelo seu figurino características que são relevantes para identificação do personagem em seus filmes, como por exemplo, as cores, a silhueta, a maquiagem, penteados entre outros. As caracterizações das vilãs da *Disney* se tornam fontes de inspiração para novelas, filmes, artigos de moda e beleza que levam a fisionomia dessas icônicas vilãs.

No presente trabalho será analisado como as vilãs da *Disney* se comunicam e conquistam os espectadores por meio de sua caracterização e como a maldade que paira sobre elas é transmitida com base em seu visual.

1.1 OBJETIVO

As animações de longa-metragem são um dos gêneros cinematográficos de maior admiração e aceitação pelo público, um dos maiores conglomerados de entretenimento e comunicação, os estúdios *Disney* contribuíram com este sucesso.

Um dos personagens que possuem maior relevância dentro dessas animações são as icônicas vilãs da *Disney*, com a sua maldade e humor conquistam os espectadores em algumas vezes mais que as princesas. Esta monografia visa identificar por meio da linguagem visual como as vilãs se comunicam com o público, analisando as mais variadas formas de expressão como a aparência, figurino e cores, ou seja, observando o processo de construção visual das vilãs da *Disney* em específico a Ursula, Rainha Má, Yzma, Lady Tremaine e Malévola.

1.1.2 JUSTIFICATIVA

Este tema despertou interesse devido aos filmes de animação exercerem uma grande influência enquanto mecanismo de educação moral não formal que estão aptos a transmitir discursos ideológicos em relação aos padrões estéticos, isto é, esses discursos apresentam aos espectadores de forma persuasiva os padrões aceitos ou não durante um determinado período. A escolha das vilãs das animações justifica-se devido a importância e o sucesso que elas exercem sobre o público e como a maldade verbalizada por elas é expressada através da sua imagem. Elas têm executado durante gerações representações que asseguram identificações e desejos a partir dos quais os espectadores querem ser como elas. Dessa forma, o estudo pretende analisar especificamente as particularidades de conduta e a aparência das vilãs, que segundo alguns autores, elas atuam de maneira a transgredir normas estabelecidas do que é bom ou mal, o foco deste estudo é a representação negativa apresentada através da identidade das vilãs.

1.1.3 METODOLOGIA

Em primeiro lugar, a visão analítica deste trabalho se desenvolve pela ótica de estudos bibliográficos e fílmicos, em especial pelo ponto de vista de uma teoria crítica, multidisciplinar, motivada pela análise dos discursos cinematográficos. As observações aqui descritas não tem por finalidade criticar de maneira ontológica a indústria do cinema mas sim identificar as mensagens passadas de forma visual pelas vilãs. Desta forma, o desenvolvimento deste trabalho se baseia nos dados e informações obtidos por meio de vários autores e também através da análise das produções cinematográficas realizadas pelos estúdios *Disney*.

2 O QUE É UM VILÃO?

A palavra vilão é a derivação do latim *Villanus*, na etimologia vilão significa indivíduo que habita em vilas, lugares estes de área rural ou produção agrícola. No período da Idade Média, o termo vilão era designado aos homens livres que viviam em vilas ao redor do feudo, eles deviam obrigações aos senhores feudais, realizando trabalhos no manso senhorial, área do feudo habitada pelo senhor feudal e sua família e onde se encontrava as construções mais importantes do feudo como o castelo. Os vilões não estavam presos à terra, eles poderiam sair dela quando o desejassem, também era concebido a eles o direito ao plantio em suas vilas com o pagamento de impostos, como por exemplo a corveia, imposto que garantia a proteção aos vilões através do trabalho realizado em alguns dias da semana sem remuneração para o senhor feudal.

Os feudos tinham uma ligação muito forte com a religião cristã, sendo que os padres e sacerdotes continham grande poder sobre eles, logo todos seguiam as doutrinas cristã e seus ensinamentos. Naquela época levava-se em consideração o quanto a pessoa era abençoada por Deus, ou seja, se ela pertencia a classe social dos nobres (constituída pelos indivíduos que tinham posses de terra, poder político ou exerciam algum tipo de influência) e era bonita, então essa pessoa era abençoada e possuía uma boa índole, já se ela nasceu em uma classe social mais baixa como por exemplo, os servos e vilões, ela era considerada feia, conseqüentemente a mesma era ruim, com valores morais baixos e não abençoada. Então os vilões e as vilãs que eram as pessoas que moravam nas vilas ao redor dos feudos são a representação da maldade dentro de uma concepção moral cristã, ou seja, aqueles que praticavam o mal por vontade própria e estavam afastados de preceitos religiosos.

2.1 Personagem vilão

A palavra personagem vem do latim *persona* (máscara) e do grego *prosopon* (rosto). Em épocas passadas os atores entravam em cena usando máscaras para diferenciar a pessoa do indivíduo que estava encenando, vulgo o personagem.

Para Aristóteles o personagem não era apenas uma cópia ou imitação, ele também era o processo e desenvolvimento criativo dentro de uma obra, portanto o personagem seria para um filósofo a imagem lírica do ser humano que cumpri as normas e leis da obra.

O personagem pode ser do gênero feminino ou masculino dentro de uma narrativa (exposição de fatos e acontecimentos reais ou imaginários que ocorrem em uma ordem cronológica), pode ser considerado como um elemento dinâmico, por onde a história se desenvolve. Ele é criado através do olhar do autor que vai moldando o personagem por meio da sua voz e forma.

Para ser considerado como personagem o mesmo precisa além de possuir características físicas e psicológicas, qualidades e defeitos, também necessita estar ambientado em um espaço e tempo, com tradições e costumes, uma cultura, economia e uma sociedade, assim, sem o seu entorno ele não vive de nada.

As narrativas são constituídas por alegrias, tristezas, piedade, choro, terror, risos e todas essas emoções são transmitidas através dos personagens, portanto, a ação se desenvolve pela variação do comportamento humano.

Os personagens podem ser divididos em 2 categorias:

- os personagens redondos que são aqueles que possuem complexidade, bem acabados interiormente, com uma certa profundidade, imprevisíveis e enigmáticos, são dinâmicos por isso surpreendem durante uma narrativa. Estão subdivididos em: caracteres (personagens que causam conflitos insolúveis, como os personagens clássicos gregos) e símbolos (personagens que apresentam uma profundidade psicológica e multiplicidade de ações, como são imprevisíveis com suas atitudes causam impactos com suas ações).

- os personagens planos ou lineares são construídos em torno de uma qualidade ou defeito, são repetitivos e estáticos, por isso, não alteram seu comportamento, é o irônico que só faz ironia, o chato que só sabe ser chato, com esses personagens não ocorre contradição. Estão subdivididos em: personagem-tipo (aquele que retrata um modelo padronizado de comportamento, ou seja, são identificados por um traço distintivo comum de todos os indivíduos de uma categoria, a emoção e suas características são limitadas, seus gestos e aparência estão ligados à representação de valores morais, exemplos de personagens tipo são os heróis, vilões, donzelas, entre outros) e personagem caricaturas (são personagens que apresentam distorções propositais, por exemplo, cômico, ridículo, satírico).

O Vilão é um personagem-tipo que representa a personificação do mal puro (característica do que é ruim, comportamento de quem deseja prejudicar ou ofender, é a privação de algo que deveria ser inerente aos indivíduos, também é quando há a ausência do bem) e de tudo aquilo que é imoral e antiético.

Realizam um papel importante dentro da história, é atribuído a ele em alguns casos a audiência da mesma vindo do seu grau de malvadez, é entre ele e o herói que ocorre a desavença, por consequência quanto mais difícil e sofrida for essa desavença, mais interessante a história se torna.

Seu personagem apresenta uma postura que vai de encontro aos princípios éticos estabelecidos pela sociedade, contribuindo assim para o desenvolvimento da história, pois nada há de ocorrer quando se tem um ambiente harmonioso e tranquilo em que tudo funciona.

Eles são representação do mal, só conseguem enxergar as coisas que possam lhes trazer algum tipo de vantagem, são orgulhosos e compaixão é a palavra que não consta no seu dicionário, afinal são caracterizados pelas suas atitudes desprezíveis e repugnantes.

A autora MOTTER retrata os vilões como seres fortes, movidos por uma conduta obsessiva, são aqueles que possuem os valores dos heróis de modo invertido. Ela ainda diz que:

A persistência, a coragem e a determinação são exacerbadas e todos os meios são válidos para alcançar seus objetivos. Inteligência e sagacidade são mobilizadas no trabalho de arquitetura de planos requintados contra a personagem do herói. Estrategicamente elaborados, eles vão sendo postos em prática para, numa sequência diabólica, destruir completamente o herói (MOTTER, 2004, p. 69).

Considerando que a maioria das tramas são baseadas em um enredo maniqueísta sem a maldade do vilão, não há a definição da bondade do herói. O vilão é identificado em sua instância psicológica pela perversidade, pela paranoia e pela obsessão apresentando assim uma má índole e uma falta de limites quando se trata de suas paixões e vícios.

Dentro da narrativa a sua função, é a prática da perseguição à vítima. O vilão apresenta-se como uma figura opressora, cuja ambição movida pelos próprios interesses reflete sempre o sacrifício alheio.

A trajetória do vilão se inicia pela identificação de alguma característica ou objeto que o personagem do herói dispõe, como este chama a sua atenção logo ele planeja e identifica uma maneira de guiar o seu item de desejo até ele, passando por cima de qualquer coisa que atravessar seu caminho sem pensar duas vezes. O ápice da história acontece quando o herói percebe que algo de errado está acontecendo a sua volta e trava uma batalha com o vilão, na maioria dos casos, no final da trama o personagem vilão é derrotado e recebe uma punição pelos seus atos cometidos durante sua trajetória, ou seja, a punição do vilão é o desfecho para o que pode ser denominado de “final feliz”.

Tami D. Cowden (2011), cogita uma divisão de 16 categorias para personagens vilanescos, sendo oito para personagens do sexo feminino, e outros oito para personagens do sexo masculino. Neste trabalho existe o foco na categoria de personagens femininos, presentes nas obras analisadas. De acordo com Cowden, as categorias para os arquétipos das vilãs são:

- A cadela: a autocrata abusiva, ela mente, trapaceia. Não se preocupa com as pessoas a sua volta, apenas a realização de seus sonhos importa. Cogitar uma mão amiga é besteira já que ela não ajuda ninguém além de si mesma.

- A viúva negra: totalmente sedutora, usa seus encantos para conseguir o que deseja, ela atrai vítimas para sua teia. Também persegue qualquer um que tenha algo do seu interesse, suas juras de amor são todas falsas.
- A backstabber: é a amiga de duas caras, enganar os desavisados é sua motivação. Com sua simpatia ela descobre os segredos de suas vítimas. Seus conselhos que parecem ser úteis para as vítimas é exatamente o que as fazem cair em seu papo, com certeza ela irá trair a confiança das pessoas mais de uma vez.
- A lunática: completamente louca desequilibrada é assim que ela atrai suas vítimas. Sua mente trabalha em um ritmo diferente, mas para ela é o mundo que está fora de compasso, lógica é o conceito que passa longe de sua vida.
- A parasita: a videira venenosa, o que precisar ser feito para chegar em seu objetivo desde de que sua segurança seja garantida ela executa. Se considera como uma vítima que não teve escolha e culpa os outros por seus crimes. O sentimento de misericórdia não habita seu coração.
- A esquema: a conspiradora letal, ela inventa a ruína dos outros. Como um gato com um rato, ela brinca com vidas. Planos elaborados, esquemas intrincados, nada a agrada mais do que prender os incautos.
- A fanática: a extremista intransigente, ela faz o mal em nome do bem, justifica sua ação por sua intenção. Qualquer um que não seja um aliado é um inimigo e, portanto, um jogo justo. Não consegue enxergar seus erros quem está sempre errado é o outro.
- A matriarca: a opressora maternal, ela sufoca seus entes queridos, sabe o que é melhor e fará tudo ao seu alcance para controlar a vida daqueles que a cercam, tudo para o seu próprio bem. Uma capacitadora clássica, ela não vê nenhuma falha em seus queridos, a menos que eles não sigam suas regras.

A lógica dos fatos é de que o herói da história seja aclamado pelo público enquanto o vilão é repugnado, mas em alguns enredos isso não ocorre. Um dos fatores que justificam essa contradição é o fato de que o herói é a figura da perfeição, sempre se relacionando bem e ajudando quando preciso todos a sua volta, enquanto o vilão tem uma tendência a cometer erros, ou seja, está mais próximo da imperfeição que é a realidade dos seres humanos. A questão se baseia na identificação que ocorre entre o público e a figura do personagem.

Quando ocorre uma identificação do espectador com o personagem, ele consegue se colocar no lugar do outro é como uma experiência em que o indivíduo deixa sua identidade de lado e assume características do personagem, logo ele começa a enxergar o mundo com o ponto de vista de terceiros.

O bom vilão realiza vários incidentes que muitas vezes se encontram na mente das pessoas, mas por causa do meio em que elas estão inseridas isso se torna antiético e imoral, fazendo com que estes incidentes não sejam colocados em prática no mundo real.

Existem indivíduos que se interessam pelo que é proibido, aquilo que não podem ter e é exatamente isso que chama a atenção destes para os vilões, afinal o que mais interessante um diálogo entre um personagem tentando induzir o outro a realizar algo proibido ou juras de amor melosas? Outro fator que também atrai os espectadores é o tamanho da sua ousadia para executar a sua crueldade, passando por cima de qualquer limite.

As principais características do vilão que se adequam a vida real são a busca pelo poder, dinheiro e o individualismo, atitude de quem vive para si, com pouca ou nenhuma solidariedade e muito egoísmo. O que o diferencia das pessoas é que ele é apresentado de forma caricata, exagerada, com o objetivo de que o espectador identifique essas características nele.

Atualmente é possível detectar nos filmes em que ocorrem a participação de vilões um lado deles mais humanizados ou que pelo menos se consiga justificar o porquê agem assim, essas características instigam o público, os fazem pensar e a se colocarem em seu lugar, mesmo sendo maus são compreendidos e algumas vezes até amados.

2.2 VILÃS DA DISNEY

The Walt Disney Company, mais conhecida por *Disney*, é umas das mais conhecidas e ricas empresas de mídia e entretenimento do mundo. Fundada em 1923 por *Walt Disney* e seu irmão *Roy Oliver Disney*, foi a precursora no segmento de longas-metragens de animação, com o lançamento de *Branca de Neve*, em 1937, o primeiro da história e desde então vêm crescendo a cada dia, não somente com animações mas também com filmes live-action, em sua maioria sucessos de bilheteria, o universo *Disney* nos faz acreditar que quando somos inseridos no “maravilhoso mundo *Disney*” estamos em um ambiente em que nenhum problema pode nos afligir. Devido a dedicação e qualidade nos produtos entregues pela empresa *Disney* o empresário e animador *Walt Disney* recebeu um grande prestígio e êxito pelo seu trabalho, assim, mesmo depois da sua morte em 1966, a *Disney* continua sendo um sucesso e desenvolvendo grandes produções cinematográficas. Os vilões são um dos personagens de destaque para a *Disney*, eles possuem igual ou maior peso que as princesas, isso se deve a sua inteligência, seu poder de persuasão, sua irônia e carisma. Nos filmes e animações a *Disney* proporciona uma reflexão sobre o porquê do vilão ter se tornado mal, como ele lidou com algum acontecimento que ocorreu na sua história e perdeu sua bondade.

Deste modo, quando é falado sobre o tema clássicos dos contos de fada, seja ele *Branca de Neve*, *Cinderela*, *Bela Adormecida*, *Pequena Sereia* ou qualquer outro, a maioria das pessoas se recordam das animações criadas pela *Disney*.

Neste trabalho serão analisadas as icônicas vilãs da *Disney* sendo: *Cruella de Vil*, *Lady Tremaine*, *Malévola*, *Rainha Má*, *Úrsula* e *Yzma*. Essas vilãs ganharam os corações do público além de possuírem características que são muito almejadas pelas mulheres. Ao contrário das princesas que seguem padrões de beleza e regras impostas pela sociedade, principalmente sendo bondosas e perfeitas e que dependem do príncipe encantado para conquistarem o tão sonhado final feliz, as vilãs são fortes, determinadas e poderosas, têm objetivos de vida baseado nos seus interesses lutam e passam por cima de qualquer coisa para chegarem ao seu final feliz sem cogitar a hipótese de ter um príncipe ao seu lado, além de que não se importam com o que pensam ao seu respeito.

Muitas das vilãs são representadas com certa teatralidade como a Úrsula do clássico “A pequena sereia”, que em conjunto com seu figurino, gestos, constituição física, expressões, tons de fala e humor afiado deixa mais nítido essa representação.

A maioria dos heróis são demonstrados com características típicas masculinas ou femininas, em contrapartida os vilões são apresentados com um visual e conduta diferente, geralmente concedida ao gênero oposto ou pela sua representação exagerada, por exemplo, os vilões do sexo masculino têm traços de gênero exagerados, como o Gaston que mostra sofisticação afeminada, como Sheer Khan, o tigre em “O Livro da Selva”, ou são uma mistura de ambos, por outro lado, a Rainha de Branca de Neve e os Sete Anões e Úrsula de A Pequena Sereia são representações bem precisas de *drag queen*, exagerando seus papéis femininos, usando maquiagem em excesso, cabelos longos e unhas polidas.

A imagem da *Disney* se baseia nos costumes e normas da classe média branca e heterossexual, em seus filmes os personagens que violam o padrão de gênero não são tratados como homossexuais mas através da sua interpretação isso se torna perceptível.

Neste capítulo com o objetivo de identificar de onde surgiram as vilãs, quais são as suas características principais e como elas se comunicam com o público, serão analisadas as personagens vilanescas Ursula, Malévola, Rainha Má, Lady Tremaine, Cruella de Vil e Yzma.

2.2.1 Úrsula

A vilã Úrsula surgiu através da animação “A pequena sereia”. A história se inicia com um grupo de amigos marinheiros que estão navegando em alto mar, entre eles está o príncipe Eric e seu tutor Grimsby, enquanto isso no fundo do mar está acontecendo um concerto onde Tritão rei do mar irá apresentar suas filhas. A filha mais nova do rei, a Ariel é muito curiosa e se interessa pela vida humana na superfície.

No momento em que o concerto acontecia Ariel e Linguado o seu amigo estão explorando um navio naufragado, lá eles encontram um objeto dos humanos, o garfo de prata. Em seguida eles sobem até a superfície para mostrar o objeto a gaivota Sabidão que conhece dos costumes dos humanos, por um momento Ariel se recorda do concerto e rapidamente volta para o fundo do mar onde encontra seu pai furioso. Tritão coloca então o seu conselheiro Sebastião como guardião de Ariel para garantir que ela não irá desobedecê-lo e ir até ao encontro dos humanos novamente, chateada Ariel vai até a caverna onde guarda os objetos do mundo dos humanos.

Em seguida é mostrado pela primeira vez a Úrsula irmã do rei Tritão, conhecida como a bruxa do mar, representada em forma de polvo fêmea. Ela vive em uma caverna escura e sem luz, por ter sido banida do reino de Tritão. Úrsula tem duas comparsas as moreias Juca e Pedro, ela os encarrega de seguir Ariel por considerar que a mesma pode ajudá-la a conseguir o trono do rei.

Imagem 1: Úrsula e suas moreiras



Fonte: *pinterest*

Ariel percebe a aproximação do navio de Eric e chega mais perto para observá-lo, quando nota a beleza de Eric, Ariel se apaixona. Passados alguns instantes surge um furacão ao horizonte e um raio atinge o navio, tentando salvar seu cachorro Max, Eric cai no mar e a Ariel o salva levando-o para a praia, enquanto ele estava desmaiado Ariel começa a cantar. Depois de recuperar a consciência Eric se encanta pela voz da pequena que volta às pressas para o mar, ele promete que irá encontrá-la. Na sua caverna Ursula observa todo o ocorrido através de sua bola de cristal.

Ariel é só alegria depois de voltar da praia, observando toda essa felicidade Tritão pergunta ao Sebastião seu conselheiro se ele sabe o motivo, logo ele deixa escapar que ela está assim por causa de um humano. O rei com muita raiva vai até a caverna onde sua filha guarda os objetos encontrados e quebra todos, Ariel permanece aos prantos pelo ocorrido na sua caverna, neste momento se aproxima silenciosamente as moreias que dizem conhecer alguém que pode ajudá-la a tornar seus sonhos realidade, ou seja, a bruxa Úrsula.

Sem pensar duas vezes Ariel vai ao encontro da bruxa que afirma que a única forma de conseguir o que deseja é tornando se uma humana. Úrsula propõe a seguinte troca a Ariel, ela fará uma poção mágica para transformar Ariel em humana por um período de 3 dias e antes do pôr do sol do terceiro Ariel precisa conquistar um beijo do príncipe Eric, mas não pode ser qualquer beijo, precisa ser o beijo de amor verdadeiro. Se não conseguir, Ariel irá voltar a ser sereia e pertencerá a Úrsula para sempre. O pagamento pela troca do seu feitiço é feita através da voz de Ariel.

Para convencer Ariel a assinar o contrato Úrsula começa a cantar, expondo alguns motivos pelos quais a pequena deveria confiar e seguir com o trato, Ariel então assina e ganha pernas humanas.

Quando chega a superfície Ariel é encontrada pelo príncipe que a leva para o castelo, com o passar de dois dias em um clima forçado pelo amigo da pequena o Sebastião, os dois quase se beijam, porém são atrapalhados pelas moreias. Úrsula temendo que a Ariel conseguisse o beijo no pôr do sol do terceiro dia, se transforma na Vanessa uma moça jovem com uma voz esplendorosa, ela lança um encanto sobre Eric convencendo a se casar com a mesma.

Ariel descobre no terceiro dia que o príncipe está de casamento marcado e se entristece. A gaivota Sabidão observa o navio onde Vanessa se encontra, através do reflexo da moça no espelho ele descobre que a mesma é a Ursula disfarçada e corre para contar a pequena. Os amigos de Ariel invadem o navio onde a cerimônia está sendo realizada, instalando assim o caos, no meio da confusão Úrsula deixa cair a caixa onde estava guardada a voz de Ariel e o encanto sobre Eric se desfaz, mas não há mais tempo, pois o pôr do sol já estava acontecendo, Ariel perdeu assim a sua chance, voltando para o mar com Úrsula em sua forma real, neste momento o rei Tritão aparece e ordena que sua irmã solte Ariel, a vilã diz que somente solta a pequena se ele virar seu prisioneiro, mais que depressa o rei aceita a proposta e Úrsula comemora a conquista do reino.

Disposto a resgatar a amada Eric entra no mar e trava uma batalha intensa com Úrsula, o desenrolar da história se dá através da morte da bruxa por um mastro de navio, assim, todos os feitiços são desfeitos o rei volta ao seu reinado e percebendo o quão verdadeiro é o amor da sua filha pelo príncipe, presenteia-a com um par de pernas humanas. No final da história Ariel casa-se com o príncipe Eric sob as bênçãos dos seres do mar.

Notamos na história que Úrsula é movida pelo desejo de poder representado pela coroa e o tridente de seu irmão o Rei Tritão, ela é considerada uma ameaça para Ariel e o príncipe Eric. A sua fisionomia é diferente das demais vilãs da *Disney*, ela está longe dos padrões de beleza feminino, representada por um ser ambíguo metade polvo, metade humana causa certo repúdio aos espectadores. Seu jeito de andar e se movimentar na animação é totalmente teatralizado e exagerado ao contrário dos gestos contidos realizados pela Ariel, essa teatralidade fica mais explícita quando seus tentáculos estão em evidência, praticamente oito mãos se juntarmos os braços, em algumas cenas seu posicionamento é perfeito, muito simbólico e estratégico. Longe de estereótipos femininos não há uma harmonia em seu corpo, muito menos uma atuação parodística feminina.

Analisando a personagem percebe-se que todo seu comportamento e desempenho se assemelha com o comportamento de uma *Drag Queen*, ou seja, personagem artística interpretada pelo sexo masculino, através da transformação exagerada tanto no figurino quanto na interpretação, humor, ironia e trejeitos do sexo feminino, a *drag* também usa a instabilidade e a transição contínua entre os gêneros como o tom de sua identidade. Quando o autor Glauco Louro apresenta o conceito de *Drag Queen* é possível identificar a personagem vilanesca Úrsula:

A drag escancara a construtividade dos gêneros. Perambulando por um território inabitável, confundindo e tumultuando, sua figura passa a indicar que a fronteira está muito perto e que pode ser visitada a qualquer momento. Ela assume a transitoriedade, ela se satisfaz com as justaposições inesperadas e com as misturas. A drag é mais de um. Mais de uma identidade, mais de um gênero, propositadamente ambígua em sua sexualidade e em seus afetos. Feita deliberadamente de excessos, ela encarna a proliferação e vive à deriva (LOURO, 2014, p. 21).

Relacionando a figura feminina a Úrsula, ela constrói uma identidade provocativa de forma complexa, irônica e caricata principalmente quando se questiona a sua orientação sexual. Conforme afirma Louro, o breve papel que define a atuação da personagem é claramente representado por Úrsula quando ela se torna Vanessa (a versão sombria de Ariel), destacando a imitação e a transitividade de sua identidade assumida, percebe-se que ela possui capacidade para "mais de um".

Sendo Ruben Aquino diretor de animação responsável pela vilã, Úrsula foi baseada na figura da icônica *drag queen* Divine, isso se deve a equipe do filme ser fã da mesma, além disso o animador Rob Minkoff que também era fã de Divine, decidiu representar ela gorda e com muita maquiagem, ou seja, o estereótipo de uma *drag queen*. Divine interpretada por Glenn Milstead, fez sucesso nos anos 80 estrelando filmes e peças de teatro. Os shows de Divine fazia uso de uma linguagem pesada, o que foi retirado da animação devido ao seu público infantil. Úrsula além de se assemelhar fisicamente com a *drag*, também foi inspirada nos gestos, movimentos e comportamento. A Divine era divertida, tinha características malignas, com um desejo de romper padrões impostos pela sociedade já naquela época, sem deixar o sarcasmo de lado. Na animação quando Úrsula se transforma em Vanessa e começa a cantar em frente ao espelho é uma forma de homenagear a *drag* Divine.

Imagem 2: Comparação da drag Divine com a personagem Úrsula



Fonte: google imagens

2.2.1 Malévola

A animação em que a vilã Malévola surge é “A Bela Adormecida” no ano de 1959. A história começa com a abertura de um livro de contos com a frase “Era uma vez em um reino distante”, neste reino havia o rei Stefan e rainha que estavam muito felizes com o nascimento da sua primeira filha a princesa Aurora, que recebeu este nome por ter o significado de luz da manhã. Para comemorar o nascimento da princesa o rei Stefan realiza uma festa e convida todos do reino, seus súditos e as três boas fadas, cada uma das fadas presentearam a princesa com um dom, a fada Flora presenteou a princesa com o dom da beleza, a fada Fauna com o dom de uma linda voz e quando a fada Primavera iria lhe entregar a terceira virtude, surge de forma inusitada a bruxa Malévola, figura misteriosa, cheia de magia com chifres na cabeça, uma postura fina e um figurino elegante, portando um cajado e com seu corvo nos ombros.

Não disfarçando o seu descontentamento por não ter recebido o convite para a festa de nascimento da princesa, ela lança de forma impiedosa um feitiço sobre Aurora, essa maldição diz que a menina irá crescer com beleza e graça, sendo amada por todos a sua volta, mas ao completar 16 anos irá morrer ao espetar seu dedo no fuso de uma roca. Como a fada boa Primavera ainda não tinha presenteado a princesa ela então amenizou o feitiço de Malévola, a princesa não morreria apenas adormeceria e com o beijo de seu amor verdadeiro iria despertar do seu sono profundo.

Imagem 3: Malévola



Fonte: *burn book*

O rei Stefan decreta queimar todas as rocas e proíbe seu uso, as fadas levam a princesa para viver no campo e a chamam de Rosa, elas se tornam tias da menina como forma de proteger a princesa do feitiço de Malévola, enquanto isso a bruxa não mede esforços para encontrar Aurora e seu fiel escudeiro o corvo sai a procura da jovem de cabelos da cor do sol e lábios rubros de rosa.

No dia de seu aniversário as tias de Rosa resolvem preparar uma festa para a jovem, para despistá-la pedem que encontre na floresta as flores mais lindas que já avistou. No caminho Rosa encontra os passarinhos e animais da floresta, em uma canção a jovem diz a eles que sempre sonha com seu príncipe encantado, não muito longe dali o príncipe Phillipe escuta a cantoria da princesa e com seu cavalo sai a procura da donzela que antes de se transformar em Rosa foi prometida em casamento a Phillipe, em meio às árvores o príncipe cai em um lago e para se secar retira algumas peças de roupas, os animais que ali estavam começam a brincar com elas e quando Phillipe percebe sai correndo atrás dos bichos que o levam até Rosa, ele entra na cantoria junto da princesa, mas a jovem precisa voltar para a cabana e marca para que no mesmo dia à noite eles se encontrem.

Os preparativos para a festa de aniversário de Rosa segue no ritmo das fadas, com o uso da magia o corvo aliado de Malévola descobre onde a princesa está escondida e conta para a mesma. Quando chega na cabana Rosa anuncia que conheceu o jovem, mas suas tias pedem que ela não encontre mais ele e resolvem expor toda a verdade a princesa, naquele mesmo dia ela seria levada ao palácio para encontrar com seus pais.

Já no palácio um pouco antes do pôr do sol, Malévola usando de magia para atrair a princesa até a roca onde ela espeta seu dedo, imediatamente Aurora cai em um sono profundo, as fadas decidem então adormecer todos do palácio que estavam à espera da princesa. Enquanto isso Malévola torna o príncipe Phillipe seu prisioneiro para que ele não consiga beijar e salvar a princesa Aurora, mas as três fadas boas o encontram e o libertam, elas presenteiam o Phillipe com a espada da verdade e o escudo da virtude para se defender da bruxa. Malévola percebendo que o príncipe conseguiu escapar e iria atrás de Aurora se transforma em um tenebroso dragão e trava uma batalha com o corajoso jovem, após muita luta Phillipe consegue vencer o dragão.

O príncipe volta ao reino e com o beijo de amor verdadeiro desperta Aurora e com ela também todo o povo do palácio acorda e celebram com alegria a volta da princesa após 16 anos, pois o amor supera qualquer desafio, Aurora se torna mais feliz por estar ao lado das pessoas que mais ama e este é o final feliz da história.

Malévola é uma personagem sombria e evidentemente uma antagonista, seu figurino preto e roxo, seu exército de monstros e seu aliado o corvo, são simbologias que nos encaminham para concebê-la como a pior das criaturas. O castelo envolto de escuridão e trevas, no topo das montanhas pontiagudas, com seu interior bem sombrio onde se predomina o uso da cor verde e o salão principal com uma parte elevada destinada a vilã é diferente de onde estão localizados os tronos do Rei Stefan e da Rainha, que ficam na altura de seus súditos, percebe-se então que Malévola se sente superior às outras pessoas tornando-se um ser injusto.

Nessa animação, Malévola é uma bruxa com um interior que é pura maldade e que não mede esforços para tentar impedir que seu feitiço seja quebrado, ela somente se satisfaz quando acredita ter vencido, o que não ocorre, ela tem como consequência a morte.

A vilã, em certo sentido, aproxima-se dos muitos monstros míticos femininos que, conforme aponta o autor Cardoso:

São, necessariamente, inconformados pela forma que envolve dois mundos geralmente inconciliáveis. Com relação a essas criaturas, paira a pergunta sobre o que significa monstruosidade, conceito que resulta tão dúbio quanto a aparência e o significado das personagens (CARDOSO, 2014, p. 23).

Malévola é apresentada como um ser amargo, frio com um coração de pedra, o que reflete em seu reino igualmente negro e lúgubre, como se suas terras fossem uma extensão de todo o seu ressentimento e raiva, ela não muda sua postura e muito menos perde seu desejo de vingança ao longo da animação. O clímax dessa escuridão se dá quando amaldiçoa a filha de Stefan, Aurora, que aos dezesseis anos espetará seu dedo em um fuso e cairá em um sono eterno de morte. Esta cena emblemática da aparição de Malévola é marcada pela teatralidade em sua chegada, com ambiente cheio de harmonia, felicidade e amor, a vilã aparece de forma performática envolta em uma nuvem esverdeada, neste momento percebe-se a transformação do ambiente, o mesmo ganha cores escuras e um ar pesado, sombrio e misterioso.

A representação de toda a maldade presente na vilã fica clara quando ela se transforma em um dragão e luta com o príncipe Phillippe, toda sua raiva, vingança, ódio e desprezo podem ser notados através de seus olhos e do fogo saindo pela sua boca.

Imagem 4: Malévola em forma de dragão



Fonte: *host geek*

Quando Malévola que se intitula como a “Senhora de todo o mal” finalmente é derrotada na batalha com Phillippe, o mal que paira sobre o reino de Stefan desaparece, demonstrando que na luta do bem contra o mal retratada nos contos de fadas o bem sempre vence, ou seja, o mal não tem vez.

2.2.3 Rainha Má

A Rainha Má é uma personagem muito importante para os estúdios *Disney* já que a mesma foi a primeira vilã criada pela *Disney* no ano de 1939 no filme “Branca de neve e os sete anões. Na animação Rainha Má é a madrasta de Branca de neve, muito bonita e vaidosa ela sempre se cuida e era muito preocupada com sua beleza. Todos os dias a Rainha consultava seu espelho mágico perguntando-lhe quem é a mais bonita, a resposta sempre era a mesma “Tú és a mais linda de todo o reino”, até que um dia o espelho confirma que ela não é a mais bonita e sim a Branca de Neve.

Imagem 5: Rainha Má

Fonte: google imagens

Toda enraivada a rainha Má manda o caçador matar a menina e para comprovar a sua morte ela ordena que o caçador traga o coração da Branca em uma caixa, se ele não cumprisse o comandado quem iria morrer era ele. O caçador então leva Branca até o bosque para que a menina apanhe flores, no momento oportuno para ele matar a menina o caçador não consegue terminar o ato e diz para Branca fugir e se esconder na floresta bem longe dali. Branca de Neve assustada sai sem rumo pela floresta e encontra os animais, com eles ela canta e pergunta se sabem de um lugar para ela ficar, eles então levam a moça a uma casa pequena onde moravam sete anões, como não tinha ninguém na casa a moça entra e resolve com a ajuda dos animais limpar a casa para que assim quando os anões retornarem eles aceitem que ela fique ali. Ao chegarem em casa os sete anões se assustam com a limpeza da casa e com Branca de Neve, mas quando ela mostra as vantagens de tê-la por perto os anões Zangado, Feliz, Dunga, Soneca, Dengoso, Mestre, Atchim aceitam sua presença na casa.

O caçador volta para o castelo e no lugar do coração de Branca de Neve coloca o coração de outro animal, com a caixa em mãos a Rainha Má pergunta ao espelho se ainda existe alguém mais bonita que ela, o espelho então responde que a mais bela ainda é Branca de Neve que vive na floresta junto com sete anões.

A Rainha Má se sentindo traída e observando que não se pode confiar em ninguém para fazer o que deseja, resolve se disfarçar transformando sua beleza em feiura, suas vestes em trapos, usando pó mágico para envelhecer, uma poção do riso de uma bruxa para mudar sua voz e para branquear seus cabelos um grito de horror, tomando um gole dessa poção cheia de magia a Rainha Má dá lugar a uma bruxa má e horrível. Como forma de acabar com a Branca de Neve a agora bruxa resolve envenenar uma maçã, quando a garota provar a maçã fatal cairá em um sono profundo da morte, mas o feitiço acaba se um beijo do seu primeiro amor ela receber.

Imagem 6: Rainha Má transformada em Bruxa



Fonte: *pinterest*

Ao amanhecer os anões saem para o trabalho e avisam para a moça não falar com estranhos e tomar cuidado com a Rainha Má que é muito poderosa. Depois que eles saíram chega a Rainha Má disfarçada de velha inofensiva oferecendo uma maçã deliciosa e succulenta para Branca, que come pensando que seu sonho seria realizado ao morder a maçã. Os animais percebendo que aquela velhinha é a Rainha Má vão chamar os sete anões, mas quando eles chegam já é tarde demais e Branca de Neve já havia comido a maçã envenenada.

Começa uma perseguição em meio a chuva, tempestades e raios dos anões atrás da Rainha Má, na tentativa de fugir a Rainha sobe em um penhasco e se vê sem saída quando percebe que os anões estão indo ao encontro dela, na tentativa de se safar a Rainha começa a empurrar uma grande pedra com um galho para cima dos homenzinhos, neste momento ela é atingida por um raio e cai do penhasco, sua quebra é tão alta que acaba levando-a a morte. Os anões voltam para sua casa na floresta e sofrem com a possível morte de Branca de Neve.

Ela era tão linda que os anões não tiveram coragem de enterrá-la, então colocaram a em um esquife de ouro e prata e todos os dias velaram por ela, enquanto isso o príncipe que tinha conhecido Branca de Neve cantando na floresta procurava pela mesma. Em um belo dia o príncipe encontra a moça em meio a flores e os animais, em uma demonstração de amor o príncipe beija Branca de Neve que em poucos instantes acorda do sono profundo devido ao primeiro beijo de amor. Todos comemoram por Branca de Neve estar viva, ela segue então seu caminho com seu príncipe encantado.

A Rainha Má é obcecada pela sua beleza, vaidosa ao extremo não consegue admitir que exista alguém mais bonita que ela em todo reino. Na história é perceptível que ela não faz outra coisa a não ser distribuir tarefas para a Branca de Neve e conversar com o espelho sobre sua beleza. Assim como toda vilã, ela é fria e calculista, intolerante com seus rivais não mede esforços para conseguir o que deseja, mesmo que isso custe a vida de alguém, sua obsessão vira loucura a partir do momento em que ela resolve se transformar em uma criatura que dispõe de características que ela mais abomina, ou seja, a feiura e a velhice, isso também pode ser considerado como desespero e determinação. Por se comunicar com um espírito dentro do espelho, que provavelmente foi a mesma que o colocou lá, ter poções mágicas e ter muitos livros que falam sobre o assunto e principalmente por praticar a magia negra a Rainha Má é considerada uma bruxa antes mesmo de se transformar em uma criatura horrenda.

A figura da bruxa em contos de fadas é representada por uma personagem velha, com a pele enrugada, nariz grande e feio, com alguma deformidade em seu corpo, ela demonstra ser uma pessoa boa e frágil que está sempre pedindo ajuda de uma alma caridosa, no caso as princesas, com seu poder de persuasão e outros adquiridos com a magia e a invocação do mal ela consegue o que deseja, muitas vezes momentaneamente. Segundo o autor Barros,

As figuras das bruxas ou feiticeiras são muito antigas. Sua origem é anterior ao fenômeno da Inquisição. A crença de mulheres dotadas de alguns poderes sobrenaturais, que lhes foram dados pelas deusas, dava sustentação à simbologia mantida nos contos, nas lendas e no folclore. Faziam parte do imaginário popular. Estas mulheres cuidavam também da fertilidade ou esterilidade, da natureza e da mulher (BARROS, 2004, p. 45).

As bruxas surgiram em um período anterior a Inquisição no século XIII, onde a igreja caçava e punia as pessoas que eram contra os ensinamentos transcritos por ela, principalmente a prática da feitiçaria, que era realizada em suma por mulheres. Nos contos a bruxa possui poderes sobrenaturais, ela é considerada o estereótipo da mulher má, que quando não almeja o que deseja, voltasse contra todos que passam em seu caminho, como forma de vingança, mas não conseguindo êxito, é muitas vezes morta e termina sua participação na narrativa nos contos de fadas, prevalecendo assim a vitória do bem contra o mal.

2.2.4 Lady Tremaine

Lady Tremaine mais conhecida como a madrasta da Cinderela é a personagem vilanesca do filme de 1950 intitulado de Cinderela. Este filme conta a história de uma jovem garota que vive com seu pai viúvo em um reino pequeno cheio de tradições, seu pai proporciona a jovem uma vida luxuosa e cheia de conforto, mas sente que Cinderela precisa de uma figura feminina para se espelhar e então resolve se casar em segundas núpcias com uma senhora também viúva que tem duas filhas a Anastácia e a Griselda, com a mesma idade da moça.

Com a morte repentina do jovem senhor, a madrasta se revelou uma mulher cruel, amarga, hipócrita e cheia de inveja da beleza da jovem, a partir deste momento ela começou a defender somente os interesses de suas filha. Assim o castelo começou a entrar em ruínas e a madrasta estava cada vez mais cheia de dívidas por conta dos caprichos das mimadas meninas, Cinderela começou a viver uma realidade de explorações e humilhações cotidianas, tinha horário para acordar para levar o café na cama de sua madrasta, lavar e passar as roupas, além de limpar o chão, suas irmãs a chamavam de gata borralheira.

Imagem 7: Lady Tremaine



Fonte: *pinterest*

A companhia de Cinderela eram os animais que viviam ao redor de sua casa, os pássaros, os ratinhos principalmente Tatá, Jaq, o cachorro Bruno, que eram inimigos de Lucifer o gato da madrasta. Em um dia o rei enfurecido com seu filho por não ter uma esposa, decide realizar um baile com todas as moças solteiras do reino para arrumar uma noiva e esposa para seu filho que chegava de viagem.

Os guardas da corte saem então anunciando a todas as jovens do reino sobre o baile, o convite chega até a casa da jovem e Lady Tremaine o lê, em seguida todas ficam contentes e entusiasmada com a notícia, mas a madrasta diz que Cinderela somente vai ao baile se estiver cumprido todas as suas tarefas, a moça então se apressa para terminar seus afazeres. Suas irmãs que não são bobas começam a chamá-la sem parar distribuindo mais e mais tarefas para que a gata borralheira não consiga terminá-las e conseqüentemente não ir ao baile. Neste momento os seus amigos ratos vendo que Cinderela não conseguiria terminar de ajeitar o vestido que era de sua mãe para ir ao baile decidem reformar todo o vestido enquanto a moça terminava suas tarefas.

O carro para o baile chega e Cinderela triste por não ter conseguido se arrumar vai até seus aposentos, quando chega lá tem uma surpresa, seu vestido está todo costurado e pronto, às pressas Cinderela desce as escadas e pedem que a espere, a madrasta dizendo que como a moça cumpriu seu papel ela poderia ir, mas Lady Tremaine começa a elogiar o vestido da menina e suas filhas reconhecem alguns detalhes no vestido que pertencem a elas, neste momento o vestido de Cinderela é rasgado pelas filhas más da madrasta, Cinderela desolada sai correndo para o quintal da casa e começa a chorar. A jovem se lamenta por não conseguir ir ao baile e quando percebe sua fada madrinha está a consolá-la, Cinderela se encanta com a fada que começa a realizar a magia através das palavras “Bibidi-Bobidi-Bu” e com sua varinha de condão transforma a abóbora em carruagem, os ratinhos em cavalo, o cachorro Bruno em laçao e o seu vestido de gata borralheira em um vestido de princesa com sapatos de cristal. A fada madrinha também alerta a jovem que ao soar do sino à meia noite toda a magia será desfeita e tudo voltará a ser como antes.

Todos estão no baile se divertindo menos o príncipe que não está interessado em nenhuma das moças, cansado de cumprimentar tantas jovens, o príncipe percebe a chegada de uma moça deslumbrante e vai ao seu encontro, os dois dançam lindamente pelo salão e todos se perguntam quem é essa tal garota. Em um passeio pelo jardim o príncipe tenta descobrir quem a jovem, mas logo começa o badalar do sino anunciando a meia noite e Cinderela sai correndo, o que sobra é um dos seus sapatinhos de cristal na escada.

No dia seguinte o Grão-duque sai a procura da moça dona do sapatinho, a madrasta então acorda suas filhas dizendo que ainda tem chance de uma delas conquistar o príncipe que estava a procura de sua amada. Cinderela ouviu tudo e fica pasma pois o príncipe está vindo atrás dela, a madrasta observando o jeito da jovem percebe que algo está errado, temendo que Cinderela seja a moça que o príncipe procura, a madrasta resolveu tranca-la em seu quarto. Passado alguns instantes o Grão-duque chega a casa de Cinderela, enquanto suas irmãs experimentam o sapatinho os ratinhos amigos de Cinderela pegam a chave para levar até o quarto, no meio do caminho o gato da madrasta Lúcifer aparece, neste momento os pássaros chamam o cachorro Bruno que o espanta. Cinderela consegue sair de seu quarto, e grita ao Grão-duque que a espere, a madrasta tenta despistá-lo dizendo que ela é somente uma criada, mas ele a repreende, pois todas as garotas do reino devem experimentar o sapatinho. A madrasta em um ato de pura raiva e maldade coloca sua bengala de propósito na frente da passagem e o ajudante do Grão-duque cai e o sapatinho fica em pedaços no chão, lamentando o ocorrido Grão-duque fica sem saber o que fazer, então Cinderela pega o outro sapatinho que se encaixa perfeitamente em seu pé. O final feliz se dá pelo casamento do príncipe com a agora princesa Cinderela.

Madame Tremaine é uma madrasta elegante e fina com um olhar que dá medo a qualquer um, ela não se transforma em bruxa, um demônio, uma velha, ou algum tipo de animal, ela esbanja nada mais ou nada menos que sua maldade e egoísmo em cima de Cinderela. Lady Tremaine nasceu em uma família rica, cresceu como uma nobre do reino, desenvolveu assim um gosto refinado, já adulta casou-se com um senhor por quem era muito apaixonada e vivia um casamento feliz, mas em um dia o mesmo veio a falecer e a Lady ficou transtornada com a situação, naquele momento ela parou de acreditar em qualquer forma de amor que poderia existir, até mesmo para suas filhas Tremaine não conseguia demonstrar seus sentimentos.

A partir daquela situação Lady Tremaine prometeu a si mesma que somente casaria novamente se aquilo trouxesse algum tipo de benefício para suas filhas. Passado um tempo seu dinheiro estava acabando e para se manter ela teria que arrumar um homem rico para a sustentar, foi então que a Lady conheceu um mercador viúvo e muito rico, o pai de Cinderela que também estava a procura de uma figura feminina em quem Cinderela pudesse se espelhar. No começo Tremaine era uma pessoa amorosa com a menina e o esposo. Em um dia a Lady escutou a conversa de seu esposo que dizia que Cinderela lembrava muito sua falecida esposa e quem não conseguiria amar ninguém como a amou, Tremaine ficou furiosa com o que tinha ouvido, isso foi só uma confirmação de que não poderia confiar no amor. Bastou a morte do seu segundo esposo chegar que a máscara caiu e Lady Tremaine se transformou em uma madrasta má que só pensava no bem de suas filhas e que maltratava a pobre enteada Cinderela.

A maldade de Tremaine não está presente somente em sua personagem, nem se estende apenas a suas filhas, mas ela também se encontra em seu gato de estimação chamado Lúcifer. A madame então é rodeada por uma atmosfera de malevolência, que reforça seus aspectos negativos e tem como consequência na narrativa o abandono de Tremaine e suas filhas por Cinderela devido ao não arrependimento e claro sua maldade.

O papel da madrasta sempre foi visto como o de uma mulher má que não gosta dos filhos de seu esposo, a figura de Lady Tremaine ajudou muito a tornar verdadeiro este pensamento principalmente para as crianças, que são expostas a essa figura em narrativas literárias. De acordo com Gonçalves a madrasta dos contos de fada:

Também aparece como dissimulada, pois antes de casar-se aparenta ser uma provável boa mãe para a criança órfã, sendo este um dos principais motivos que fazem com que o pai a escolha para desposá-la. Entretanto, logo após a realização do intento de se casar, revela a mulher má que realmente é e busca todos os modos e artimanhas para anular a presença da filha ou filho do primeiro casamento, excluindo-o/a de toda sorte de conforto ou privilégio.(GONÇALVES, 2010, p.4).

A madrasta então estabelece uma disputa feminina sempre com uma mulher mais jovem que ela, tomada pelo sentimento da inveja, com o desejo de ter o que a outra personagem possui sendo estes objetos ou características, isso leva a madrasta a planejar situações cheias de vexame e dissabores, algumas vezes trazendo até mesmo perigo, afinal o que lhe traz prazer é o infortúnio da enteada.

2.2.5 Yzma

Yzma é a vilã feiticeira do filme *A nova onda do imperador*, mais uma animação da *Disney* com o lançamento nos anos 2000, o filme conta a história do imperador Kuzco e como ele se transformou em uma lhama. A animação se passa nas regiões do Equador e Peru, onde um jovem de 17 anos alegre, descolado, mas muito totalitário, mimado governa um Império com muita confusão. O filme começa apresentando um humilde camponês forte que mora no alto de uma montanha chamado Pacha, que foi convidado pelo Kuzco para ir ao seu encontro em seus aposentos, em seguida ocorre a primeira aparição de Yzma uma mulher bem velha, magra e toda elegante, esbanjando poder sentada em um grande trono exercendo o papel de conselheira do reino com seu fiel escudeiro Kronk, uma pessoa toda desajeitada e atrapalhada, neste momento o jovem imperador chega e questiona a velha Yzma de estar fazendo seu trabalho, por não confiar muito na mesma Kuzco resolve despedi-la.

Pacha chega para conversar com Kuzco que pede um conselho de onde construir seu refúgio de verão como presente de aniversário para si, Pacha não entende muito o porque daquele conselho, então o imperador explica que irá destruir a aldeia em que Pacha mora para que seu refúgio seja construído, com raiva o camponês diz que seu povo não tem onde morar e o imperador diz que isso não é problema dele.

Enquanto isso Yzma tenta extravasar sua raiva quebrando esculturas com a cabeça do imperador para se acalmar, conversando com Kronk tem a ideia de se livrar do jovem e assim como não existia herdeiro do trono ela seria a sua sucessora, já que a mesma o criou. Em seu laboratório todo equipado embaixo do palácio, Yzma como uma boa feiticeira prepara uma poção envenenada que mataria o imperador de forma rápida e sem deixar vestígios. Naquela noite Yzma propõe um jantar para Kuzco, quando ele degusta a bebida envenenada logo desmaia e ela começa a comemorar a conquista do trono, é aí que ele acorda e começa a se transformar em uma lhama, enfurecida por seu plano não ter dado certo a feiticeira ordena a Kronz a terminar o serviço, na tentativa de se livrar do imperador que estava em um saco, Kronz perde ele em meio a multidão e quem encontra o saco é o Pacha que ainda triste pela notícia volta pra casa.

Imagem 8: Yzma



Fonte: *Disney fandom*

Já em casa Pacha encontra o imperador que ainda não havia descoberto que se encontrava no corpo de uma lhama, em um surto o imperador ordena que Pacha o leve de volta para seu reino para que Yzma faça uma poção para que ele volte a ser humano, o camponês diz que só o levaria de volta se ele desistisse de construir sua casa de verão em sua aldeia, depois de muita discussão e conversa o camponês decide ajudá-lo e quem sabe muda de ideia até chegar no reino.

Yzma sem perder tempo anuncia a morte do imperador ao povo do reino às vésperas do seu aniversário, comemorando a morte do imperador, ela começa a decorar o palácio com sua imagem, Kronz confessa a Yzma que não matou o imperador, furiosa ela resolve ir atrás dele. Depois de muito andar pelas aldeias Kronz encontra um esquilo que diz para qual lado o imperador foi.

Pacha e Kuzco param para se alimentar em um restaurante, quando o imperador saiu para reclamar com o chef de cozinha sobre seu prato o camponês percebeu que na mesa ao lado estão Yzma e Kronz e estão a procura da lhama para terminar o serviço. Pacha então tenta avisar o imperador que eles são do mal, mas Kuzco não acredita e vai correndo atrás da feiticeira que em uma conversa com seu escudeiro o culpa de não ser capaz de matar o imperador. Kuzco ouve tudo e se sente traído por eles, o jovem percebe que o camponês humilde estava certo e vai ao seu encontro, mas Pacha já não estava mais por perto, então o imperador vaga pela floresta sozinho.

Ao amanhecer Kuzco encontra Pacha entre as lhamas e pede desculpa por não confiar nele, eles resolvem voltar até a casa de Pacha para pegar algumas coisas, chegando lá Yzma e Kronz já se encontram na sala de sua casa a espera dos dois. Yzma tenta enrolar a esposa do camponês dizendo que ela é da família, Pacha no quintal de casa chama sua esposa e explica o que está acontecendo, enquanto ela enrola a feiticeira Pacha e a lhama fogem, mas Yzma percebe a fuga e sai a procura deles.

Pacha e Kuzco tentam chegar primeiro no laboratório de Yzma em uma louca perseguição, mas a feiticeira chega primeiro e esconde a poção que tornaria de novo o imperador em humano. A partir deste momento inicia-se uma disputa pela posse da poção, na tentativa de encontrar a certa o imperador vai tomando várias poções e se transformando em muitos animais, quando sobram apenas duas Yzma na tentativa de pegar a correta acaba tomando a poção e se transformando em uma gatinha, o imperador consegue a opção correta e volta a sua forma original. Kuzco decide não construir seu refúgio de verão na aldeia de Pacha e eles se tornam grandes amigos.

Yzma é uma vilã que entende muito de magia e ciências, ela tem um laboratório cheio de poções que são usadas para benefício próprio, ou seja, conquistar tudo aquilo que deseja, apesar dela ser maquiavélica, manipuladora, obsessiva e cientista do mal, a vilã é uma das mais hilárias já criadas pela *Disney*. Desde pequena já demonstrava traços de maldade destruindo tudo que via pela frente, principalmente seus brinquedos, o principal elemento que fez com que Yzma começasse a matar pessoas que estavam em seu caminho foi a constante perda que ela sofria na escola para uma menina de sua sala, essa perda ia desde concursos em feiras de ciências até mesmo seu namorado, Yzma sempre ficou em segundo lugar. A sua maior chateação era por não conseguir ganhar os prêmios de primeiro lugar na feira de ciências já que ela vem de uma família de cientistas. Os conhecimentos que a vilã adquiriu são secretos e passados de geração para geração, alguns deles são receitas de poções mágicas para transformar humanos em animais. Sua mãe a manipulava para que realizasse seu sonho de ser uma imperatriz, Yzma não percebia essa façanha e como amava muito sua mãe resolveu se candidatar a conselheira do imperador, para que isso ocorresse ela se especializou em política.

Com a grande pressão que Yzma sofria decidiu além de se tornar imperatriz também transformar tudo a sua imagem, todos deveriam pensar como ela, mas a ciência sempre seria limitada a sua família, dentro da sua utopia o seu império chamaria Yzmópolis. Como o imperador da época era desprovido de inteligência Yzma aproveitou enquanto estava no cargo de conselheira e criou um super laboratório embaixo do palácio do imperador sem que ninguém percebesse.

Em um dia a imperatriz faleceu e o imperador precisava ir viajar, foi então que delegou a Yzma a responsabilidade de seu filho o Kuzco, durante a viagem o imperador não resiste e falece, tornando assim a vilã responsável legal pelo garoto. Kuzco cresce como um garoto mimado e com uma arrogância imensa, totalmente diferente de seu pai, o que o torna odiado pela população.

A vilã também sofre com o comportamento do jovem imperador, sendo várias vezes humilhada e desprezada pelo mesmo, mas tudo isso estava previsto em seu plano de se tornar a imperatriz. Yzma nunca teve medo de matar ou mandar que matassem, isso a torna uma sociopata, só que se ela matasse Kuzco ainda bebê se tornaria a principal suspeita e não conseguiria chegar ao seu objetivo, então genialmente ela tem a ideia de dar uma péssima criação ao garoto para que naturalmente ele se tornasse uma péssima pessoa. O estopim foi quando o jovem imperador a demite, ela então não tinha mais motivos para não matá-lo foi então que por acidente o imperador vira uma lhama. Neste período Yzma consegue chegar ao seu tão sonhado objetivo mesmo que por um pequeno período, isso não a impediu de moldar o império a sua maneira. A vilã é muito inteligente e só não se torna imperatriz para todo o sempre por uma confusão causada pelo seu fiel escudeiro, ela então sofre com a consequência de toda sua maldade se transformando em uma gata.

Yzma é malvada desde de sempre e como uma boa vilã não mede esforços para conseguir o que deseja, ela conquista o público pelo seu papel multifacetada, o seu humor é uma das suas armas e o que leva muitas vezes o espectador a esquecer a sua maldade, caracterizando-a como um personagem rico em nuances, ela não faz uso da força física em vez disso utiliza da sua inteligência e magia para conquistar o que deseja.

3 Identidade visual

Os personagens do cinema estão a todo momento nos dizendo quem são através da sua imagem. As características físicas e sua personalidade são a base para que sua imagem seja construída, ou seja, se esse personagem vai ou não utilizar maquiagem, como ele usaria seu cabelo, qual seria o seu figurino, assim é possível identificar suas características só de olhar. É preciso menos de um segundo para se obter a primeira impressão sobre algo ou alguém, em um tempo menor que o de um piscar de olhos o cérebro constrói um julgamento que mais tarde é difícil de se quebrar. Segundo Haake,

Olhamos para uma pessoa e imediatamente uma certa impressão de sua personalidade se forma em nós. A ideia de que traços específicos podem ser atribuídos a um indivíduo apenas pela sua aparência foi feita clara em vários estudos. A aparência física de uma pessoa cria expectativas sobre suas qualidades: como elas costumam agir, que tipo de atitudes ou opiniões é mais provável que tenha, etc. (HAAKE; GULZ, 2008, p.9, tradução nossa).

Identidade visual é justamente o conjunto de elementos que representa visualmente e de forma sistêmica uma marca, um personagem, uma ideia, ela é um rogo aos sentidos, onde é possível observar, ouvir e movê-lo. O visual também cria um reconhecimento do espectador e amplia a sua diferenciação dos demais, ainda que ele reúne elementos díspares, o principal objetivo é provocar a identificação imediata do personagem para com o público.

A linguagem não verbal faz parte da identidade visual que se utiliza de símbolos gráficos, constituídos basicamente de formas e cores. Quando ocorre a combinação desses elementos gráficos é possível expressar ideias e conceitos, seja ela uma linguagem figurativa ou até mesmo abstrata e o que estipula sua compreensão e leitura é o grau de conhecimento de cada um dos seus espectadores. A mensagem a ser dita de forma visual é composta por itens que são manipuláveis, o que proporciona a união de técnicas de composição visual e de criação, esses itens que constituem a mensagem precisam ser reconhecidos através de seu potencial e serem utilizados a fim de ter uma boa comunicação.

A informação a ser transmitida pelo personagem pode ser de duas maneiras, a primeira de forma verbal e a segunda através do suporte visual, ou seja, como o personagem se comporta no momento de sua fala. Alguns elementos que compõem a identidade visual de um personagem e que serão analisados neste trabalho são: o figurino através do qual é possível identificar a personalidade, época e estilo do personagem, as cores com seus significados que demonstram quais sentimentos os personagens passam ao serem retratados com elas e a expressão facial.

Nos filmes e animações a trama e os personagens possuem o mesmo grau de importância, sem um ou outro não é possível prosseguir com a história, os personagens são moldados através dos acontecimentos que eles sofrem durante a narrativa, o que pensam ou sentem são transmitidos através de suas falas, trejeitos ou movimentação. Quando o personagem se sente triste muitas vezes ele demonstra sua tristeza através de expressões faciais ou o choro, essa seria a forma de fazer com que o espectador entre na mente do personagem através do que é exibido na tela. Segundo Aristóteles em seu livro Arte Poética:

Tanto na representação dos caracteres como no entrosamento dos fatos, é necessário sempre ater-se à necessidade e à verossimilhança, de modo que a personagem, em suas palavras, ações e visual, estejam em conformidade com o necessário e verossímil, e que ocorra o mesmo na sucessão dos acontecimentos (ARISTÓTELES, 2000, p. 23).

Além de demonstrar uma verdade no modo de pensar e agir, o visual do personagem precisa estar coerente com as suas características, trazendo credibilidade ao espectador, pois do que adianta desenvolver uma história em que a personagem é uma criança doce e meiga e ela se vestir de forma sexy como uma adulta? A primeira impressão que os espectadores leigos possuem ao se deparar com uma característica de um determinado personagem é que aquele detalhe sempre esteve ali e se tornou parte do todo por ser algo interessante, e não que todas as suas características físicas, cores e figurino foram estudados e pensados para que o personagem se comunique a todo momento com eles e com os outros personagens dentro da animação.

Mais o que é uma animação? Animação é uma série de imagens em movimento, desenhadas, modeladas ou geradas por computador. Na década de 20 as animações já estavam espalhada por diversas regiões do mundo, nos EUA considerado um local onde o cinema era forte os estúdios e produções surgiam a cada momento, mas ainda era possível identificar alguns problemas, como não explorar a movimentação dos personagens que eram simples e bem limitadas, sem as grandes movimentações, era como se faltasse vida na animação. É neste contexto que surge Walter Elias Disney, com sua grande visão artística, *Disney* percebeu que as animações realizadas nos anos 20 estavam destinada ao declínio em questão de qualidade.

Walt Disney começou a usar a técnica de *storyboard* que criava os movimentos dos personagens tornando os mais próximos do real, isso envolvia também a movimentação dos figurinos, ele gostaria que os espectadores se vissem naquele movimento. Lucena (2002, p. 99) nos diz que

Em uma expressão que ficou famosa, Disney almejava atingir, com a animação, a "ilusão da vida". Para ele, o personagem de animação tinha de atuar, de representar convincentemente; parecer que pensa, respira [...] E para envolver completamente a audiência, esse personagem tinha, por fim, de estar inserido em uma história (LUCENA, 2002, p. 99).

Quando a animação começou a atingir a ilusão, ideia proposta pelo *Disney* eles deixaram de ser apenas personagens de desenhos animados e começaram a assumir características e personalidades cada vez mais parecida com a humana, como por exemplo, o carisma junto a atuação que trouxeram uma linguagem visual mais atraente. Assim os personagens estavam cada vez mais distintos uns dos outros e a percepção de suas diferenças se tornava cada vez mais clara e de fácil entendimento pelo espectador, seu principal objetivo era que houvesse uma interação entre a história e o público, onde ela se parecesse mais real possível e que chamasse a sua atenção.

O novo olhar de *Walter Disney* para a indústria da animação fez com as produções se tornassem cada vez mais aprimoradas em relação ao seu visual, que elevou o patamar artístico da animação aumentando assim o seu número de espectadores. O período em que houve as maiores e principais inovações dentro da animação é chamado de “Era *Disney*” devido as inúmeras contribuições que o mesmo realizou. O ápice deste período se deu através da animação de *Branca de Neve e os Sete Anões* no ano de 1937 , com as inovações apresentadas na parte técnica e estética, a animação de *Branca de Neve* foi a primeira a associar as ações dos personagens e de objetos com a trilha sonora que estava presente no decorrer da narrativa, era como se cada movimento que o personagem realizava ganhasse um efeito sonoro que conseqüentemente geraria uma música, essa técnica utilizada no cinema promoveu mais qualidade na animação.

3.1 Figurino

O figurino é toda a vestimenta em conjunto de adereços e acessórios que os personagens utilizam em um filme, uma peça de teatro, uma novela, apresentação de dança ou qualquer outra manifestação artística. Sua função é caracterizar os personagens tanto física quanto psicologicamente independente do tipo de espetáculo que será executado, ele é responsável por atrair a atenção do espectador para aquilo que está sendo encenado, já que o traje contém inúmeros elementos estéticos que conversam com a cena. É através dele que conseguimos identificar qual o local da narrativa, seu tempo e espaço, sem perder sua função principal de definir as características dos personagens. Segundo Nacif,

Os elementos da linguagem visual, aplicados ao objeto tridimensional que é o figurino vestido, são utilizados a partir dos seus valores expressivos, contribuindo para a representação visual de traços psicológicos e sociológicos que servem para auxiliar a corporificação da personagem e inseri-la como elemento constituinte da narrativa (NACIF, 2012, p. 291).

Vestir um personagem é como produzir trajes e adereços para o mundo da ficção e da arte. Um dos meios de comunicação não verbais mais eficiente que o ser humano utiliza desde muitos anos é o vestuário. O figurino de um personagem

é repleto de detalhes, para se criar um bom figurino é preciso observar e levar em consideração os tipos físicos, gênero, emoções, ambições e as frustrações dos personagens.

O responsável pela criação do figurino recebe o nome de figurinista, é ele quem contesta o diretor buscando características que vão além do que se é encontrado na sinopse, como por exemplo cor preferida, local que frequenta, apelido, esses questionamentos são importantes para que a obra tenha uma linha de narrativa que prenda a atenção do espectador. O figurino se comunica primeiro que a atuação, o diálogo e o cenário, quando não há um bom figurino, o resto não se sustenta, o figurino está a favor de uma narrativa. As mudanças que ocorrem de personalidade e comportamento do personagem durante a trama é acompanhada pelo figurino, logo o figurinista precisa ter uma sensibilidade e um conhecimento para que ao ocorrer a transformação do personagem ele não perca sua identidade.

Um dos objetivos do figurinista que é responsável pelas vestimentas de uma cena dentro de uma obra é corroborar com a mesma sendo um meio comunicador, o figurino é mais que isso, ele também é um elemento comportamental e se torna totalmente indispensável ao personagem. As possibilidades estéticas do figurinista são decisivas dentro da narrativa, são essas possibilidades que irão ajudar na identificação do espectador com o personagem, cada uma das peças de roupa é interpretada como um signo que está relacionado a códigos sociais, ou fetiches pessoais, existem símbolos são fundamentais para reconhecer certos personagens.

A pesquisa é um mecanismo muito importante para o figurinista, pois é a partir dela que o profissional está apto a identificar os costumes de um povo e assim criar figurinos para os personagens. A análise destas vestimentas nos apresenta as condições econômicas, a forma de pensar, a organização social e as representações da sociedade e dos indivíduos, ou seja, o status, a profissão, a idade, a personalidade e a visão do mundo de um personagem.

No caso do cinema, o público em geral é fascinado por um filme em função de dois fatores: a trama e os personagens apresentados. A atração pelos personagens pode ser justificada pelo grau de complexidade manifestada por eles, além do mais são eles que geram a ação por meio de estímulos sensoriais e emocionais, movimentando assim a trama.

Dentro de uma produção existe de vários tipos de personagens sendo eles estereotipados ou não, mais todos necessitam produzir códigos visuais a partir de sua caracterização, que vão auxiliar a narrativa da história, reforçando o seu papel. Segundo Falcão,

O cinema de início tinha como principais funções registrar acontecimentos e narrar histórias. Por ser um registro de imagens valioso, ele também é visto como uma das principais fontes de pesquisa de moda. De início a questão do figurino não era de tamanha relevância, mas a partir do momento em que os filmes passaram a ser produzidos mais cuidadosamente o figurino passou a ter uma grande importância tanto na função de acervo histórico como para dar realismo aos personagens da trama retratada (FALCÃO, 2006).

O figurino precisa estar em sintonia com todos os elementos cênicos, como iluminação, cenário, os atores e é claro o espaço-tempo da narrativa. Os elementos que fazem parte do figurino são as cores, o volume, as texturas e a silhueta, todos esses itens são importantes para contribuir com o filme chamando a atenção do espectador. Um figurino, quando ele é bem desenvolvido, assim como na moda, pode demonstrar informações falsas ou verdadeiras sobre o personagem em questão através do traje utilizado, ele permite produzir uma leitura dos sinais emitidos pelo personagem, além de fazer o espectador formar uma opinião sobre o caráter ou as intenções do personagem a partir da sua aparência. Diferente da vida real quando um figurino cinematográfico é idealizado, o figurinista enche-o com itens que demonstram seus sentimentos e simbologias de forma proposital com o objetivo de transmitir através das peças utilizadas no palco ou na tela informações importantes para os espectadores.

3.1.1 Figurino das vilãs da *Disney*

Os vilões são representados em filmes e animações em sua maioria de forma carregada para contrastar de forma oposta aos heróis, que no geral apresentam um visual leve, com cores claras e alegres, entretanto, quando a finalidade do personagem é ocultar sua vilania, o mesmo veste-se com o figurino semelhante ao do herói, apresentando um falso caráter. O figurino, de fato, compõe e caracteriza o

personagem, bem como identifica o momento histórico, a personalidade, e a classe social em que a história se passa, ele é capaz de provocar e estimular o público, ou também podem demonstrar características que podem facilitar a identificação do personagem, Ficscher afirma:

Evidentemente, o estereótipo da personagem feminina que é mãe e dona de casa, por exemplo, que atua em movimentos comunitários e trabalha duro em alguma fábrica, reside na periferia de um centro urbano e costuma utilizar transporte coletivo, dificilmente poderia, no cotidiano de seu universo narrativo, envergar sedas, ostentar transparências diáfanas e calçar calçados salto agulha: as possibilidades de movimentação desse corpo, assim trajado, não teriam coerência com a personagem – salvo se houvesse uma quebra de padrão destinada a sinalizar alguma peculiaridade atípica (FICHSHER, 2008, p.10 e 11).

As vilãs das animações *Disney* como as bruxas, rainhas e madrastas, são baseadas em mulheres vaidosas e más, no entanto, para os filmes, elas são muitas vezes transformadas no estereótipo da *femme fatale*, ou seja, as mulheres fatais inspiradas nos filmes mudos e nos clássicos filmes de *Hollywood*. Esses corpos fatais apresentam alguns padrões como o uso de vestidos pretos colados ao corpo, capas, maquiagem, jóias e uma beleza sinistra, madura e cheia de curvas, com gestos de serpente nos movimentos.

Nos clássicos da *Disney*, as vilãs são caracterizadas pelo seu poder em relação às suas vítimas, as vilãs desse período são Maléfica de *A Bela Adormecida* (1959), Lady Tremaine de *Cinderela* (1950) e Rainha Má de *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), o desejo delas se resumem a controlarem suas vidas e as circunstâncias ao seu redor. Essas vilãs são fortes, determinadas e sem medo, em sua maioria maduras, poderosas e independentes, elas são tudo o que suas vítimas mulheres não são. Apesar das vilãs normalmente serem mostradas como mulheres amaldiçoadas, competitivas e serem punidas por suas atitudes, elas interpretam um papel muito importante pois demonstram modelos femininos que estão fora dos padrões de gentileza, honra e pureza.

O valor do mal, possui características marcantes, uma maneira de levantar as sobancelhas, de dizer uma palavra e de segurar e manusear um objeto. Essas particularidades atrelado a ironia das vilãs dão vida a um dos personagens mais importantes da história. Para que isso aconteça o personagem precisa ser marcante em todos os aspectos e a busca por essa aceitação do vilão tem início com a sua indumentária.

Contudo, o que ocorre geralmente é o reforço aos estereótipos, onde o público reconhece a maioria das intenções que o personagem deseja transmitir muito mais fácil do que sem algumas informações que estão destacadas no figurino. Os estúdios *Disney* foram um dos que mais cooperaram para formar esta estética a respeito dos personagens, onde se deu origem a caracterização de algumas das vilãs mais icônicas da cultura mundial, como por exemplo, os presentes neste trabalho, Ursula, Rainha Má, Malévola, Lady Tremaine e Yzma que servem como inspiração, no uso das cores, formas e até na silhueta adotada, influenciando setores como os figurinos de novelas, coleções na área da moda e beleza que estampam as imagens da vilania em seus produtos.

A personagem vilanesca Úrsula como já citado neste trabalho foi inspirada na *drag queen* Divine, a mais reconhecida das *drags* dos anos 80. Como uma boa *drag* Ursula é espalhafatosa, exagerada na forma de se movimentar e em seus gestos, o seu corpo não se adequa de forma harmoniosamente já que ela é representada na parte superior com traços femininos, como por exemplo, seus seios avantajados e a outra como um polvo, isso fica bem claro através da identificação dos tentáculos no lugar dos pés, o que caracteriza uma ambiguidade em sua identidade. Seu figurino é composto por vestido preto colado ao corpo, mostrando todas as suas curvas, com as costas nuas e um decote em forma de coração que mostra sua sensualidade.

Imagem 9 : Ursula figurino



Fonte: *pinterest*

Ursula abuse dos acessórios com referências ao fundo do mar, seus magníficos brincos feitos de pequenas conchas roxas, compõem muito bem o seu visual. Outro acessório que recebe destaque em momentos cruciais da animação é a sua gargantilha com uma concha do nautilus pendurada, é nela que fica guardada a linda voz roubada de Ariel, outra ocasião em que a gargantilha recebe destaque é quando Ursula para impedir que o príncipe Eric se case com Ariel, se transforma em Vanessa sua versão humana, com a ajuda de uma poção mágica e uma borboleta, neste momento Ursula segura a concha com muita raiva e com um desejo de conseguir o que deseja, assim magicamente a concha começa a brilhar e nasce Vanessa. A aparência de Vanessa é a de uma jovem esguia, mas voluptuosa, semelhante a Ariel em certos aspectos, a maioria das semelhanças que elas compartilham é a cintura com tamanhos semelhantes e sua estrutura facial bem parecidas. No entanto, Ursula se distingue de Ariel de muitas maneiras notáveis para evitar levantar suspeitas dos amigos da sereia, Vanessa tem cabelos castanhos escuros e ondulados enquanto o de Ariel é ruivo e liso, além disso, a pele de Vanessa é mais pálida que a da sereia.

Vanessa usa três roupas durante sua curta aparição na tela. O primeiro desses trajes é um espartilho majorelle azul com um vestido longo roxo claro por baixo. Este figurino é usado na praia quando ela está hipnotizando Eric, junto com uma longa capa, então, pouco antes da cerimônia de casamento, Vanessa é vista novamente em outro vestido, este é um vestido na cor baunilha, ele desce abaixo do decote, mas não tem as alças como o anterior, ela também usa um par de sapatilhas pretas. O vestido final de Vanessa é um longo vestido de noiva branco com babados cobrindo a frente e uma saia dividida. Ela também tem um longo véu acima da cabeça, mas o mesmo acaba sendo destruído durante o ataque de Scuttle, com todas as três roupas, ela usa o colar de nautilus em volta do pescoço, onde guarda a voz de Ariel.

Imagem 10: Ursula em sua forma humana (Vanessa)



Fonte: autora

Malévola é retratada como uma típica vilã da *Disney*, má e impiedosa, ela é considerada a vilã mais icônica e famosa, devido ao simples fato de ser a representação do mal.

A personagem foi criada por Marc Davis um artista completo, intitulado por *Walt Disney* como “homem da renascença”, seu design sofisticado, simboliza perfeitamente o que a personagem é, ou seja, a senhora de todo o mal com feições do diabo, que proporciona uma maior impessoalidade e mistério, deixando todos os espectadores tensos em cada uma de suas aparições. A sua aparência e voz foram inspiradas na atriz Eleanor Audley. No começo da história de *Bela Adormecida*, Malévola era apresentada como uma personagem velha com um enorme nariz, foi desta maneira que ela apareceu nos primeiros rascunhos, mais tarde, Davis começou a ler um livro de contos de fadas em que havia um desenho de uma mulher vestida de preto cercada de chamas, foi neste momento que ele resolveu criar uma nova imagem para a vilã, ele também colocou dois chifres, Malévola foi desenhado como um morcego vampiro gigante para criar uma sensação de ameaça.

Imagem 11 : atriz Eleanor Audley e Malévola



Fonte: incrível club

A animação se passa no século XIV, isso influenciou os elementos utilizados para compor o figurino dos personagens da história que também são enriquecidos com referências de outras décadas como a de 50. O vestido é bem estruturado com tecido de textura marcante e uma longa cauda, a sua gola é composta por duas camadas armadas e pontiagudas uma referência do século XV, as mangas são longas e os punhos amplos que remetem às vestimentas do século XIV. Seus cabelos não aparecem por estarem envolvidos em um turbante apertado, parecido com uma carapaça, reforçando assim sua dureza, inclusive é através de seus chifres que ela consegue se transformar em dragão, eles foram inspirados no diabo e também nos adornos de cabelo das mulheres que eram usados como chifres.

Imagem 12: inspirações para figurino de Malévola



Fonte: portal caneca

A versão de dragão, usada por Malévola foi animada por Eric Cleworth, que disse que o dragão foi modelado a partir de uma cascavel, com "músculos poderosos que se movem sobre o terreno rochoso". Os efeitos do dragão foram produzidos por Jim Macdonald, que realizou um pedido ao exército dos EUA para que eles o enviassem filmagens dos treinos realizados sobre arremessos em chamas, com essas filmagens Jim conseguiu produzir o melhor som para a respiração do dragão.

Imagem 13 : dragão Malévola



Fonte: *pinterest*

Uma das vilãs mais bonitas da *Disney* é a Rainha Má com uma aparência bela e um figurino elegante. Ela é representada como uma mulher bela com um rosto sereno, insensível, e uma figura esguia ainda voluptuosa, sua pele é clara e seus olhos são verdes. No começo a Rainha Má seria retratada com uma fisionomia oposta a beleza de Branca de Neve, mas quando Albert Hurter resolveu que a história seria mais realista em relação ao design dos personagens, a rainha Má se tornou fria com uma beleza magnífica, uma das personagens mais ousadas já criadas pois misturava beleza e maldade, ela se tornou uma mulher fatal, em vez de uma vilã cômica. A personagem Rainha Má foi um grande sucesso na Europa antiga, vista por grandes plateias, sua figura é sinónimo de charme e elegância, mas também de decadência e autodestruição. Seu figurino é composto por um vestido roxo com mangas compridas e um cinto de corda localizado na cintura, seu cabelo, orelha e pescoço estão recobertos por um capuz preto, chamando atenção para seu rosto, na região dos ombros ela possui uma grande gola branca, ela também veste uma longa capa preta, com seu interior na cor vermelha. Seu acessório é um pingente de ouro ligado a um colar, por ser uma rainha ela possui uma coroa de ouro sobre sua cabeça com 5 pontos na frente e com uma jóia na ponta do espigão mais alto e centralizado. Ela foi inspirada em mulheres fortes, em questão do figurino e silhueta ela foi inspirada na personagem Rainha Ayesha, do filme *She* (1935), interpretada por Helen Gahagan e também na estátua Uta na Catedral Naumberg, esposa do Margrave de Meissen, a mulher representada é uma das fundadoras da catedral que recebeu uma homenagem em forma de estátua por volta do século XIII. Walt Disney viajou à Europa em busca de inspirações para criar a animação de Branca de Neve e entre os pontos turísticos que visitou estava a catedral onde encontrou a estátua de Uta, por último ela foi inspirada principalmente a região dos lábios e olhos em Joan Crawford, uma grande atriz dos anos 30 conhecida como a décima maior estrela da “Era de ouro”.

Imagem 14: Inspirações para criação da Rainha Má

Fonte: portal caneca

Para conseguir matar a mais bela do reino, a Rainha Má se transforma em uma bruxa, no começo do projeto da animação, ela seria uma obesa atrapalhada, mais ao decorrer do processo, sua fisionomia foi alterada para uma beleza sinistra, se tornando a mais ameaçadora vilã da Disney. A Rainha foi animada por Art Babbitt e a bruxa por Norman Ferguson, quando ela se transforma em seu alter-ego torna-se feia e velha, seu longo cabelo está cheio de emaranhado e branco, suas sobrancelhas são espessas, a bruxa só tem um dente na sua mandíbula inferior, suas mãos são retorcidas e suas unhas são grandes e sujas, seu traje é composto por chinelos cinzas e um robe preto encapuzado com mangas largas que proporcionam um ar sombrio sobre a personagem. A atriz Lucille La Verne dublou a Rainha e sua linguagem corporal e seus trejeitos inspiraram a Bruxa, Lucille trabalhou desde pequena no teatro e foi uma das damas da Broadway no século XX.

Imagem 15: inspiração para a versão de Bruxa da Rainha Má



Fonte: google imagens

Lady Tremaine é uma socialite fina, elegante e muito ambiciosa e assim como Rainha Má também tem ciúmes da beleza de sua enteada, Lady é considerada uma das mais odiadas vilãs da Disney, por ser uma mulher fria, meticulosa, calculista, amarga e cruel, nunca perde a calma, mesmo quando está furiosa. A Madrasta é uma senhora de meia idade com pele delgada e clara, lábios finos e vermelhos, cabelos grisalhos que eram usados como um topete alto em forma de coração, com uma pequena mecha cinza clara no meio e olhos verdes, suas vestes remetem ao estilo clássico, nele podemos identificar o rufo transformado em gola alta, as mangas amplas até o cotovelo e justas até as mãos, a cintura marcada e a quantidade mínima de enfeites, que coloca o visual por volta da Era Vitoriana, no século XIX.

Imagem 16: Lady Tremaine e inspiração de figurino



Fonte: portal caneca

Normalmente carrega uma bengala de ébano com uma pedra incrustada, mais pela estética do que pelo suporte físico, alguns acessórios como seus brincos em forma de orbe verdes contrastam com a cor de seus olhos e compõem o figurino ela também usa um grande anel verde em seu dedo anelar direito que combina com seus brincos e broche, Tremaine acredita firmemente que uma mulher deve ter autocontrole e sempre demonstrar graça, o que fica claro em seu figurino, mas não em sua personalidade.

Imagem 17: Figurino usado por Lady Tremaine



Fonte: google imagens

Lady Tremaine foi dublada por Eleanor Audley, que também forneceu referência de live-action para o personagem e foi animada por Frank Thomas, ele comentou que Lady Tremaine foi uma força motriz ao longo do filme e que ela tinha que ser crível, mesmo estando longe de ser humana, para ser considerada uma séria ameaça para a Cinderela animada de forma realista. As lutas entre Lúcifer e os ratos podem ser vistas como um reflexo do conflito entre suas contrapartes humanas entre Lady Tremaine e Cinderela.

Como todos os animadores de personagens de "Cinderela", Thomas usou a filmagem de ação ao vivo como referência ao desenhar os quadros da animação. Eleanor Audley, vestida de Lady Tremaine, foi filmada realizando todas as ações que a personagem deveria realizar e os quadros individuais dessa filmagem foram colocados sob papel de animação, suas ações não foram rastreadas exatamente, mas usadas como diretrizes. Sempre que as fotostáticas eram seguidas de perto ou uma parte da ação humana era copiada diretamente, os resultados pareciam aos animadores perder a "ilusão de vida". A referência da ação ao vivo foi, portanto, usada principalmente para sugerir ao animador movimentos e maneirismos, ele pode não ter pensado de outra forma. Estes foram então aplicados ao personagem animado dentro de seu contexto. Thomas ficou admirado com o desempenho frio e majestoso de Audley, que foi a inspiração para realizar a animação da personagem.

Imagem 18: Fisionomia Atriz Eleonor Audley e Lady Tremaine



Fonte: google imagens

A vilã da Disney Yzma é uma personagem que garante boas risadas a cada cena que protagoniza, que podem ser por seus ataques de raiva com seu fiel companheiro Kuzco ou pela sua aparência exótica. Ela não se deixa levar pelo fato de ser muito velha, sua auto estima é muito elevada e ela está sempre brincando com sua aparência, segundo Kuzco a vilã existe a muito tempo, mais ou menos por volta da época dos dinossauros.

Imagem 19: vilã Yzma figurino

Fonte: google imagens

Yzma é representada em formato angular o que sugere uma natureza maligna e sua estrutura é intrigante parece feita de borracha ao invés de pele cheia de pelancas e ossos resistentes, não se sabe como ela não se machuca gravemente, pois está sempre correndo atrás do seu desejo de se tornar imperatriz. É mesmo uma visão medonha, dentre suas características principais estão uma personalidade forte e um estilo elegante e exótico que remete o período entre as décadas de 20 e 30, que pode ser percebido através dos acessórios de cabelo, com seu modelito rente ao corpo com uma fenda lateral e plumagens exageradas na região do pescoço. O seu visual foi inspirado na atriz peruana Yma Sumac, conhecida como “A Princesa Inca de *Hollywood*” e a vilã também possui traços muito parecidos com os de Cruella De Vil, como seu quadris e ombros angulares.

Imagem 20: comparação de Yzma, Cruella de Vil e Yma Sumac



Fonte: autora

Inicialmente Yzma seria mais uma feiticeira do que uma cientista louca, o que é percebido no seu design original, seu objetivo era de mas o conceito de “mais feia que briga de foice” está contida em sua versão final. O primeiro criador de Yzma foi Andreas Deja, seus primeiros desenhos definem Yzma como uma figura mais recortada e pontiaguda. Quando o filme que inicialmente se chamava “Rei do sol” ou “*Kingdom of the Sun*” em inglês eventualmente se tornou “A nova onda do imperador” ou em inglês “*The Emperor’s New Groove*”, Yzma se transformou em uma personagem cômica e seu objetivo e motivação mudaram de vaidade para desejo de poder e vingança. O animador Andreas Deja se irritou com essa mudança e afirmou que a ideia da nova versão do filme era um retrocesso deixando assim o projeto e Burbank, a cidade onde ele estava sendo desenvolvido e mudou-se para a Flórida onde iria trabalhar na personagem de Lilo para a animação “Lilo e Stitch”. Foi então que o criador e animador Dale Baer assumiu a criação de Yzma, Baer também se inspirou nas ações de Eartha Kitt que deu voz a Yzma para desenvolver seus maneirismos físicos.

Imagem 21: 1ª versão de Yzma pelo criador Andreas Deja



Fonte: google imagens

Imagem 22: versão de Yzma pelo criador Dale Bae



Fonte: google imagens

3.2 Cores

A cor é um fenômeno físico-químico onde os raios luminosos chegam até a retina dos olhos e aguçam os nervos ópticos que se conectam ao cérebro, elas são nomeadas como células cones e bastonetes, sendo a primeira com capacidade de identificar as cores e a segunda de reconhecer a luminosidade.

As cores possuem comprimentos de onda diferentes que permitem chegar aos órgãos visuais, onde cada uma pode ser absorvida ou refletida de corpos iluminados, como por exemplo a cor branca, que reflete os raios luminosos, ou a cor preta, que absorve os raios, já a cor verde absorve todas as cores, mas reflete somente o raio luminoso de cor verde, isso acontece com várias cores como por exemplo, laranja, roxo, azul, onde cada uma reflete somente o raio luminoso que corresponde a sua cor. Elas possuem componentes físicos, mentais e emocionais que são muito importantes, através delas é possível definir um contexto cheio de significados, identificar o humor de uma pessoa e cinematograficamente, em qual gênero de filme está inserido como por exemplo o drama, a comédia e terror.

As cores se destacam em vários tipos e classificações, e cada tipo apresenta linguagens simbólicas diferentes, as principais classificações são:

- Cores primárias: são as cores consideradas puras, elas não são produzidas a partir de outras cores, pelo contrário são elas que formam novas, as cores primárias são: vermelho, amarelo e azul.

Imagem 23: cores primárias



Fonte: google imagens

- Cor-luz: é a cor formada pela emissão direta de luz, essa escala de cores é usada em meios que emitem luzes, como celulares, monitores, televisões, ela é conhecida pela sigla RGB (red, green, blue em inglês e vermelho, verde e azul em português), quanto mais cores forem misturadas em uma determinada proporção mais próximo do branco será o resultado, ou seja, mais luz está sendo adicionada, por isso também são chamadas de cores aditivas.

Imagem 24: cor- luz (RGB)



Fonte: gráfica interativa

- **Cor-pigmento:** é a cor refletida por um objeto iluminado e percebida pelo olho humano, quanto mais se misturar essas cores, mais próximas do preto elas vão chegar, por isso, elas são consideradas um sistema subtrativo, onde a luz está sendo subtraída, elas são representadas pela sigla CMYK (cyan, magenta e yellow em inglês e ciano, magenta e amarelo em português).

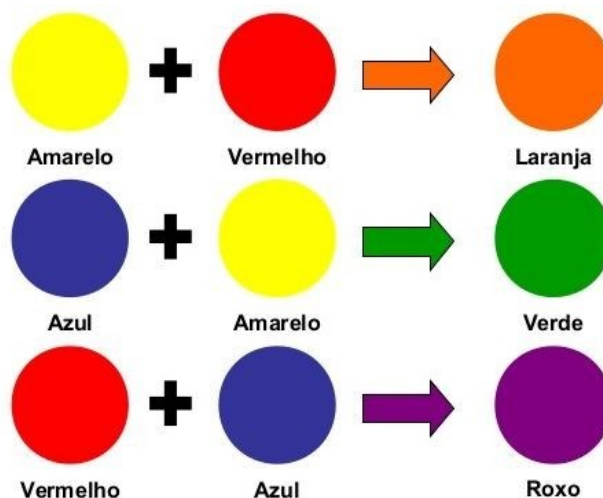
Imagem 25: cor pigmento (CMYK)



Fonte: gráfica interativa

- **Cores secundárias:** são as cores formadas a partir da combinação de duas das cores primárias, como por exemplo azul com amarelo que resulta na cor verde.

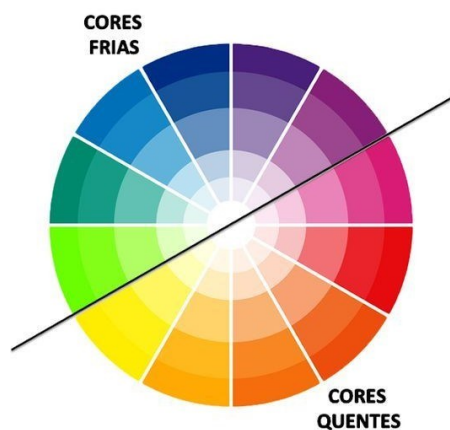
Imagem 26: cores secundárias



Fonte: manual do artista

- Cores quentes: são as cores que dão sensação de calor e luz, estão ligadas com a temperatura, ou seja, a capacidade da cor em ser quente ou fria, elas vão desde o magenta até ao amarelo esverdeado, sendo o vermelho a cor considerada como a mais quente.
- Cores frias: são as cores que remetem a sensação de conforto, tranquilidade, frio, usadas em filmes de ficção científica e em ambientes mais assépticos, as cores frias são representadas por tons de azul, verde e ciano.

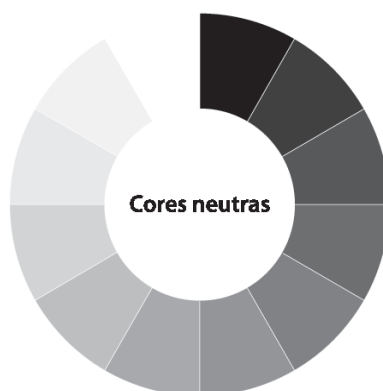
Imagem 27: cores frias e quentes



Fonte: moda cad

- Cores neutras: são cores que possuem pouca reflexão a luz, são elas as cores: preto, branco, cinza e derivadas.

Imagem 28: cores neutras



Fonte: saibadesign blog

- Círculo Cromático: é onde as cores estão inseridas para estudar seus tons e suas combinações, ele é formado por 12 cores divididas em cores primárias, secundárias e terciárias.

Imagem 29: círculo cromático



Fonte: deixa florescer

- Cores Monocromáticas: são cores de uma mesma família, onde se altera apenas a tonalidade da cor escolhida, ou seja, seu brilho e saturação, elas também são conhecidas como degradê, um exemplo é a família dos vermelhos.

Imagem 30: cores monocromáticas



Fonte: *pinterest*

- Cores Análogas: são cores que se encontram lado a lado no círculo cromático, por estarem próximas elas possuem baixo contraste, um exemplo de cores análogas são verde e azul.

Imagem 31: cores análogas



Fonte: google imagens

- Cores Complementares: são cores que se encontram em lados opostos ao círculo cromático, por estarem em extremidades diferentes elas possuem alto contraste, um exemplo de cores que são consideradas complementares são o verde e o vermelho.

Imagem 32: cores complementares



Fonte: google imagens

No âmbito da identidade visual as cores exercem funções muito mais que a estética, elas possuem significados e características que vão além da visão superficial, elas influenciam as atitudes das pessoas, o ambiente em que vivem e as produções cinematográficas, por não ter barreira linguística ela atinge um número maior de pessoas.

Imagem 33: cores e significados

AZUL	- Harmonia, simpatia, fidelidade, divindade, paz, apesar de ser "Fria e Distante".
VERMELHO	- A cor de todas as paixões, do amor ao ódio. Cor da felicidade e do Perigo.
AMARELO	- A mais contraditória. Otimismo e ciúme. Envelhecido e criativo. A cor dos artistas.
VERDE	- A cor da fertilidade, esperança, liberdade e também do veneno, do amargo.
PRETO	- A cor do poder, da violência, da morte, dos jovens, da negação e da elegância.
BRANCO	- A cor da inocência, da perfeição, do vazio, a preferida dos pintores.
LARANJA	- Penetrante, exótica, do sabor, cor intrusiva.
VIOLETA	- Magia, vaidade, homossexualidade, feminismo.
ROSA	- Doce, delicado, pele, suave, gentil e pequeno.
DOURADO	- Sorte, luxo, dinheiro, muito mais que uma cor.
PRATA	- Velocidade, dinheiro, lua, cor intelectual e elegante.
MARROM	- Aconchego, antiquado, preguiça, envelhecimento.
CINZA	- Cor do tédio, crueldade, grosseria, do secreto, sobriedade.

Fonte: futura express

3.2.1 Cores no cinema

A análise das cores pela identidade visual é um elemento importante dentro do design do personagem e do seu figurino, já que por meio da composição visual se consegue identificar sentimentos e sensações que o personagem transmite direta ou indiretamente. O processo em que a cor é absorvida e interpretada possui três etapas, sendo a primeira a identificação da cor pelo espectador, a segunda quando um sentimento é associado a cor que foi vista e a última é quando nosso cérebro associa vários significados para a imagem.

Existem fatores culturais que influenciam a compreensão de uma determinada cor pelo espectador, como a vestimenta preta usada como forma de luto na cultura ocidental, já na cultura oriental ocorre de forma oposta, a cor branca é utilizada como luto, devido a este motivo para ter uma melhor aceitação do público é preciso considerar os fatores socioculturais presentes na narrativa ao escolher uma cor para representar um personagem.

Diante do processo visual a percepção da cor é o mais emocional e cheio de sentimento dos processos, as cores são usadas para intensificar a informação a ser passada, mas combinar cores é um ato complexo, pois existe uma gama de tons, luminosidades e saturações que permitem infinitas possibilidades de combinações, o que deve-se levar em consideração é se a cor será aprovada para a setor ao qual ela está sendo destinada.

As cores são uma das ferramentas mais poderosas de um cineasta, pois ela possui uma grande exposição. Os diretores junto com a direção de arte utilizam o círculo cromático para auxiliar na escolha das cores do filme, quando ocorre a definição da combinação cromática cria-se uma paleta de cores. Nos filmes as cores se juntam com a luz, a partir disso elas exercem uma função expressiva, manifestando um maior realismo para a cena. A maioria dos espectadores não estão atentos as cores que o filme transmite, mas elas são fundamentais para a explicação de acontecimentos que não são esclarecidos pelos personagens em suas ações e falas, alguns diretores utilizam as cores de forma nostálgica aplicando se o preto e branco e outros utilizam a sépia.

3.2.2 Cores usadas pelas vilãs da *Disney*

Para compreender o uso das cores em uma animação, é preciso entender como ela é aplicada no ramo do audiovisual. A cor é um elemento narrativo que caracteriza vários gêneros, épocas e também aguça sensações no espectador, assim, a cor pode ser considerada como elemento de comunicação dentro da identidade visual. De acordo com Moscariello,

a cor no filme deverá cumprir uma função essencialmente psicológica. Deverá ser, não 'bela', mas sim 'significativa'. Somente deste modo terá a sua presença uma justificação expressiva e poderá servir para dizer coisas que não poderiam ser ditas sem a sua intervenção. (MOSCARIELLO, 1985, p.39)

As cores promovem possibilidades para serem trabalhadas enquanto componente criativo, através delas conseguimos realizar combinações de tons que causam impacto no espectador, mas, essas combinações utilizadas para enfatizar situações dentro do cinema não é um trabalho fácil.

A animação é muito influenciada pela cor, já que o visual causa grandes sensações no espectador, na maioria das vezes é fácil diferenciar quem são as vilãs e quem são as princesas apenas identificando as cores. Quando a estética é aplicada a harmonia de cores e formas de uma personagem neste caso as vilãs, cria-se uma ligação com o espectador, onde ele consegue identificar a personalidade, as sensações e os sentimentos da mesma.

Para transmitir de maneira correta uma mensagem é preciso estudar e analisar muito bem as cores que serão utilizadas, não basta somente saturar as cores em algumas cenas, é preciso identificar o personagem e o ambiente em que ele se encontra.

As vilãs da *Disney* usufruem muito bem das cores para demonstrar seus sentimentos e desejos, as vilãs analisadas neste trabalho possuem uma paleta com predominância das cores preta, roxa (púrpura) e pelos tons de vermelhos, essas cores se tornaram clássicos das vilãs da *Disney* não somente nas animações, onde através delas os espectadores criam conexões e significados, associando-as ao personagem, essa associação é um fator decisivo pois não existe muitas trocas de figurinos durante a história então as cores precisam ser bem pensadas para passar informações pertinentes, assim como o seu tom de pele, cabelo, olhos e adereços.

Imagem 34: Paleta de cores das vilãs da Disney



Fonte: autora

A cor preta está presente em praticamente todas as vilãs analisadas neste trabalho, já que o preto é o oposto negativo de todas as cores cromáticas, quando essa cor é utilizada traz a tona toda a maldade destes personagens que buscam atrapalhar e abafar a vivacidade dos protagonistas em seus respectivos filmes, além do desejo de morte ou fracasso dos mesmos. Este tom também está presente no ambiente e cenário que estão relacionados com as vilãs, o preto aparece na sombra proporcionando uma atmosfera mais sombria, regada ao ódio e azar.

Mas o preto além de mostrar o lado escuro e sombrio da vida também está ligado a sofisticação e a elegância, por isso é possível identificar no figurino das vilãs a presença desta cor, ele também está associado ao que é desconhecido e ao que provoca medo. As cores preta e vermelha usadas juntas são consideradas cores diabólicas e representam o caos, a desordem e a confusão, o preto quando usado com outras cores proporciona um alta contraste, isso resulta em uma das combinações mais poderosas. Nas animações geralmente as vilãs são as personagens que mais utilizam dessa cor, elas estão se destacam quando aparecem em cena com seu visual dramático.

Imagem 35: vilãs com figurinos na cor preta



Fonte: autora

A cor roxa ou púrpura é uma das cores de destaque entre as vilãs, ela está diretamente ligada com a magia, ao oculto, ao poder e a luxúria, logo todos que se utilizam da magia e afins possuem a cor representada em seu figurino ou em seu corpo. A magia negra retratada pelo roxo também é associada às forças do demônio, onde os rituais de magia para os supersticiosos é uma forma de conseguir um auxílio do mal.

A Rainha Má e a Malévola são vilãs bem autoritárias, cruéis e arrogantes, a cor roxa usadas por elas possuem o significado de poder, nobreza e majestade, considerada o símbolo da alquimia, da magia, isso cria uma ligação entre as duas personagens. Já a vilã Yzma do filme “A nova onda do imperador” tem a cor roxa presente em seu figurino e em algumas cenas parece até mesmo que sua pele é dessa cor, isso se deve ao fato da personagem ser muito ambiciosa e passar o filme todo tentando chegar ao seu objetivo final, ela também é muito ligada a magia já que construiu um laboratório para realizar seus feitiços. Outra personagem que também usa da magia é a Úrsula bruxa do mar, a representação de magia desta personagem se dá pela cor da sua pele roxa, já o seu figurino preto representa a sua maldade.

Imagem 36: vilãs com figurinos na cor roxa



fonte: *pinterest*

Dentre as vilãs representadas como figuras não humanas, como a Malévola e a Úrsula, o seu tom de pele influencia diretamente na formação da paleta de cores do personagem.

A cor vermelha está ligada a emoções fortes, como a paixão, ao perigo, ao ódio, essas sensações estão relacionadas a produção de epinefrina, produto químico que causa aceleração nos batimentos cardíacos, aumenta a pulsação e a respiração, assim, essa cor é associada muitas vezes as vilãs, além do que esta cor traz uma enorme autoconfiança, muitas vezes quem a utiliza é considerado narcisista.

A vilã de Cinderela Lady Tremaine tem suas vestimentas em tons de vermelho, sua figura está ligada ao amor, antes de se casar com o pai de Cinderela, ela era apaixonada pelo seu primeiro esposo, com o andamento da história e a morte do seu marido Lady se torna uma pessoa amarga e que não acredita mais no amor, ela se casa puramente por interesse com o pai da princesa, o vermelho que estava ligado ao amor agora se transforma em ódio, sua maldade é percebida através das sombras que a cercam, além do seu quarto ser retratado com cores frias e muita presença do preto. Ela também aparece em algumas cenas com um figurino com tons de roxo, que transmite mensagem de poder e luxúria.

A Rainha Má utiliza em seu figurino as cores preta, roxa e um tom de vermelho escuro. O preto representa toda elegância e arrogância que a personagem possui, o tom de vermelho usado pela personagem é mais escuro, transmitindo sensação de autoridade, refinação, elegância, riqueza, intensidade, grandiosidade, características bem presentes na personagem. Quando a rainha se torna uma velha senhora vendedora de maçãs seu figurino muda e ocorre a predominância da cor preta trazendo uma dramaticidade e um sentimento de tristeza para as cenas, bem característicos da vilã neste momento. Úrsula também está relacionada indiretamente ao amor, pois ela ajuda de forma bem atrapalha a princesa Ariel a conquistar o amor do príncipe Eric.

Imagem 37: vilãs com figurinos em tons de vermelho



Fonte: filme Cinderela (1950)

3.3 Fisionomia dos personagens

A fisionomia carrega um papel importante dentro da história, pois é através dela que ocorre a ligação entre a mensagem que o personagem está transmitindo com o espectador, sem o uso de palavras. Se os personagens tivessem todos a mesma fisionomia, não seriam tão atrativos e o que distinguiria um do outro seria as falas e ações, ela é considerada uma forma de comunicação e está associada a personalidade interior de cada personagem.

Nos filmes de animação os personagens precisam ser de fácil compreensão para que o público independente da sua idade consiga entender as características dos personagens, para isso é preciso pensar quais são os pontos positivos representado através do bem e os negativos através do mau. Existe uma infinidade de maneiras de demonstrar os estereótipos presentes nas animações, como por exemplo, as personagens consideradas “boas”, devido ao seu caráter, sua índole e intenções, são representadas com características físicas suaves e amáveis, já as personagens ligadas a vilania estão associadas com a má índole, sendo mais desagradáveis fisicamente.

Conhecer o conjunto de traços do rosto humano permite identificar aquele que é comum, sem desproporção, resultando em um conjunto facial harmônico, mas também é possível identificar a exceção da regra. Para aplicar as características faciais no personagem cabe identificar se o mesmo será uma figura humana com parâmetros considerados normais, vivendo em um mundo próximo a realidade ou com características deformadas, anormais remetendo a um mundo paralelo e imaginário.

Na Idade Média quando uma pessoa tinha uma fisionomia diferente da considerada normal era muitas vezes acusada de crimes tendo como punição a morte. Hoje essa atitude não ocorre, mas ainda existe um repúdio por aqueles que se divergem do comum, pois a fisionomia distorcida causa reação negativa. Os filmes adotaram esse pensamento popular como forma de caracterizar alguns dos personagens como por exemplo, os vilões, sendo o nariz muito encurvado e grande associado a uma bruxa, pessoa vesga a um personagem louco, sobrancelhas alta e curva a um pão duro.

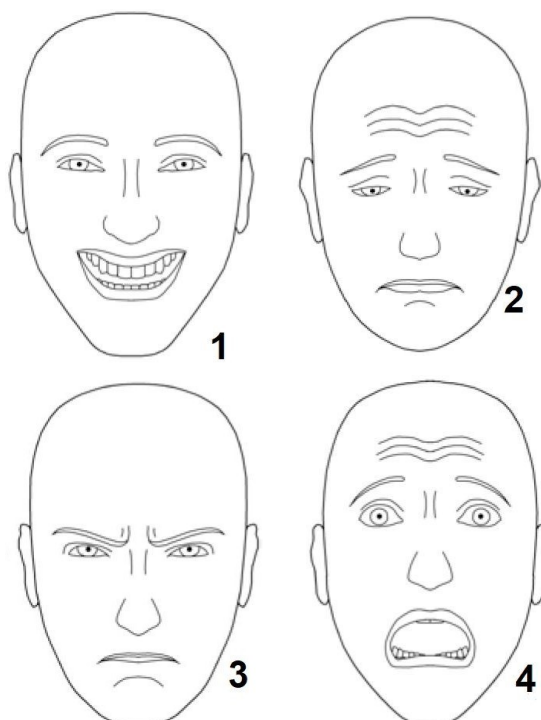
O rosto permite realizar vários tipos de movimentos e expressões que são restringidas pelas leis da física. Sobre o rosto, existe dois tipos de aspectos que devem ser levados em consideração: as características permanentes, ou seja, a aparência e as características variáveis que são os gestos do rosto, conhecido como mímicas do mesmo e também a relação entre as duas. As ações sofridas de forma voluntária ou involuntária do rosto em relação às emoções são transmitidas através de expressões comunicando com quem o vê, isto é, a face é a região que contém vários músculos que possibilitam movimentações em diferentes direções, a combinação de vários músculos possibilita diferentes tipos de expressões.

As principais expressões contidas nos personagens são:

1. alegria: um sentimento de contentamento, plenitude e satisfação interior, ela é oposta ao sentimento de tristeza e está ligada às emoções boas e positivas. A expressão da alegria ocorre quando o músculo zigomático maior se eleva, ele vai da boca as bochechas, com isso ocorre a elevação do sorriso e também na contração do músculo orbital que desce a pele entre a pálpebra e a sobrancelha.

2. tristeza: é um sentimento de falta de alegria, desânimo, sofrimento ou decepção, está relacionada às emoções negativas. A expressão de tristeza é caracterizada quando as extremidades dos lábios estão direcionadas para baixo e ocorre uma pequena elevação das bochechas, além das pálpebras superiores se encontrarem para baixo.
3. raiva: é um sentimento de proteção, frustração, do não atendimento de uma expectativa criada, quando a pessoa se sente injustiçada, impotente, com o ego ferido. A expressão de raiva está relacionada com o posicionamento das sobrancelhas para baixo em direção ao nariz e também ocorre tensão sobre os lábios e abertura das pálpebras.
4. medo: é um sentimento de insegurança relacionado a algo ou alguém, ele pode ser imaginário ou real, ou seja, quando se percebe algum tipo de perigo. A expressão do medo tem como características principais a abertura das pálpebras superiores e a tensão das inferiores, sobrancelhas elevadas, mandíbula aberta e estiramento horizontal dos lábios.

Imagem 38: expressões faciais



Essas expressões faciais apresentadas estão contidas em todos os personagens sejam eles considerados bons ou maus, através delas o espectador consegue entender qual o sentimento que o personagem está sentindo e assim se identificar com ele. Neste trabalho será analisado as principais expressões das vilãs da *Disney*.

3.3.1 Fisionomia das vilãs da Disney

Caracterizar um personagem é mostrar seu caráter através de elementos físicos, sendo do próprio corpo ou por meio de adereços incluindo as roupas e acessórios, ou seja, são todas as informações que o personagem consegue transmitir verbalmente ou não, provocando uma reação no espectador. Na ficção é possível manipular as fisionomias de um personagem e assim demonstrar sua personalidade, cabe ao artista usar de todos os seus recursos para obter o resultado desejado utilizando das expressões fisionômicas.

Ao considerar a fisionomia das vilãs percebe-se que elas são todas carrancudas e sua beleza é sempre inferior à da protagonista e rival. Segundo Rael,

A representação gráfica marca também a diferença entre as personagens. As protagonistas são sempre representadas como figuras esbeltas, com formas mais suaves. Nas vilãs, as linhas dos desenhos são mais pontiagudas, as feições são marcadas por traços mais fortes, tradicionalmente consideradas como feias e grotescas. (RAEL, 2010, p.162).

Para compor a fisionomia de uma vilã é levado em consideração suas emoções e sentimentos que serão transmitidos por meio da sua fisionomia e expressividade. É perceptível a identificação de características comuns entre as vilãs totalmente diferente dos heróis e princesas. A tabela a seguir mostra uma comparação entre o herói e a vilã evidenciando o contraste que existe entre eles.

Tabela 1: Traço do herói e vilão

Traço	Herói	Vilão
Olhos	Pupilas grandes simbolizam inocência e confiança. Olhos geralmente são bem abertos.	Pupilas pequenas simbolizam desconfiança e desonestidade. As pálpebras geralmente são bem visíveis, acrescentando idade.
Sobrancelhas	Proporcionais, com uma curva natural.	Colocadas altas artificialmente, com uma forma exagerada.
Cabeça	Proporções parecidas com as de crianças, formas suaves.	Proporções naturais; as características geralmente são exageradas (queixo evidente, maçãs do rosto evidentes).
Pescoço	Bastante esguio; faz a cabeça parecer maior.	Mais natural, proporcional ao corpo.
Rosto	O rosto é perfeito, com pele suave. Sardas são permitidas.	Algumas imperfeições podem ser encontradas: rugas, pintas, cicatrizes.
Maquiagem	Se presente, parece natural.	Frequentemente pesada, mais que o limite.

Fonte: *design tutsplus*

Como apresentado na tabela existem diferenças na fisionomia dos personagens da *Disney*, mas dentre as vilãs existem algumas características além das já citadas acima que ajudam a reconhecer o seu estereótipo, dentre eles estão:

- rosto: o rosto da vilã se difere do rosto redondo e delicado da princesa, ele é mais oval e angular, sem nenhum sinal de empatia e confiança.

Imagem 39: fisionomia do rosto

Fonte: *pinterest*

- sobrancelhas são arqueadas e muito pontiagudas, transmitindo a sensação de desconfiança e desprezo.

Imagem 40: sobrancelha das vilãs



Fonte: *buzzfeed*

- o queixo são em sua maioria bem angular, fino e projetado para frente.

Imagem 41: queixo da vilã



Fonte: *deviant art*

- a pele de alguns personagens são coloridas fora das cores habituais da pele humana, como a pele das vilãs Malévola e Úrsula.

Imagem 42: cor da pele da vilã Úrsula e Malévola



Fonte: *buzzfeed*

- uso da maquiagem de forma exagerada e dramática, enfatizando ainda mais a expressão facial do personagem e a mensagem que é passada.

Imagem 43: maquiagem



Fonte: *family Disney*

- características fisionômicas representadas de forma bem exagerada, como por exemplo, a representação dos cílios da personagem Yzma.

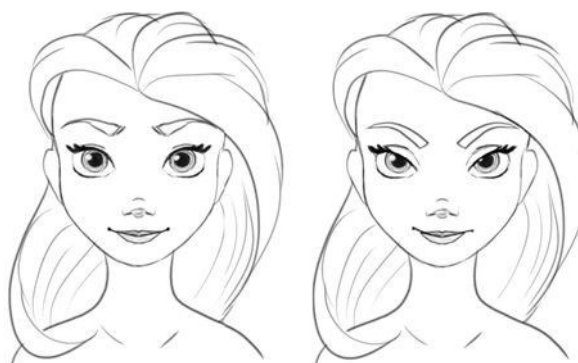
Imagem 44: fisionomia Yzma



Fonte: *pinterest*

A partir das características descritas acima é possível identificar a fisionomia da vilã em comparação a das princesas de maneira fácil e simples. Quando a princesa sorri ela demonstra delicadeza e leveza em sua fisionomia, a mensagem que ela passa é de uma pessoa amigável e confiável, a vilã é uma personagem que não confia nas pessoas, seu sorriso é mais de desprezo do que simpatia, na maioria das vezes elas estão entediadas com a vida.

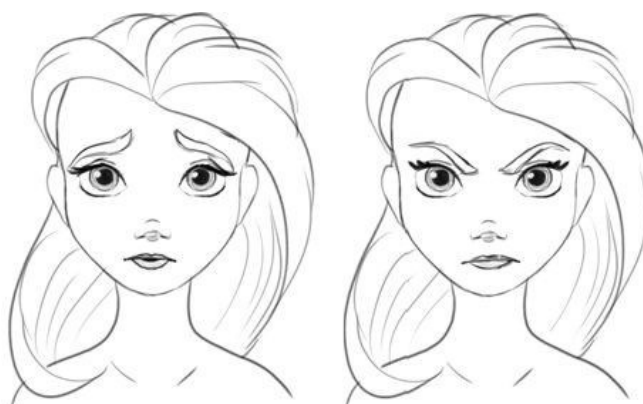
Imagem 45: comparação sorriso da princesa e a vilã



Fonte: *design tutspus*

Quando ocorre algo ruim na história da princesa imediatamente sua fisionomia muda e o sentimento de tristeza aparece, já quando isso acontece com a vilã o sentimento que vem a tona é a raiva.

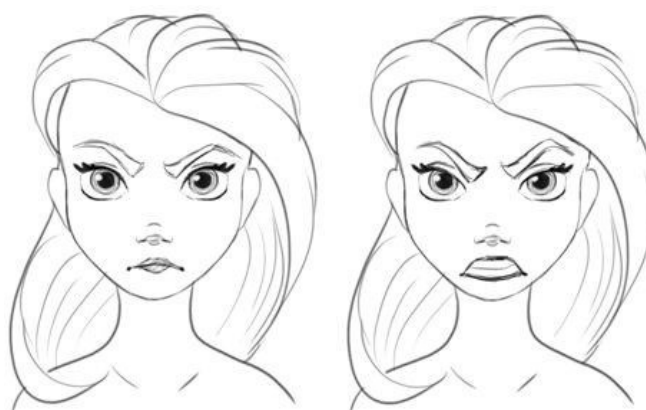
Imagem 46: comparação da princesa e a vilã



Fonte: *design tutsplus*

As princesas também sentem raiva mas este sentimento é transmitido de maneira mais sutil e explicado de forma clara o porquê ao espectador, enquanto o vilão demonstra este sentimento de forma exagerada.

Imagem 47: comparação raiva da princesa e a vilã



Fonte: *design tutsplus*

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decorrer deste trabalho foi possível observar o poder que a identidade visual exerce sobre as vilãs da *Disney*, o estudo ressaltou como o figurino, a cor e a fisionomia das vilãs possuem influência na composição da narrativa de uma animação. Considerando que as icônicas vilãs demonstram suas emoções e sentimentos através de seu visual, os espectadores conseguem identificar ou sentir mesmo que de forma implícita qual a mensagem transmitida por essas personagens.

Com o figurino da vilã fica perceptível o humor da personagem e como ele compõe uma cena, ou seja, ele é considerado uma representação simbólica da personagem, o figurino juntamente com as cores utilizadas em um personagem podem ter várias interpretações conforme o contexto sociocultural e histórico.

A construção de uma personagem precisa representar as suas intenções ao espectador através de uma narrativa imagética, essas intenções que partem da personagem dentro de uma animação que pertence ao discurso audiovisual precisam ser interpretadas de forma rápida pelas pessoas que a assistem. Foi constatado que por meio do figurino e da fisionomia é possível manifestar essas intenções dentro da narrativa e também os demais elementos dramáticos, assim para entender a composição das vilãs através da identidade visual foi preciso estudar algumas particularidades que fazem parte do processo.

Ao término desta monografia é possível concluir que as animações criadas pelos estúdios Disney são produções tecnicamente bem construídas onde cada detalhe apresentado pelo personagem foi muito bem pensado e se comunica com o espectador.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**: Lisboa. Imprensa Nacional/ Casa da Moeda, 2000.

A BELA ADORMECIDA (Sleeping Beauty). Direção: Eric Larson; Wolfgang Reitherman; Les Clark. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1959. DVD.

A NOVA ONDA DO IMPERADOR (The Emperor's New Groove). Direção: Mark Dindal. Produção: Randy Fullmer, Don Hahn. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 2000. DVD

A PEQUENA SEREIA (The Little Mermaid). Direção: Ron Clements; John Musker. Produção: John Musker; Howard Ashman. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1989. DVD.

BARROS, Alvim Maria Nazareth. **As deusas, as bruxas e a Igreja**. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 2004.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES (Snow White and the Seven Dwarfs). Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1937. DVD.

CARDOSO, Rosane Maria. **Princesas que viram monstros**: o corpo feminino no conto de fadas. Curitiba: Appris, 2014.

CINDERELA (Cinderella). Direção: Clyde Geronimi; Hamilton Luske; Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1950. DVD.

FALCÃO, Sarah. O cinema e a moda. **Overmundo**, 2006. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/o-cinema-e-a-moda>. Acesso: 06 nov. 2020.

FARINA, M. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 1982.

FISCHER, Sandra & NASCIMENTO, Geraldo Carlos do. **“Telenovela e contemporaneidade: as múltiplas faces de Duas caras”**. São Paulo: Cultura das Mídias, 2008.

Gonçalves, Luciana Sacramento Moreno. **Entre desafiadora e má: uma análise das representações simbólicas das madrastas em contos de fadas**. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12920791/representacoes-simbolicas-das-madrastas-em-contos-de-fadas-pucrs>. Acesso: 16 out. 2020.

HAAKE, Magnus; GULZ, Agneta. **Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents**. Journal of Educational Technology and Society. 2008. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.11.4.1?seq=1#page_scan_tab_contents. Acesso em: 11 nov. 2020.

HELLER, Eva. **A psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo. 1.ed. 2013

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2002.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. Campinas: **Pro-Posições**, v. 19, n. 2 (56) - Ago, 2014.

MADRASTA. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/madrasta/>. Acesso: 15 out. 2020.

MEDLEJ, Joumana. **Human Anatomy Fundamentals: Mastering Facial Expressions**. Design Tutsplus, 2014. Disponível em:

<https://design.tutsplus.com/tutorials/human-anatomy-fundamentals-mastering-facial-expressions--cms-21140>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Miguel, Fabiano Koich. **Psicologia das emoções**: uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-82712015000100015#f2 . Acesso em: 29 nov. 2020.

MOSCARIELLO, Ângelo. **Como ver um filme**. Lisboa: Editorial Presença, 1985.

MOTTER, Maria Lourdes . **As telenovelas brasileiras**: heróis e vilões. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, Buenos Aires, v. 1, n.1, p. 64-74, 2004. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/115>. Acesso: 17 ago. 2020.

NACIF, Maria Cristina Volpi. **O figurino e a questão da representação da personagem**. Disponível em: http://www.academia.edu/10364888/O_figurino_e_a_quest%C3%A3o_da_representa%C3%A7%C3%A3o_da_personagem. Acesso em: 06 nov. 2020.

PALLANT, Chris. **Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation**. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=zOC0AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=storyboard+disney&ots=WPMQ3SKQmK&sig=KF0UuKD5EWJ52ibYkDRGZC88LjQ#v=onepage&q=storyboard%20disney&f=false>. Acesso: 30 out. 2020.

RAEL, Claudia Cordeiro. **Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney**. In: LOURO, Guacira L.; FELIPE, Jane; GOELLNER, S. V. (orgs.) *Corpo, gênero e sexualidade – Um debate contemporâneo na educação*. 5ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

VON FRANZ, Marie Louise. **A sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo: Paulus, 1985.