

Feminilidade e Disney: a performatividade hiperbólica das princesas

Juliana Avila Pereira¹  0000-0003-0589-4878

¹Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS, Brasil. 96010-610 – secretariaich@gmail.com



Resumo: A Walt Disney Pictures, através da marca Princesas, tem desempenhado um papel crucial na construção de gênero, perpetuando por décadas um padrão de feminilidade que reforça expectativas restritivas para as mulheres, como a dependência dos homens e a ênfase na aparência física. Contudo, com o avanço do feminismo, essa concepção tem evoluído. Este artigo analisa como a empresa moldou e continua a moldar suas personagens femininas, explorando as mudanças e continuidades promovidas pelo estúdio à luz da ótica de gênero (Butler, 2021), e discutindo suas implicações socioculturais na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: princesas; gênero; performatividade.

Feminidad y Disney: la performatividad hiperbólica de las princesas

Resumen: Walt Disney Pictures, a través de la marca Princesas, ha desempeñado un papel crucial en la construcción de género, perpetuando durante décadas un patrón de feminidad que refuerza expectativas restrictivas para las mujeres, como la dependencia de los hombres y el énfasis en la apariencia física. Sin embargo, con el avance del feminismo, esta concepción ha ido evolucionando. Este artículo analiza cómo la empresa ha moldeado y continúa moldeando a sus personajes femeninos, explorando los cambios y continuidades promovidos por el estudio a la luz de la óptica de género (Butler, 2021), y discutiendo sus implicaciones socioculturales en la sociedad contemporánea.

Palabras clave: princesas; género; performatividad.

Femininity and Disney: the hyperbolic performativity of princesses

Abstract: Walt Disney Pictures, through the Princess brand, has played a crucial role in the construction of gender, perpetuating for decades a standard of femininity that reinforces restrictive expectations for women, such as dependence on men and an emphasis on physical appearance. However, with the rise of feminism, this conception has evolved. This article analyzes how the company has shaped and continues to shape its female characters, exploring the changes and continuities promoted by the studio through the lens of gender (Butler, 2021), and discussing its sociocultural implications in contemporary society.

Keywords: Princesses; Gender; Performativity.

Introdução

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

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

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

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

Sendo a indústria cinematográfica um agente que produz uma visão imagética de mundo sobre a sua realidade, podemos afirmar que a relação entre cinema e feminino foi, por muitos anos, restrita a representações destas sob a perspectiva masculina, assim, as mulheres neste percurso temporal foram estigmatizadas e secundarizadas nas produções, servindo apenas como interesses românticos e meios pelos quais figuras masculinas ascendiam ao heroísmo. Nesse sentido, analisar as produções a partir de uma visão de gênero resulta em uma compreensão das representações de masculinos, femininos e as relações entre eles na sociedade através da cultura visual cinematográfica, compreendendo os valores, estigmas e expectativas atribuídos a estes sexos expostos nos filmes. Conforme Rosana Kamita (2017, p. 1396):

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

Isso posto, o presente artigo visa analisar, por meio do conceito de performatividade, as construções de gênero promovidas pela Walt Disney Pictures através de uma das suas principais marcas: as Princesas. Esta é uma das maiores – e mais lucrativas – linhas da empresa e também mais antigas, contando com mais de oito décadas de existência. Desse modo, desde a concepção da primeira princesa, Branca de Neve, até a mais recente, Asha, existem evidentes mudanças, tendo em vista a relação de interlocução entre obra audiovisual e seu contexto histórico-cultural, porém, o que podemos observar em todas as obras é uma construção performativa de feminino por parte dos estúdios Mickey,¹ reforçando visões e estigmas que sondam as categorias de feminino e masculinos derivados dos muitos discursos que atravessam os sujeitos. Ao invés de focar os desdobramentos mercadológicos ou a recepção direta por parte do público infantil, este artigo se propõe a analisar a construção estética e performativa da feminilidade nas personagens da linha Princesas Disney, evidenciando a permanência de padrões visuais e normativos mesmo diante de narrativas que se pretendem progressistas. Dito isso, iremos discorrer, nas páginas que se seguem, mais profundamente a respeito destas mudanças e permanências promovidas pelo estúdio.

Em termos metodológicos, a pesquisa se estrutura a partir de uma revisão bibliográfica especializada sobre performatividade de gênero (Judith Butler, 2018; 2021), feminilidade hiperbólica (Wolf, 2021), representações de gênero na mídia (Ann Kaplan, 1995) em narrativas audiovisuais. A análise do *corpus* também envolve a observação das animações de forma interpretativa, articulando os conteúdos fílmicos com o contexto histórico-social de suas produções. Como *corpus* principal, foram selecionadas três animações representativas de diferentes Eras² da história da Disney: *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *A Bela e a Fera* (1991) e *Moana* (2016). Esses títulos foram escolhidos por serem as maiores bilheterias de cada período e representarem momentos-chave da construção da marca Princesas Disney, evidenciando as continuidades e rupturas nas formas de representar o feminino ao longo de mais de oito décadas.

A escolha dos filmes seguiu o critério de recorte temporal (Eras Clássica, Renascença e Renovação), bem como a diversidade narrativa e estética das personagens principais. A análise das personagens será conduzida com base na categoria da performatividade de gênero, articulada à ideia de feminilidade hiperbólica, levando em conta aspectos como: aparência física, gestualidade, protagonismo narrativo, agência simbólica e ideal de beleza. A abordagem interpretativa da pesquisa se ancora em referenciais dos estudos culturais, dos estudos de

¹ O rato Mickey é um dos maiores ícones da empresa Walt Disney, sendo utilizado o termo “estúdios Mickey” ou “Casa Mickey” como sinônimo para referir-se à marca.

² A Walt Disney Pictures é um estúdio de longa data que contém um vasto repertório de produções. Por isso, como forma de organização, alguns autores traçaram formas de agrupamentos com base em temporalidade e similaridades entre as produções, classificando as “Eras da Disney”. Atualmente, são consideradas três eras: Era Clássica (1937-1959), Era da Renascença e do multiculturalismo (1989-1998) e a Era da Renovação (2009-2021). Abordaremos mais sobre este assunto no tópico. Ver mais sobre esta discussão em Davis (2007) e Mollet (2020).

gênero e da crítica fílmica feminista, permitindo uma leitura interseccional e sociológica dos produtos audiovisuais selecionados.

Estado da Arte: da literatura ao cinema

Ao abordar as princesas da Disney, é essencial compreender que sua representação não surge de maneira isolada na indústria do cinema, mas está enraizada em uma longa tradição cultural e literária ocidental. A figura da princesa animada é uma releitura moderna dos arquétipos desenvolvidos ao longo de séculos nos contos de fadas e na literatura europeia (Jack Zipes, 2006). Marina Warner (1995), em *From the Beast to the Blonde: On Fairy Tales and their Tellers*, destaca que os contos de fadas não são narrativas neutras, pelo contrário, servem como transmissores de valores morais, culturais e estéticos, sendo seus personagens arquétipos de socialização e naturalização de comportamentos. Na mesma linha, em *Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies*, Cristina Bacchilega (1999) argumenta que as revisões pós-modernas dos contos de fadas tendem a subverter as ideologias de gênero originais, assim, as princesas idealizadas são instrumentos de socialização de normativas de gênero. Ao adaptar muitas destas narrativas para o cinema, a Disney reimagina essas personagens de modo a tensionar o ideário de feminilidade dominante da época de produção de cada animação.

Nesse sentido, é possível afirmar que a princesa Disney cinematográfica é uma atualização imagética da princesa literária, não mais apenas um texto escrito, mas um corpo animado, performativo e visualmente padronizado. Essa dimensão imagética ganha centralidade ao ser inserida na cultura de massa e no imaginário global, criando uma ideia de feminino performativo idealizado e amplamente divulgado. Portanto, para compreender a complexidade simbólica da princesa Disney, é fundamental considerar sua genealogia literária e o modo como o estúdio se apropria de histórias preexistentes (como as versões de Perrault, Grimm e Andersen) para construir narrativas modernas que mantêm elementos arcaicos sob roupagens contemporâneas.

A intersecção entre raça e gênero também nos permite perceber como a hipervisualidade feminina, isto é, a forma como os corpos femininos são enfatizados visualmente nas animações, se articula a um ideal branco e colonial de beleza. Nesse contexto, a representação das princesas Disney, ainda que tenha “englobado” a diversidade racial (como com as personagens Tiana ou Moana), continua operando dentro de uma lógica de mercado que suaviza ou reconfigura os conflitos sociais reais em narrativas palatáveis, homogêneas e vendáveis. Essa padronização estética evidencia que a representação da diferença, embora presente, ainda é controlada e seletiva, funcionando como uma diversidade limitada.

Em *A Mulher e o Cinema*, Kaplan (1995) desvela como a linguagem cinematográfica naturaliza hierarquias de gênero. A autora demonstra que o cinema clássico hollywoodiano opera através de mecanismos como o olhar masculino, a fetichização do corpo feminino e a repressão da maternidade, processos identificáveis nas narrativas Disney. Kaplan (1995, p. 18) oferece uma chave interpretativa crucial: as princesas são ‘signos construídos’, cuja representação não representa a “mulher real”, mas projeta fantasias do inconsciente patriarcal. Tal como Helen em *A Vênus Loura* (1932), analisada por Kaplan (1995, p. 85-86), as princesas são objetos fetichizados, pois a beleza idealizada e a passividade anulam qualquer ameaça à ordem simbólica masculina.

À luz do exposto, este artigo contribui para o debate sobre gênero e mídia ao propor uma análise da construção da feminilidade nas animações da Walt Disney Pictures a partir de uma perspectiva teórico-analítica que articula performatividade de gênero e visualidade. Diferente de estudos que se concentram apenas na narrativa ou no discurso verbal das personagens, este trabalho examina os aspectos visuais, corporais e estéticos das protagonistas como partes integrantes da performance de gênero. Através da comparação entre Branca de Neve, Bela e Moana, o artigo demonstra como a Disney atualiza suas personagens femininas de maneira seletiva, mantendo padrões visuais normativos mesmo quando introduz traços de autonomia ou empoderamento. Ao tensionar as ideias de ruptura e permanência, o artigo busca contribuir com uma leitura crítica e histórica das estratégias de representação do feminino na cultura de massas.

Criando um novo produto: *Princess*

Quando recorremos à memória para resgatar uma imagem de qualquer princesa de contos de fadas nos dias atuais, grande parte das figuras que vem à nossa mente é de uma princesa Disney. Mesmo que outros estúdios como a DreamWorks tenham investido em releituras destas figuras em animações como *Shrek*, é a Disney que se construiu como lar destas princesas, assim, ao evocarmos uma em nossos pensamentos, geralmente lembramos daquelas princesas pertencentes à chamada Era Clássica (1937-1959) dos estúdios Disney. Isso se deve à hegemonia construída pelo grupo Walt Disney Company, produzindo diferentes animações desde 1937 inspiradas nos contos popularmente conhecidos de diferentes escritores, como Charles Perrault (1628-1703), Jacob Grimm (1785-1863), Wilhelm Grimm (1786-1859) e Hans

Christian Andersen (1805-1875). Ao escolher e adaptar estes contos para longas animados, o estúdio trouxe para muitas produções personagens principais cujas figuras eram de jovens donzelas, de origem nobre, que já nasceram princesas e, se são humildes, se tornam princesas na narrativa, caracterizando um estilo de filmes muito popular no tempo presente.

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

Um gênero cinematográfico pode ser compreendido enquanto uma categorização por parte da indústria de filmes para classificar a vasta gama de produções que já foram e são feitas. Assim, organizada com base em uma série de elementos e variáveis, esta classificação tem como finalidade distinguir e estabelecer nichos temáticos que podem ser mais facilmente reconhecidos pela grande massa de público espectador. Segundo Rick Altman (1999) em *Film/Genre*, “o gênero é pensado para residir em um complexo particular de tópico e estrutura [...], o gênero em si é tipicamente pensado como um corpus de filmes”³ (Altman, 1999, p. 24, tradução nossa). Em suma, tais filmes compartilham propriedades essenciais e atributos básicos, o que converge para um gênero específico. De tal forma:

Tanto intratextualmente quanto intertextualmente, o filme de gênero usa o mesmo material repetidamente. Uma reclamação comum contra filmes desse gênero, Se você viu um, você viu ‘todos’, descreve corretamente sua natureza repetitiva. Os mesmos conflitos fundamentais são resolvidos repetidamente de maneira semelhante – o mesmo tiroteio, o mesmo ataque furtivo, a mesma cena de amor culminando no mesmo dueto. Cada filme varia os detalhes, mas deixa o padrão básico intacto, a ponto de as tomadas usadas em um filme serem frequentemente recicladas em outro⁴ (Altman, 1999, p. 25, tradução nossa).

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

Dito isso, do mesmo modo que o gênero super-herói transpõe elementos comuns em distintas produções com a finalidade de reconhecimento deste nicho cinematográfico, a Walt Disney, ao produzir um número considerável de animações cuja história orbita uma figura feminina que, em algum momento da narrativa, é reconhecida como princesa, também reforçou uma fórmula padrão que orientaria diversas produções, pautando, assim, um subgênero cinematográfico.

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

Sobre este assunto, Altman (1999, p. 25, tradução nossa) afirma que “o suspense cinematográfico de gênero é, portanto, quase sempre um falso suspense: para participar das fortes emoções do filme, devemos fingir provisoriamente que não sabemos que a heroína será resgatada, o herói libertado e o casal reunido”.⁵ Desse modo, são discursos fílmicos familiares

³ No original: “If genre-ness is thought to reside in a particular complex of topic and structure [...], the genre itself is typically thought of as a corpus of films”.

⁴ No original: “Both intratextually and intertextually, the genre film uses the same material over and over again. A common complaint levelled against genre films, ‘If you’ve seen one you’ve seen ‘em all, correctly describes their repetitive nature. The same fundamental conflicts are resolved over and over again in similar fashion-the same shoot-out, the same sneak attack, the same love scene culminating in the same duet. Each film varies the details but leaves the basic pattern undisturbed, to the point where shots used in one film are often recycled in another”.

⁵ No original: “Genre film suspense is thus almost always false suspense in order to participate in the film’s strong emotions we must provisionally pretend we don’t know that the heroine will be rescued, the hero freed, and the couple reunited”.

para o público consumidor que visa absorver um conteúdo pautado em reiterações revestidas de novidade. Assim, o público deleita-se de uma “emoção em um ambiente controlado que ele reconhece”.⁶

A autora Tracey Mollet (2020) argumenta que as animações produzidas pela Disney – principalmente as relacionadas à linha princesas – foram responsáveis por mudar a perspectiva dos contos de fadas e a relação com a população estadunidense, definindo uma nova tendência para as animações subsequentes inspiradas nos contos. Desse modo, ao repetir uma mesma história relativa a uma princesa que sonha com um príncipe encantado para lhe resgatar de sua situação desagradável perpetrada por outra figura feminina – principalmente na Era Clássica, em que todas as protagonistas tinham como vilãs personagens do gênero feminino cuja inveja pela princesa era o sentimento que as movia a causar o mal – a Disney cristalizou uma estrutura narrativa que se tornou uma grande marca comercial do seu estúdio e outros no ramo.

Desde 1937, quando a empresa lançou sua primeira princesa no seu primeiro longa-metragem animado, até a atualidade, a Walt Disney Pictures produziu dezesseis animações cujas protagonistas podem ser categorizadas como Princesas. São elas: *Branca de Neve* e os Sete Anões (1937), *Cinderela* (1950), *A Bela Adormecida* (1959), *A Pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998), *A Princesa e o Sapo* (2009), *Enrolados* (2010), *Valente* (2012), *Frozen* (2013), *Moana* (2016), *Frozen II* (2019), *Raya e o Último Dragão* (2021) e *Wish* (2023). Portanto, podemos afirmar que este estúdio inaugurou um novo subgênero cinematográfico, um gênero muito popular e economicamente favorável para Disney: as animações (e filmes) de Princesas.

Princesas, meninas e tipos de feminilidades: uma mudança temporal

Nesta linha, em mais de oito décadas de existência, os estúdios de animação Disney nos apresentaram diferentes títulos protagonizados por princesas, em sua maioria bem-sucedidos em bilheteria e popularidade, o que lhes confere um *status* de prestígio dentro da empresa. Não à toa a logotipo que representa a marca da Casa Mickey na cena de abertura de todas suas produções é o castelo da Cinderela. Tal cena se modificou ao longo dos anos, porém, uma característica comum é a estrela cadente que percorre um caminho em meia lua acima do castelo, simbolizando “o local do conto de fadas ‘felizes para sempre’ mais associado à marca de entretenimento familiar da empresa”⁷ (Mollet, 2020, p. 1, tradução nossa).

Neste prisma, a Walt Disney fabricou, através destas animações, um arquétipo idealizado do que é ser uma princesa e um príncipe. Suas aspirações, sonhos, atitudes e comportamentos são associados aos seus papéis de gêneros, isto é, feminino ou masculino. Dessa forma, o estúdio construiu noções que sondam estas duas categorias, estabelecendo determinadas performatividades de gênero para personagens homens e mulheres.

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

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

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

Estudar gênero e as relações sociais de gênero é muito mais que observar corpos sexuais, é compreender como as relações sociais são fabricadas a partir de ideais que atravessam estes corpos. É questionar, debater, contestar e contrapor pressupostos historicamente naturalizados e compreender as interações dinâmicas, as regulações e, também, as transgressões destas ordens.

⁶ No original: “They would rather enjoy their excitement in a controlled environment that they recognize”.

⁷ No original: “The site of the fairy tale ‘happily ever after’ most associated with the company’s brand of family-friendly entertainment fare”.

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

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

O conceito de performatividade de gênero postulado por Butler é de suma importância para o atual trabalho, dado o poder da linguagem e a construção dos corpos interpelados pelas instituições que exercem poder sobre os sujeitos. Tais instituições criam noções de masculinidade e feminilidade pautadas em uma matriz heterossexual de relação e a cristalizam como sendo historicamente "natural", incorporando e cobrando determinados valores a homens e mulheres sobre como eles devem "ser" com base nestas noções. Desse modo, ao diminuirmos a escala e pensarmos nas animações Disney, o que temos, na verdade, são fabricações de uma visão arraigada em pressupostos difundidos como "tradicionais" de masculinidade e feminilidade, muitas vezes levados ao extremo.

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

O mito da beleza, conforme a autora, é uma ditadura que enclausura as mulheres ao longo dos anos. Ele se manifesta em distintas frentes, desde a indústria cultural e midiática (literatura, cinema, televisão, HQs etc.), no lar, trabalho, nas relações sociais cotidianas entre homens e mulheres, bem como entre as mulheres que interiorizaram tais normativas de beleza. Portanto, "o mito da beleza, como muitas ideologias da feminilidade, muda para se adaptar a novas circunstâncias e põe em xeque o esforço que as mulheres fazem para aumentar seu próprio poder" (Wolf, 2021, p. 23).

A ideia da feminilidade hiperbólica é potencializada pela indústria da beleza e reverberada pela cultura midiática. Para alcançar este revestimento exacerbado do feminino idealizado, as mulheres são submetidas a procedimentos estéticos árduos, não raras vezes envolvendo até mutilação dos corpos. Wolf enfatiza a naturalidade com a qual dietas rigorosas e distúrbios alimentares são encarados pela sociedade quando se trata da busca feminina pelo padrão de beleza – acepção considerada errada para um homem. Distúrbios mentais, aumento na procura por cirurgias plásticas e de correção estética e alimentação da indústria pornográfica são assuntos percorridos pela autora que evidenciam a tirania do mito da beleza.

À luz do exposto, quando enfocamos as personagens intituladas Princesas dos estúdios Disney Pictures podemos perceber como nas primeiras animações – Era Clássica – a representação da hiperfeminilidade foi um traço preponderante na construção destas figuras. O que conceituamos como "hiperfeminilidade" refere-se a uma estilização exacerbada da feminilidade performativa e seu acentuado valor dado à aparência feminina. Esta estética idealizada da hiperfeminilidade é baseada em uma construção patriarcal de pensamentos sobre como uma mulher deveria ser, ou seja, uma espécie de normativas codificadas em regulamentações específicas destinada para mulheres performarem no cotidiano social.

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

As representações de mulheres na indústria cultural foram historicamente fabricadas em uma perspectiva de feminilidade – e hiperfeminilidade – socialmente construída, seguindo

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

Desde o início da História do cinema, as construções de gênero têm sido representadas e reforçadas nas telas, o que muitas vezes leva à perpetuação de estereótipos e até a desigualdades de gênero. A Walt Disney, como grande influenciadora cultural e midiática, também contribuiu para fomentar esta divisão binária de gênero através de suas muitas animações, em que personagens performativamente masculinos e femininos desempenham papéis opostos, com comportamentos e funções atreladas ao seu gênero. A maneira como os personagens são construídos performativamente pode afetar a forma como as pessoas se relacionam, como compreendem os papéis de gênero e as expectativas sociais associadas a essas representações. Ao pensarmos na Walt Disney e suas animações referentes ao século passado, podemos perceber como os personagens masculinos geralmente são construídos como fortes, corajosos e assertivos, enquanto personagens femininas são frequentemente representadas como emocionais, dependentes e vulneráveis.

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

O melhor exemplo disso são animações de princesas da Disney do século anterior: *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Cinderela* (1950) e *A Bela Adormecida* (1959) são princesas que precisam ser resgatadas por seus príncipes e têm como principais características a beleza e sua bondade. Essas representações reforçam a ideia de que as mulheres existem para serem desejadas pelos homens e não têm outros objetivos ou aspirações na vida, almejando como ápice de seus sonhos o casamento e a vida doméstica. Estas construções não são inofensivas; elas reforçam as normas regulatórias de gênero e perpetuam padrões derivados de discursos historicamente enraizados como “naturais”, assim, influenciando na maneira como os espectadores se veem e reproduzem em relação a esses modelos performativos de gênero.

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

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

Nessa perspectiva, o cinema é um veículo midiático que performa a sociedade. Isso porque, no contexto cinematográfico, a representação de personagens, enredos e imagens é sempre vinculada a uma prática performativa. Assim, citando Butler (2021) novamente, a contínua repetição de atos que são parte de uma matriz altamente rígida e regulatória dos corpos fora reiterada por décadas no cinema (até os dias de hoje), e é uma forma de influência na construção subjetiva dos sujeitos, que são interpelados por essas construções constantemente, ao mesmo tempo que elas são tidas como “naturais” no discurso, colocando outros modelos performativos de gênero como antinaturais. Portanto, é importante lembrar que o cinema não

é neutro e que os filmes são produzidos, exibidos e são influenciados pelas relações de poder e pelas estruturas sociais que existem em cada época e lugar.

Mesmo que as princesas da Disney estejam englobadas em um só conjunto categórico e partilhem inúmeras semelhanças e características, elas destoam entre si, pois incorporam, cada uma ao seu modo, as impressões de seu tempo presente de produção (Arantxa Silva, 2021). Isto é, essas figuras são encharcadas em sua construção das expectativas, repressões e idealizações de beleza e comportamentos referentes ao seu momento histórico.

As dezesseis produções que integram a linha princesas dos estúdios Disney são destinadas, principalmente, ao público de meninas e mulheres por todo o século XX – o chamado público alvo/grupo focal. Tendo este público em vista, um modelo performativo hiperfeminino, com uma preocupação exacerbada para com a aparência, trabalho doméstico e vida matrimonial como ápice da vida foi amplamente veiculado nessas princesas do estúdio, principalmente nas Eras Clássica e Renascença e do multiculturalismo.

No entanto, com a chegada do século XXI e a preconização cada vez mais latente dos feminismos nas sociedades ocidentais desde a década de 1990, a Disney, orientada por discursos comerciais, passou por transformações no modo de construir suas personagens e suas noções de feminilidade performativa. Essas representações são, ao mesmo tempo, feitas de modo a transgredir determinados estereótipos e normativas ligadas à construção de feminilidade socialmente remanescentes de uma lógica patriarcal, pois são personagens femininas fortes, empoderadas e seus objetivos estão para além de um casamento, porém, também reforçam alguns preceitos vinculados a esta feminilidade, como a prevalência do uso de vestidos, cabelos longos, ser magra e usar maquiagem, características atribuídas socialmente e que compõem um padrão idealizado de feminilidade. É reforçada, assim, uma construção cultural e histórica e imposta socialmente às mulheres.

É necessário fazer um adendo sobre esta mudança transicional das princesas na década de 1990 por fatores comerciais, isso porque, em fins desta década, a Disney contratou o empresário britânico Andy Mooney (1955-) para o cargo de diretor de produtos e consumo da empresa (Disney Corporate Products/DC) (Peggy Orestein, 2011). O grande feito de Mooney na empresa Mickey foi a criação da série de produtos licenciados da marca *Disney Princess* direcionados para meninas de dois a seis anos, capitalizando, assim, não somente sobre o apelo duradouro destas personagens, mas, principalmente, sobre o sentimento de afeto que identifica crianças com suas princesas favoritas. Ao reunir suas protagonistas Branca de Neve, Aurora, Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas, Mulan, Tiana, Rapunzel, Merida, Moana, Raya e Asha em uma única coleção de princesas, a Disney reforça a narrativa da marca como promotora da amizade feminina e defensora da aliança entre mulheres. Além disso, a Coleção Princesas desvia o foco das animações individuais de cada personagem, investindo em uma perspectiva coletiva, criando, assim, uma espécie de “clube das garotas” (Davis, 2007). Mesmo com resistência inicial da diretoria, a ideia de juntar todas as suas princesas em uma única coleção seguiu e tornou-se tão lucrativa quanto a venda de carros, bebidas alcoólicas e antidepressivos, superando a marca de US\$ 6 bilhões de dólares por ano (Will Smale, 2018).

Embora Elsa e Anna, de *Frozen*, cumpram todos os requisitos para serem consideradas princesas do estúdio, elas não são oficialmente classificadas na linha Princesas Disney por razões comerciais, uma vez que a franquia *Frozen* é extremamente lucrativa por si só. No entanto, em termos de filmes e reconhecimento pelo público, elas ainda são vistas como princesas ao lado das demais, pois incorporam estereótipos tradicionais associados à realeza feminina, como corpo magro, cabelo longo, uso de vestidos e titulações reais.

Desse modo, segundo Silva (2021, p. 12): “a história das [princesas] [...] e suas transformações com o passar das décadas dialoga fortemente com as histórias das mulheres e com a conquista de direitos e espaços antes relegados exclusivamente ao gênero masculino”. Sendo assim, enquanto a primeira princesa é permeada por uma noção mais conservadora e patriarcal de feminilidade, em acordo com os discursos paternalistas da década de 1930 nos Estados Unidos, a última é uma personagem muito mais livre e desconstruída, que incorpora em sua construção performativa de gênero traços de força e empoderamento, condizentes com o século XXI.

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

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

Cada uma dessas princesas foi construída com vistas a ser identificável com o público consumidor – mesmo quando pertence a outras culturas, não ocidentais –, tornando-se personagens de fácil conexão e familiaridade. Essa trajetória de mudanças na representação da feminilidade pode ser observada com mais nitidez ao compararmos três personagens de diferentes épocas: Branca de Neve (1937), Bela (1991) e Moana (2016). Ao examinarmos seus traços visuais, comportamentais e narrativos, é possível perceber como a representação de performatividade do gênero feminino na Disney se transformou de forma não linear, oscilando entre permanências estéticas e rupturas simbólicas.

Branca de Neve, primeira princesa do estúdio, representa um modelo clássico e normativo de feminilidade: submissa, dócil, delicada e inteiramente dedicada ao cuidado do outro. Sua narrativa é pautada pelo trabalho doméstico, pela obediência e pela espera passiva do resgate masculino. São justamente a narrativa e a estética desta animação que vão fundamentar traços que serão replicados nas princesas seguintes.

Em uma das primeiras cenas da animação, a princesa canta a música *I'm Wishing* (Adriana Caselotti) ao lado de um poço. Com uma voz doce e aguda, ela expressa o seu maior desejo: que um príncipe venha buscá-la (*"I'm wishing / For the one I love / To find me today"*). Essa breve cena já evidencia os principais traços desta princesa, cuja subjetividade é calcada no desejo do amor romântico e na espera pela figura masculina. Ela não age, ela apenas deseja, espera e sonha. Performativamente, Branca age como quem “representa” o feminino ideal: com pureza, recato e doçura.

Mais tarde, na história, outro momento de destaque é a limpeza da casa dos anões. Quando a Princesa adentra uma casa desconhecida e a percebe desarrumada, sua primeira ação é limpá-la, a fim de “agradar” os donos, mesmo estando com a própria vida em risco. Ela canta a canção *Whistle While You Work* (Adriana Caselotti), enquanto dança e anima os animais da floresta, que passam a auxiliá-la na faxina (*"Just whistle while you work / And cheerfully together / We can tidy up the place"*). A cena mostra a protagonista varrendo o chão de madeira de uma casa rústica, com uma expressão alegre, vestindo o traje em azul, amarelo e vermelho, enquanto é cercada por esquilos, coelhos e pássaros que colaboram na arrumação. O ambiente, inicialmente sujo e desorganizado, é transformado em espaço de harmonia por meio da música e do trabalho conjunto.

Esse momento atua como uma naturalização do trabalho doméstico como espaço destinado ao feminino. O trabalho de cuidado é romantizado, infantilizado e transformado em coreografia. A performance de gênero é literal: Branca de Neve encena a feminilidade por meio de uma dança leve e alegre, transmitindo a ideia de que ser mulher significa “executar com graça” as tarefas invisíveis do cuidado, sem reclamar, apenas sorrindo. Ao fim da narrativa, a personagem é recompensada por performar esse feminino doce, paciente e “belo” com o tão desejado casamento. Branca não fala nada, não escolhe, apenas aceita. O amor romântico funciona como resolução do conflito e, assim, como prêmio.

Visualmente,⁸ sua aparência traduz a estética da pureza e da inocência infantilizada: pele extremamente branca, cabelos curtos e escuros, traços suaves, bochechas rosadas e vestimentas recatadas – destacando-se as cores vermelho, azul e branco em alusão à bandeira estadunidense. Tanto a estética quanto o comportamento da personagem reforçam uma performatividade de gênero vinculada ao ideal de mulher angelical e domesticada, em consonância com o discurso patriarcal vigente nos anos 1930.

Já Bela, surgida durante a chamada Era da Renascença Disney, no início dos anos 1990, marca um ponto de transição. Ela é criada como uma mulher curiosa, leitora e um tanto deslocada do ambiente provinciano onde vive. Sua resistência inicial ao romance e seu desejo de “algo mais” do que a vida comum sinalizam certa autonomia subjetiva. Contudo, sua trajetória continua ancorada na lógica do amor redentor: Bela salva e transforma a Fera por meio da sua bondade e paciência. Ainda que demonstre agência, sua feminilidade é mediada pela capacidade de empatia e pelo sacrifício afetivo, valores que, tradicionalmente, são atribuídos às mulheres como virtudes morais.

Uma das cenas que contrastam esta princesa com suas antecessoras é a recusa, pelo menos inicial, a um pedido de casamento. Na primeira metade da animação, Gaston, personagem masculino antagonista, prepara um casamento surpresa para Bela e a espera em frente à casa dela. Ela recusa firmemente, diz que não quer se casar com ele e o expulsa com a frase *"I just don't deserve you"* (*"Eu simplesmente não mereço você"*) – dita com ironia. Esta é uma das primeiras vezes que uma princesa Disney diz “não” a um pretendente. Bela demonstra, nesta cena, discernimento, ironia e inteligência emocional. Mas é importante notar que o que

⁸ Imagem referente a esta cena disponível em <https://encurtador.com.br/6BaHq>.

ela rejeita não é o casamento em si, e sim o modelo grosseiro e primitivo de Gaston. O amor romântico continua sendo desejado, mas com um homem que “a compreenda”.

Ao fim da história, a Fera, par romântico de Bela, quase morre, mas é curada, redimida e transformada a partir do choro da princesa. Ao afirmar “*Please, don’t leave me. I love you*” (“Por favor, não me deixe. Eu amo você”), Bela literalmente converte o masculino violento em amor romântico. A personagem realiza a função clássica da princesa: humanizar o homem monstruoso. Embora Bela seja mais ativa e racional do que Branca de Neve, sua agência é canalizada para a moralização do masculino, não para sua própria libertação.

Visualmente,⁹ a personagem preserva os traços da feminilidade da Era Clássica: corpo esguio, rosto delicado, cabelo castanho longo geralmente preso e vestidos acinturados. Em uma das cenas centrais da narrativa, ela aparece em um terraço ao ar livre, à noite, sentada ao lado da Fera. Usa um vestido de baile amarelo cintilante, de ombros à mostra, que reforça sua imagem de feminilidade idealizada e beleza padrão. Enquanto sorri e segura a mão da Fera – uma criatura de aparência monstruosa, mas de gestos gentis –, a cena traduz visualmente a transformação do masculino pela doçura e paciência femininas.

Bela é, assim, uma princesa de transição: representa a tentativa da Disney de atender a um novo ideal feminino – inteligente, seletivo, curioso – sem abandonar os pilares do romantismo tradicional. Sua performatividade está baseada em uma lógica de “empoderamento brando”: ela escolhe, recusa, argumenta, mas sua jornada ainda culmina na transformação do outro por meio do amor. Trata-se de uma feminilidade reformulada, mas ainda idealizada – tanto na narrativa quanto na estética.

Moana, por outro lado, constitui uma ruptura mais significativa com os modelos anteriores – influenciada por valores do século atual. Sua narrativa não gira em torno do amor romântico, mas da missão de restaurar o equilíbrio ambiental de sua ilha. Ela é corajosa, racional, determinada e assume a liderança da sua comunidade, bem como nega expressamente a titularidade de “Princesa”. Moana não depende de personagens masculinos para validar sua jornada, porém, ainda adota adereços que remetem à feminilidade tradicional ocidental. Seu corpo é ativo, por isso musculoso (funcional), embora magro, isto é, está dentro dos limites do aceitável pela estética Disney. Visualmente, seus cabelos são soltos e volumosos, e suas roupas destacam o corpo e assimilam-se a trajes “tribais”. Embora Moana represente uma guinada em termos de roteiro (sem romance, com protagonismo de ação e autonomia), ela permanece, visualmente, bastante alinhada ao padrão estético tradicional das princesas Disney. Por exemplo, a personagem não usa maquiagem pesada como algumas princesas clássicas. No entanto, sua pele é sempre impecável, uniforme, luminosa (sem manchas, marcas ou expressões de cansaço). Essa combinação entre inovação e conservação visual é um dos aspectos que mais evidenciam o controle corporativo sobre as representações de gênero.

Essa comparação evidencia que, embora a Disney atualize suas narrativas ao longo do tempo, há elementos que permanecem. Branca de Neve, Bela e Moana são todas belas, jovens, com traços corporais suavizados e olhares expressivos. Ainda que Moana represente uma ruptura no conteúdo narrativo e no comportamento, visualmente ainda há certo controle estético sobre como uma “princesa” deve parecer. Assim, mesmo diante de personagens mais autônomas e diversas, a marca Disney mantém uma linha de continuidade na forma de apresentar o corpo feminino. Isso indica, de certa forma, uma tensão constante entre inovação e tradição nas representações de gênero promovidas pelo estúdio.

Essas figuras, portanto, carregam traços de seus períodos históricos. Dessa forma, as questões que integram a trama narrativa mudaram ao longo das décadas, acompanhando as mudanças da sociedade. A performatividade dos corpos, os objetivos subjetivos dos personagens, a representatividade da diversidade, as temáticas trabalhadas em cada animação, a jornada em busca do “eu” e até os próprios temores do desconhecido evidenciam essas mudanças cronológicas das animações e da sociedade.

É válido ressaltar que existem algumas mudanças relativas à performatividade dos corpos e à feminilidade nesta passagem de Eras do estúdio e da mídia como um todo. No entanto, tais mudanças habitam mais nos anseios, desejos e atos desempenhados pelas personagens, que incorporam aspectos da feminilidade do que ao padrão estético propriamente. Neste último quesito, na verdade, não ocorreram mudanças significativas, perpetuando um padrão de corpos desde Branca de Neve até Asha – embora tanto Moana como Raya tenham corpos mais musculosos, elas ainda são desenhadas como figuras magras e padronizadas (cf. figura 1). Todas elas possuem corpos magros e finas silhuetas. Seus trajes, com exceção de Jasmine e Raya, são integralmente de vestidos e saias, utilizando acessórios como colares, brincos, anéis e maquiagem – mesmo que mais sublime. O cabelo longo também é traço dessas princesas e um atributo estético socialmente ancorado na feminilidade.

⁹ Imagem referente a esta cena disponível em <https://encurtador.com.br/o6NGo>.

Consequentemente, até nas mais novas animações podemos perceber um conflito entre um perfil que transita em ser renovador, mas ao mesmo tempo emprega noções tradicionalistas. Renovador porque, desde a Era da Renascença, temos personagens dissidentes, mesmo que de forma singela, para com modelos normativos e comportamentais herdeiros de uma lógica conservadora, rígida e arcaica. Contudo, ao mesmo passo, são tradicionalistas também por reforçarem normas referentes ao padrão estético que provém desta mesma lógica de pensamento. Nesse sentido, mesmo que as animações do final do século passado e início deste século rompam com inúmeras estruturas condicionantes dos corpos – principalmente no tocante ao “comportamento” feminino –, constituem transgressões ainda pautadas em dogmas conservadoristas.

Ser uma princesa Disney, portanto, envolve mais que apenas a titularidade de realeza, é uma combinação de características, narrativas e valores que tornam uma personagem parte dessa emblemática coleção. Visualmente, as Princesas Disney tendem a exibir características como corpo magro, cabelo longo e o uso de vestidos elaborados, elementos que reforçam um padrão de feminilidade tradicional. Essas princesas representam tanto um legado histórico quanto um papel na construção de identidade e gênero para gerações de espectadores.

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

Considerações finais

Dito isso, os estúdios Walt Disney Pictures produzem animações com personagens femininos e masculinos desde 1937, contabilizando mais de oito décadas na área da indústria de animação. Se observarmos suas produções referentes à linha Princesas desde sua primeira personagem, Branca de Neve (1937), até a mais recente, Asha, em *Wish* (2023), são evidentes as nuances relativas aos modelos de gênero e a construção performativa dos personagens que envolvem estes longas-animados. Tendo em mente a interlocução existente entre cinema e sociedade, é contundente que essas produções estejam imbuídas dos valores preconizados socialmente em cada década em que as animações foram lançadas. Assim, nas primeiras obras do estúdio, percebemos a valorização de noções mais conservadoras no tocante aos papéis de gênero, porém, com o avanço das décadas, este panorama (que não é fixo) alterou-se em um processo lento e gradual, desaguando, hoje, em um empoderamento feminino mais presente e personagens menos estereotipados.

O que é evidenciado neste enquadramento dos filmes *Disney Princess* são as mudanças e as alterações ocorridas nas representações femininas elaboradas pelo estúdio, modificando-se ao longo de quase um século e acompanhando as mudanças sociais no que tange à emancipação das mulheres na sociedade. É evidente a adequação das produções cinematográficas à sociedade em que elas estão imersas. Desse modo, as questões de gênero são elementos presentes na cinematografia, inspiradas nos contos maravilhosos, desde as animações até as produções *live-actions*. Sob a perspectiva de gênero, é possível compreender as nuances na transformação das personagens femininas (em destaque as personagens antagonistas) no decurso temporal que abarca as produções dos estúdios Disney.

Embora este estudo tenha se concentrado na análise simbólica e imagética das representações femininas nas animações, reconhece-se que os modelos de gênero difundidos pela marca Princesas extrapolam os filmes e influenciam múltiplas esferas culturais, como a indústria de brinquedos, cosméticos, moda e conteúdo digital. Pesquisas futuras poderão aprofundar as conexões entre as representações aqui analisadas e sua apropriação por parte do público infantil e juvenil brasileiro, sobretudo em contextos de consumo e construção identitária.

Referências

A BELA e a Fera. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Gênero: Fantasia/Animação/Musical. País de Origem: Estados Unidos. Ano de Produção: 1991.

A VÊNUS loura. Direção: Josef von Sternberg. Roteiro: Jules Furthman e S. K. Lauren, baseado em história de Furthman e von Sternberg (história original “Mother Love” de Marlene Dietrich). Gênero: Drama/Romance. País de Origem: Estados Unidos. Ano de Produção: 1932.

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1 ed. Londres: BFI Publishing, 1999.

BACCHILEGA, Cristina. *Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies*. 1 ed. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 1999.

BEAUVOIR, Simone De. *O Segundo Sexo: A experiência vivida, volume 2*. Tradução de Sérgio Milliet. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção: Ben Sharpsteen, David Hand, Larry Morey, Perce Pearce, Wilfred Jackson e William Cottrell. Gênero: Fantasia/Animação. País de Origem: Estados Unidos. Ano de Produção: 1937. Duração: 83 minutos.

BUTLER, Judith. "Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista". Tradução de Jamille Pinheiro Dias. *Chão da feira/Caderno de leituras*, v. 1, n. 78, p. 1-16, 2018.

BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade*. Tradução de Renato Aguiar. 21 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2021.

CONNELL, Raewyn. *Gênero em termos reais*. Tradução de Marília Maschkovich. 1 ed. São Paulo: nVersos, 2016.

DAVIS, Amy M. *Good Girls And Wicked Witches – Women In Disney's Feature Animation*. Londres: John Libbey Publishing Ltd., 2007.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. *Teoria do cinema: Uma introdução através dos sentidos*. Tradução de Mônica Saddy Martins. Campinas, SP: Papius, 2018.

KAMITA, Rosana Cássia. "Relações de gênero no cinema: contestação e resistência". *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 25, n. 3, 2017.

KAPLAN, Ann. *A mulher e o cinema: Os dois lados da câmera*. Tradução de Helen Pessoa. 1 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

KORNIS, Mônica Almeida. "História e Cinema: um debate metodológico". *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 237-250, 1992.

METZ, Christian. *A Significação no Cinema*. Tradução de Jean-Claude Bernardet. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MOANA. Direção: John Musker, Ron Clements, Chris Williams e Don Hall. Gênero: Animação, Aventura, Musical, Fantasia. Duração: Aproximadamente 103 a 113 minutos. País de Origem: Estados Unidos. Ano de Produção: 2016.

MOLLET, Tracey. *A Cultural History of the Disney Fairy Tale: Once Upon na American Dream*. Londres: Palgrave Macmillan, 2020.

ORENSTEIN, Peggy. *Cinderella Ate My Daughter Dispatches From The Front Lines Of The New Girlie-Girl Culture*. Nova Iorque: Harper Paperbacks, 2011.

SILVA, Arantxa Sanches Silva da. *Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000*. 2021. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS, Brasil.

SMALE, Will. "A ideia que surgiu numa fila e hoje rende bilhões de dólares por ano à Disney". *BBC News*, 27/12/2018. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/geral-46692062>. Acesso em 15/06/2024.

VALIM, Alexandre Busko. "História e Cinema". In: CARDOSO, Ciro F.; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.). *Novos domínios da História*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

WARNER, Marina. *From the Beast to the Blonde: On Fairy Tales and their Tellers*. 2 ed. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1995.

WISH. Direção: Chris Buck e Fawn Veerasunthorn. País: Estados Unidos. Gênero: Musical. Duração: 95 minutos.

WOLF, Naomi. *O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Tradução de Waldéa Barcellos. 16 ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2021.

ZIPES, Jack. *Why fairy tales stick: the evolution and relevance of a genre*. Abingon: Routledge, 2006.

Juliana Avila Pereira (pereira.juliana@ufpel.edu.br; jul.av49@gmail.com) é Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em História, na linha de pesquisa Imagens: Entre iconografia, cultura visual e intermedialidade, na Universidade Federal de Pelotas – UFPel. Mestre em História pela Universidade Federal de Pelotas. Graduada em Licenciatura em História pela Universidade Federal do Rio Grande – FURG. Atua na área de História, tendo como principais temas: História e Gênero, Estudos Femininos e Cinema.

COMO CITAR ESTE ARTIGO DE ACORDO COM AS NORMAS DA REVISTA

PEREIRA, Juliana Avila. "Feminilidade e Disney: a performatividade hiperbólica das princesas". *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 34, n. 2, e103525, 2026.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Não se aplica.

FINANCIAMENTO

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

DECLARAÇÃO DE DISPONIBILIDADE DE DADOS

Não informado o uso de dados, não utilizou dados de pesquisa.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES

Não se aplica.

LICENÇA DE USO

Este artigo está licenciado sob a [Licença Creative Commons CC-BY 4.0 International](#). Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

HISTÓRICO

Recebido em 17/10/2024
Pedido de reapresentação enviado em 18/07/2025
Reapresentado em 10/09/2025
Aprovado em 18/09/2025

EDITORA RESPONSÁVEL

Rosana Cássia dos Santos  0000-0002-3950-8157

EDITORA CIENTÍFICA

Cristina Scheibe Wolff  0000-0002-7315-1112