

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB  
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes – CCHLA  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC

LÍVIA VASCONCELOS GUEDES RODRIGUES

**ESTEREÓTIPOS FEMININOS EM ANIMAÇÕES:  
uma análise codificada nos filmes industriais de 2012 e 2022**

João Pessoa

2024

LÍVIA VASCONCELOS GUEDES RODRIGUES

**ESTEREÓTIPOS FEMININOS EM ANIMAÇÕES:  
uma análise codificada nos filmes industriais de 2012 e 2022**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

**Orientador:** Prof. Dr. Ivan Mussa.

João Pessoa

2024

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

R696e Rodrigues, Lívia Vasconcelos Guedes.

Estereótipos femininos em animações : uma análise codificada nos filmes industriais de 2012 e 2022 / Lívia Vasconcelos Guedes Rodrigues. - João Pessoa, 2024.

115 f. : il.

Orientação: Ivan Mussa.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Comunicação. 2. Estereótipos - Mulheres. 3. Cinema - Animação. 4. Representação feminina. 5. Narrativa cinematográfica. I. Mussa, Ivan. II. Título.

UFPB/BC

CDU 316.77(043)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS**

**ATA DE DEFESA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**  
**LÍVIA VASCONCELOS GUEDES RODRIGUES**

Ao vigésimo sexto dia do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e quatro, às dez horas, realizou-se por meio de videoconferência (<https://meet.google.com/iru-auot-qta>), a sessão pública de defesa da Dissertação intitulada: “Estereótipos femininos em animações: uma análise codificada nos filmes industriais de 2012 e 2022”, apresentada pela aluna Lívia Vasconcelos Guedes Rodrigues, Bacharela em Ciências Sociais, pela Universidade Federal da Paraíba, que concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de MESTRE EM COMUNICAÇÃO, área de Concentração em Comunicação e Culturas Midiáticas, segundo encaminhamento da Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Flávia Affonso Mayer, Coordenadora do Programa de Pós–Graduação em Comunicação da UFPB e segundo os registros constantes nos arquivos da Secretaria da Coordenação da Pós–Graduação. O Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes (PPGC/UFPB), na qualidade de orientador, presidiu a Banca Examinadora da qual fizeram parte a Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Flávia Affonso Mayer (PPGC/UFPB) e a Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Janaine Sibelle Freires Aires (UFRN). Dando início aos trabalhos, o Senhor Presidente, Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes, convidou os membros da Banca Examinadora para comporem a mesa. Em seguida foi concedida a palavra à mestranda para apresentar uma síntese de sua Dissertação, após o que foi argüida pelos membros da Banca Examinadora. Encerrando os trabalhos de argüição, os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, à qual foi atribuído o seguinte conceito: APROVADO. Proclamados os resultados pelo Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, Ivan Mussa Tavares Gomes (Secretário ad hoc), lavrei a presente ata que assino junto aos demais membros da Banca Examinadora. João Pessoa, 26 de fevereiro de 2024.

Documento assinado digitalmente



FLAVIA AFFONSO MAYER  
Data: 26/02/2024 11:46:50-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Flávia Affonso Mayer

Documento assinado digitalmente



JANAINE SIBELLE FREIRES AIRES  
Data: 26/02/2024 12:59:39-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Janaine Sibelle Freires Aires

Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes

Presidente da Banca

## AGRADECIMENTOS

Certamente, é um momento complexo e turbulento para agradecer, embora existam motivos de sobra. Precisamente por essa abundância de razões nesta conjuntura tão singular, escrever agradecimentos ao que me trouxe até aqui é uma tarefa desconfortável: são tantos elementos bons que deixo passar, e tantos ruins que sou tão grata. Por isso, vou me ater a mencionar aqueles que sou consciente de sua ação nesta pesquisa, e sobretudo, nesta etapa de vida.

Agradeço, primeiramente a Deus, veículo da esperança, que me faz continuar através da sua misericórdia, inclusive nos piores momentos. Graças a Ele, posso ser grata não só a pessoas, mas a coisas e acontecimentos que tornaram esse trabalho possível.

Ao meu orientador, professor Ivan Mussa, que me ensinou a levar esse processo com leveza, através de sua disponibilidade e atenção. Obrigada por todos os conselhos sinceros, que tanto guiaram este trabalho e esta fase.

Ao professor Thiago Falcão, por principalmente, me ensinar a apreciar a diferença. Obrigada por todas as conversas, conselhos, debates etc. que me ensinaram tanto sobre a realidade e a sua aceitação.

Agradeço também a todos os integrantes do LENS, pelo aprendizado e pela camaradagem: as leituras e discussões feitas nesse grupo foram fundamentais para a minha formação.

À Heloíse, me faltam palavras, mas sou grata principalmente pela sua atenção absoluta e paciência ilimitada. Só você pra entender tudo até aqui, obrigada.

À Camila, por ser uma companhia inigualável, que me faz aprender tanto sobre a vida por meio do seu comprometimento com os outros.

À Aimée, por me escutar e me encorajar com amor. Aos meus pais, que apoiaram essa pesquisa, respeitando minhas decisões e condições pacientemente.

À minha irmã Hannah, que cuidou de mim das mais variadas maneiras, mesmo diante da discordância. Obrigada por ter trabalhado a mansidão comigo.

À Aviv e a todos os meus amigos, que foram tão compreensíveis, e permearam essa trajetória das mais variadas formas, por meio de momentos de fala, de silêncio e também de ausência, em especial à: Fábio Barros, João Gabriel Dias, Tayná Albuquerque, Keliane Oliveira, Murilo Queiroga, Georgia Ribeiro, Anderson Dantas, Bruno Ribeiro, Mônica Melo e Roney Torres.

Por fim, a Niro, por ter assistido a todos os filmes comigo.

*O Seigneur, donnez-moi la force et le courage  
De contempler mon corps et mon coeur sans dégoût*

(Charles Baudelaire).

## RESUMO

Não é um fato novo que o cinema tem aderido cada vez mais à lógica industrial. Frequentemente, tais interesses comerciais fazem prevalecer um caráter padronizado que traz consigo estereótipos. Dentre as representações afetadas pela padronização, encontra-se a representação feminina. Ainda que muito se saiba sobre o caráter comercial do cinema e dos estereótipos femininos, estes últimos raramente são estudados categoricamente, sobretudo nas animações. Este trabalho busca propor uma forma concreta de descrever os comportamentos estereotipados do gênero feminino em filmes de animação, por meio da codificação comparada. A seleção dos filmes foi feita considerando (1) as cinco maiores bilheterias de animação de cada ano no Brasil no período entre 2012 e 2022 e (2) a aprovação no teste Mako Mori, tendo em vista que o trabalho almeja a exploração da dimensão narrativa da personagem. Dentre os resultados, percebe-se que 9 das 12 personagens codificadas obtiveram a predominância de comportamentos atribuídos estereotipadamente ao masculino. A análise dos resultados foi realizada considerando tanto o formato da narrativa clássica, como também através de perspectivas que versam sobre a questão de gênero, como a crítica ao pós-feminismo. Uma análise concreta dos estereótipos nas animações evidencia-se como importante não só porque contribui para o entendimento de quais representações são socialmente aceitas ao observar a desigualdade de circulação, mas também por buscar compreender as representações predominantes em um gênero cinematográfico que possui grande impacto social. Perceber esses padrões vai além de entender uma narrativa: é assimilar também as ideias que uma sociedade propaga à seus indivíduos.

**Palavras-chaves:** Estereótipos; Representação feminina; Animação; Narrativa cinematográfica; Teste Mako Mori.

## ABSTRACT

It is not a new fact that cinema has increasingly adhered to industrial logic. Often, such commercial interests prevail, bringing a standardized character that carries stereotypes. Among the representations affected by standardization is the portrayal of women. Although much is known about the commercial nature of cinema and female stereotypes, the latter are rarely categorically studied, especially in animations. This work seeks to propose a concrete way of describing stereotyped behaviors of the female gender in animated films, through comparative coding. The selection of films was made considering (1) the five highest-grossing animation films of each year in Brazil in the period between 2012 and 2022 and (2) approval in the Mako Mori test, considering the exploration of the character's narrative dimension. Among the results, it is noted that 9 out of the 12 coded characters exhibited a predominance of behaviors stereotypically attributed to the male. The analysis of the results was carried out considering both the classic narrative format and perspectives that address gender issues, such as criticism of post-feminism. A concrete analysis of stereotypes in animations is shown to be important not only because it contributes to understanding which representations are socially accepted by observing inequality in circulation but also for seeking to understand the predominant representations in a film genre that has a significant social impact. To perceive these standards goes beyond understanding a narrative: it also involves assimilating the ideas that a society propagates to its individuals.

**Keywords:** Stereotypes; Female Representation; Animated Films; Films Narratives; Mako Mori Test.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO, REPRESENTAÇÃO FEMININA E FILMES DE ANIMAÇÃO: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Narrativas Industriais</b>	<b>14</b>
<b>2.2</b>	<b>Estereótipos: a formação e os impactos de uma representação reducionista</b>	<b>21</b>
<b>2.3</b>	<b>Estereótipos no cinema de animação: os impactos do cinema na concepção dos papéis de gênero</b>	<b>30</b>
<b>2.4</b>	<b>Teste Mako Mori: uma ferramenta para a exploração da existência de um arco narrativo feminino</b>	<b>40</b>
<b>2.5</b>	<b>Revisão Metodológica</b>	<b>46</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>56</b>
<b>3.1</b>	<b>Aplicação da metodologia da codificação comparada</b>	<b>61</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISES E DISCUSSÕES DAS CODIFICAÇÕES</b>	<b>68</b>
<b>4.1</b>	<b>Relações entre as características e o Big Game Closed Plot</b>	<b>71</b>
<b>4.2</b>	<b>O lugar do feminino e suas transformações</b>	<b>73</b>
<b>4.3</b>	<b>O “empoderamento” do pós-feminismo</b>	<b>78</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>84</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>87</b>
	<b>APÊNDICES</b>	<b>92</b>

## 1 INTRODUÇÃO

É fato que, ao viver em sociedade, surge a necessidade da construção de símbolos. Os seus significados são uma forma de criar e gerir a coesão social de um conjunto de indivíduos, que se reconhecem mutuamente e, juntos, criam categorias mentais que contribuem para o entendimento da realidade. A coerência e a semelhança entre esses tipos é um dos fenômenos responsáveis por construir a “liga” necessária para a continuação de um vínculo social. Essas categorias mentais contam não só com significados concernentes a objetos e espaços, mas também a sentidos dados a símbolos que formam a identidade individual (Hall, 1997).

Da mesma forma, o cinema é repleto de símbolos que são necessários para gerar significados em suas obras. Eles produzem o sentido que viabiliza a compreensão dos filmes, gerando a assimilação do espectador. São os símbolos e seus significados que criam o vínculo entre realidade e cinema, e, conseqüentemente, entre público e obra. Igualmente, esses códigos representam mais do que lugares e coisas: eles refletem perspectivas acerca dos indivíduos.

Entretanto, seja no cinema ou na sociedade, as representações dos indivíduos podem refletir significados que não necessariamente são condizentes com a realidade e suas nuances. É a partir desse afastamento que surgem os estereótipos, que podem ser definidos como uma forma de representação reducionista e essencialista que permeia relações em que há assimetria de poder. Diferentemente das categorias mentais, essas representações não visam gerar apenas significado, mas também a exclusão e uma desagregação que fixa e naturaliza as diferenças do “outro” (Hall, 1997).

Ainda que o cinema seja uma arte que tem a capacidade de aderir a um olhar crítico perante a sociedade, ele também pode ser usado como meio de perpetuar e fortalecer concepções já arraigadas socialmente. Isto porque, os filmes são guiados mais intensamente pelos interesses comerciais do que pelo caráter estético e crítico, principalmente aqueles que se encontram imersos na indústria do entretenimento, amplamente dominada pelos filmes norte-americanos (Magaldi; Machado, 2016). Não raro, a lógica industrial pauta o que deve ser produzido e o que merece ser visto, e acaba por padronizar as obras com o intuito de conquistar o público com representações e ideologias já aceitas por ele.

Uma das representações mais afetadas em vários gêneros cinematográficos é a feminina. Desde o início do cinema, as representações femininas carregam em si habilidades, valores e comportamentos que são amparados e repercutidos mais intensamente quando são propagados por grandes empresas, como a Disney (Aina; Cameron, 2011). Entretanto, ainda que o

protagonismo feminino tenha crescido no cinema industrial<sup>1</sup>, há uma ausência de pesquisas que objetivam explorar os padrões representativos categoricamente, principalmente em protagonistas mulheres que são consideradas pelo público como “empoderadas”, “fortes”, etc.<sup>2</sup>

A situação se faz presente não apenas em gêneros que possuem um público-alvo adulto, como os filmes de romance, mas também no cinema de animação, que possui a capacidade de criar e repercutir valores e normas sociais desde a primeira infância. Ainda que existam algumas pesquisas<sup>3</sup> que visam explorar os estereótipos femininos das princesas da Disney, não foram encontrados trabalhos que analisassem as obras recentes e de outros estúdios, sobretudo aquelas que, sob a perspectiva do senso comum, oferecem mais agência e poder às personagens. Diante do exposto, este trabalho é guiado pelo problema de pesquisa “*De que modos os filmes comerciais de animação entre 2012 e 2022 se utilizam ou reconfiguram os estereótipos de personagens do gênero feminino?*”

Os estereótipos, por adquirirem sentido coletivamente, possuem a capacidade de atrair ou repelir o público. Assim como as formas narrativas, as formas representativas já conhecidas oferecem uma segurança para aqueles que visam o consumo dos produtos cinematográficos, em detrimento daquelas que fogem ao já incorporado socialmente. Esse processo gera uma repetição de padrões, que são criados, reproduzidos e modificados de acordo com as demandas sociais (Deuze; Prenger, 2019). Tendo em vista esse cenário, percebe-se que os estereótipos não se encontram concentrados em apenas um gênero cinematográfico, mas em todos eles, se adaptando às exigências públicas que cada um especificamente gera. Evidentemente, seu uso a variar do gênero causa consequências também variadas.

Por isso, torna-se essencial entender essas representações principalmente em filmes de grande alcance. Não só porque refletem a aceitação do público, revelando as concepções da sociedade acerca de certos grupos sociais, mas também para compreender de que maneira essas representações têm gerido os comportamentos e valores. No caso do cinema de animação, o qual tem cada vez mais participado do processo de socialização primária de crianças, a presença

---

<sup>1</sup> Por cinema industrial, entende-se a produção de filmes como um negócio comercial, onde os filmes são concebidos, financiados e distribuídos visando não apenas o seu caráter estético, mas também o lucro (Mendes, 2009). Este termo será melhor definido na revisão bibliográfica sobre narrativas industriais.

<sup>2</sup> É possível enxergar essa perspectiva através de algumas matérias, que representam, até certo ponto, o senso comum a respeito dessa representatividade: Dia da Mulher: Relembre as princesas mais empoderadas da Disney (ofuxico.com.br); 10 Best Animated Movies Where Female Is The Main Character - True Feminist Movies - Morning Lazziness; Sete animações da Disney com personagens femininas empoderadas - cine (cinematologia.com.br); 6 personagens femininas para você conhecer melhor | Escola da Inteligência (escoladainteligencia.com.br). Acesso em: 27 de julho de 2023.

<sup>3</sup> England, *Descartes e Collier-Meek* (2011); Hine *et al.* (2018).

dos estereótipos é capaz de moldar os comportamentos sociais, inclusive os papéis de gênero (Aina; Cameron, 2011; Ahmed; Wahab, 2014).

Estes filmes têm sido meios ativos pelos quais as crianças têm tido contato com estereótipos de gênero, e devido a capacidade infantil de formar conceitos de gênero desde os dois anos de idade, elas acabam por aderir e incorporar as representações reducionistas que podem existir no conteúdo que consomem (Ahmed; Wahab, 2014). Desta forma, os filmes se tornam não apenas uma ferramenta capaz de criar e reafirmar representações reducionistas, mas também um mecanismo que consegue afetar a conduta dos indivíduos e dos grupos estereotipados (Sekayi, 2003).

O trabalho encontra sua justificativa na necessidade de entender de que maneira os filmes de animação de ampla difusão participam na formação dos papéis de gênero, tendo em vista seu papel na socialização infantil, através da repercussão de condutas. Portanto, esse estudo almeja visualizar os comportamentos estereotipados presentes nas obras, com o intuito de revelar padrões representativos. Com isto, se objetiva qualificar os comportamentos estereotipados de modo a entender como eles constroem padrões encontrados através da comparação entre as obras.

Assim, este trabalho não tem por intuito descrever extensamente como cada personagem é representada nos filmes selecionados, nem diagnosticar especificamente o porquê das mulheres no geral serem retratadas da maneira que são nos filmes de animação. O propósito é buscar e evidenciar padrões comportamentais nas personagens que possuem relevância na narrativa, para averiguar em quais aspectos as personagens do período selecionado reproduzem ou reconfiguram estereótipos de gênero.

Pretende-se atingir esse objetivo através do método da codificação, utilizado por trabalhos que também visam entender e categorizar os estereótipos, como o de England Descartes e Collier-Meek (2011). Esse método pode ser definido como uma abordagem sistemática para examinar as representações, através de uma série de categorias específicas que refletem os papéis de gênero estereotipados. A cada comportamento componente nas características listadas incorporado pelo personagem, um código é atribuído, de acordo com as diretrizes escolhidas nesta pesquisa. É importante salientar que o objetivo desta metodologia não é atribuir um juízo de valor acerca das características, nem determinar que existam comportamentos essencialmente masculinos ou femininos, mas unicamente tentar enxergar nessas obras os padrões representativos que são evidenciados através de comportamentos tidos socialmente como específicos a um gênero.

Os dados codificados devem ser analisados através da frequência e coocorrência, para que se viabilize a visualização dos comportamentos de cada personagem. A partir disso, é realizada a comparação codificada dos filmes selecionados. As obras foram escolhidas através da bilheteria e da presença feminina na narrativa. Esses critérios foram definidos visando selecionar os filmes que possuem (1) ampla difusão e (2) personagens que podem refletir comportamentos estereotipados narrativamente, tendo em vista que a narrativa é uma das dimensões pelas quais o personagem é conhecido, e os estereótipos são divulgados (Aina; Cameron, 2011; Leal, 2021).

Na seleção, buscou-se os cinco filmes de animação que possuíram a maior bilheteria em cada ano no período selecionado no Brasil, ou seja, entre 2012 e 2022. Nestes, foi aplicado o teste Mako Mori<sup>4</sup>, com o intuito não de realizar uma análise da personagem através do procedimento, mas apenas encontrar aquelas que possuíam um arco narrativo de impacto na trama, servindo para fins analíticos do trabalho. A partir desta seleção e abordagem analítica, pretende-se que seja possível visualizar os padrões expostos pelas repetições comportamentais das personagens.

Com base nisso, essa pesquisa será dividida em três capítulos de acordo com seus objetivos. No primeiro capítulo, encontra-se a revisão teórica do trabalho, que elabora uma compreensão da situação epistemológica e metodológica da representação feminina no cinema de animação. A revisão serviu para a elucidação de ideias concernentes à narrativa cinematográfica, a estereótipos e a processos metodológicos usados nas pesquisas sobre estereótipos em filmes. Em prol de facilitar a organização do conteúdo, a revisão foi estruturada em cinco temas específicos, que se complementam na formação de uma base teórica para o trabalho.

O segundo capítulo expõe a descrição do processo metodológico construído para os fins desta pesquisa e a sua aplicação, concebidos a partir da revisão bibliográfica realizada anteriormente. As repercussões desses processos estão dispostas através dos quadros de frequência das características codificadas e das tabelas de coocorrência. Nelas, é possível ver a codificação de cada personagem, bem como a ocorrência das características entre os filmes.

Por fim, o último capítulo apresentará os padrões comportamentais oriundos da exploração das características das personagens através da codificação comparada. Nesse

---

<sup>4</sup>O teste Mako Mori é um teste de representação feminina, criado com o objetivo de analisar se os filmes possuem ou não representatividade. Para ser aprovado no teste, o filme deve (1) ter ao menos uma personagem feminina, (2) que possua seu próprio arco narrativo e que (3) esse arco não sirva para dar suporte ao percurso narrativo masculino.

processo, percebeu-se que 9 das 12 personagens codificadas obtiveram predominância de comportamentos estereotipadamente atribuídos ao masculino. Na análise dos resultados, nota-se também que as frequências e as ausências dos comportamentos evidenciam um padrão seguido pelas personagens, que pode ser interpretado através do ponto de vista da narrativa clássica, como também da perspectiva da crítica ao pós-feminismo.

As discussões provenientes dessa análise são fruto da observação da existência de padrões comportamentais de gênero obtidos através da codificação, e objetivam entender os estereótipos e compreender como eles podem ser reproduzidos e reafirmados através do cinema. Esse processo reflete não apenas como a representação é feita nesse contexto, mas também como o cinema é capaz de repercutir significados que estão para além da simples realidade.

## **2 ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO, REPRESENTAÇÃO FEMININA E FILMES DE ANIMAÇÃO: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

A revisão teórica feita neste trabalho tem o intuito de desenvolver um cenário epistemológico e metodológico para analisar a representação feminina nos filmes de animação entre o período de 2012 e 2022 no Brasil. Para isso, ela foi dividida em cinco temas: 1) sobre o cinema como uma indústria geradora de produtos padronizados, que tem por objetivo não só atingir um caráter estético, mas principalmente criar obras que buscam seu consumo; 2) uma revisão sobre estereótipos, tendo em vista a sua criação e reafirmação, também nas obras cinematográficas; 3) sobre os estereótipos de gênero no cinema, tendo como foco principal os filmes de animação e as consequências de sua difusão vividas pelos indivíduos estereotipados; 4) sobre o teste Mako Mori, com o intuito de encontrar trabalhos que exploram a aplicação e impacto dos testes; 5) sobre metodologias de análise cinematográfica, objetivando não só encontrar maneiras de explorar os estereótipos nas obras, mas também formas de analisar de modo comparativo os filmes.

A revisão inclui bibliografia básica selecionada, além dos trabalhos coletados na base de dados do Google Scholar, através da utilização do software Publish or Perish<sup>5</sup>. Os textos foram selecionados a partir da busca de termos em português e inglês, que fossem encontrados entre suas palavras-chaves. Os termos utilizados em cada busca serão apresentados em cada capítulo de acordo com os temas apresentados. Dessa forma, buscou-se extrair os trabalhos que revelassem o cenário teórico das categorias escolhidas, através de um recorte dos resultados gerais seguindo os seguintes critérios: 1) todos os trabalhos encontrados na plataforma citados foram publicados após o ano de 2011<sup>6</sup> e buscam compreender a narrativa cinematográfica, a definição dos estereótipos e a sua relação; 2) Que tenham tido pelo menos 10 citações<sup>7</sup> por ano desde sua publicação. Em cada revisão, desenvolveu-se uma análise crítica, a qual proporcionou uma síntese que tem por objetivo além de relacionar a construção e reprodução dos estereótipos no cinema, o intuito de observar essa relação dentro dos filmes selecionados do gênero animação.

---

<sup>5</sup> <https://harzing.com/resources/publish-or-perish>. Acesso em: 06 de abril de 2023.

<sup>6</sup> Com exceção dos livros e capítulos de livro.

<sup>7</sup> Com exceção dos trabalhos em língua portuguesa.

## 2.1 Narrativas Industriais

A revisão iniciou-se buscando compreender o que se entende por cinema industrial e suas formas narrativas. Apesar da bibliografia deste item ter sido selecionada de maneira não-sistemática, ela foi escolhida por trazer considerações relevantes na composição teórica deste trabalho, que visavam refletir acerca das narrativas industriais.

Para isso, utilizou-se a análise de Mendes (2009) acerca das culturas narrativas dominantes. Para o autor, dentro do cinema há um reflexo do mundo ao qual vivemos. Através não só de imagens, mas também de sua narrativa, o cinema mostra a realidade como também a conta, e por diversas vezes, a conta mostrando (p. 21). Entretanto, é um equívoco concluir que o cinema é uma imitação da realidade apenas porque a duplica: ele é um reflexo também porque incorpora práticas que são comuns no nosso mundo, como as relações hegemônicas.

A importância em se “(...) reafirmar que o cinema não é redutível a uma forma narrativa, ou às formas narrativas que praticou e pratica” (Mendes, 2009, p. 21) surge justamente frente a existência de culturas narrativas dominantes e dominadas, que se entrelaçam e se hibridizam não só devido a sua influência estética, mas também industrial. Mendes (2009) evidencia que a estrutura narrativa relançada nos anos 70 por autores como Syd Field, que é amplamente difundida e utilizada atualmente tem suas raízes na tragédia grega e atravessa a história até à modernidade, afetando o cinema. A divisão entre 3 e 5 atos, com a ideia de *perturbatio*, centrada na figura do protagonista e seus conflitos e por fim, uma resolução que conclui o enredo sem deixar “pontas soltas” é o modelo conhecido como “clássico”, em contraposição às vanguardas que buscam romper com esta tradição de suas mais diversas maneiras.

Segundo o autor, ao longo da história, observam-se várias tentativas de romper com a tradição clássica que, através do desejo de inovação e mudança de signos, criam tensões desejáveis, porque evitam a sua estagnação, e conseqüente ruína (p. 22). A defesa da existência de um único modelo narrativo e o estranhamento em relação a todas as outras formas demonstra o peso da herança do arquétipo que o cinema recebeu desde seus primeiros passos.

Entender como esses modelos dominantes foram construídos no âmbito cinematográfico possui importância nesta pesquisa para além de compreender os modelos narrativos. Analisar tais formas prova sua relevância ao percebermos que a reprodução desses moldes não é algo que impacta apenas o âmbito estético narrativo, mas também o social. Uma vez que a reprodução de um modelo possui interesses que não se limitam apenas ao caráter estético cinematográfico, mas ao industrial.

Isto porque esta reprodução traz consigo não apenas uma disseminação de padrões estéticos, mas também representacionais. Ou seja, a industrialização do cinema, na busca pelo consumo de seus produtos, é capaz de aderir a formas representativas padronizadas que afetam a maneira que certos grupos sociais são vistos e tratados. Antes de compreender como esses indivíduos podem ter suas representações afetadas pela padronização, é necessário entender de que maneira o caráter industrial do cinema afeta a sua própria narrativa.

Dentre os autores que tratam do assunto, pode-se citar Adorno (2020) e sua clássica concepção de indústria cultural. O autor entende que, em meio a uma sociedade movida pelo capital, o conjunto de meios de comunicação como o cinema, o rádio e a televisão formam um sistema que tem por objetivo gerar lucros e exercer um tipo de controle social, de acordo com os padrões dominantes. Ou seja, é a mercantilização da cultura e da arte, mas não só isso: é a própria legitimação desse processo através da demanda social por esses produtos (Adorno, 2020; Costa *et al.*, 2013).

Mesmo que esse processo seja ainda mais conhecido e disseminado em uma sociedade moderna, pautada pela técnica e pela cultura de massa, Adorno salienta que a transformação da arte por mercadoria é presente também nas formas de arte popular e arte erudita, que supriam a função de entretenimento que a indústria cultural possui atualmente. Entretanto, com o advento da sociedade industrial, esta passa a ser guiada mais amplamente pela técnica em todos os seus âmbitos, implantando o comércio da arte de forma mais abrangente (Costa *et al.*, 2013).

Desta forma, Adorno enxerga no cinema um dos reflexos mais diretos do processo de mercantilização da arte e, diferentemente de Benjamin (2018), é pessimista em relação à sua função revolucionária, por acreditar na incapacidade dessa arte de gerar reflexões. Assim como outras mercadorias, o cinema seria pautado pela racionalidade técnica, e produziria bens padronizados para satisfazer as demandas sociais: “O triunfo da publicidade na indústria cultural está na mimese compulsiva dos consumidores, pela qual se identificam as mercadorias culturais que eles, ao mesmo tempo, decifram muito bem” (Costa *et al.*, 2013, p. 6).

Assim, a indústria cultural se pautaria pela acumulação de recursos tanto quanto qualquer outra forma industrial. Entretanto, esse processo não se encerra apenas nessa concentração, mas também no impacto na audiência. Adorno sugere que, através do seu caráter universal, a indústria cinematográfica tornou-se uma produção cultural capaz de disseminar ideologias através das massas e seus significados. Os próprios símbolos se tornam bens, criados e reproduzidos para satisfazer as necessidades, sem que haja um objetivo crítico:

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

A partir disto, percebe-se que nesta concepção, os filmes seriam um artigo de consumo que possuem fins comerciais que produzem e reproduzem valores e padrões sociais, que são aceitos e incorporados pelos indivíduos no processo “natural” do entretenimento. Essa lógica não só cria padrões simbólicos, mas um sistema de vida adaptado à técnica:

A indústria cinematográfica através de sua ideologia disfarçada de diversão, tornou-se um grande negócio que procura satisfazer as necessidades de quem quer escapar do trabalho mecanizado e condicionado. Porém, ao mesmo tempo, o indivíduo através do cinema que escolhe para se divertir, vê-se envolvido com a própria mecanização que reproduz o próprio processo de trabalho (Costa *et al.*, 2013, p. 8).

Em suma, percebe-se que de acordo com Adorno, as obras cinematográficas possuem em sua narrativa o fim último não de gerar uma experiência crítica ou artística, mas sim o acúmulo de bens, tanto de capital como simbólicos. Essa acumulação é alimentada pela satisfação das demandas sociais e contribui igualmente tanto para a predominância de uma ideologia, como também na construção de uma sociedade pautada pela técnica.

Semelhantemente, em relação as formas narrativas, em Eco (1991) percebe-se que, não à toa, existe a metamorfose entre o que se entende hoje por “tradição do antigo” e a “tradição do novo”: a tensão e a conseqüente miscigenação entre o cinema clássico e o cinema moderno são efeitos da inicial recusa da estagnação, mas também, posteriormente, da aceitação e demanda do público em relação ao novo:

A estrutura de enredo entendida aristotelicamente permanece típica de muitos produtos de amplo consumo, que apresentam uma função própria importantíssima [...], pois o valor estético não se identifica a todo o custo com a novidade das técnicas, ainda que o uso de técnicas novas possa ser um sintoma daquela originalidade técnica e imaginativa que é condição importante para alcançar um valor estético (Eco, 1991, p. 200).

Desta forma, nota-se que o autor salienta que não necessariamente as novidades técnicas terão um valor estético, ainda que originais. Da mesma maneira que um enredo clássico permanece típico e é bastante difundido devido ao seu amplo consumo, as novidades não a todo custo irão ser difundidas por se mostrarem coerentes esteticamente.

Em relação a isso, Mendes (2009) também oferece conclusões válidas para este trabalho, e expõe como a permanência ou a mudança de uma cultura narrativa é proporcionada pelo seu

caráter industrial: “por ser uma indústria cultural destinada ao consumo de massas, tolera-se-lhe a dependência de intrigas e enredos fiéis a tradições narrativas estabilizadas (Mendes, 2009, p. 84). Ou seja, o cinema vive em uma relação dualista entre a indústria e a arte, relação esta que pauta suas especificidades.

Do mesmo modo que outras mercadorias, o cinema está submetido a uma lógica de consumo que se pauta pela demanda. Deuze e Prenger (2019) expõem que assim como outros produtos, o cinema não permanece estático, como se pôde observar através de suas mudanças narrativas: ele implementa inovações necessárias em suas mercadorias na tentativa de se adaptar à demanda. Segundo os autores, embora as inovações midiáticas aconteçam por diversos fatores, como o surgimento de novas tecnologias, o fator sociocultural é essencial para entender o cenário midiático da inovação sob a perspectiva econômica, e consequentemente, o papel da tecnologia e das relações de poder nesta indústria (p. 201).

Apesar da existência de várias formas de inovação, como a inovação de produto, de processo e de gênero, todas possuem fatores motivadores similares que impulsionam as transformações. Entre essas razões, pode-se citar: os fatores institucionais – internos e externos –, o desenvolvimento tecnológico, os fatores socioculturais e as relações de poder. Mesmo com o aumento da participação dos usuários no processo de fazer mídia, principalmente como consequência da digitalização e da mediação, as relações de poder presentes na sociedade e as mudanças culturais estruturais que ocorrem nem sempre são analisadas como fatores propulsores de mudanças sob uma perspectiva econômica (p. 201).

Trappel (2015), da mesma forma, observa o quanto as relações de poder na sociedade são capazes de proporcionar mudanças, e propõe que os produtos midiáticos e suas transformações sejam analisados sob a ótica dessas interações. Segundo o autor, negligenciar esse aspecto significa “descartar o fator explicativo mais promissor da análise” (Trappel, 2015, p. 19).<sup>8</sup>

Todavia, as relações de poder e as mudanças sociais são sentidas pelas indústrias midiáticas justamente porque essas alterações interferem diretamente na demanda do público. Isto é, ao ter consciência destas transformações sociais, torna-se necessária também uma transformação no produto oferecido aos consumidores, gerando as inovações. Sendo assim, não só as narrativas oferecidas pelos filmes tentam ser adequadas ao gosto do público, como também são passíveis de sofrer alterações caso haja um anseio social para isso.

---

<sup>8</sup> Tradução livre de: “[Would mean to dismiss the most promising explanatory factor from the analysis]” (Trappel, 2015, p. 19).

Wasko (1982, 2003) também aponta para o caráter industrial do cinema, que tem seu maior reflexo em Hollywood<sup>9</sup>. Para a autora, Hollywood pode ser descrita como uma indústria que produz e distribui mercadorias. Da mesma forma, essa indústria cinematográfica possui uma natureza cíclica de constante mudança de políticas e práticas, que são coerentes com a ideia de desenvolvimento fundamentada nas mudanças econômicas (Wasko, 2003).

Para a autora, desde do início de Hollywood, as obras cinematográficas – e sobretudo, os filmes americanos – são configuradas não apenas como arte, mas como uma mercadoria que é produzida com fins econômicos:

Indiscutivelmente, o filme americano evoluiu não apenas como arte ou comunicação, mas como uma mercadoria que é produzida, distribuída e exibida sob condições de mercado que inevitavelmente influenciam o tipo de filmes produzidos, quem os produz e como são distribuídos ao público. O filme deve ser visto à luz dessa tensão entre produtos e lucros, e, assim, o financiamento de filmes desempenha um papel vital na história do cinema americano (Wasko, 1982, p. 19).<sup>10</sup>

O próprio entrelaçamento entre os bancos e Hollywood evidenciam o caráter econômico dessa indústria, que ainda que pareça sem importância perto de outros clientes corporativos, se revela como uma grande fonte de lucro devido à sua produção e distribuição internacional. Essas obras devem ser analisadas não apenas à luz de sua relação com o público, mas também levando em consideração a interação com os bancos, finanças e o Estado (Wasko, 1982).

Para Wasko (1982, 2003), examinar essas obras e as relações políticas e econômicas que as fundamentam é essencial porque além de mercadoria, o cinema contribui para a produção e reprodução de componentes ideológicos e econômicos do sistema ao qual está inserido:

Portanto, a importância dessa relação não se resume apenas ao financiamento de cineastas e empresas cinematográficas pelos bancos. Há também uma interação mais ampla e histórica com potencial para controle e conflito corporativo, bem como para influência e intervenção criativa (Wasko, 1982, p. 21).

Isto porque, para a autora, essa indústria é definida por uma relação de poder, que perpassa não só as interações e decisões econômicas, como também o vínculo entre obra e

---

<sup>9</sup> A importância da análise da indústria Hollywoodiana neste trabalho se dá, principalmente, porque os filmes selecionados para a análise, em sua maioria, são provenientes de grandes estúdios estadunidenses. Vide Apêndice A.

<sup>10</sup> Tradução livre de: “[Unquestionably, then, the American movie has evolved not purely as art or communication, but as a commodity which is produced, distributed, and exhibited under market conditions that inevitably influence the kinds of films made, who makes them, and how they are distributed to the public. Film must be viewed in light of this tension between products and profits, and, thus, film financing plays a vital role in the history of American film.] (Wasko, 1982, p. 19).

público, tendo em vista que Hollywood atua diretamente na “criação e recriação de valores e ideias da sociedade” (Wasko, 2003, p. 2).

Diante do exposto, percebe-se que assim como existem narrativas dominadas e dominantes que sofrem mudanças, elas também carregam consigo representações que estão submetidas à lógica industrial. Igualmente, são criadas tendo em vista a rede de significados existente na sociedade, realizando um diálogo com o público através não só do que é exposto em tela, mas também por meio de símbolos sociais, que interferem diretamente na aceitação do público daquelas figurações.

Como defende Aumont (2009), o cinema narrativo oferece imagens figurativas veiculadas para a sociedade, que possuem em si uma gama de valores dos quais representa e conta: “qualquer objeto já é um discurso em si” (Aumont, 2009, p. 90). Para o autor, qualquer representação é uma recriação do universo social ao qual pertence, isto é, qualquer figuração possui o peso do sistema social ao qual o que foi representado pertence.

Do mesmo modo, Aumont também evidencia que essas representações não são estáticas, mas fluídas: “O representado no cinema é um representado em devir.” (Aumont, 2009, p. 91). Assim, se o cinema é tido como um veículo das representações que a sociedade dá de si mesma, é concebível observar que algumas representações são mais bem aceitas pelo público do que outras, justamente por carregar em si impressões sociais mais complexas (p. 91).

Levando em consideração a importância dos personagens na narrativa, inclusive no cinema moderno (Mendes, 2009), é de suma importância que neste âmbito se atente para a forma que as representações sociais e simbólicas são construídas e reproduzidas. Seguindo esta linha, Balle (1980), reforçando o caráter industrial do cinema, também expõe como as condições industriais proporcionam produções que tem como consequência o reforço de formas narrativas estereotipadas, que possibilitam a industrialização da cultura, reforçando o conformismo. Se o cinema trabalha com padrões narrativos que buscam também interesses econômicos, os personagens e suas representações estão sujeitos, da mesma forma, a lógica do consumo.

A partir disto, percebe-se que a estrutura do personagem é formada não só tendo em vista a representação mimética da realidade ou seu caráter artístico, mas também uma rede simbólica construída e reformulada socialmente: “A tipologia de um personagem ou de uma série de personagens pode ser considerada representativa não apenas de um período do cinema, como também de um período da sociedade” (Aumont, 2009, p. 98).

Disto, sobressai-se que como qualquer produto é dependente da demanda – e o seu sucesso está profundamente relacionado a isso – o cinema também é subordinado ao que deseja

ser visto pelo público. Tendo em vista este cenário, parece que é visto o que oferece o que deseja ser visto, ainda que esses modelos não sejam correspondentes com a concretude, ou ainda, interfiram na vida real dos indivíduos representados.

Os modelos representativos e os seus significados sociais são cruciais para a indústria porque as próprias obras funcionam de acordo com a identificação binária, presente na tipologia estereotipada dos personagens<sup>11</sup>. A identificação empática com os personagens é importante para o público, não só por refletirem o ideal do “eu” ou o desejo contrariado, mas também por serem veículos reforçadores de representações conhecidas no contexto social, que não colocam em risco sistemas simbólicos (Aumont, 2009, p. 98-99).

Deste modo, observa-se através desta análise que as representações presentes nos filmes não são figurações desconexas com a realidade. Pelo contrário, são representações que carregam o contexto social ao qual foram construídas e difundidas, mas que visam não meramente trazer em si retratações reais, mas antes idealizações que tem por objetivo alcançar o maior número de consumidores. Ou seja, são fundamentadas no real, mas sua função vai além de apenas refletir a realidade.

A partir destes achados, percebe-se que há a existência de modelos narrativos que são mais amplamente difundidos do que outros, e que carregam em si representações que conseqüentemente imperam mais que outras. Essas idealizações correm o risco de serem reducionistas e interferirem diretamente no tratamento que os indivíduos representados recebem da sociedade.

Neste tópico, foram apreciadas as análises de Adorno (2020), Mendes (2009), Eco (1991) e Balle (1980) acerca das culturas narrativas cinematográficas e como elas são hibridizadas e reproduzidas ao longo dos anos, em um processo movido pela tensão e contraposição de ideias. Através dos mesmos autores, foi visto também que essas transformações não ocorrem simplesmente devido ao seu valor estético, ainda que sejam originais: essas mudanças são igualmente oriundas do caráter industrial que o cinema possui, o qual possibilita tanto a reprodução como a miscigenação de modelos narrativos e representativos visando o lucro.

Da mesma maneira, essa ideia foi reforçada pelos autores Deuze e Prenger (2019) e Trappel (2015) sob o conceito de inovação e suas causas. Os trabalhos evidenciam que as

---

<sup>11</sup> “Ocorre de maneira estereotipada, na maioria das vezes repetitiva e preguiçosa, portanto, de modo mais manifesto, mais diretamente legível, algo que, no entanto, é essencial para “prender” o espectador ao personagem fílmico, que está em ação, de certa maneira, em todos os filmes de ficção e que provavelmente desempenha um papel essencial em qualquer identificação com o personagem em um filme: a identificação tem papel tipológico (Aumont, 2009, p. 267)”.

inovações midiáticas, independentemente de suas formas, são proporcionadas não só por novas tecnologias, mas também transmutações sociais que geram novas demandas. Tal processo cria a necessidade de renovação do que é produzido midiaticamente, inclusive no cinema, como meio de obter sucesso econômico ao alcançar um maior público. Estas análises são essenciais para o trabalho por permitirem observar o porquê das transformações e da perpetuação de modelos narrativos sob a perspectiva industrial, tendo em vista que o estudo busca encontrar padrões representativos em filmes que visam a ampla difusão.

O trabalho de Wasko (1982, 2003) também foi explorado por oferecer uma elucidação acerca da relação entre os filmes e seu caráter industrial. A autora demonstra os elementos dessa relação, como os bancos e o Estado, e de que forma essas relações econômicas interferem no produto final e no impacto no público. O trabalho se mostrou importante para a pesquisa tendo em vista que a maioria dos filmes selecionados para a análise pertencem aos grandes estúdios estadunidenses.

A análise de Aumont (2009) é uma importante contribuição por expor como o que é figurado no cinema tem raízes profundas nas concepções simbólicas criadas socialmente. Tal consideração é fundamental em nossas análises por reforçar a noção de que o que é representado e reproduzido não é desconexo da realidade social, mas possui uma ligação direta com seus significados. Esta compreensão revela que devido às convicções sociais, as representações podem ter um maior ou menor grau de aceitação, influenciando diretamente no seu consumo e, conseqüentemente, na sua produção.

Neste item, buscou-se entender a narrativa cinematográfica e suas representações sob o ponto de vista industrial. A partir do próximo tópico, irá ser explorado de que forma a lógica industrial do cinema se relaciona com os significados sociais das figurações, e é capaz de criar, através dessa relação, representações reducionistas que pautam o tratamento dos indivíduos em sociedade. É o que se entende pela noção de estereótipos, analisada a seguir.

## **2.2 Estereótipos: a formação e os impactos de uma representação reducionista**

Foi realizada uma revisão bibliográfica a partir das buscas “Estereótipos e Cinema”<sup>12</sup> e “Estereótipos e Narrativa Cinematográfica”<sup>13</sup>, com o intuito de entender não só como os estereótipos são definidos e impactam a vida de seus alvos atualmente, mas também como eles são entendidos dentro das narrativas cinematográficas. O objetivo dessa coleta é entender e

---

<sup>12</sup> “Stereotypes and Cinema”

<sup>13</sup> “Stereotypes and Cinematic Narrative”

identificar o que é um estereótipo, qual sua relação com o cinema e como eles são criados e disseminados.

O trabalho de Candido e Feres (2019) demonstra que a análise das representações, apesar de presente na academia, é um terreno complexo, onde encontram-se simbolismos associados a imagens que, por diversas vezes, possuem sentidos múltiplos e até mesmo contraditórios: o que não significa dizer que as representações são ininteligíveis ou inexploráveis.

Dessa forma, buscou-se primeiramente entender o que se concebe por estereótipo. Stuart Hall (1997), procurou focar sua análise na variedade de imagens exibidas na cultura de massa. Através disso, o autor buscou categorizar as principais características desse tipo de figuração. Para Hall (1997), os estereótipos são práticas de representação, que possuem em si contextos sociais, culturais e políticos dentro dos quais foram formados. Estas representações, por suas vezes, interferem nos significados que damos às imagens e aos indivíduos ao nosso redor, principalmente quando seu significado parece ser ambíguo, devido à tendência humana de recorrer ao “conhecido”.

Entretanto, nem toda representação é um estereótipo. Hall (1997) chama a atenção da diferença existente entre “tipos” e estereótipos (p. 257). Enquanto os tipos são caracterizações que ajudam as pessoas a darem significados ao mundo social através de classificações gerais e mutáveis, os estereótipos objetivam a exclusão. Eles tendem a ocorrer onde há assimetrias de poder, buscando manter uma ordem social e simbólica:

O estereótipo, em outras palavras, faz parte da manutenção da ordem social e simbólica. Estabelece uma fronteira simbólica entre o 'normal' e o 'desviante', o 'normal' e o 'patológico', o 'aceitável' e o 'inaceitável', o que 'pertence' e o que não pertence ou é 'Outro', entre 'os de dentro' e 'os de fora', Nós e Eles (Hall, 1997, p. 258).<sup>14</sup>

Isto é, os estereótipos funcionam sob uma lógica hegemônica, e seu poder é mais diretamente exercido através de termos culturais e simbólicos, possuindo a capacidade de representar alguém ou algo de uma maneira específica. Devido a isso, essas formas de representação muitas vezes são a chave para entender a prática da violência simbólica. De acordo com essa concepção, o autor concluiu que os estereótipos funcionam por meio de noções

---

<sup>14</sup> Tradução livre de: “[Stereotyping, in other words, is part of the maintenance of social and symbolic order. It sets up a symbolic frontier between the ‘normal’ and the ‘deviant’, the ‘normal’ and the ‘pathological’, the ‘acceptable’ and the ‘unacceptable’, what ‘belongs’ and what does not or is ‘Other’, between ‘insiders’ and ‘outsiders’, Us and Them]” (Hall, 1997, p. 258).

exageradas, e possuem quatro fundamentos: (1) essencialização; (2) reducionismo; (3) formação de oposições binárias; e (4) naturalização das diferenças (Hall, 1997).

A (1) essencialização refere-se à representação de grupos humanos baseada em poucas e simples características, que resulta na criação de um (2) reducionismo, ao simplificar a complexidade dos grupos estereotipados. A (3) formação das oposições, refere-se ao caráter exagerado dos estereótipos, que devido às relações de poder, sempre encontram opostos binários. A formação das oposições é fruto da falta de conhecimento do “diferente”, a qual converte-se em representações que não buscam retratar as nuances da alteridade, mas expor símbolos exagerados já assimilados socialmente como meio de representar o desconhecido (p. 235)

Ou seja, através de uma perspectiva de oposição binária, a diversidade da sociedade é vista apenas através de extremos, reforçando ainda mais visões simplistas e reducionistas da realidade: “As oposições binárias também estão sujeitas à acusação de serem reducionistas e super simplificadas - engolindo todas as distinções em sua estrutura bastante rígida de duas partes (Hall, 1997, p. 235)”<sup>15</sup>.

Já a (4) naturalização consiste em evidenciar aquela diferença reducionista como algo que pertence à realidade intocável, isto é, como um “fato” cotidiano, o qual é pouco suscetível à contestação. Isto porque, se as diferenças entre os indivíduos forem vistas apenas como “culturais”, elas são passíveis a mudanças, enquanto que se são vistas como naturais, se tornam fixas e permanentes, se configurando como parte de uma realidade inalterável.

Hall (1997) também afirma que essas representações não se reduzem à irrealidade, mas que, na verdade, elas são formadas pelas experiências cotidianas, que afetam as percepções e as identidades. Essa interferência dos estereótipos nas práticas cotidianas também é um ponto tratado pelo autor, que percebe que após esse processo reducionista de formação dessas representações, é possível perceber mais quatro aspectos que surgem como consequência dessa prática simbólica: (1) construção do outro e exclusão; (2) exercício do poder; (3) a criação de fantasias; (4) fetichização.

A (1) exclusão, como dito anteriormente, é decorrente da construção do outro através ato de reduzir o diferente em poucas e simples características imutáveis, fixando sua diferença na “eternidade”: “Assim, outra característica da estereotipagem é a sua prática de ‘fechamento’ e exclusão. Fixa simbolicamente os limites e exclui tudo o que não pertence a eles” (Hall, 1997, p. 258).

---

<sup>15</sup>Tradução livre de “[Binary oppositions are also open to the charge of being reductionist and over simplified-swallowing up all distinctions in their Rather rigid two-part structure]” (Hall, 1997, p. 235).

Por sua vez, o (2) exercício do poder é uma consequência inevitável da prática dos estereótipos, porque ele não se restringe a apenas coerção social ou força física, mas também exerce sua influência no campo simbólico. O poder não apenas destrói, mas ele mesmo é construtor de novas formas de discurso, conhecimento e representações que são utilizadas como ferramentas em prol da manutenção de ideais:

Até agora, temos argumentado que “a estereotipagem tem sua própria poética – suas próprias formas de trabalhar – e sua política – as formas pelas quais é investida de poder. Também temos argumentado que se trata de um tipo particular de poder – uma forma hegemônica e discursiva de poder, que opera tanto por meio da cultura, produção de conhecimento, imagens e representação, quanto por outros meios” (Hall, 1997, p. 263).<sup>16</sup>

A circulação de poder é a origem da (3) criação de fantasias. Isso porque a difusão dessas imagens simplificadas gera um “conhecimento” geral acerca do estereotipado que é concebido como verdade. Ainda que, como dito, os estereótipos não sejam fundados na irrealidade, eles se afastam do real quando priorizam oposições binárias em detrimento do conhecimento do diferente. Por exemplo, a fantasia de infantilização é uma prática comum representacional quando se trata de mulheres, isto porque extrai do estereotipado a sua capacidade de agir no mundo real (p. 262).

Por fim, a (4) fetichização é uma consequência evidente da fantasia e naturalização das diferenças. O outro é, por várias vezes, reduzido ao seu corpo, sendo enxergado não como pessoa, mas como objeto, o qual apenas algumas partes são “importantes”. Neste caso, o fetichismo pode ser definido como uma obsessão pela diferença. É o local onde a imaginação adentra no campo da representação, deslocando o outro para um local “proibido”, que só pode ser acessado através da fantasia: “O fetichismo, como já dissemos, envolve a negação. A negação é a estratégia por meio da qual uma poderosa fascinação ou desejo é tanto provocada quanto, ao mesmo tempo, negado” (Hall, 1997, p. 353)<sup>17</sup>.

Diferentemente de Hall (1997), Goffman (1988) define por “estigma” o processo de construção histórico social que se fundamenta na desaprovação de certas características e crenças sociais que desafiam as normas culturais prevalentes em determinado grupo (Morando *et al.*, 2018). Consequentemente, esse processo leva os indivíduos estigmatizados à

<sup>16</sup>Tradução livre de: “[So far, we have been arguing that ‘stereotyping has its own poetics – its own ways of working – and its politics – the ways in which it is invested with power. We have also argued that this is a particular type of power – a hegemonic and discursive form of power, which operates as much through culture, the production of knowledge, imagery and representation, as through other means]” (Hall, 1997, p. 263).

<sup>17</sup>Tradução livre de: “[Fetishism, as we have said, involves disavowal. Disavowal is the strategy by means of which a powerful fascination or desire is both indulged and at the same time denied]” (Hall, 1997, p. 353).

marginalização, impossibilitando sua inserção no grupo social: “situação do indivíduo que é inabilitado para a aceitação social plena” (Goffman, 1988, p. 8).

Sendo o estigma uma classificação social simbólica construída por membros de uma determinada sociedade, ele varia de acordo com cada contexto social, considerando-se que os atributos que o constitui em um grupo, não necessariamente estarão presentes em outro contexto cultural. Entretanto, apesar de sua diversidade, todos os estigmas possuem o mesmo fundamento: a deterioração da identidade do indivíduo (Morando *et al.*, 2018) (Carvalho, 2012).

O autor também considera a existência de três formas de estigma: (1) as deformidades físicas, (2) as características pessoais e comportamentais e (3) os estigmas tribais. Independentemente do traço que gerou a estigmatização, a identidade individual será reduzida àquela “diferença” que é dissonante com o contexto social e cultural ao qual ele está inserido:

Em todos esses exemplos de estigma, entretanto, inclusive aqueles que os gregos tinham em mente, encontram-se as mesmas características sociológicas: um indivíduo que poderia ter sido facilmente recebido na relação social cotidiana possui um traço que pode-se impor à atenção e afastar aqueles que ele encontra, destruindo a possibilidade de atenção para outros atributos seus. Ele possui um estigma, uma característica diferente da que havíamos previsto. Nós e os que não se afastam negativamente das expectativas particulares em questão serão por mim chamados de ‘normais’ (Goffman, 1988, p. 14).

Dessa forma, percebe-se que Goffman defende que a sociedade categoriza os indivíduos de acordo com os atributos considerados “comuns” e “desviantes”, estabelecendo relações sociais que não necessariamente ocorrem juntamente com a reflexão dos seus atores, já que estes se encontram dentro de concepções pré-formadas (Morando *et al.*, 2018). Conseqüentemente, essas expectativas são capazes de criar a identidade social de cada indivíduo.

Segundo o autor, há dois tipos de identidade social (1) a identidade social virtual, que se refere a essas expectativas imputadas nos elementos da relação social e a (2) identidade social real, constituída pelos atributos e características que o indivíduo realmente possui. Quanto maior for a distância entre essas duas categorias, mais forte será o estigma, sendo prejudicial à identidade e a integração social do indivíduo:

O indivíduo estigmatizado é o diferente em uma sociedade que exige a semelhança, não reconhecendo as diferenças dentro da semelhança (...) o indivíduo estigmatizado não tem espaço nem voz, papéis a exercer, funções a executar, não pode ser sujeito da ação, tornando-se uma pessoa sem valor nas relações sociais (Morando *et al.*, 2018, p. 27).

Assim, percebe-se que Goffman (1988), assim como Hall (1997), entende que os indivíduos que possuem um “traço distintivo” que não corresponde ao “conhecido” tem sua identidade pautada apenas por sua diferença, impedindo que suas demais características sejam percebidas. Por sua vez, os elementos que não se afastam das expectativas sociais são os considerados “semelhantes”. Tais teorias evidenciam não só a exclusão de parte dos indivíduos de acordo com os padrões sociais, mas também como a sociedade estabelece meios simbólicos para a categorização de seus elementos (Morando *et al.*, 2018).

Nesta revisão em busca das práticas dos estereótipos, não só os trabalhos de Hall (1997) e Goffman (1988) apresentaram as consequências oriundas dos fundamentos dessas figurações, como também trabalhos que estudam exclusivamente as ameaças dos estereótipos, isto é, como essas representações oferecem impactos no próprio desempenho e nas relações sociais. De acordo com Steele, Spencer e Aronson (2002) os alvos, ainda que desconheçam a origem da ameaça, sofrem suas ações. Davies (2002) e Davies, Spencer e Steele (2005) apontam que o indivíduo é sujeito a ser julgado sob a perspectiva de um estereótipo que podem ser provenientes de meios de comunicação, e que como consequência trazem impactos reais da vida desses alvos.

Spencer, Logel e Davies (2016) expõem como todo indivíduo é vulnerável à ameaça dos estereótipos, porque todos possuem ao menos uma identidade social que é alvo de visões estereotipadas negativas (p. 417). A partir disso, eles passaram a identificar que esses alvos podem estar mais suscetíveis à baixo desempenho, que podem ser expressos de várias formas, como pressão extra pelo sucesso e proteção à autoestima.

De acordo com os autores, os indivíduos afetados pelos estereótipos são motivados a desvalidar os reducionismos que buscam marcar a sua identidade, ou pelo menos evitá-los. Esse impulso para divergir desses rótulos gera uma pressão extra em torno do sucesso, que acaba por criar um efeito contrário ao esperado: a redução do desempenho (p. 420). Além disso, eles também podem ter sua produtividade afetada ao tentar proteger sua autoestima, chegando ao nível de se autossabotarem em prol de obterem uma “explicação” para um desempenho negativo (p. 421).

Ainda tratando-se das ameaças dos estereótipos, em Silvestrini (2020) percebe-se não só os impactos da existência dessas representações, mas também a influência de sua difusão. Para o autor, os estereótipos difundidos pela mídia são capazes de afetar como os indivíduos são tratados por outros (p. 2), da mesma forma que influenciam também na atração e nos padrões de beleza frequentemente perpetuados pela indústria midiática (p. 3).

Como exposto na seção anterior, o cinema cria modelos narrativos e os reproduz. Mas o que se deseja explorar mais profundamente neste tópico é como os próprios estereótipos estão vinculados à difusão e ao sucesso de produtos cinematográficos, da mesma forma como se relacionam com a disseminação de ideias.

Acerca da propagação dos estereótipos, Hall (1997) também oferece concepções interessantes ao perceber que os estereótipos funcionam não só como meio de perpetuar relações de poder, mas também como meio para atrair o público, o qual é sempre levado a consumir produtos com representações socialmente aceitas:

O poder não apenas restringe e impede: ele também é produtivo. Produz novos discursos, novos saberes. A circularidade do poder é especialmente importante no contexto da representação. O argumento é que todos – os poderosos e os impotentes – estão envolvidos, embora não em igualdade de condições, na circulação do poder (Hall, 1997, p. 261).<sup>18</sup>

O que se nota é que a circularidade dessas representações está condicionada a fatores ideológicos, por exemplo, que não necessariamente se relacionam com a realidade, ainda que a afetem. E, além disso, que todos, independentemente da posição que se encontram, contribuem para a circulação dessa estrutura de poder simbólico, ainda que sua condição seja apenas a de “consumidor”.

Magaldi e Machado (2016) apontam que a linguagem fílmica e suas representações se relacionam com o entretenimento, mas que ao mesmo tempo também “ensina”, expõe concepções e mostra formas de interpretar o mundo (p. 259). As autoras acrescentam que as obras também são um modo de transmissão de ideologias sujeitas a atrair o público consumidor, e tem sua difusão intensamente relacionada a isso (p. 260). Isto implica na afirmação de que ao mesmo tempo que as narrativas e os estereótipos são capazes de moldar perspectivas e causar ameaças aos indivíduos estereotipados, a própria sociedade também influencia em sua produção e, sobretudo, em sua difusão e impacto social. É um processo interdependente:

As questões abordadas nos permitem perceber os discursos cinematográfico e literário como algo que provoca sentidos novos em quem o assiste/lê, mas que pode provocar novidades em quem o produz. Dessa maneira, o cinema e a literatura são artefatos culturais que produzem sujeitos e são produzidos por eles (Magaldi; Machado, 2016, p. 260).

---

<sup>18</sup>Tradução livre de: “[Power not only constrains and prevents: it also productive. It produces new discourses, new kinds of knowledge. The circularity of power is especially important in the context of representation. The argument is that everyone – the powerful and the powerless – is caught up, though not on equal terms, in power’s circulation]” (Hall, 1997, p. 261).

Neste cenário, evidencia-se que é necessário que a indústria esteja ciente das necessidades simbólicas dos seus clientes, para que permitam a identificação e a conexão dos seus desejos e subjetividades através das obras (p. 260). A identificação daquilo que é “conhecido” em contraste com o “diferente” se torna fundamental para o consumo do produto cinematográfico, enfatizando a discussão exposta em Hall (1997).

De acordo com Biroli (2011), esse processo gera uma desigualdade no que se refere a capacidade de circulação dessas representações. Isto porque, as produções cinematográficas de maior apoio das grandes indústrias – como Organizações Globo, por exemplo – conseguem um alcance muito maior do que os filmes independentes possuem, devido a imensa estrutura de propaganda, fazendo com que as obras apoiadas por essas organizações tenham representações com mais impacto social que outras.

Em Duarte (2012), percebe-se que essa difusão, por sua vez, transmite modelos que fazem prevalecer, em termos representativos, o que “merece ser visto”, contribuindo para a perpetuação dos estereótipos e suas consequências, bem como a manutenção das relações de poder:

Em um contexto fortemente marcado por interesses comerciais e pela lógica do consumo, a quantidade parece prevalecer sobre a qualidade e o formato estático/narrativo que se tornou hegemônico tende a orientar as escolhas do que merece ser visto, pasteurizando conteúdos e restringindo a formação do gosto: vê-se aquilo que já se conhece e do qual já se ouviu falar, gosta-se apenas do que se vê. (Duarte, 2012, p. 7).

Desta forma, os estereótipos são criados, transformados e reafirmados através de interesses industriais, fazendo com que as representações estejam fundamentadas na lógica do consumo.

Em outras palavras, o que é aceito pelo consumidor é o que ganha maior alcance: as representações com significados conhecidos são as que são consumidas sem colocar em risco símbolos sociais, e por isso são reproduzidas, fazendo prevalecer as noções sociais vigentes. Os estereótipos são disseminados justamente porque carregam em si o conhecido, e quando transformados, refletem – sob a mesma lógica – uma adaptação à demanda social.

Por isso, esse trabalho busca analisar os filmes de grande alcance, porque não só o seu impacto social é potencialmente maior, mas também porque eles refletem aquilo que é produzido e assistido como “socialmente aceito”, fator crucial para a manutenção dos estereótipos. Em suma, percebe-se que há um consenso no que se refere à construção e transformação de modelos narrativos vinculados à racionalidade industrial, como exposto na

primeira seção, e a produção e reafirmação de estereótipos também ligados à lógica do consumo, como analisado neste tópico.

Nesta revisão explorou-se a concepção de Stuart Hall (1997) acerca dos estereótipos com o intuito de alcançar uma definição para o termo. Percebeu-se que os estereótipos são uma forma de representação reducionista, naturalizada e que segue um padrão binário devido a sua simplicidade. Da mesma forma, a caracterização feita por Hall é de suma importância, já que esses atributos também exercem uma coerção na forma de representar o feminino nas animações, principalmente quando se trata da naturalização dessas características estereotipadas. Através dessa análise, também foi possível situar os estereótipos na reprodução de discursos hegemônicos, bem como compreender de que forma eles são capazes de perpetuar concepções oriundas das relações de poder.

Igualmente, buscou-se as análises de Erving Goffman (1988) acerca do conceito de estigma, que proporcionou a compreensão, juntamente com Hall (1997), de como a sociedade proporciona meios para a categorização, e conseqüentemente, a exclusão de indivíduos. O autor evidencia isso ao expor como a diferença entre a identidade social virtual e a identidade social real pode trazer para as pessoas estigmatizadas a deterioração da sua identidade, simplesmente por possuírem traços que não suprem as expectativas sociais.

Ambos os estudos representam uma grande contribuição para esse trabalho. Entretanto, optou-se por utilizar nesta pesquisa a definição de estereótipos de Hall (1997) para se referir aos padrões simbólicos construídos socialmente. Tal escolha se deu, principalmente, devido ao fato de o autor utilizar como objeto em suas análises as representações midiáticas que certos indivíduos possuem, se assemelhando aos objetivos desta pesquisa. Isto é, ainda que Goffman (1988) apresente noções bastante similares, a forma que Hall (1997) relaciona poder, criatividade e representação no contexto social e também midiático se adequa mais facilmente às propostas do trabalho.

Steele, Spencer e Aronson (2002), Davies (2002), Davies, Spencer e Steele (2005) e Spencer, Logel e Davies (2016) apresentam as ameaças que essas representações trazem para os indivíduos estereotipados, não só perante as relações com outros, mas também em relação ao seu próprio desempenho. Ao expor isso, evidenciam o impacto que essas representações podem causar ao possuírem um grande alcance midiático.

Magaldi e Machado (2016), Duarte (2012) e Biroli (2011) apresentam importantes conclusões acerca de como os estereótipos são difundidos através do cinema, e como eles são capazes de serem utilizados como meio de alcançar o público através da reafirmação de símbolos sociais. Eles também demonstram como essas representações estão submetidas a uma

racionalidade industrial, e que assumem o papel de não só formar concepções, mas também disseminar ideologias e reforçar discursos dominantes, pautando o que deve ser visto ou não, através da própria aceitação do público. A exposição dos autores contribuiu com esse trabalho na medida que proporcionou entender onde os estereótipos e o público consumidor se encontram conjecturados na indústria midiática e de que forma eles a afetam.

Neste tópico procurou-se entender a definição dos estereótipos e como eles se encontram inseridos não só no cinema, mas em sua lógica industrial. A seguir, é explorado como esses fatores podem ser aplicados na representação feminina e se encontram presentes nos filmes de animação. Também busca compreender de que forma, através de suas representações, os estereótipos são capazes de influenciar a socialização<sup>19</sup> do público.

### **2.3 Estereótipos no cinema de animação: os impactos do cinema na concepção dos papéis de gênero**

Esta revisão objetiva entender a relação entre representação feminina e os estereótipos, compreendendo de que forma a representação desse grupo pode afetar o público consumidor. Para isso, realizou-se uma busca com os termos “Estereótipos e Feminino”<sup>20</sup>, “Estereótipo e Feminino e Cinema”<sup>21</sup> e “Estereótipo e Feminino e Animação”<sup>22</sup>, com o intuito de encontrar estudos que não só tratassem teoricamente dos estereótipos femininos, mas fossem capazes de identificar seus impactos nas obras, principalmente nas animações. Em seguida, também se buscou através de “Estereótipos e Infância”<sup>23</sup>, “Estereótipos e Crianças”<sup>24</sup> e “Estereótipos e Crianças e Animação”<sup>25</sup> com o intuito de encontrar estudos sobre a relação entre a socialização primária e os estereótipos de gênero.

Entretanto, surpreendentemente, não foram encontrados trabalhos de impacto publicados que trouxessem uma análise dos estereótipos femininos de forma categórica<sup>26</sup> nos

---

<sup>19</sup> É mais amplamente conhecido que existam duas fases do processo de socialização, a qual podem ser distinguidas entre primária e secundária. A primária é a que acontece durante a infância, enquanto que a secundária é a que ocorre durante toda a vida do indivíduo, e que trata não só de comportamentos básicos, mas todo tipo de aprendizagem (Giddens, 2001).

<sup>20</sup> “Feminine and Stereotypes”

<sup>21</sup> “Feminine and Stereotype and Cinema”

<sup>22</sup> “Feminine and Stereotype and Animation”

<sup>23</sup> “Stereotypes and Childhood”

<sup>24</sup> “Stereotypes and Children”

<sup>25</sup> “Stereotypes and Children and Animation”

<sup>26</sup> Ao se falar em análise categórica, nos referimos não à separação de categorias de estereótipos, mas de uma análise que busca ser guiada por um caráter objetivo, que possibilita a comparação de representações e a avaliação de seus aspectos mensuráveis e quantificáveis.

filmes de animação. Os trabalhos encontrados nesta revisão versam, em sua maioria, sobre a relação entre estereótipos e corporalidade e suas implicações, mas não exploram esses estereótipos femininos de modo a analisar suas características.

Acerca dos achados que tratam sobre infância e estereótipos de gênero, foram encontrados trabalhos de grande relevância, que fornecem uma elucidação acerca da interpretação dos estereótipos por parte das crianças, a partir de que forma elas possuem contato com essas representações e também desde que idade elas passam a ter consciência dos papéis de gênero e de que maneira elas os incorporam.

O intuito de examinar e expor essas pesquisas que versam sobre a relação entre o impacto dos estereótipos e a infância é apresentar mais uma justificativa para a necessidade de entender a padronização narrativa e representacional das animações. Isto é, o trabalho não tem por objetivo esmiuçar o debate em torno da socialização infantil e as animações, mas sim entender e justificar a importância do estudo da narrativa desses filmes. Por não ser o foco desta pesquisa, esse diálogo será desenvolvido principalmente nesse ítem, e referenciado nos demais sob a forma de justificativa.

Ainda que tenha causado surpresa a escassez de trabalhos que tratem categoricamente dos estereótipos nas animações, Candido e Feres (2019) evidenciam que tais pesquisas ainda estão em falta, principalmente no Brasil. Ao analisar a representação da mulher negra no cinema brasileiro, os autores percebem como as críticas feministas elaboradas no Brasil em torno dos estereótipos ainda são escassas, e por muitas vezes não possuem uma análise focada em gêneros cinematográficos específicos (Candido; Feres, 2019, p. 2).

Segundo os autores, algumas análises ainda trazem à tona no âmbito acadêmico estudos acerca de funções de direção, roteiro e fotografia, mas não conseguem abarcar uma narrativa, muito menos suas nuances no cinema de animação. Esta conclusão reforça a necessidade do entendimento dos estereótipos de gênero para além da consciência de sua existência: é preciso que também se busque entender como eles podem ser definidos e quais são suas características nos objetos analisados (Candido; Feres, 2019, p. 2).

Sobre as relações de produção, os padrões de consumo dos produtos cinematográficos e suas consequências para as mulheres, Riordan (2002) afirma que é necessário que se dê atenção a todos os contextos políticos e econômicos presentes nessas obras consumidas cotidianamente, já que são elas que revelam lógicas de opressão às quais as mulheres estão sujeitas – como os estereótipos de gênero, por exemplo (Riordan, 2002).

Para a autora, as mulheres, assim como os demais grupos marginalizados, têm sua vida pautada pelas relações econômicas e sua ideologia, fator que revela a importância de se estudar

as experiências cotidianas e as estruturas por trás delas, como por exemplo, o consumo de uma obra cinematográfica:

Por exemplo, mesmo que uma mulher da classe trabalhadora volte para casa no final do dia e encontre prazer em se identificar com um personagem em um programa de televisão popular, ela não está livre das ideologias patriarcais e capitalistas que afetam seu trabalho, família e relações pessoais. Embora as mulheres como membros da audiência possam se sentir empoderadas por certos personagens fictícios e ícones da cultura popular (e, portanto, devemos reconhecer esses momentos como algo muito real e significativo para as mulheres), os estudiosos de comunicação feminista não podem interromper nossa busca por significado ideológico nessas instâncias de empoderamento, pois as estruturas restritivas permanecem intactas, inquestionadas e muitas vezes mascaradas por esses momentos de alívio (Riordan, 2002, p. 4).<sup>27</sup>

Portanto, as relações de produção, assim como as de consumo, são dois aspectos de suma importância para entender as desigualdades e assimetrias de poder presentes na sociedade, que encontram no cinema seu reflexo. Para a Riordan, o consumo é parte integral da reprodução do capitalismo e da opressão das mulheres. Sendo assim, as demandas e desejos sociais devem ser analisados como forma de entender a lógica de poder tanto quanto o conteúdo da obra: “Embora o capitalismo seja uma prática cultural, ele deve ser compreendido em termos de suas implicações econômicas, bem como de sua importância cultural.” (Riordan, 2002, p. 6).<sup>28</sup>

Isto é, não é suficiente analisar apenas as relações corporativas por trás das representações culturais, mas também entender como elas estão sendo construídas e consumidas. Como dito anteriormente, os filmes possuem objetivos financeiros que utilizam dos valores sociais e concepções dominantes como meio de atingir o lucro, ao mesmo tempo que exercem influência sobre as práticas individuais e sociais (Riordan, 2002). A representação feminina presente nos produtos cinematográficos é mais uma das faces do poder, que se encontra dentro das relações econômicas. Por isso, estudar a forma que essas representações são feitas e disseminadas atualmente, principalmente por grandes indústrias, é necessário para a compreensão das assimetrias de poder e sua relação com o cinema.

Assim, em relação aos estereótipos de gênero, Ellemers (2018) afirma que apesar de ser inegável que existem diferenças entre homens e mulheres, a questão a ser entendida é até que

---

<sup>27</sup> Tradução livre de: “[For example, even though a working-class woman comes home at the end of her day and finds pleasure in identifying with a character on a popular television show, she is not freed from patriarchal and capitalist ideologies that affect her work, family, and personal relations. While women as audience members can and do feel empowered by certain fictional characters and popular culture icons (and therefore we should acknowledge these moments as something very real and meaningful for women), feminist communications scholars cannot stop our quest for ideological meaning in those instances of empowerment, for restrictive structures remain intact, unquestioned, and often masked by these moments of reprieve (Riordan, 2002, p. 4).

<sup>28</sup> Tradução livre de “[While capitalism is a cultural practice, it must be understood in terms of its economic implications as well as its cultural significance]” (Riordan, 2002, p. 6).

ponto essas diferenças refletem a maneira como essas pessoas são essencialmente e a partir de que momento elas resultam da maneira social de impor diferenças entre os indivíduos devido aos estereótipos de gênero (Ellemers, 2018, p. 276). Dessa forma, identificar a sua natureza e atributos é fundamental porque contribui para o entendimento das assimetrias presentes na sociedade:

Mesmo que homens e mulheres exibam características, preferências e ambições semelhantes, as diferentes visões e expectativas estereotipadas que temos deles os colocam em mundos diferentes. Considerar as origens e as implicações dos estereótipos de gênero nos ajuda a entender como esses se relacionam com as diferenças de gênero na sociedade (Ellemers, 2018, p. 276).<sup>29</sup>

Assim, os estereótipos de gênero refletem expectativas gerais sobre esses grupos sociais, que não necessariamente são condizentes com todos os indivíduos pertencentes a ele. Dessa forma, a percepção estereotipada enfatiza a diferença entre os grupos e subestima a variação que ocorre dentro deles (Ellemers, 2018, p. 277). A autora ainda afirma que os estereótipos de gênero estão sujeitos a ter menos flexibilidade contextual do que outros estereótipos. Ou seja, a percepção social que se tem de determinados indivíduos fundamentados em sua diferença de gênero é menos suscetível a variações, e conseqüentemente, mais naturalizada.

Isto se dá devido ao fato de o gênero ser considerado uma característica primária na percepção pessoal, que se aprende desde a primeira infância, e é ensinada a ser reconhecida ainda que essa categorização não seja relevante para a situação (Ellemers, 2018, p. 277). Ellemers (2018), assim como Hall (1997), salienta que o estereótipo de gênero é submetido a uma categorização binária, que reduz as diferenças a opostos radicais trazendo um distanciamento entre os grupos:

O gênero continua a ser visto como uma categorização binária, na qual tendemos a comparar homens com mulheres e mulheres com homens, ancorando quaisquer diferenças em termos de contraste entre eles. Assim, as categorizações de gênero são imediatamente detectadas, são cronicamente salientes, parecem relativamente fixas e são facilmente polarizadas. Isso contribui para a formação e persistência de estereótipos de gênero e reforça a percepção das diferenças entre homens e mulheres (Ellemers, 2018, p. 277).<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Tradução livre de: “[Even if men and women display similar characteristics, preferences, and ambitions, the different views and stereotypical expectations that we have of them place them in different worlds. Considering the origins and the implications of gender stereotypes helps us understand how these relate to gender differences in society]” (Ellemers, 2018, p. 276).

<sup>30</sup> Tradução livre de: “[Gender continues to be seen as a binary categorization, in which we tend to compare men to women and women to men, anchoring any differences in terms of a contrast between them. Thus, gender categorizations are immediately detected, are chronically salient, seem relatively fixed, and are easily polarized. This contributes to the formation and persistence of gender stereotypes and reinforces perceptions of differences between men and women]” (Ellemers, 2018, p. 277).

As percepções fundamentadas nesta diferença geram expectativas sobre os indivíduos estereotipados, acerca não só de suas qualidades e prioridades, mas também da sua aparência pessoal (Ellemers, 2018, p. 280). Da mesma forma, Serrano-Barquín *et al.* (2018) evidenciam como o corpo, a nudez e o cabelo são utilizados como formas de categorizar o gênero feminino. Os autores afirmam que a comunicação corporal dos indivíduos traz consigo uma carga simbólica, que informa uma determinada personalidade e identidade que, frequentemente, é um reflexo de lógicas socioculturais e hegemônicas de um contexto histórico específico, que também é reproduzido midiaticamente (p. 2).

Os valores e costumes que são aprendidos desde a infância se transformam em esquemas mentais de gênero, que servem como classificadores, manifestando-se no corpo. Esse processo acaba por construir uma estrutura de atitudes e ações corporais, servindo como esquema produtor de diferenciações sociais, discriminação e desigualdade (p. 3).

Diante dessas definições acerca dos estereótipos de gênero e suas consequências, é importante analisar mais diretamente como eles podem ser assimilados por crianças, tendo em vista que elas são, na maioria das vezes, o público-alvo dos filmes de animação. A sua análise também se mostra necessária considerando que é na fase da socialização primária que grande parte dos estereótipos são internalizados pelos indivíduos.

Segundo Flore e Wicherts (2015), as identificações de gênero estão presentes desde a primeira infância. A partir dos três anos, as crianças já seriam capazes de “classificar” ou “identificar” o seu próprio gênero e os dos outros ao seu redor (Flore; Wicherts, 2015, p. 28). Embora essas crianças tenham consciência dessas diferenças, elas só formam um senso coerente de si na adolescência. Porém, esses estudos evidenciam como desde a tenra infância é possível perceber as diferenças entre os gêneros, que, como visto, são reforçadas através dos mais diversos meios. Os estudos acerca de consciência dos estereótipos expõem que, devido a reafirmação dessas diferenças, as crianças passam a acreditar, por exemplo, em uma diferença intelectual entre os gêneros, ainda que de forma mais amena do que os adolescentes e os jovens (Flore; Wicherts, 2015, p. 28).

As próprias crenças sobre a inteligência e a capacidade acadêmica mudam de acordo com o desenvolvimento das crianças. Isto se dá por vários fatores, que vão desde o fato de as crianças de até sete anos não perceberem os atributos intelectuais como traços estáveis, até a forma como são tratadas, de acordo com o seu gênero, pelos professores e outros responsáveis<sup>31</sup> (Flore, Wicherts, 2015, p. 28-29).

---

<sup>31</sup> Um dos estudos mais relevantes acerca da ameaça do estereótipo foi feito por Spencer, Steele e Quinn (1999). Os autores sugeriram pela primeira vez que o desempenho das mulheres em testes de matemática poderia ser

González Barea e Rodríguez Marín (2020), em seu trabalho sobre estereótipos de gênero na infância, afirmam que os papéis e comportamentos de gênero se encontram presentes na socialização primária não só através da escola, que é um agente socializador por excelência, mas também através da mídia. As práticas lúdicas, os padrões de beleza e as expectativas são absorvidas pelas crianças não apenas através das instituições sociais tradicionais, mas também por meio do que é visto<sup>32</sup> (González Barea; Rodríguez Marín, 2020, p. 3).

Golden e Jacoby (2018), ao analisar as interpretações de gênero nas princesas da Disney, evidenciam como os estereótipos de gênero geram perspectivas limitadas que produzem imagens e mensagens rígidas afetando a socialização (Golden; Jacoby, 2018, p. 1). Segundo as autoras, os estereótipos reforçados midiaticamente possuem a capacidade de atribuir características específicas aos gêneros, criando diferenças entre os indivíduos. A distância entre os gêneros é ampliada quando as crianças se deparam com representações que são coerentes com os valores dominantes, e por sua vez, acabam por reproduzir esses papéis em sua atividade lúdica, a qual é fundamental para a construção da sua identidade (Golden; Jacoby, 2018, p. 3).

Del Rosario e Vargas (2018), da mesma forma, afirmam que durante a socialização se adquire papéis sociais e estereótipos que variam de acordo com o gênero do indivíduo, em uma relação com sua cultura, espaço e tempo (Del Rosario; Vargas, 2018, p. 82). Ainda que seja um processo que dure toda a vida, a sua fase primária é quando ele ocorre mais intensamente (Del Rosario; Vargas, 2018, p. 82).

Os comportamentos absorvidos refletem normas, valores e crenças de cada cultura, mas não só isso: refletem também os tratamentos dados a cada gênero. De acordo com os autores, o processo de socialização está cada vez mais marcado por meios de comunicação que se posicionam em uma situação privilegiada de transmissão dessas ideias e comportamentos (Del Rosario; Vargas, 2018, p. 84). Isto é, os meios de comunicação são agentes socializadores que reforçam ideologias, regras e também papéis de gênero tanto quanto qualquer outro meio de socialização, contribuindo para a construção da forma de pensar do indivíduo socializado:

Os meios de comunicação e a publicidade atuam como agentes de socialização, exercendo uma forte influência na audiência, levando-o a assimilar, reforçar, reproduzir e amplificar atitudes, papéis e estereótipos. Na fase infantil este processo de assimilação é mais acentuado, as diferentes mensagens e imagens que a publicidade transmite levam-nos a criar ideias que influenciam a sua percepção do mundo e a

---

prejudicado devido aos estereótipos relacionados ao gênero. Após esse estudo, outros foram realizados e expõem de que forma o desempenho dos grupos estereotipados pode crescer ou diminuir de acordo com o tratamento.

<sup>32</sup> “A cultura visual también reproduce estereotipos, transmitiendo información de manera implícita” (González Barea e Rodríguez Marín 2020, p. 3).

adotam certos papéis e estereótipos de acordo com o gênero, também relacionados sociedade e cultura de cada época<sup>33</sup> (Del Rosario; Vargas, 2018, p. 81).<sup>34</sup>

Semelhantemente, Aina e Cameron (2011) afirmam que os estereótipos são uma forma de entender o diferente através de generalizações categóricas. Por sua vez, essas representações contribuem para uma cultura de preconceito, comunicada para as crianças todos os dias. De acordo com as autoras, as experiências com os estereótipos de gêneros que os indivíduos enfrentam em seus primeiros anos são capazes de moldar suas atitudes e crenças pessoais e interpessoais, seu acesso à educação, participação no trabalho e seu bem-estar físico e emocional (Aina; Cameron, 2011, p. 11).

Isto porque os estereótipos de gênero são experienciados pelas crianças desde seu nascimento, e por terem a capacidade de formarem conceitos de gênero desde os dois anos, elas acabam por aderir a essas representações por vezes generalistas. Aina e Cameron (2011) ainda afirmam que a criança dos três aos cinco anos já consegue entender os símbolos e significados dos gêneros, e é suscetível a aderir as visões estereotipadas e aplicá-la não só a si, como também aos outros, na busca de tentar entender o mundo ao seu redor:

Entre 3 e 5 anos de idade, as crianças desenvolvem sua identidade de gênero e começar a entender o que significa ser homem ou mulher. Quase imediatamente depois tornando-se conscientes de gênero, as crianças começam a desenvolver estereótipos, que aplicam a si mesmas e aos outros, em uma tentativa de dar significado e ganhar compreensão sobre sua própria identidade (Aina; Cameron, 2011, p. 11)<sup>35</sup>.

Ainda que os efeitos dos estereótipos de gênero sejam mais aparentes apenas a partir da adolescência, é entre o período de cinco a sete anos que essas generalizações se tornam cada vez mais fortemente definidas, fazendo com que essa seja uma fase crítica para a incorporação desses estereótipos (Aina, Cameron, 2011, p. 11). Semelhantemente a outros trabalhos, as autoras reafirmam que o período da socialização primária é fundamental para a criação e internalização dessas generalizações, e que não só a escola é uma instituição que reforça essas

---

<sup>33</sup> Diante de afirmações como esta, surge a reflexão: até que ponto afirmar esse poderio quase absoluto dos estereótipos publicitários e comunicacionais em geral não constitui uma opinião, um senso comum (sobretudo quando sequer se baseia em dados)?

<sup>34</sup> Tradução livre de: “[Los medios de comunicación y la publicidad actúan como agentes de socialización ejerciendo una fuerte influencia en la audiencia, llevándoles a asimilar, reforzar, reproducir y amplificar actitudes, roles y estereotipos. En la etapa infantil este proceso de asimilación es más acentuado, los diferentes mensajes e imágenes que la publicidad transmite les lleva a crear ideas que influyen en su percepción del mundo y a adoptar ciertos roles y estereotipos según el género, relacionados asimismo con la sociedad y cultura de cada época] (Del Rosario; Vargas, 2018, p. 81).

<sup>35</sup> Tradução livre de “[Between the ages of 3 and 5 years, children develop their gender identity and begin to understand what it means to be male or female. Almost immediately after becoming gender aware, children begin developing stereotypes, which they apply to themselves and others, in an attempt to give meaning to and gain understanding about their own identity]” (Aina; Cameron, 2011, p. 11).

percepções, mas também a mídia: “A representação midiática também reforça os estereótipos (...) Os filmes transmitem mensagens particularmente poderosas sobre os papéis de gênero e estereotipagem (Aina; Cameron, 2011, p. 12)<sup>36</sup>.

As autoras ainda salientam que esse processo se torna ainda mais impactante através de grandes indústrias midiáticas como a Disney, as quais as crianças se encontram mais suscetíveis a serem influenciadas (Aina; Cameron, 2011, p. 13). Essa influência se dá devido a forma que os gêneros são representados, não só no âmbito corporal, mas também na trajetória narrativa da personagem, juntamente com seus atributos expostos ao longo da história (Aina; Cameron, 2011, p. 13).

Embora as autoras afirmem que os filmes e os programas televisivos são por si só uma forma de reforçar os estereótipos de gênero para as crianças, elas evidenciam também que todos os demais produtos provenientes dessas mídias são capazes de corroborar com esse processo. Isto é, para além do impacto da difusão dos filmes e suas representações, todas as mercadorias que são provenientes desses produtos midiáticos são tão influentes quanto as obras que lhes deram origem:

Produtos de consumo inundam crianças com gênero tipificado em mensagens em lençóis, toalhas, band-aid, roupas, material escolar, brinquedos (...). Não apenas estes produtos são comercializados para gêneros específicos, mas são comercializados nas lojas por gênero, criando corredores rosa e azuis segregados para compras (Aina; Cameron, 2011, p. 12).<sup>37</sup>

Do mesmo modo, Coyne *et al.* (2016) percebem que, especificamente, os estereótipos femininos difundidos pela mídia afetam não só o comportamento feminino, mas também o masculino, embora esse efeito seja mais acentuado em meninas. Os autores, ao analisar as princesas da Disney, também não restringem o impacto midiático apenas aos filmes ou programas televisivos, evidenciando que os produtos provenientes desses meios influenciam na prática lúdica (Coyne *et al.*, 2016, p. 1-2).

Através da Teoria Social Cognitiva do Desenvolvimento de Gênero, os autores evidenciam como a exposição aos comportamentos estereotipados de gênero na mídia e nos brinquedos marcados pela mesma lógica generalista podem influenciar o desenvolvimento infantil. Isto se dá porque, segundo essa teoria, o desenvolvimento de gênero é um processo

---

<sup>36</sup> Tradução livre de: “[Media representation also reinforces stereotypes (...) Films convey particularly powerful messages about gender roles and stereotyping]” (Aina; Cameron, 2011, p. 12).

<sup>37</sup> Tradução livre de: “[Consumer products inundate children with gender-typed messages on bed sheets, towels, bandages, clothes, school supplies, toys, and furniture (Freeman, 2007). Not only are these products marketed for specific genders, but they are merchandised in stores by gender, creating segregated pink and blue aisles for shopping]” (Aina; Cameron, 2011, p. 12).

marcado por dois mecanismos diferentes: a modelagem e a “instrução direta” (Coyne *et al.*, 2016, p. 3).

A primeira prática é a aprendizagem através da observação: a criança absorve informações ao contemplar os outros, como responsáveis, professores e as representações midiáticas. O segundo mecanismo é o da imitação, através da qual a criança é encorajada e recompensada por agir de determinada maneira de acordo com o que é socialmente aceito. Nesta perspectiva, no caso analisado dos produtos midiáticos, até mesmo o acesso permitido pelos responsáveis aos filmes e às mercadorias “provavelmente reflete o endosso dos pais e o encorajamento de comportamento tipificado por gênero” (Coyne *et al.*, 2016, p. 3).

Ahmed e Wahab (2014), semelhantemente, sinalizam a importância da mídia no processo de socialização do indivíduo. Ao analisar desenhos animados, os autores salientam que essas representações passaram a fazer parte do processo de socialização, moldando os comportamentos, habilidades e valores sociais, que variam de acordo com os papéis de gênero (Ahmed; Wahab, 2014, p. 44). Os autores enfatizam, como dito anteriormente por outros trabalhos, que esse processo é pautado não só por generalizações aceitas socialmente, mas também por interesses ideológicos e comerciais, cujos efeitos ultrapassam a infância:

A mídia desempenha um papel muito importante na socialização de uma criança ou adulto, através de diferentes enredos, personagens e dramatizações de diferentes gêneros através de diferentes temas e retratos. O gênero tem retratado de forma estereotipada por um longo período na história da mídia (...) portanto, a forma como os personagens masculinos e femininos são representados na mídia, costuma moldar a forma de pensar das crianças e afetar conseqüentemente o seu processo de socialização e comportamentos perante a sociedade. Acredita-se também que tal representação de gênero está ligada ao conceito de patriarcado e fatores de comercialização que administram a indústria televisiva em geral (Ahmed; Wahab, 2014, p. 44-45)<sup>38</sup>.

Diante disto, a importância de se analisar a relação entre os estereótipos de gênero e o processo de socialização vai além da necessidade de entender como essas representações influenciam a infância. Na verdade, a análise busca entender como essas generalizações são construídas e internalizadas desde muito cedo pelos indivíduos, impactando diferentes áreas e contribuindo para a persistência de um sistema predominante.

---

<sup>38</sup> Tradução livre de: “[Media plays a very vital role in the socialization of a child or adult, through different storyline, characters and dramatization of different genders through different themes and portrayals. Gender has been portraying stereotypically for a long period in the history of media. Therefore the way the male and female characters are represented in the media, usually mould the way of thinking of children and affect accordingly their process of socialization and behaviors towards society. It is also believed such representation of gender is connected to the concept of patriarchy and commercialization factors that administer television industry in general]” (Ahmed; Wahab, 2014, p. 44-45).

Nesta parte da revisão teórica, buscou-se compreender mais diretamente o que se entende por estereótipos de gênero e qual sua relação com as animações, assim como compreender qual a importância do gênero cinematográfico em questão na formação de sistemas de valores e ideias. Riordan (2002) coopera para a construção de um entendimento sobre como as relações de poder podem interferir na vida das mulheres e nas suas relações, inclusive através de produtos cinematográficos que se encontram dentro das lógicas do capital.

Ellemers (2018) e Serrano-Barquín *et al.* (2018) apresentam contribuições importantes para o trabalho por, através de sua discussão, possibilitarem a compreensão do que são os estereótipos de gênero e quais os seus impactos na vida dos indivíduos, que afetam não só o modo de agir, mas também de se apresentar, através da aparência física.

Através do trabalho de Flore e Wicherts (2015) foi possível compreender como se dá o desenvolvimento infantil e sua relação com os estereótipos de gênero. Percebe-se que desde a primeira infância as crianças se relacionam com perspectivas que possuem a capacidade de limitar suas ações, desempenho e atividades. González Barea e Rodríguez Marín (2020), Golden e Jacoby (2018), Del Rosario e Vargas (2018) também evidenciam o impacto dos estereótipos na socialização através das instituições sociais tradicionais, tais como família e escola. Entretanto, os autores salientam o importante papel que a mídia tem obtido crescentemente nesse processo, e como assim como todos os outros meios socializadores, os produtos midiáticos têm o poder de disseminar ideias e enraizar expectativas de acordo com os gêneros.

Aina e Cameron (2011), Coyne *et al.* (2016) e Ahmed e Wahab (2014), semelhantemente aos demais, evidenciam a relação entre a socialização, os estereótipos e a mídia. A contribuição particular desses autores ao trabalho é a forma como eles analisam essas circunstâncias dentro das animações. Eles salientam como a narrativa e a forma que o feminino é representado no enredo é capaz de moldar os indivíduos a partir de uma perspectiva limitada. Em uma primeira instância, isso pode ser visto através da brincadeira, dos brinquedos e do comportamento infantil. É nesse processo de socialização que a internalização dessas concepções passa a se tornar dominante na vida dos indivíduos: e a partir disso surge a importância de sua análise. A persistência e reprodução dos estereótipos e de suas lógicas predominantes é o reflexo desse processo de internalização, originado desde a infância.

Ao longo da história do cinema, foram criados alguns processos de análise dos filmes na tentativa de medir a representação feminina, tendo em vista a presença dos estereótipos de gênero na narrativa cinematográfica. Um dos meios encontrado e adotado pelo público foi a aplicação de testes, que trazem consigo premissas que, em teoria, mediriam a representatividade

feminina. A partir disto, a revisão a seguir busca compreender os testes de representatividade de gênero e sua utilidade, focalizando mais especificamente no teste Mako Mori, escolhido para a construção do recorte deste trabalho, observando de que forma ele tem sido aplicado e pode contribuir para a análise dos estereótipos femininos.

#### **2.4 Teste Mako Mori: uma ferramenta para a exploração da existência de um arco narrativo feminino**

Esta parte da revisão teórica tem o intuito de entender o que seriam os testes de representatividade de gênero, focando principalmente no teste Mako Mori. Busca-se compreender a utilidade e os fundamentos destes dispositivos e como, a partir deles, submetem-se a representação feminina a análises e mensurações. Para isso, realizou-se uma busca com os termos “Mako Mori e Teste”<sup>39</sup> e “Representação e Gênero e Testes”<sup>40</sup>, com o objetivo de encontrar trabalhos que tratassem acerca da aplicação e impacto destes testes nos filmes e em sua análise.

Porém, não foram encontrados trabalhos de impacto que retratassem a situação dos testes e sua relação com a análise fílmica. Os achados se resumem ao teste Mako Mori e ao teste Bechdel, por serem concebidos como os testes mais “populares” no âmbito (Rughiniş, C.; Rughiniş, R; Humă, 2016, p. 489). Estes trabalhos, em sua maioria, versam sobre a criação e as premissas principais de ambos, sem considerar especificamente como eles estão sendo aplicados pelo público (Kik *et al.*, 2019; Ford, 2016; Boaz, 2020).

Devido a isto, neste item especificamente, resolveu-se considerar bibliografias que possuíssem menos que 10 citações por ano, e que foram publicadas durante o período escolhido como recorte neste trabalho, isto é, entre 2012 e 2022. Tal medida foi tomada com o intuito de encontrar contribuições acerca dos testes de representatividade, principalmente o que será utilizado neste trabalho.

Ao considerar esses estudos, percebeu-se que a maior parte deles se tratava, principalmente, do teste Bechdel, seguido pelo Mako Mori. Porém, novamente, nenhum dos estudos tratava dos testes de forma mais ampla, sinalizando novas adaptações ou evidenciando seu uso pelo público no âmbito cinematográfico. Diante disto, esta revisão é direcionada pelos estudos que lançam vislumbres da aplicação destes testes, principalmente dos citados acima,

---

<sup>39</sup> “Mako Mori and Test”

<sup>40</sup> “Representation and Gender and Tests”

por ser o Bechdel o primeiro teste a ser concebido, e o Mako Mori por ser um dos mais populares e, também, o escolhido para a construção desta pesquisa.

Segundo Magaldi e Machado (2016) os testes de representatividade de gênero no cinema tiveram seu início na década de 1980 com o pioneiro Teste Bechdel. Criado pela cartunista Alison Bechdel, o teste tem por objetivo analisar as concepções de gênero no discurso cinematográfico. De acordo com suas premissas, para que se alcance uma boa representação feminina, o filme precisa passar em três parâmetros: (1) ter ao menos duas personagens femininas nomeadas; (2) as duas personagens devem conversar entre si; (3) o assunto da conversa deve ser qualquer tópico que não seja um homem (p. 252). Ainda que a atuação deste teste possa ser vista através do site que realiza as análises<sup>41</sup>, sua influência pode ser notada através não só das adaptações sugeridas ao longo dos anos, mas também por meio da criação de novos testes (p. 257). Foi a partir desta motivação que surgem o Teste Tauriel<sup>42</sup>, Teste Barnett<sup>43</sup>, Teste Russo<sup>44</sup>, o Teste Finkbeiner<sup>45</sup> e outros.

Dentre eles, também surge o teste Mako Mori, com o objetivo de mensurar a representatividade feminina na dimensão narrativa, uma vez que “um filme pode ser aprovado no teste Bechdel por meio de uma conversa entre duas personagens secundárias” (Magaldi; Machado, 2016, p. 257). Segundo as autoras, este processo se deu, principalmente, porque ao longo dos anos, vários filmes que eram aceitos pelo público como possuindo uma boa representatividade feminina foram sendo recusados pelo Bechdel, o que fez com que novos testes de representatividade fossem despontando. O Mako Mori é criado por uma fã justamente quando o filme “Pacific Rim” é reprovado no teste Bechdel, mesmo possuindo, de acordo com o público, uma boa representatividade:

Em 2013, quando Pacific Rim foi lançado, ele falhou no teste apenas porque o filme tinha apenas um personagem feminino. Uma usuária do Tumblr, Chaila, identificou a insuficiência do Teste de Bechdel por meio de Pacific Rim e reformulou o teste com uma nova fórmula e critérios alternados, denominando-o como Teste Mako Mori (Kik *et al.*, 2019, p. 90).<sup>46</sup>

---

<sup>41</sup> <http://bechdeltest.com/>

<sup>42</sup> Tem um único pressuposto: “as personagens femininas do filme existiriam se fossem homens?”

<sup>43</sup> Possui dois pressupostos que visam medir as concepções de masculinidade: (i) tem de haver dois personagens femininos e masculinos que conversam entre si sem que o assunto seja o gênero oposto; (ii) Há algum tipo de violência retratada como forma humorística, de forma corriqueira ou como se a vítima merecesse a agressão.

<sup>44</sup> Se concentra na concepção de personagens LGBTQIA+.

<sup>45</sup> Se concentra na concepção das questões de gênero em relação à representação de mulheres cientistas.

<sup>46</sup> Tradução livre de “[In 2013, when Pacific Rim released, it failed the test just because the movie has only one female character. A Tumblr user, Chaila found the insufficiency of the Bechtel Test through Pacific Rim and she reformed the test with a new formula and alternated criteria then named it as Mako Mori Test]” (Kik *et al.*, 2019, p. 90).

Em uma tentativa de buscar novas formas de medir a representatividade, o Mako Mori foca sua análise especificamente no personagem feminino e no seu arco narrativo, e não apenas em seu papel social, assunto dos diálogos ou quantidade de falas: “Dessa forma, busca-se refletir sobre a construção das narrativas, o tratamento dado às personagens femininas e ao grau de subalternidade que os arcos narrativos femininos têm em relação aos masculinos (Magaldi; Machado, 2016, p. 257).

Diante disto, percebe-se que o Mako Mori se propõe a suprir a necessidade de entender as representações femininas e seu impacto na história. Para ser aprovado no teste, é preciso que (1) o filme tenha ao menos uma personagem feminina (2) que possua seu próprio arco narrativo<sup>47</sup> e que (3) esse arco não sirva para dar suporte<sup>48</sup> ao percurso narrativo masculino.

Semelhantemente, Sap *et al.* (2017) ao analisarem o poder e a agência em relação a representação de gênero, percebem que o teste Bechdel é insuficiente em relação a quadros de agência<sup>49</sup> sutil (Sap *et al.*, 2017, p. 2329). Os autores, ao compará-lo a sua análise fundada em um léxico de conotação<sup>50</sup>, percebem que o teste permite que filmes com forte presença feminina, mas que possuem pouca capacidade de ação da personagem alcancem sucesso. Na lógica da agência, isto se dá porque filmes com uma forte presença feminina, ainda assim, podem estar profundamente arraigados nas normas sociais, como por exemplo, *A Branca de Neve da Disney* (Sap *et al.*, 2017, p. 2330).

De acordo com o estudo, notou-se que um filme com mais tempo de falas femininas têm mais chances de passar no Bechdel. Entretanto, inesperadamente, percebeu-se que em filmes os quais as mulheres conversam com alta agência são menos propensos a obterem sucesso no teste, assim como obras que usam mais verbos que capacitam as personagens femininas (Sap *et al.*, 2017, p. 2332).

Os autores sugerem que este fenômeno pode ser derivado do fato que, normalmente, filmes que evidenciam a agência feminina se passam, majoritariamente, em cenários nos quais os homens predominam. Sendo assim, as chances de duas mulheres – segunda premissa do teste

---

<sup>47</sup> Neste trabalho, concebe-se a noção de que um arco narrativo refere-se ao trajeto emocional, psicológico e de desenvolvimento que uma personagem atravessa em resposta aos acontecimentos da trama. Ele pode ser considerado um arco de crescimento, degeneração ou transformação. Entretanto, é necessário que haja uma mudança no personagem, seja na sua forma de agir, pensar ou sentir.

<sup>48</sup> O suporte, como concebido pelo teste, deve ser visto como um arco que tenha por único objetivo sustentar e auxiliar o personagem masculino em sua jornada.

<sup>49</sup> “A agência denota se o personagem que realiza a ação é poderoso, capaz de sustentar seu próprio arco narrativo: The agency attributed to the agent of the verb denotes whether the action being described implies that the agent is powerful, decisive, and capable of pushing forward their own storyline. For example, a person who is described as “experiencing” things does not seem as active and decisive as someone who is described as “determining” things” (Sap *et al.*, 2017, p. 2330).

<sup>50</sup> A metodologia utilizada pelos autores será melhor analisada adiante, na revisão teórica metodológica.

– conversando entre si em um cenário dominado por homens é menos provável de ocorrer. Tais fatores evidenciam a limitação do Teste Bechdel, que é capaz de ser inclusivo com filmes que retratam mulheres em posições passivas, e excluir filmes que mostram mulheres com altos níveis de agência, simplesmente por não conversarem entre si (Sap *et al.*, 2017, p. 2333).

Sap *et al.* (2017) ainda salientam que foram essas observações que podem ter inspirado o teste Mako Mori, que se propõe a analisar não o número de falas, mas o próprio arco narrativo da personagem (Sap *et al.*, 2017, p. 2333). Seu objeto de investigação permite uma análise mais extensa da agência feminina, a qual, segundo os autores, não se resume ao diálogo feminino.

Da mesma maneira, O’Meara (2016) reforça a ideia de que o teste Bechdel não é suficiente para revelar todas as nuances da representação, como a questão racial e a de faixa etária, porque foca sua análise apenas no diálogo: “De certa forma, o teste Bechdel tem mais a probabilidade de ocultar do que revelar” (O’Meara, 2016, p. 2).<sup>51</sup> Porém, a autora também salienta que o Bechdel demonstra a sua importância por expor de forma útil estudos quantitativos relacionados que conquistam a atenção do público e dos cineastas à questão do gênero (p. 4).

Outros trabalhos, como o de Valentowitsch (2023) salientam a importância dos testes, e até mesmo do criticado Bechdel, já que quase 60% de todas as produções de filmes ainda são reprovadas. A autora também mostra a importância dos testes ao evidenciar que, nos últimos anos, a sua aplicação nos filmes tem impactado a mídia e conseqüentemente, chamando atenção para as práticas ilícitas da indústria midiática:

Além disso, o teste Bechdel também está se tornando cada vez mais um fator de higiene na indústria de filmes. Por exemplo, a atribuição de prêmios de filmes ou a transmissão de filmes em cinemas de todo o mundo está cada vez mais ligada à aprovação no teste (...) do ponto de vista de Hollywood, se um filme passa no teste de Bechdel não é mais uma questão menor, mas um aspecto importante a considerar ao projetar novos filmes (Valentowitsch, 2023, p. 3).<sup>52</sup>

Naturalmente, a crescente visibilidade do teste não supre as suas ausências analíticas, mas retrata a necessidade que se tem em observá-lo como método e, conseqüentemente, seus impactos. De modo semelhante, Boaz (2019), ao tratar do Mako Mori e do Bechdel, destaca

<sup>51</sup> Tradução livre de: “[In certain ways, The Bechdel Test is more likely to conceal than reveal.]” (O’Meara, 2016, p. 2).

<sup>52</sup> Tradução livre de: “[Moreover, the Bechdel test is also increasingly becoming a hygiene factor in the film industry. For example, the awarding of film prizes or the broadcasting of films in cinemas around the world is increasingly linked to passing the test (Martinez, 2016). So from Hollywood’s point of view, whether a film passes the Bechdel test is no longer a minor issue, but an important aspect to consider when designing new films] (Valentowitsch, 2023, p. 3).

que ainda que os testes explorem a representação de forma simplista, eles servem como uma medida da qualidade da representação:

Enquanto o teste de Bechdel enfatiza os relacionamentos femininos como o marcador da representação feminista, o teste Mako Mori enfatiza a independência feminina e autoconfiança (Mignucci 2013). Ambos os testes são simplistas, e a aprovação em ambos os testes não tornam automaticamente um filme feminista; no entanto, juntos os testes fornecem uma medida útil do escopo e da qualidade da representação das mulheres no filme (Boaz, 2019, p. 7).<sup>53</sup>

Acerca da utilidade dos testes, Magaldi e Machado (2016) também expõem a sua perspectiva. Para as autoras, apesar de suas limitações, os testes que visam medir a representatividade feminina nos filmes provam sua importância não através da infalibilidade, mas por meio das reflexões que são geradas através de suas discussões. O potencial dos testes se encontra na possibilidade didática para pensar o feminino no audiovisual, principalmente ao analisar, cada um à sua maneira, a representatividade feminina através de um viés específico (p. 261).

Assim como O'Meara (2016), Valentowitsch (2023) e Boaz (2019), as autoras percebem que os testes também se apresentam como válidos se vistos como utensílios que auxiliam na escuta de minorias representativas, à medida que amplia a discussão acerca da representatividade de gênero não só entre o público, mas também entre os produtores (p. 261).

Tendo em vista esses trabalhos, concebe-se que, primeiramente, é importante entender que os testes buscam medir a representatividade de formas distintas, as quais evidenciam apenas parte de um todo narrativo que está presente no arco da história ou do personagem. Assim como um filme não pode ser reduzido a sua dimensão cognitiva, imagética ou auricular, a representatividade também não se detém apenas ao diálogo, número de aparições da personagem ou o papel ao qual ela está posicionada.

A representatividade, como dito nos itens anteriores, é um simbolismo, uma figura construída a partir de significados que geram identificação social, sendo mais complexa e possuindo mais faces do que a análise de um único aspecto pode oferecer. Buscar classificar um filme a partir de um único teste é reduzir a obra ao único aspecto que o teste se propõe a analisar. Não à toa, há estudos que são feitos a partir da junção de dois ou mais testes de representatividade como meio de tentar suprir as ausências de cada um.

---

<sup>53</sup> Tradução livre de: “[While the Bechdel test emphasizes female relationships as the marker of feminist representation, the Mako Mori test emphasizes female independence and self-reliance (Mignucci 2013). Both tests are simplistic, and passing either test does not automatically make a film feminist; however, together the tests provide a useful measure of the scope and quality of women’s representation in Film]” (Boaz, 2019, p. 7).

A importância de cada teste reside justamente na especificidade e na diferença entre eles. Devem ser utilizados não como fórmula para classificar e analisar filmes, mas sim como meio de pensar as representações através de uma lente típica, a qual pode evidenciar rupturas e inovações. Os testes servem como ferramentas que são utilizadas a depender do fim que o explorador pretende atingir em sua observação, além de serem úteis como padrões de análise para críticas (Boaz, 2019; Magaldi; Machado, 2016).

A partir disso, o teste Mako Mori foi escolhido como um dos utensílios metodológicos<sup>54</sup> por almejar entender o aspecto do arco narrativo, isto é, o desenvolvimento e as mudanças pelas quais a personagem passa. Esse aspecto é fundamental na narrativa dominante e, portanto, tem relação direta com os objetivos desta pesquisa. Sendo assim, o teste é um meio eficaz para construir o objeto de análise da pesquisa, já que busca reconhecer os filmes que possuiriam, no mínimo, uma presença feminina a partir do ponto de vista narrativo cognitivo<sup>55</sup>.

É importante salientar que, de acordo com as revisões feitas, a presença feminina narrativa não necessariamente corresponde a uma representação não estereotipada. Ou seja, ainda que o teste se propõe a classificar a representatividade feminina de acordo com os seus parâmetros, ele é utilizado neste estudo como forma de levantar discussões e como um método, o qual proporciona a seleção das obras ao encontrar filmes que possuem personagens femininas que detém importância narrativa.

Nesta revisão, buscou-se entender os testes de representatividade de gênero, bem como o teste Mako Mori, analisando sua utilidade e premissas. Entretanto, não foram encontrados trabalhos que explorem os testes de representatividade de gênero no geral, e os que foram achados, tratavam especificamente dos testes mais populares: o Bechdel e o Mako Mori.

Ainda assim, os trabalhos de Magaldi e Machado (2016), Kik *et al.* (2019), Ford (2016) foram úteis para esta pesquisa para se entender a partir de que necessidade se deu a criação do teste Mako Mori, e qual a sua relação com o teste Bechdel. Também foram importantes para a compreensão das premissas de ambos os testes, ao expor o que é necessário em um filme para que ele alcance o sucesso de acordo com essas verificações.

Ainda, o trabalho de Magaldi e Machado (2016), juntamente com o de Sap *et al.* (2017) O'Meara (2016), Valentowitsch (2023) e Boaz (2019) apresentam as limitações dos testes, principalmente o do Bechdel, evidenciando o Mako Mori como experimentação alternativa. Ao mesmo tempo, lançam novas perspectivas acerca do caráter didático e metodológico que os

---

<sup>54</sup> A forma como o teste foi utilizado será descrita na seção de metodologia.

<sup>55</sup> Aqui é utilizado um termo pensado por Gérard Genette, o qual se refere ao ponto de vista assumido pela narrativa em si, não a partir de uma perspectiva ocular ou auricular.

testes possuem, apontando suas utilidades para a pesquisa e diálogo entre o público e a produção. Essas contribuições fornecem ao trabalho uma concepção ampla do papel dos testes, assim como suas ausências, e auxiliam no uso metodológico dos mesmos. Diante disto, a revisão bibliográfica a seguir tratará acerca dos métodos encontrados para a realização do trabalho, que não se restringe apenas aos testes, mas também aos meios analíticos das obras cinematográficas.

## 2.5 Revisão Metodológica

Foi realizada uma revisão bibliográfica a partir dos termos “Representação e Feminina e Filmes<sup>56</sup>”; “Representação e Gênero e Filmes<sup>57</sup>”; “Estereótipos e Gênero e Filmes<sup>58</sup>”; “Estereótipos e Filmes<sup>59</sup>” com o objetivo de encontrar trabalhos que analisassem a representação de gênero em filmes, para que fosse possível observar a sua metodologia, e, a partir desta exploração, construir o processo metodológico a ser trilhado neste trabalho.

Entretanto, ainda que tenham sido encontrados estudos que versam sobre representação e estereótipos de gênero em filmes, apenas uma parcela pequena destes descreviam o método de análise das obras. Devido a isso, buscou-se também as publicações dos congressos da Compós<sup>60</sup> e da Socine<sup>61</sup> que tratassem acerca de metodologias de análise não só focada em estereótipos, mas que abarcasse a compreensão de uma análise comparativa. Assim, foram encontrados trabalhos que abordassem os processos metodológicos da análise fílmica, que se referem tanto às metodologias comparativas, como também relacionada a questões de gênero, os quais serão expostos neste item.

Em relação aos achados que exploram especificamente as questões de gênero, o trabalho de Sap *et al.* (2017) busca analisar, através da agência, filmes modernos que possuem preconceito em sua representação de gênero, mas que acabam por fugir do teste Bechdel. Para os autores, um personagem pode ser representado com níveis variados de poder e de agência, dependendo da linguagem utilizada, principalmente através dos verbos (Sap *et al.*, 2017, p.

---

<sup>56</sup>Feminine and Representation and Movies

<sup>57</sup>Gender and Representation and Movies

<sup>58</sup>Gender and Stereotypes and Movies

<sup>59</sup>Stereotypes and Movies

<sup>60</sup> Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Trata-se de uma associação acadêmica: COMPÓS – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação ([compos.org.br](http://compos.org.br)). Acesso em: 21 de julho de 2023.

<sup>61</sup> Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Associação acadêmica que busca promover congressos com o objetivo de promover pesquisas e reflexões sobre o audiovisual: SOCINE | Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Acesso em: 21 de julho de 2023.

2329). Embora não seja explícito, os significados conotativos dos verbos utilizados e recebidos pelos personagens podem influenciar as percepções que o público constrói sobre eles:

As ações de um personagem podem ser projetadas com níveis variados de poder e agência, dependendo dos verbos específicos usados. Por exemplo, alguém que “aceita” as coisas é considerado um tomador de decisão passivo (ou de menor agência) do que alguém que “avalia” as coisas (Sap *et al.*, 2017, p. 2329).<sup>62</sup>

Para entender o léxico conotativo nos filmes e a sua relação com a representação, isto é, como está sendo construída a representação através das ações e falas de seus personagens, os autores adicionaram no “léxico de molduras conotativas<sup>63</sup>”, construído anteriormente por uma das autoras, as molduras “poder” e “agência”. Para a realização do teste, os autores aplicaram as molduras de conotação em 772 roteiros de filmes, buscando analisar especificamente as diferenças de poder e agência entre personagens femininos e masculinos (Sap *et al.*, 2017, p. 2331). Após a aplicação e a quantificação, compararam os resultados com os do teste Bechdel, e concluíram o que foi exposto na seção anterior<sup>64</sup>, isto é, que o Bechdel é capaz de reprovar filmes nos quais as mulheres possuem um alto nível de agência em suas falas (Sap *et al.*, 2017, p. 2332-2333).

Gálvez, Tiffenberg e Altszyler (2019) também fazem uso da linguagem para compreender os estereótipos de gêneros nos filmes. Os autores partem da premissa que um dos estereótipos de gênero mais difundidos é a crença de que os homens possuem maiores habilidades cognitivas do que as mulheres. Para averiguar a disseminação desse estereótipo nas obras, Gálvez, Tiffenberg e Altszyler (2019) utilizam as técnicas de processamento de linguagem para quantificar as associações entre pronomes de gênero e palavras que conotam à alta capacidade cognitiva (Gálvez; Tiffenberg; Altszyler, 2019, p. 1).

Em sua análise, selecionaram filmes produzidos durante 50 anos na história ocidental do cinema, cobrindo o período de 1967 a 2016. Como buscavam identificar filmes com alta popularidade, utilizaram a lista dos 1000 filmes mais assistidos do IMDb no período em questão, e, destes, extraíram apenas filmes que utilizassem a língua inglesa, já que eram os que possuíam a maior bilheteria. Os filmes selecionados tiveram suas legendas baixadas no OpenSubtitles, para que se construísse a amostra linguística (Gálvez; Tiffenberg; Altszyler, 2019, p. 3).

---

<sup>62</sup>Tradução livre de: “[A character’s actions can be projected with varying levels of power and agency, depending on the specific verbs used. For instance, somebody who “accepts” things is implied to be a passive decision maker (or of lower agency) than somebody who “assesses” things]” (Sap *et al.*, 2017, p. 2329).

<sup>63</sup> “Connotation frame lexicon”: recurso linguístico que mapeia as conotações associadas a palavras e frases.

<sup>64</sup> Vide p. 45.

Para medir essa associação linguística, os autores usaram o PPMI<sup>65</sup>, que pode ser definido como uma métrica projetada para registrar associações entre palavras e conceitos, ao calcular o quão próximos estão um do outro. Isto é, os valores mais altos computados significam associações mais fortes entre os pronomes e os adjetivos (Gálvez; Tiffenberg; Altszyler, 2019, p. 2). Os autores salientam ainda que também utilizaram esse método para os filmes de animação, sob a justificativa que desde a infância há a incorporação de estereótipos de gênero através dessas obras (Gálvez; Tiffenberg; Altszyler, 2019, p. 3).

Owen (2012) analisa estereótipos em torno das representações da esquizofrenia. Seu objetivo foi verificar a prevalência entre o estereótipo e a desinformação sobre a doença. Nessa busca, utilizou filmes liberados para exibição entre 1990 e 2010 em língua inglesa com pelo menos um personagem principal com esquizofrenia (Owen, 2012, p. 655). Para realizar a análise, foram feitas avaliações independentes de cada obra por dois pesquisadores, que possuíam uma lista de códigos, que se referem a características associadas à esquizofrenia. A cada característica que era representada, um código era contabilizado.

Os códigos também foram utilizados como metodologia por England, Descartes e Collier-Meek (2011) para analisar as representações de gênero das princesas da Disney. As autoras buscaram entender a diferença no modo como as princesas e os príncipes eram retratados, tendo em vista que as tendências em direção à igualdade de papéis de gênero não são lineares ao longo do tempo (England; Descartes; Collier-Meek, 2011, p. 555). O estudo examinou as nove princesas da Disney existentes entre 1937 e 2009 e seus respectivos príncipes, já que esse período proporciona a exploração de três grupos distintos de princesas da Disney<sup>66</sup> (England; Descartes; Collier-Meek, 2011, p. 555).

Para a análise dessas representações, como dito, utilizou-se a abordagem de conteúdo codificado. As autoras partem da premissa de que o gênero é retratado por meio de comportamentos e características incorporados pelos personagens, e que existe uma série de atributos que podem ser considerados tradicionalmente masculinos e tradicionalmente femininos, os quais podem ser fruto de estereótipos de gênero (England; Descartes; Collier-Meek, 2011, p. 556). Por isso, essa exploração foi feita através de uma análise codificada, para que fosse possível identificar e registrar cada característica e comportamento retratado pelo personagem:

---

<sup>65</sup> Positive Pointwise Mutual Information.

<sup>66</sup> O período entre 1937 e 1959 (Branca de Neve, Cinderela e Aurora), de 1989 e 1998 (Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas e Mulan) e, por fim, o período iniciado em 2009 (Tiana).

Este método permitiu-nos reunir informações quantitativas sobre os tipos de comportamentos retratado pelos principais personagens femininos e masculinos dos filmes, quantas vezes tais comportamentos foram retratados, e como esses ligados ao gênero dos personagens (England; Descartes; Collier-Meek, 2011, p. 558).<sup>67</sup>

Os códigos podem ser definidos como uma abordagem sistemática para examinar o conteúdo. Eles possuem uma série de categorias específicas que, no caso analisado, refletem os papéis de gênero relevantes para o estudo. Cada código se refere a um comportamento estereotipado de gênero, e é possível observar as características utilizadas pelos autores conforme o quadro 1 abaixo<sup>68</sup>.

Quadro 1 – Características usadas pelos autores para a codificação dos filmes

<b>Características masculinas</b>	<b>Características femininas</b>
Curiosidade em torno da princesa	Preocupa-se com a aparência física
Necessidade por exploração	Fraca fisicamente
Força física	Submissa
Assertividade	Afetuosa
Independência	Cuidadosa
Atlético	Sensitiva
Envolve-se em atividade intelectual	Cautelosa
Inspira o medo	Altruísta
Corajoso	Problemática
Atraente	Medrosa
Conselheiro	Envergonhada
Capacidade de liderança	Chorar compulsivamente
Repreende as emoções	Emotiva
	Atraente fisicamente
	Pede ou aceita conselho e ajuda
	Vítima

Fonte: elaborado pela autora (2023).

Cada personagem recebeu um código cada vez que (1) foi mencionado como possuidor de uma característica ou (2) demonstrou a característica através de seu comportamento. Um novo código era marcado a cada novo comportamento ou a cada vez que havia mudança de

<sup>67</sup> Tradução livre de: “[This method enabled us to gather quantitative information about the types of behaviors portrayed by the films’ main female and male characters, how often such behaviors were depicted, and how these connected to the characters’ gender]” (England; Descartes; Collier-Meek, 2011, p. 558).

<sup>68</sup> A definição de cada característica utilizada será desenvolvida na próxima seção.

cena. As características femininas e masculinas foram estabelecidas pelos autores de acordo com análises que tratam dos papéis de gênero, e ambas foram aplicadas tanto para príncipes como para as princesas. Em outras palavras, as características citadas acima refletem o que deve ser codificado no filme: em todas as ocasiões que houver uma das condutas elencadas, o personagem deverá ser codificado, de modo a encontrar padrões comportamentais (England; Descartes; Collier-Meek, 2011, p. 558).

Após a atribuição dos códigos e a análise de dados, as pesquisadoras foram capazes de identificar padrões e tendências relacionadas à representação de papéis de gênero nas princesas da Disney. Os códigos proporcionaram a visualização de papéis estereotipados e não estereotipados no recorte analisado de forma mais clara, tornando possível a categorização dos personagens e dos filmes que possuíssem representações reducionistas (p. 566).

Da mesma forma, Hine *et al.* (2018) utilizam a mesma abordagem codificada para analisar características comportamentais, de resgate e românticas em príncipes e princesas da Disney entre 2009 e 2016. O recorte foi selecionado com o objetivo de enxergar as mudanças que podem ter ocorrido entre as representações analisadas por codificação antes de 2009 e as obras lançadas após este ano.

Igualmente, os personagens foram avaliados para ambos os traços, femininos e masculinos. As características categorizadas foram fundamentadas no trabalho de England, Descartes e Collier-Meek (2011), e seguiam os mesmos parâmetros de aplicação dos códigos. Entretanto, adicionaram-se mais dois: (3) quando uma característica ocorreu por mais de 3 segundos e (4) quando o personagem incorporou a característica e a tela da imagem mudou brevemente, retornando para o personagem, que continuou a ação, totalizando não apenas 1, mas 2 códigos, nesses casos.

Além das revisões voltadas para a análise dos estereótipos, também se buscou metodologias que exploram as várias dimensões que um personagem pode ter, com o intuito de compreender melhor suas formas narrativas. Segundo Leal (2021), cada personagem pode ser visto através de uma perspectiva triádica, a qual considera examiná-lo de três modos: como *pessoa*, *figura* e *presença* (Leal, 2021, p. 4).

Segundo o autor, a dimensão pessoal é aquela que se refere ao personagem como um elemento que faz a trama avançar, através de suas motivações e ações, evidenciando sua personalidade, seus valores e emoções (Leal, 2021, p. 4-5). É nesse âmbito onde se encontra a identificação com o público, que o vê como pessoa representada e que possui um lugar narrativo. A partir desta lente, o público se vê projetado no personagem e consegue se submeter a trama: “é o fundamento do processo que faz, da ficção, um ‘espaço habitável’” (Leal, 2021,

p. 7). De acordo com Leal, esse personagem não necessariamente precisa ser uma pessoa, mas ele deve ser um dos meios pelos quais a narrativa evolui. A identificação neste domínio não é fundamentada na mera semelhança entre espectador e personagem, mas no processo perceptivo, epistemológico, afetivo e empático (Leal, 2021, p. 7).

Em relação ao âmbito figural, o personagem é visto além da sua dimensão narrativa. A pessoa representada é vista como um meio de acessar as experiências afetivas que extrapolam a narrativa e vão de encontro ao que é percebido e compreendido através das impressões e interpretações que o espectador possui delas (Leal, 2021, p. 10). É a sensação que é passada através da pessoa representada, a qual pode ser encontrada em várias obras em diferentes personagens.

Por fim, a dimensão material, também chamada de personagem-presença, se refere menos a convenções narrativas e figurais. Ela diz respeito ao âmbito das imagens e dos sons, que permitem identificar e reconstruir a *figura* e a *pessoa*. É a presença material daquele que está sendo representado, que coloca em segundo plano as abstrações anteriores para dar lugar apenas ao material, o que é apenas visto: “Trata-se, para o espectador, de adotar uma postura contemplativa que não procura descrever ou interpretar, mas apenas (e aí reside sua dificuldade) perceber o que se faz presente” (Leal, 2021, p. 17).

Nesta etapa da revisão, também foi necessário recorrer a referências que tratassem de métodos de análises comparativas de filmes, tendo em vista a seleção estabelecida neste trabalho. Segundo Souto (2019, 2020), Apesar de ser utilizada frequentemente no âmbito cinematográfico, a metodologia comparatista carece de sistematização, e até, muitas vezes, de definição. Entretanto, ela pode ser definida como estudos que se delineiam a partir de dois ou mais filmes, objetivando a sua comparação e problematização (Souto, 2019, p. 27).

A autora afirma que há três formas assumidas pela metodologia comparativa: o inventário, a análise constelar e a da série histórica. Todas possuem formas distintas de análise, porém, todas se configuram como abordagens comparatistas que refletem a grande amplitude de tal perspectiva. Souto (2019, 2020) defende que a análise comparativa se mostra importante quando se deseja mais que analisar o filme em sua individualidade, isto é, quando se objetiva contrapor filmes com o intuito de observar e analisar traços e leituras que só podem ser vistas nas diferenças – ou semelhanças – entre uma obra e outra (Souto, 2020, p. 154).

Para a autora, é nesta abordagem fílmica que o contraste se revela, permitindo ressaltar significados que, sozinhos, talvez não fossem capazes de emergir, se tornando um método eficaz para alcançar a profundidade analítica de um filme:

Partimos do pressuposto de que os filmes são como substâncias que, só quando aproximadas, saberemos como se comportarão: uns se fundem, outros se repelem como água e óleo; uns explodem ao contato, outros mudam de estado físico; e há ainda os que não reagem (Souto, 2020, p. 154).

Ou seja, para a autora, através da comparação é possível entender se há realmente uma conexão entre os objetos analisados, que é fruto do confronto e sofre atualização constante de acordo com o tempo e espaço. Acerca da perda da individualidade das obras neste método, a autora salienta que embora seja convidativo concluir que a comparação excluiria a tipicidade de cada obra, tal abordagem não pretende abdicar da autonomia do filme. Na verdade, ela pretende descobrir pontos antes invisíveis através deste diálogo, capaz de refletir a singularidade através das diferenças e dos parâmetros de análise (Souto, 2019, p. 30).

Uma das formas de se produzir uma análise comparativa é, segundo Souto (2020, 2016), o “inventariar”. O termo significa, como ela defende, um deslocamento dos objetos que estavam dispersos com o objetivo de estabelecer uma relação entre o que antes estava apartado, mas agora se encontra aproximado pela ação do pesquisador (Souto, 2019, p. 18-19). Deste ato, surge o que a autora denomina de “coleção”, que não adere a uma forma universal, mas um modelo específico que foi montado pelo pesquisador – ou colecionador – para que os filmes consigam, de forma mais lúcida, dialogarem entre si através do eixo central escolhido pelo pesquisador (Souto, 2019, p. 19).

Ou seja, os filmes são “liberados” de seu contexto histórico original para se explorarem mutuamente sob um novo viés, determinado pelo pesquisador, gerando novas perspectivas a partir de seus semelhantes. Devido a esse caráter assimilativo das coleções, elas se tornam orgânicas: cada nova adição, cada mudança, cada retirada de um elemento traz consigo uma releitura e uma mudança de todo o conjunto (Souto, 2019, p. 20).

A união dos elementos origina não apenas a sua soma, mas um fenômeno novo, que atravessa todos os filmes e revela o que não era visto antes em sua particularidade, isto é, as forças que compuseram esse cenário:

Em outras palavras, a coleção não é a resultante mecânica de um somatório de peças; se precisamos defini-la, seria melhor dizer que se trata de um conjunto de forças que põe em relação e imanta uma constelação de peças. Assim, a exposição da coleção é também a exposição das forças que culminaram naquela composição” (Souto, 2019, p. 20).

É importante salientar que para que essas relações ocorram, é necessário que o pesquisador designe um eixo pelo qual ele será capaz de explorar os filmes<sup>69</sup>. Quando unidos por um eixo designado pelo colecionador, os filmes se exploram mutuamente e formam um sistema complexo que não lhes tira a sua singularidade, mas a contrapõe com o todo. É dessa relação que surgem as conclusões fecundas de uma coleção: conclusões estas que se permitiram ser enxergadas a partir da comparação com os demais itens da coleção.

Em relação a outro método comparativo, a análise constelar, ela foi delineada, principalmente, também por Souto (2019, 2020) através da junção de atores distintos do campo do saber: Walter Benjamin e a astronomia. Partindo do pressuposto que os filmes são substâncias que reagem uns com os outros, sejam essas reações de proximidade ou de diferenças, estas só ocorrem quando há uma comparação (Souto, 2020, p. 154).

Buscando essas reações, a pesquisadora desenvolveu um método fundamentado, em primeiro plano, nas constelações benjaminianas. Apesar de Benjamin vislumbrar a importância do tempo, ele não é visto como um fenômeno homogêneo nem linear. Na verdade, essa metodologia parte de uma perspectiva que rompe com a ideia de continuidade, que defende uma apresentação fragmentária da história, buscando sempre aquilo que é mais característico da concepção benjaminiana: o estranhamento, a desnaturalização e o choque (Souto, 2020, p. 155).

Segundo Souto (2019, 2020), o primeiro passo para que isso ocorra é, ironicamente, abster-se por um momento de ponderar sobre o tempo. Isto porque a relação de um elemento com seu passado e seu presente não é uma relação evidente, mas sim repleta de tonalidades. As constelações, nesse primeiro momento, quando arrancadas de sua história, se encontram na privilegiada posição de rememorar e trazer relações que não são de ordem causal, proporcionando o desvelamento de uma associação que poderia não ser enxergada se fosse vista apenas pela perspectiva temporal: “A constelação tem, assim, um poder revelador de ajudar a produzir uma releitura, sendo capaz de inspirar o presente ou de trazer alguma espécie de redenção para os ocorridos do passado” (Souto, 2020, p. 156). Desta maneira, as constelações benjaminianas conseguem “abrir a história” justamente porque, primeiro, não se submetem à sua linha causal. Ela se torna capaz de unir elementos que antes eram vistos exclusivamente como dispersos devido a sua historicidade, formando um sistema capaz de perceber um sentido maior (Souto, 2020, p. 156).

---

<sup>69</sup> Isto é, se a exploração será feita através da cor, do som, da música, etc.

Em contraposição a essa forma, tem-se a análise comparativa histórica utilizada por Xavier (2003). Se o intuito da constelação é, de modo inicial, liberar os filmes do seu contexto histórico, esta série busca justamente salientar a lógica escondida atrás da historicidade. O método foi defendido e desenvolvido pelo teórico Ismail Xavier em sua obra *Sertão mar-Glauber Rocha e a estética da fome*, a qual analisa os filmes da fase heroica do Cinema Novo fazendo uma contraposição com outros filmes escolhidos pelo autor. Evidentemente, as obras também são, assim como nos métodos anteriores, escolhidas a partir de um eixo central, que guia a escolha dos filmes e sua comparação.

Segundo o autor, este eixo pode ser conceituado como uma categoria, que permite que os elementos variem, mas ainda se relacionem entre si a partir de um aspecto capaz de gerar reflexões maiores do que as que se tivessem sido geradas na individualidade. Este eixo não serve para que surjam conclusões generalizantes, mas sim para tornar possível o conhecimento de um tema específico, um período ou até mesmo questões estéticas (Xavier, 2003, p. 16).

A partir desta escolha, que pode ser feita por um tema ou um autor específico, o pesquisador pode escolher e comparar as obras dando ênfase à perspectiva histórica delas. Ou seja, encarando as questões as quais se pretende compreender não isoladas de sua historicidade, mas ao contrário, vendo-a como a fundação delas. Os problemas propostos pelo pesquisador devem ser analisados como fenômenos atravessados por uma coerência que vai além do presente e da sua singularidade: “uma transformação, que insere os problemas que estão sendo vividos no presente como parte de uma lógica que ultrapassa o presente e está, enfim, projetada historicamente” (Xavier, 2003, p. 3).

Nesta etapa da revisão buscou-se explorar as metodologias de análise relacionadas aos estereótipos em filmes, assim como aquelas que tratam acerca das análises comparativas. Sap *et al.* (2017) e Gálvez, Tiffenberg e Altszyler (2019), através da linguagem, realizam a análise dos estereótipos a partir de diferentes perspectivas, e refletem a existência da multiplicidade de formas de se analisar as representações em filmes.

Owen (2012), England, Descartes e Collier-Meek (2011) e Hine *et al.* (2018) exemplificam a aplicação dos códigos em filmes com o objetivo de analisar os estereótipos. Através desses trabalhos, é possível perceber que os códigos proporcionam um exame categórico das representações, possibilitando a visualização de padrões representativos nas obras. Além disso, especificamente o trabalho de England, Descartes e Collier-Meek (2011) fornece um conjunto de características, como exposto neste item, que expõe os comportamentos estereotipados de gênero, facilitando a análise sistemática dos personagens através dessas categorias.

Por fim, Souto (2019, 2020) e Xavier (2003) definem a análise comparativa e trazem exemplos de sua aplicação, a partir de diferentes perspectivas. Ambos os trabalhos representam a importância do método e da objetividade de sua aplicação, principalmente ao evidenciar e estudar suas diversas formas. Em suma, seus estudos expõem a necessidade de se saber qual método é o mais indicado para cada uso, de acordo com os propósitos de cada pesquisador, ao salientar suas diferenças e especificidades.

Diante do que foi exposto, percebe-se a importância de uma metodologia bem delineada na análise de obras cinematográficas. A partir disso, neste trabalho, optou-se por não fazer uso da análise comparativa nas formas encontradas na revisão bibliográfica, por considerar que suas abordagens não se adequam às premissas da seleção dos filmes propostas nesta pesquisa. Isto porque, a seleção dos filmes não se ateve à análise exclusiva de um período histórico específico, ou a formação de uma coleção livre, mas de acordo com um recorte que visou abarcar tanto a perspectiva comercial desses filmes, como também as suas representações.

Por isso, o grupo de filmes selecionados através da bilheteria e da aplicação do teste Mako Mori serão comparados por meio da codificação, como se verá adiante. A codificação exposta no trabalho de England, Descartes e Collier-Meek (2011) foi escolhida por ser capaz de evidenciar as características estereotipadas dos personagens, facilitando a visualização de padrões e construção de comparações. A próxima seção trata acerca da metodologia da pesquisa, evidenciando como esta foi construída e de que maneira os trabalhos levantados através desta revisão teórica foram utilizados em sua concepção.

### 3 METODOLOGIA

Como dito, diante do exposto, surge a necessidade de entender de que modo os filmes de animação se utilizam ou reconfiguram os estereótipos do gênero feminino. Com esse intuito, os filmes selecionados como objeto de análise foram aqueles que obtiveram os cinco maiores rendimentos de bilheteria em cada ano, entre 2012 e 2022. O recorte foi estabelecido visando, primeiramente, a mudança no padrão representativo feminino que houve a partir de 2009<sup>70</sup>, e, também, tendo em vista os recursos limitados de análise.

Os dados foram coletados no Database Brasil<sup>71</sup> e no Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro da Ancine<sup>72</sup> de cada ano, conforme indica o Apêndice A. O recorte foi escolhido tendo em vista a importância da sua difusão, já que quanto maior for seu público, maior será seu impacto social.

A partir dos dados coletados, os filmes selecionados foram submetidos ao teste Mako Mori, com o intuito de formar a seleção a ser sujeitada ao processo de codificação comparada. Essa forma comparativa foi formada neste trabalho com o intuito de construir um grupo de filmes a serem comparados através dos resultados da codificação. Isto porque, diante da revisão bibliográfica, constatou-se que os fundamentos da construção de uma coleção, constelação ou comparação histórica não são coerentes com os parâmetros propostos para a seleção e comparação dos filmes nesta pesquisa.

Em outras palavras, a seleção feita neste trabalho se formou através de critérios que levaram em consideração um período específico, o rendimento dos filmes e a aprovação em um teste, não sendo coletados de modo mais flexível e disperso, como é viável em uma coleção ou em uma constelação. Da mesma forma, os filmes foram escolhidos a partir de critérios que não se restringem à dimensão histórica, nem focam sua análise unicamente neste aspecto: sua comparação é fundamentada nos códigos aplicados nos filmes.

Como exposto, o teste, ainda que sozinho não sirva como uma ferramenta de análise completa, convém neste trabalho como mecanismo de triagem, devido a sua capacidade de selecionar os filmes que possuem uma personagem feminina ativa na narrativa. Diferentemente

---

<sup>70</sup> De acordo com pesquisas, foi possível perceber que houve uma mudança na forma de representar o feminino nas animações ao longo dos anos. Essas alterações foram divididas em fases, e são guiadas, principalmente, pela Disney, que cria tendências seguidas por outros estúdios. O recorte foi estabelecido visando o fato de uma nova fase ter surgido em 2009 (England; Descartes; Collier-Meek, 2011; Garabedian, 2015; Hine *et al.*, 2018).

<sup>71</sup> <https://www.filmeb.com.br/database2/html/home1.php>

<sup>72</sup> Agência Nacional do Cinema. Tem por função regular e fomentar a indústria audiovisual no país, além de regular, fiscalizar e incentivar a produção, distribuição e exibição do audiovisual no Brasil: Agência Nacional do Cinema - ANCINE ([www.gov.br](http://www.gov.br)). Acesso em: 21 de julho de 2023.

de outros testes, o Mako Mori foca na análise do arco narrativo feminino, e só permite a aprovação do filme caso a personagem tenha uma importância narrativa.

O objetivo da utilização do teste neste trabalho não é, através dele, realizar uma análise determinista acerca dos personagens, mas usá-lo como meio de recorte de pesquisa, já que sua aplicação proporciona encontrar personagens femininas que possuem um papel narrativo de relevância no enredo. Vale salientar que a existência de uma notoriedade narrativa da personagem não significa o mesmo que a existência de uma representatividade sem reducionismos: os estereótipos são também representações. Uma análise cautelosa é necessária para que se compreenda melhor a forma como essas representações estão sendo construídas nos filmes.

Apoiado nisso, o trabalho utiliza o teste como forma de selecionar as personagens femininas que possuem um arco narrativo para serem submetidas a codificação. A escolha do teste Mako Mori foi feita devido ao fato do procedimento explorar a dimensão narrativa, segundo os parâmetros determinados por Leal (2021) na dimensão do “personagem-pessoa”. Isto é, diferentemente dos demais testes, como o Bechdel, o Mako Mori tem a capacidade de analisar não apenas o “conteúdo” de sua interação, mas a suas transformações, disposições e ações que possibilitam a interferência na narrativa.

Acredita-se que o teste Mako Mori seja capaz de ser configurado como dispositivo de triagem por ser um teste que permite a aprovação dos filmes que possuem uma representação feminina de impacto narrativo. Isto porque foca sua análise não nos diálogos, ou simplesmente na presença de uma personagem feminina, mas na sua repercussão narrativa. Enquanto o Bechdel não observa a agência feminina na narrativa por não considerar em suas premissas a análise de fatores presentes em um arco narrativo, o Mako Mori permite que a personagem seja analisada a partir dessas condições e da confluência entre sua trajetória pessoal e o arco narrativo da história (Magaldi; Machado, 2016).

Em outras palavras, o Mako Mori concentra seu olhar nas transformações, ambições, crescimento e degeneração da personagem, fatores que, quando presentes, indicam uma personagem que intervém na trama. Como evidencia Mendes (2009), a presença de um arco narrativo é manifesta também na influência que uma personagem possui na história:

O desenvolvimento do plot e de eventuais subplots ou underplots não ganha em incluir acontecimentos, peripécias e situações cujo sentido não seja recuperável pelo desfecho ou sistema de desfechos – mesmo que a estrutura se “abra” em multiplot, desenvolvendo segmentos com uma autonomia considerável. Cada arco de personagem acabará por pedir que a conduzamos até ao seu final (fechado ou aberto),

seja ele qual for, do mesmo modo que a série de acontecimentos ou ações (Mendes, 2009, p. 69-70).

A mescla do arco narrativo pessoal com o arco da história evidencia se a personagem tem uma relevância na trama marcada não pelo conteúdo da sua própria história, mas pelas suas ações e transformações internas face às externas. A aplicação consiste em entender de que forma essas mudanças e atitudes significam para a trama geral, ao mesmo tempo que visa analisar o movimento inverso: o de compreender como os eventos da história afetam a personagem em seu âmbito pessoal. Devido a esse processo, o teste Mako Mori foi o selecionado por expor a repercussão que a personagem possui na narrativa e vice-versa, demonstrando se ela possui um arco narrativo capaz de ser codificado.

Em suma, tendo em vista que esse trabalho busca analisar as personagens femininas no âmbito narrativo, isto é, como personagem-pessoa, o teste Mako Mori foi escolhido em detrimento aos demais. Essa escolha se dá devido ao fato do teste buscar explorar a representação a partir do viés narrativo, sendo considerado pela autora aquele que melhor atende às necessidades deste estudo, isto é, a de selecionar personagens com relevância narrativa, para então, analisá-las, com o objetivo de entender o que está sendo representado através delas. A escolha foi pautada, principalmente, pelo fato do teste analisar a presença e impacto de uma personagem feminina na trama, a qual possui um arco narrativo que ao mesmo tempo que é afetado pela história, também a altera.

Após esse processo, os filmes que foram aprovados segundo os parâmetros do Mako Mori serão submetidos à aplicação dos códigos, como utilizado por England, Descartes e Collier-Meek (2011) e Hine *et al.* (2018). Como evidenciado nas revisões, existem diferentes métodos para se analisar a representação e a presença de estereótipos nos filmes, como as utilizadas por Gálvez, Tiffenberg e Altszyler (2019) e Sap *et al.* (2017). Entretanto, a escolha pela utilização dos códigos foi fundamentada na capacidade que este método possui em analisar as características que os personagens exibem ao longo de sua trajetória narrativa e expô-las de forma mais perceptível.

Assim, através da codificação dos filmes, será possível observar se os personagens aderem a comportamentos de gênero estereotipados, analisando a maneira que suas ações refletem as características relacionadas a papéis de gênero ao longo da trama, de acordo com o quadro 2 abaixo. O objetivo da divisão dos códigos como feito no quadro não é definir certos comportamentos como “masculinos” ou “femininos” de modo a reforçar o binarismo de gênero: a aplicação dos códigos não tem por intuito gerar um juízo de valor nem sobre comportamentos de gênero, nem sobre qual característica é positiva ou negativa. A codificação foi sistematizada

desta maneira justamente na busca de encontrar estereótipos binários no âmbito narrativo cinematográfico<sup>73</sup>, que só podem ser visualizados se considera-se os símbolos e as representações sociais comuns e padronizadas dos gêneros.

Quadro 2 – Características usadas pelos autores para a codificação dos filmes

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

Fonte: elaborado pela autora (2024).

Os atributos masculinos “curiosidade em torno da princesa” e “atraente” foram retirados, tendo em vista que, respectivamente: (1) nem todas as personagens são princesas, e apenas as protagonistas foram codificadas; (2) já existe o atributo “atraente fisicamente” nas características femininas. É importante salientar que todas as características relacionadas pelos autores foram retiradas de bibliografias e procedimentos de codificação anteriores, os quais tratavam de pesquisas sobre gênero e cinema de animação.

Da mesma maneira, nesta pesquisa, os códigos serão aplicados de acordo com as características previstas por esses estudos. Ambas as características, femininas e masculinas,

<sup>73</sup> Como elucidado no capítulo 1, o foco do trabalho está no ponto de vista cognitivo, isto é, em elementos narrativos de construção, e não em aspectos visuais do design da personagem.

serão codificadas para as personagens femininas. É necessário destacar que os códigos são aplicados nesta pesquisa não com o intuito de gerar um juízo de valor sobre os atributos, mas como meio para entender os padrões comportamentais.

Igualmente previsto em England, Descartes e Collier-Meek (2011) e Hine *et al.* (2018), os personagens serão codificados toda vez que (1) foi mencionado como possuidor de uma característica; (2) demonstrou a característica através de seu comportamento; (3) quando uma característica ocorreu por mais de 3 segundos e (4) quando o personagem incorporou a característica e a tela da imagem mudou brevemente, retornando para o personagem, que continuou a ação.

Os filmes serão codificados por ordem de produção, isto é, iniciando-se pelos filmes do ano de 2012 e finalizando com as obras de 2022. Diferentemente dos artigos que utilizaram o procedimento dos códigos, esta pesquisa conta com apenas um codificador e um grupo de análise. Desta forma, não se fará o uso do Coeficiente de Correlação Intraclasse (CCI).<sup>74</sup> Os dados serão analisados a partir da sua frequência, distribuição e coocorrência<sup>75</sup>, visando obter uma perspectiva geral dos padrões nos dados codificados. Esses fatores serão explorados, respectivamente, através de tabelas de frequência e de coocorrência.

A partir desta aplicação, espera-se que seja possível enxergar mais claramente quais comportamentos estereotipados as personagens femininas analisadas possuem, para que então seja possível verificar a existência de características repetitivas através da codificação comparada. Pretende-se, a partir disto, construir categorias que reflitam os padrões representativos encontrados nas obras através da codificação das características classificadas e da sua análise comparativa.

Como exposto, para essa pesquisa, concluiu-se que nenhum dos formatos encontrados através da revisão bibliográfica eram coerentes com os seus objetivos. Percebeu-se que a coleção e a constelação permitem uma flexibilidade na escolha dos filmes que não é conexa com os parâmetros que foram utilizados para selecionar as obras nesta pesquisa. Pois, ainda que visem analisar os filmes a partir de um eixo central<sup>76</sup>, não foram expostos os critérios de seleção dos filmes que podem compor uma coleção ou constelação.

Por outro lado, a análise comparativa histórica também foi descartada metodologicamente por esse trabalho, devido ao fato da seleção não ser formada unicamente

---

<sup>74</sup> Medida estatística utilizadas para avaliar a confiabilidade e a consistência de medidas repetidas feitas por avaliadores diferentes ou que envolvem comparações de medidas repetidas em um mesmo conjunto de objetos.

<sup>75</sup> Ocorrência conjunta de duas ou mais características no conjunto de dados.

<sup>76</sup> Isto é, o objeto que seria analisado no filme.

devido a sua historicidade nem focar sua análise apenas nesse âmbito. Deste modo, o conjunto de animações foi estruturado através da (1) bilheteria entre 2012 e 2022 – a qual reflete a difusão que cada obra teve – e da (2) existência de um arco narrativo próprio e independente da personagem feminina, encontrado através do Mako Mori.

Assim, percebe-se que o objetivo não é unir as obras e analisar estilos estéticos de acordo com o período histórico, mas interligá-las através de sua divulgação e presença narrativa feminina. Da mesma forma, o intuito não é escolher os filmes de forma não criteriosa, mas selecioná-los a partir de parâmetros que podem permitir a análise de fenômenos sociais. Essa estrutura foi estabelecida tendo em vista a necessidade de entender de que modo os filmes que possuíram uma grande propagação podem afetar os comportamentos de gênero através de suas representações.

Em suma, pretende-se realizar uma análise por meio da codificação comparada, isto é, uma análise comparativa fundamentada nos dados codificados, para que seja possível visualizar padrões representativos. Objetiva-se com isso analisar de que modos os estereótipos são utilizados nos filmes industriais. Ou seja, esses padrões serão observados após a codificação, a partir da frequência e coocorrência dos dados dos filmes selecionados de acordo com a bilheteria e o teste Mako Mori.

### **3.1 Aplicação da metodologia da codificação comparada**

Esse item tem por intuito descrever como se deu a aplicação da metodologia descrita na seção anterior, trazendo esclarecimentos sobre as decisões da pesquisadora diante das questões metodológicas que surgiram durante o processo. Como exposto anteriormente, a execução metodológica dessa pesquisa se iniciou com a busca dos filmes de animação de maior bilheteria entre 2012 e 2022. Para tal, utilizou-se o site da Ancine<sup>77</sup> para obter acesso ao Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro, e o site do Database Brasil<sup>78</sup>. Infelizmente, no ano de 2022, apenas foram encontradas as três animações com maior rendimento no Brasil, totalizando assim 53 filmes no período selecionado, como se pode observar no Apêndice A. Essas 53 obras são provenientes de 10 estúdios diferentes, sendo 19 filmes da Disney e da Pixar, 11 da DreamWorks, 8 da Illumination Entertainment, 6 da Sony Pictures, 5 da Blue Sky, 1 da Warner,

---

<sup>77</sup> Agência Nacional do Cinema. Tem por função regular e fomentar a indústria audiovisual no país, além de regular, fiscalizar e incentivar a produção, distribuição e exibição do audiovisual no Brasil: Agência Nacional do Cinema - ANCINE ([www.gov.br](http://www.gov.br)). Acesso em 21 de julho de 2023.

<sup>78</sup> <https://www.filmeb.com.br/database2/html/home1.php>

1 da MGM, 1 da Spin Master e, por fim, 1 da On Animation Studios e Orange Studio, únicos estúdios não estadunidense.

Em seguida, os filmes passaram pela segunda forma de seleção, a partir da aplicação do teste Mako Mori. Todas as obras foram assistidas e avaliadas de acordo com os parâmetros do teste, considerando a participação narrativa de todas as personagens femininas presentes na trama, independentemente de sua posição na história. Por isso, em alguns casos, foi necessário que se analisasse o filme mais de uma vez, atividade que gerou discussões acerca dos princípios do teste, bem como a função das personagens.

Um dos maiores pontos de reflexão foi em torno da forma de definir o que seria uma personagem que serve como um “suporte narrativo” para um homem, elemento central no teste de Mako Mori. Isto porque, de início, em alguns casos as personagens foram consideradas como tendo um arco que não servia de suporte para o protagonista masculino. Entretanto, ao decorrer da trama, as personagens e seus arcos narrativos se configuravam como uma ferramenta para escalar o arco do protagonista, seja por meio de um auxílio direto, por servirem como objeto para consertar uma falha de caráter ou se apresentarem como um obstáculo aos anseios do personagem masculino.

Ou seja, nem sempre a personagem oferecia ajuda direta na jornada do protagonista, mas servia como meio de moldar o personagem masculino e contribuir para a sua trajetória narrativa, ainda que exercendo a posição de “obstáculo”. Como se pode ver no apêndice B, um dos casos é a personagem Mavis, do filme *Hotel Transilvânia* (2012). Ainda que a personagem não ofereça auxílio direto ao protagonista, seu papel na narrativa se reduz a ser um dos meios pelos quais o seu pai se desenvolve emocionalmente, resultando em um arco de crescimento fundamentado na relação entre os dois. Entretanto, nenhuma mudança é visualizada em Mavis, que foi utilizada como um meio de consertar as falhas de caráter do protagonista, nesse caso, seu egoísmo e superproteção.

Pode-se notar também os casos que a personagem, mesmo com um papel relevante na trama, não obteve um arco narrativo exclusivo, como o caso de Eep em *Os Croods* (2013). Do mesmo modo, o caso de *Carros 3* (2019), pode ser citado para exemplificar uma personagem que, ao mesmo tempo em que se desenvolveu como uma auxiliar do protagonista, também serviu como uma forma de fazer evoluir o caráter do mesmo. Por fim, o caso de *Minions* (2015), a personagem Scarlet Overkill, por ser antagonista, desenvolveu-se como um obstáculo para o protagonista alcançar seus objetivos. Os casos de antagonistas foram retirados da seleção por estarem necessariamente associados ao arco narrativo do protagonista, isto é, por se configurarem como um vetor que impulsiona a progressão do protagonista.

Em suma, diante dessas ponderações, foi considerado que esses casos se configuram como arcos que, em algumas situações, não possuíam seu próprio desenvolvimento, e em outras, só serviram para dar suporte ao arco narrativo masculino, tendo em vista que só existem e evoluem em função do desenvolvimento do protagonista. Assim, após a execução do teste, o conjunto que foi aprovado de acordo com os parâmetros acima totaliza 11 filmes: Valente (2012), Frozen (2014), Divertidamente (2015), O Pequeno Príncipe (2015), Procurando Dory (2016), Zootopia (2016), Moana (2017), Frozen 2 (2020), Trolls 2 (2020), Encanto (2021), A Família Addams 2: Pé na Estrada (2021).

Dentre os filmes que passaram no teste, 8 são da Disney e da Pixar, 1 é da DreamWorks, 1 é da MGM e 1 é da On Animation Studios e Orange Studio. Um aspecto interessante de perceber é que todas as personagens que passaram no teste são protagonistas do filme. Nesta seleção feita pela bilheteria, todas as obras que tiveram protagonismo feminino conseguiram obter sucesso no teste, revelando que: (1) nenhuma deuteragonista<sup>79</sup> conseguiu atender a todos os critérios do teste e (2) apenas 11 entre os 53 filmes possuíram uma protagonista feminina.

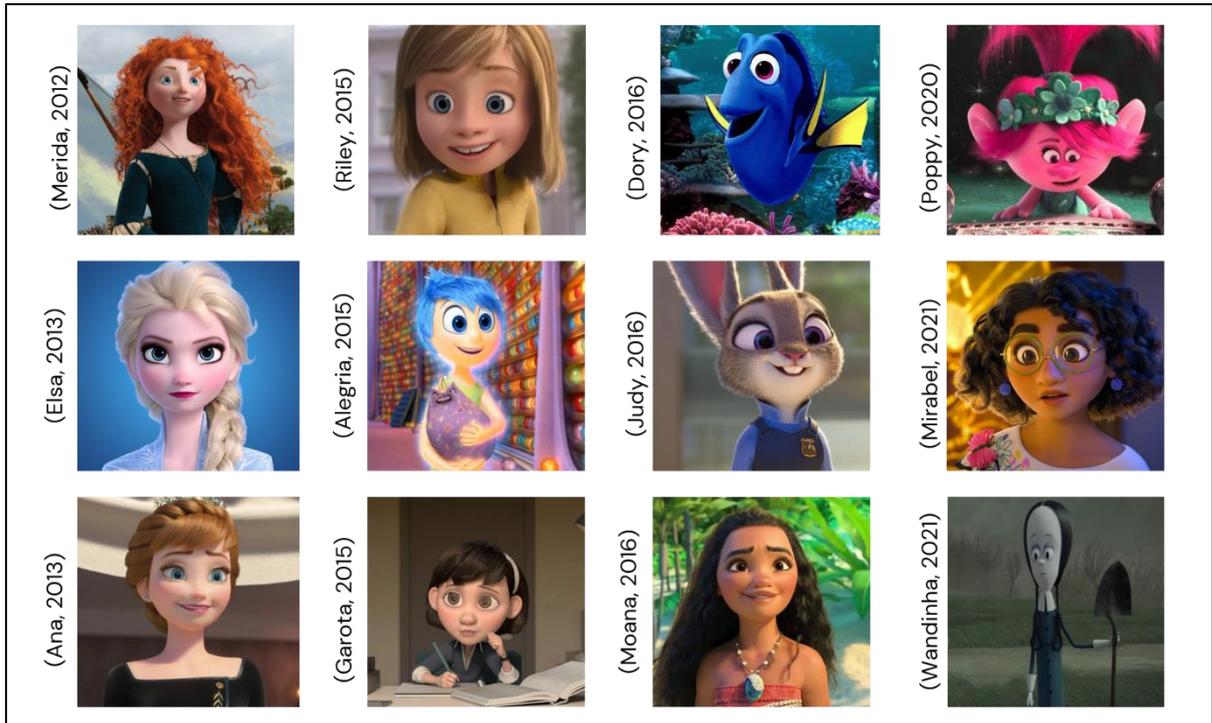
Em alguns casos, como Frozen, Frozen 2 e Divertidamente, não só uma personagem foi aprovada no teste, mas duas, que passaram igualmente para a próxima fase do processo metodológico, a codificação. Deste modo, respectivamente de acordo com os filmes, as personagens que seguiram para a codificação foram: Merida (Valente, 2012), Elsa e Ana (Frozen - Uma aventura congelante, 2013), Riley Andersen e Alegria (Divertidamente, 2015), Garota (O Pequeno Príncipe, 2015), Dory (Procurando Dory, 2016), Judy (Zootopia, 2016), Moana (Moana, 2016), Poppy (Trolls 2, 2020), Mirabel Madrigal (Encanto, 2021), e, por fim, Wandinha (A Família Addams 2: Pé na Estrada, 2021), totalizando 12 personagens<sup>80</sup>, como se pode ver na figura 1 abaixo.

---

<sup>79</sup> Personagem que representa o segundo papel na narrativa.

<sup>80</sup> Isto porque, apesar de em alguns casos os filmes conterem duas personagens, o filme Frozen 2, por ser uma continuação do primeiro, conteve as mesmas personagens, fazendo com que elas fossem codificadas 2 vezes, uma em cada filme.

Figura 1 – Personagens a serem codificadas



Fonte: elaborado pela autora (2024).

No processo de codificação, foi necessário, primeiramente, realizar testes iniciais para entender como a aplicação se constituiria na prática. Por isso, foram codificados 2 filmes – *O Pequeno Príncipe* (2015) e *Moana* (2017) – com o auxílio não só das tabelas de características a serem codificadas, mas também as suas descrições, propostas pelos autores Hine *et al.* (2018), conforme pode ser visto no quadro 3 abaixo. Essa primeira aplicação contribuiu para a compreensão das características estereotipadas, bem como na assimilação entre esses atributos e as ações das personagens. Em outras palavras, colaborou para o entendimento de quais ações, falas e posturas da personagem poderiam se enquadrar dentro das características postuladas pelos autores, tendo em vista as várias nuances narrativas que podem vir a suscitar reflexões acerca desses comportamentos.

Quadro 3 – Descrição das características femininas e masculinas usadas para a codificação<sup>81</sup>

<b>Características masculinas</b>	<b>Descrição</b>
1-Repree de as emoções	Repressão de emoção, indiferença ao prazer ou dor. Um personagem era emocionalmente reprimido em resposta a algo que poderia parecer merecer uma resposta emocional, como uma morte.

<sup>81</sup> O quadro foi feito tomando por base a tabela de definições de Hine *at al.* (2018), mas só considerou as características que foram codificadas nesse trabalho.

<b>Características masculinas</b>	<b>Descrição</b>
2-Necessidade por exploração	Buscar, investigar, querer descobrir ou explorar o desconhecido.
3-Força física	Bater ou mover algo, fornecendo evidências de que o personagem teve um forte impacto físico na pessoa ou objeto. É diferente de uma simples exibição atlética.
4-Assertividade	Insistência em um direito ou reivindicação, a ação de declarar ou afirmar com convicção. Assertividade é uma afirmação forte e direta de uma posição ou ideia.
5-Independência	Não depende da autoridade de outro, autônomo. Um personagem foi considerado independente ao realizar uma ação independente contra muitos, estando sozinho quando não era a norma, ou não participando da cultura esperada.
6-Atlético	Um salto ou chute específico que era grande o suficiente para exigir alguma habilidade atlética. Correr também foi codificado como atlético.
7-Envolve-se em atividade intelectual	Envolver o intelecto, incluindo a leitura ou demonstrando o uso do pensamento.
8-Inspira o medo	Causar que alguém responda com medo, que é definido como desconforto causado pelo sentimento de perigo iminente. Isso inclui retratar violência e agressão, intimidação ou inspirar medo involuntariamente.
9-Corajoso	Corajoso, audacioso, intrépido. A valentia frequentemente envolve um resgate ou liderança diante do perigo.
10-Conselheiro	Fornecendo sugestões, recomendações ou consultoria, independentemente de o conselho ter sido solicitado, se era justificado, apreciado ou útil.
11-Capacidade de liderança	Aquele que lidera, um comandante. Líder era codificado apenas se o personagem estivesse liderando um grupo de pessoas, não animais, e não apenas a si mesmo. Também era usado apenas para descrever liderança física na qual uma pessoa está à frente e dirigindo pessoas, envolvendo dar ordens.
<b>Características femininas</b>	
12-Preocupa-se com a aparência física	Ajustar a aparência física com o objetivo de torná-la mais atraente ou chamar a atenção para ela.
13-Fraca fisicamente	Não ser capaz de ter sucesso em algo que requer força física. Isso frequentemente era acompanhado pela necessidade de ajuda ou, caso contrário, pelo fracasso.
14-Submissa	Ceder ao poder ou autoridade, humilde e pronta obediência.
15-Afetuosa	Ter consideração calorosa ou amor por uma pessoa ou animal, carinhoso, afetuoso. Isso exigia interação direta e pedia uma demonstração física de amor, como um abraço, um beijo ou um toque individual, com o intuito de ilustrar afeto.

<b>Características masculinas</b>	<b>Descrição</b>
16-Cuidadosa	Cuidar e incentivar o crescimento ou desenvolvimento, promover. Pode envolver comportamento maternal. Abrange toque prolongado e atenção de maneira reconfortante (diferente de uma breve demonstração de afeto) ou oferecer cuidado e ajuda de maneira amorosa, seja para animais ou pessoas.
17-Sensitiva	Percepção, conhecimento, conexão com outros. Esse código foi distinguido como uma forma de empatia, já que ser sensível exigia estar ciente dos problemas de outra pessoa ou animal à distância, sem interagir diretamente com eles naquele momento
18-Cautelosa	De maneira experimental, incerta, cautelosa, observada no comportamento ou discurso.
19-Altruísta	Oferece ajuda, útil quando assistência é necessária. Isso exigia uma ação específica realizada que fornecesse assistência direta a outra pessoa ou animal. Não foi usado de maneira mais ampla para descrever o papel de um personagem em uma cena.
20-Problemática	Causando problemas, tumulto, perturbação. Isso foi registrado quando o personagem estava sendo discutido por outros personagens de uma maneira que deixava claro que o personagem havia causado problemas que outros estavam tentando resolver.
21-Medrosa	Uma instância de emoção, uma apreensão particular de algum mal futuro, um estado de alarme ou temor.
22-Envergonhada	Afetado pela vergonha, a emoção dolorosa que surge da consciência de desonra e culpa.
23-Chorar compulsivamente	O personagem abaixa o rosto, de modo que não fique mais visível, e chora, geralmente em movimentos de balanço e soluços.
24-Emotiva	A expressão de representações tanto positivas quanto negativas de sentimentos.
25-Atraente fisicamente	A expressão de outro personagem sobre a beleza da princesa.
26-Pede ou aceita conselho e ajuda	O personagem pede diretamente ajuda ou precisa de assistência, estando aberto a recebê-la de forma que fique claro que o personagem a deseja e a aceita. A assistência pode ser física, mental ou emocional.
27-Vítima	Submetido a tortura por outro, alguém que sofre severamente no corpo ou propriedade por tratamento cruel ou opressivo. Dano físico ou abuso foi utilizado como fator definidor neste código. A vitimização foi codificada mesmo que fosse voluntária.

Fonte: adaptado pela autora de Hine *et al.* (2018).

Assim, após a aplicação inicial, os filmes começaram a ser de fato codificados, tornando mais fácil a interpretação de certas características, a partir do conhecimento e das definições adquiridas na primeira codificação. A cada característica demonstrada pela personagem, ou

atribuída a ela por outros personagens, contabilizou-se um código. Quando essa característica aparecia por mais de 3 segundos, ou quando a tela da imagem mudou brevemente, retornando para a personagem, contabilizou-se 2 códigos. Por demonstração da característica, considerou-se neste trabalho indicações verbais e não-verbais das características, assim como feito por England, Descartes e Collier-Meek (2011) e Hine *et al.* (2018). Isto é, tanto nas situações em que a personagem verbalizou o sentimento, como também as vezes que a personagem demonstrou fisicamente, através de expressões faciais ou gestos determinado atributo, a característica foi codificada. Neste último caso, foi considerado na interpretação das emoções presentes nas cenas não só as expressões das personagens ou seus gestos em si, mas sua presença frente aos demais elementos narrativos, como situações de perigo, momentos de drama etc.<sup>82</sup>

Em alguns casos, principalmente nas cenas de luta e de canções, foi necessário repetir a codificação de forma pausada, com o objetivo de não perder atributos demonstrados pela personagem, especialmente aquelas que demoraram mais de 3 segundos. Esses códigos foram colocados nas respectivas tabelas de cada personagem, para facilitar a contagem posteriormente. Após a codificação, as tabelas de frequência foram produzidas, levando em consideração para a frequência absoluta o total de códigos obtidos por cada personagem durante cada filme. Para a frequência relativa, o cálculo foi feito dividindo-se a frequência absoluta de uma categoria pelo total de observações, tanto das características femininas como masculinas. As tabelas foram elaboradas com o intuito de facilitar a visualização e a exploração dos dados obtidos na codificação, para que a análise possa ser feita de forma mais tangível. As tabelas de frequência dos códigos se encontram no apêndice C.

Da mesma maneira, a tabela de coocorrência foi elaborada com o intuito de ver quais características ocorrem com maior frequência no conjunto das personagens, contribuindo também para a visualização das características que ocorreram nos filmes em conjunto com menos frequência. O mapa das coocorrências se encontra no próximo capítulo, bem como as análises provenientes dos seus resultados.

---

<sup>82</sup> Importante salientar, novamente, que essas características têm por fundamento as definições dadas pelos autores (England; Descartes; Collier-Meek, 2011. Hine *et al.*, 2018), e que, de acordo como as demonstrações nos moldes citados foram acontecendo, a comparação com a tabela de definições foi contínua, buscando alcançar o nível de objetividade proposto pelos autores.

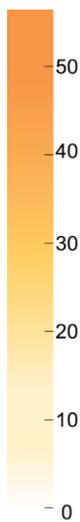
#### 4 ANÁLISES E DISCUSSÕES DAS CODIFICAÇÕES

Este item tem por objetivo expor as análises feitas após a codificação dos filmes. Seu intuito principal não é o de apresentar um diagnóstico geral e conclusivo para as formas de representação feminina encontradas nos filmes de animação, mas sim exibir as observações do cenário atual dessas obras, que foi possível captar através da metodologia escolhida.

Após a aplicação da metodologia, como descrita no item anterior, a tabela de coocorrência foi construída e, para facilitar a visualização dos resultados, a partir dela foi feito também um mapa de calor, como pode se ver abaixo. É a partir desse mapa de calor e das demais tabelas de frequência<sup>83</sup> que as análises vão ser guiadas, tendo em vista principalmente as anomalias encontradas no processo. Os resultados serão interpretados a partir das referências teóricas vistas ao longo deste trabalho, bem como com base em estudos encontrados acerca da narrativa em animações protagonizadas por mulheres.

No mapa de calor<sup>84</sup> abaixo, é possível perceber que as características codificadas foram dispostas conforme a frequência que apareceram em cada uma das personagens. De acordo com as cores, nota-se que os atributos que foram mais frequentes aparecem na cor mais escura, enquanto os que tiveram uma aparição mais rara apareceram em um tom mais claro.

Tabela 1 – Mapa de calor da frequência das personagens



<sup>83</sup> Vide apêndice C.

<sup>84</sup> O mapa de calor é uma representação visual de dados onde as variações na intensidade de uma característica são mostradas por diferentes cores. Neste caso, os códigos que obtiveram mais frequência aparecem na cor laranja, e os que não foram frequentes aparecem na cor branca.

PARTE 1							
Características	Merida	Elza	Ana	Riley	Alegria	Garota	Dory
Repreende as emoções	1	7	0	0	0	0	0
Necessidade de exploração	10	0	0	2	1	11	0
Força física	8	1	1	0	0	3	0
Assertividade	35	9	13	11	10	14	18
Independência	21	6	10	18	5	16	6
Atlético	48	9	33	24	28	36	0
Envolve-se em atividade intelectual	3	1	0	1	9	22	3
Inspira o medo	1	7	0	0	0	0	0
Corajoso	3	1	4	0	7	4	7
Conselheiro	1	0	0	0	9	1	1
Capacidade de liderança	10	4	6	0	33	7	21
Preocupa-se com a aparência física	0	0	1	0	1	0	0
Fraca fisicamente	0	0	0	0	0	1	0
Submissa	0	1	0	1	0	4	0
Afetuosa	16	6	9	9	1	7	14
Cuidadosa	3	2	3	0	1	5	8
Sensitiva	0	0	0	0	0	0	9
Cautelosa	5	7	7	2	0	16	11
Altruísta	0	0	4	0	2	0	6
Problemática	1	5	0	0	0	2	3
Medrosa	37	13	9	6	15	19	24
Envergonhada	3	0	4	5	0	3	0
Chora com frequência	5	5	0	5	3	0	0
Emotiva	6	3	5	6	6	18	16
Atraente fisicamente	1	2	2	0	0	0	0
Pede ou aceita conselho e ajuda	0	1	9	0	0	1	15
Vítima	4	1	10	0	0	13	11
PARTE 2							
Características	Judy	Moana	Elza.1	Ana.1	Poppy	Mirabel	Wandinha
Repreende as emoções	0	1	1	0	0	6	1

<b>Necessidade de exploração</b>	3	20	33	11	0	0	0
<b>Força física</b>	8	19	13	1	0	3	7
<b>Assertividade</b>	22	32	6	11	12	14	6
<b>Independência</b>	10	25	6	7	6	14	0
<b>Atlético</b>	42	55	39	17	1	11	1
<b>Envolve-se em atividade intelectual</b>	14	13	6	12	0	1	40
<b>Inspira o medo</b>	1	3	0	1	0	4	12
<b>Corajoso</b>	5	24	5	10	3	7	0
<b>Conselheiro</b>	7	12	5	7	0	7	0
<b>Capacidade de liderança</b>	11	12	10	5	6	2	6
<b>Preocupa-se com a aparência física</b>	1	0	0	0	0	0	0
<b>Fraca fisicamente</b>	1	7	1	0	0	0	1
<b>Submissa</b>	3	4	2	1	0	0	0
<b>Afetuosos</b>	10	22	26	42	5	16	8
<b>Cuidadosa</b>	2	6	4	12	4	11	3
<b>Sensitiva</b>	0	5	7	0	0	0	0
<b>Cautelosa</b>	4	8	3	10	2	3	0
<b>Altruísta</b>	6	8	1	1	1	1	0
<b>Problemática</b>	5	1	1	0	1	2	0
<b>Medrosa</b>	30	39	8	6	3	4	0
<b>Envergonhada</b>	3	1	4	2	1	5	0
<b>Chora com frequência</b>	0	2	1	6	0	1	0
<b>Emotiva</b>	9	12	10	10	2	7	9
<b>Atraente fisicamente</b>	0	0	0	0	1	0	0
<b>Pede ou aceita conselho e ajuda</b>	9	4	3	2	0	3	0
<b>Vítima</b>	8	7	1	4	0	0	1

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Antes de adentrar nas considerações acerca dos atributos específicos, é interessante perceber que, de modo geral, observa-se que as personagens obtiveram maior frequência de códigos em características similares. Isto é, as características que apresentaram mais recorrência em cada uma das personagens foram semelhantes entre si, aparecendo com uma frequência equivalente entre as obras, como por exemplo as categorias de “necessidade por exploração”, “assertividade”, “independência”, “atlético”, “atividade intelectual”, “capacidade de liderança”, “afetuosa”, “cuidadosa”, “cautelosa”, “medrosa”, “emotiva”, “aceita ajuda” e “vítima”. É importante salientar que as características que tiveram maior ausência em todas as personagens também são similares, como a “preocupação com aparência física” e “atraente fisicamente”. Tal observação se faz necessária por sugerir a existência de um padrão representacional feminino, tendo em vista as semelhanças comportamentais das personagens. As possíveis motivações para a presença desse padrão variam de acordo com as referências teóricas expostas adiante.

Ao observar, nota-se que os atributos masculinos que obtiveram maior frequência foram “assertividade”, “independência”, “atlético”, se distanciando significativamente das demais. Como exemplo, percebe-se que a característica de maior frequência em grande parte das obras foi o “atlético”, que em *Moana* encontra sua maior expressão. “Assertividade” e “independência” também se mostraram bastantes recorrentes, e suas aparições podem ser analisadas também, primeiramente, à luz dos estudos de Mendes (2009).

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

Segundo o autor, os filmes industriais adotaram ao longo dos anos um padrão narrativo similar, que conta com um filme estruturado em três a cinco atos e uma história fundamentada no protagonista e na sua “jornada”, e apenas parcialmente nos restantes dos personagens (Mendes, 2009). Como defende Mendes, esse desenho foi percebido e afirmado por autores como Mckee (2006) e Campbell (2007). Sua característica fundamental é a de uma história que gira em torno de um protagonista único e que é distinguível dos demais por ser ativo.

Não raro, o protagonista se mostra em sua jornada como um sujeito dinâmico, isso porque também, em muitos casos, ele deve iniciar sua jornada e sustentar a história, uma das marcas principais do que Mendes chama de *Big Game Closed Plot*, padrão presente nos filmes industriais:

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

Assim, é necessário que o personagem não só comece sua jornada, mas a sustente, evidenciando seu protagonismo na história. Essa é uma das perspectivas que pode ser utilizada para compreender a predominância dos códigos de assertividade e independência, tendo em vista que todas as personagens codificadas são protagonistas, e que é necessário que elas tenham uma certa autonomia no enredo, para que a história possa prosseguir.

Como exemplo, no atributo assertividade percebe-se que a personagem Judy de Zootopia foi codificada 22 vezes, sendo 10,28% do seu comportamento geral. O enredo do filme é baseado na história de uma coelha (Judy) determinada a se tornar a primeira policial em Zootopia, uma cidade habitada por animais. Nessa jornada, a protagonista precisa se tornar cada vez mais independente para que possa alcançar seus objetivos de se tornar uma policial respeitada em meio a outros animais. Por isso, ao tentar se impor em meio aos demais personagens na busca de seu sonho, Judy foi codificada várias vezes como assertiva, assim como também independente.

Dentro desta concepção, também é possível entender o fato de os códigos de “necessidade de exploração”, em algumas obras, obterem uma frequência alta: isto é, porque a exploração é um dos fatores que contribuem para o início da jornada. A personagem que obteve a maior frequência nessa categoria foi Elsa em Frozen II, que foi codificada 33 vezes, totalizando 16,84%, uma de suas características predominantes. De modo similar ao exemplo anterior, Elsa não foi codificada neste atributo apenas porque na trama ela queria explorar, vontade comum em personagens masculinos.

A história se baseia em uma busca da personagem para salvar a terra de Arendelle, jornada que a faz não só entender o seu próprio reino e a sua ligação com a floresta, mas também a origem de seus poderes. Elsa e sua irmã não partem para “explorar” apenas pelo seu desejo inato de exploração – ainda que ele possa vir a ser presente em algumas cenas – mas também porque é necessário diante dos acontecimentos externos, que as fazem ter que partir para essa jornada.

Por esses motivos, percebe-se que a alta frequência da característica “assertiva” pode se dever pelo fato de ser um traço típico do protagonista nos moldes da narrativa clássica, ou no que Mendes (2009) chama de *big game closed plot*. Em outras palavras, essas características podem vir a aparecer devido à própria estrutura narrativa das obras, a qual nesses filmes

industriais encontram por padrão, como dito, a história focada no protagonista proativo e, muitas vezes, o desenvolvimento de uma “jornada do herói”.

À vista disso, é interessante salientar que, mesmo as protagonistas dos filmes de animação de períodos anteriores, como as princesas clássicas da Disney (Branca de Neve, Cinderela, Bela Adormecida, etc), possuem uma frequência maior de assertividade, ainda que se encontrem em outra fase (England; Descartes; Collier-Meek, 2011). Assim, ainda que essas personagens não estejam em um período que priorizou representar sua independência e “empoderamento”, os códigos de “assertividade”, “exploração”, etc. já eram frequentes por elas serem protagonistas de uma narrativa clássica.

## 4.2 O lugar do feminino e suas transformações

Entretanto, outras perspectivas podem evidenciar as questões de gênero presentes nas anomalias percebidas através do mapa de codificação. Segundo Ebrahim (2014), a reemergência do feminismo na cultura pop tem fomentado certas mudanças nas organizações de mídia e nas suas formas representativas, devido à conclusão que as questões de gênero tem se tornado cada vez mais relevantes para o marketing de seus produtos, serviços e marcas (Ebrahim, 2014). Assim, algumas iniciativas têm, cada vez mais, chamado a atenção para a fraca representação feminina na mídia, tanto em papéis de fala em filmes em geral, como especificamente nas animações (Sap *et al.*, 2019).

Deste modo, analisar os códigos a partir das perspectivas dos estudos de gênero é fundamental para entender as diversas faces da representação feminina nos filmes de animação. Schiele, Louie e Chen (2020), ao estudar o marketing feminista nas animações da Disney e da Pixar<sup>85</sup>, percebem que apesar dos estúdios, desde 1989, terem obtido êxito econômico com protagonistas femininas, de 2010 até o presente, os filmes têm sido saudados não só pelo seu desempenho financeiro, mas aclamados, principalmente pelo público, por “quebrar fronteiras de gênero tradicionais” (Schiele; Louie; Chen, 2020). Como dito, este é um dos motivos fundamentais pelo qual é necessário a análise dessas representações, ainda mais diante de uma estrutura de marketing que constrói seus produtos de acordo com a interação e recepção do público:

---

<sup>85</sup> Embora na seleção de filmes deste trabalho haja três personagens que não fazem parte dos estúdios da Disney e da Pixar (Garota, Wandinha e Poppy), as mesmas seguiram tendências similares às demais personagens. Sendo assim, os materiais encontrados que tiveram suas análises focadas nesses estúdios serão úteis para também as análises dessas três personagens, tendo em vista o resultado das codificações.

Compreender as diferentes iterações das mensagens centrais da Disney sobre feminismo e gênero sugerirá estratégias para que gestores e empresas de mídia entendam como suas próprias obras interagem com os esquemas de gênero (...) (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 663).<sup>86</sup>

Isto porque, como dito anteriormente, é importante compreender que os filmes possuem interesses financeiros, e devido a isso, utilizam-se de valores sociais e concepções dominantes como meio de atingir o lucro: estar atento às interações e demandas presentes na sociedade é fundamental para o alcance desse objetivo (Riordan, 2002; Deuze e Prenger, 2019). A partir dessa concepção, Schiele, Louie e Chen (2020) através de uma análise fundamentada nos perfis das personagens, elencaram as questões de gênero que foram levantadas por todos os 17 filmes da Disney e da Pixar que possuíam protagonismo feminino até 2018. Os resultados desta pesquisa contribuem como meios de análise para interpretar as codificações, tendo em vista que os autores buscam expor as questões de gênero tratadas por esses estúdios.

Entre essas questões, encontra-se a rejeição do papel da “mulher domesticada”, que é concebida pelo perfil de personagem responsável por cuidar do lar e de outras pessoas, a qual se acha confinada em “casa” onde é seguro, sem ter acesso ao mundo exterior (Schiele; Louie; Chen, 2020). Os autores utilizam Moana como exemplo de rejeição desse estereótipo feminino, devido ao fato de a heroína começar sua jornada de autoconcretização ao deixar o lar:

Mas em suas ofertas contemporâneas, o gigante da mídia está levando a mensagem ainda mais longe e posicionando a rejeição da domesticidade esperada como o ponto de virada das jornadas transformadoras das heroínas (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 666)<sup>87</sup>.

Entretanto, ainda que a “necessidade por exploração” tenha sido um atributo com recorrência em algumas personagens, como Moana, os códigos femininos de “afeto” e “cuidado” aparecem de forma mais geral em todos os filmes, não sendo algo específico de algumas personagens. É importante observar a frequência desses atributos porque tais códigos são característicos do âmbito do lar, ainda que “fora” dele, principalmente porque se referem ao cuidado e afeto, ou até mesmo, ao instinto “materno” da personagem com os outros ao seu

---

<sup>86</sup> Tradução livre de “[Understanding the different iterations of Disney’s core messages on feminism and gender will suggest strategies for how managers and media companies can understand how their own works interact with gender schemata] (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 663).

<sup>87</sup> But in its contemporary offerings, the media giant is pushing the message further and positioning the rejection of expected domesticity as the tipping point of the heroines’ transformative journeys’ (Schiele *et al.*, 2020, p. 666).

redor. Em outras palavras, ainda que a necessidade de sair do lar seja percebida através da codificação, a presença dos costumes e comportamentos do lar é observada.

Para ilustrar, pode-se observar outros detalhes sobre a personagem Moana: ainda que a “necessidade por exploração” tenha sido codificada 20 vezes, totalizando 5,85% do seu comportamento geral, o “afeto” foi codificado 22 vezes, sendo 6,43% de seu comportamento. Mesmo diante de uma diferença pequena (2 códigos), percebe-se que foram encontrados comportamentos femininos que estão inclusos e são característicos da esfera do lar. O mesmo fator pode ser percebido com outros códigos, como o “altruísmo”, “cautela” e “medo”. Deste modo, percebe-se que, se por um lado é perceptível uma rejeição do ambiente do lar em algumas protagonistas, muito caracterizada pela “necessidade de exploração”, por outro lado os códigos que são ligados ao espaço do lar - e o contraste com o mundo externo - permanecem presentes, como se pode ver também através de Elsa (Frozen II) e Merida<sup>88</sup>.

Outro fator citado por Schiele, Louie e Chen (2020) que é encontrado nos filmes é a apropriação de atributos e papéis masculinos pelas protagonistas femininas. Como exemplo, os autores citam Merida, que além de ter características tipicamente masculinas, a personagem ultrapassa os papéis de gênero tradicionais. Tal dinâmica representaria a rejeição de estereótipos tipicamente femininos nos filmes desses estúdios:

Nos filmes da amostra, a adoção de atributos masculinos pelas heroínas é inicialmente desaprovada por suas famílias e sociedades. No final dos filmes, os críticos (e a audiência) percebem que as identidades escolhidas (em vez das atribuídas) das heroínas são fundamentais para a conclusão de suas jornadas. Em outras palavras, os filmes recompensam suas heroínas por perceberem seu potencial individual, em vez de se conformarem às categorias prescritas (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 666).<sup>89</sup>

De acordo com a codificação feita, o mesmo pode ser analisado. Com exceção de Dory, Elsa (Frozen I), Ana (Frozen II) todas as demais personagens tiveram mais códigos masculinos do que femininos. A própria Merida, como citada pelos autores, foi codificada 141 vezes em características masculinas, totalizando 63,51% do seu comportamento geral. Porém, a personagem que pode ser considerada, nesta pesquisa, como a maior expressão desse fenômeno citado por Schiele, Louie e Chen (2020) é a Alegria, de Divertidamente.

<sup>88</sup> Elsa ao rejeitar seu lugar de rainha em Arendelle e em Merida, ao buscar a exploração em detrimento do seu matrimônio e da vida como princesa. Porém, ambas possuem também códigos de “afeto” com recorrência.

<sup>89</sup> Tradução livre de “[Within the films in the sample, the heroines’ adoption of masculine attributes is initially frowned upon by their families and societies. By the ends of the films, the naysayers (and audience) realize that the heroines’ chosen (versus assigned) identities are key to the completion of their journeys. In other words, the films reward their heroines for realizing their individual potential rather than for defaulting to prescribed categories.]” (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 666).

A personagem teve 77,86% de codificação masculina e, diferentemente de outras personagens, não teve sua codificação concentrada em atributos típicos da “jornada do herói”, como descrito acima: Alegria teve mais códigos concentrados na “capacidade de liderança” (25,19%) e no comportamento “atletico” (21,37%). Similarmente, Wandinha totalizou 76,84% de comportamento masculino, que também não se concentrou nas características de um protagonista ativo, principalmente devido ao seu “envolvimento com atividade intelectual” (42,11%), seguido de “força física” (7,37%).

Esses exemplos ilustram que a codificação evidencia que há uma predominância do comportamento masculino na maioria das personagens. Entretanto, embora essa preponderância seja visível, é importante salientar que a diferença quantitativa entre os comportamentos masculinos e femininos não é abismal: com a exceção de Alegria e Wandinha, todas as personagens com predominância de códigos masculinos tiveram entre 51% a 63% deste comportamento. Isso demonstra uma porcentagem perto do equilíbrio entre os códigos femininos e masculinos.

Do mesmo modo, as personagens que demonstraram a predominância do comportamento feminino também obtiveram uma diferença pequena em relação aos comportamentos masculinos. Como exemplo, Elsa (Frozen I) e Ana (Frozen II), respectivamente, obtiveram 50,55% e 53,93% de preponderância de comportamento feminino. Dory, personagem que foi codificada com o maior percentual de comportamentos femininos, teve predominância de 67,63%, similar à diferença das personagens com mais frequência de códigos masculinos. Em suma, a maioria das personagens obtiveram distâncias percentuais pequenas entre as características femininas e masculinas, revelando um equilíbrio entre as características.

Outro fator citado por Schiele, Louie e Chen (2020), e que foi verificado por esse trabalho foi a diminuição dos relacionamentos românticos e o surgimento de outros significados de “amor verdadeiro”. Segundo os autores, ao contrário dos filmes mais antigos dos estúdios, as obras não colocam mais as suas heroínas como vítimas aguardando pelo resgate de seu parceiro masculino, e encontram o amor em outros tipos de relacionamentos. A partir dos códigos, percebe-se a mesma tendência entre os filmes: ainda que haja a codificação do comportamento de “vítima”, as únicas personagens que possuem parceiros românticos são Ana (Frozen I e Frozen II) e Poppy.

O comportamento de “vítima” foi a característica feminina predominante em Ana durante o filme Frozen I (7,69%), enquanto no segundo filme essa frequência diminuiu (2,25%). Mesmo com esses resultados, é interessante notar que o gesto de “amor verdadeiro” que a salva

da morte no filme não é orientado ao seu parceiro romântico, mas sim à sua irmã, Elsa. Já Poppy (Trolls 2, 2020), ainda que com 0 códigos de “vítima”, possui um parceiro romântico. As demais personagens, mesmo possuindo frequência neste código, não possuem relacionamentos românticos, o que pode ser considerado um reflexo de uma tentativa dos grandes estúdios de

destacar diferentes tipos de relacionamentos amorosos em suas mídias animadas proporcionam aos jovens consumidores uma perspectiva para considerar relacionamentos amorosos além da dicotomia princesa-príncipe. Mais amplamente, tais mensagens reforçam a marca inclusiva da empresa (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 666).<sup>90</sup>

Por fim, outro fator que foi analisado neste trabalho é se de fato esses filmes tentam “transcender as expectativas patriarcais”. Isto porque, diante da predominância de um maior percentual de comportamentos masculinos, surgiu a necessidade de entender se essas obras buscavam empoderar suas personagens. Assim, diante dessa preponderância, buscou-se a análise de autores, como Schiele, Louie e Chen (2020). Segundo os autores, esses filmes contariam com uma narrativa fundamentada na “rebelião feminina”, que visa romper com a estrutura patriarcal em busca da auto-realização, principalmente através do trabalho. Como exemplo, os autores citam Moana na fuga da ilha de Motunui, a qual seu pai era chefe, e também o caso de Judy, que busca se tornar uma policial apesar da estrutura social não aceitar uma coelha no posto. Para Schiele, Louie e Chen (2020), esses casos servem para ilustrar que

os filmes da Disney e da Pixar incentivam as jovens consumidoras a superar as expectativas patriarcais para alcançar sua própria agência. Mais amplamente, o tema de ultrapassar as expectativas patriarcais alinha-se com discursos feministas que destacam categorias de gênero restritivas e injustiça social sistêmica (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 665).<sup>91</sup>

Apesar da perspectiva de Schiele, Louie e Chen (2020), outras análises sugerem que os autores adotam um caráter otimista sobre as obras, especialmente quando afirmam que os filmes buscam ultrapassar as estruturas patriarcais. Pesquisadores afirmam que, embora esses filmes buscam passar para sua audiência ideais feministas de autonomia e independência - fato

---

<sup>90</sup> Tradução livre de: “[to highlight different types of loving relationships in their animated media provide young consumers a lens through which to consider loving relationships beyond the princess-prince dyad]” (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 666).

<sup>91</sup> Tradução livre de: “[Disney and Pixar films encourage young female consumers to push through patriarchal expectations to achieve their own agency. More broadly, the theme of pushing beyond patriarchal expectations aligns with feminist discourses that bring attention to restrictive gender categories and systemic social Injustice]” (Schiele; Louie; Chen, 2020, p. 665).

reforçado através das codificações - o que verdadeiramente eles transmitem é o ideal neoliberal pós-feminista (Stover, 2013; Seybold, 2021; Patterson; Spencer, 2017).

### **4.3 O “empoderamento” do pós-feminismo**

Segundo Macedo (2006), pode-se definir o pós-feminismo como uma concepção incorporada à agenda neoliberal, que considera que as principais reivindicações feministas, como a igualdade entre os gêneros, já foram alcançadas, e que sendo assim, o feminismo deixou de representar adequadamente as demandas das mulheres de hoje (Macedo, 2006). Essa corrente teria como maior ferramenta de difusão os produtos culturais e seria um dos reflexos da racionalidade neoliberal: “O pós-feminismo é uma formação discursiva neoliberal que tem caracterizado os produtos culturais contemporâneos e propagado um modo altamente conservador de empoderamento que enfraquece as causas feministas” (Baeta; Simões, 2023, p. 236).

Dentre esses produtos, os filmes de animação têm se tornado um objeto de estudo de pesquisas feministas, que conseguem identificar, dentro da estrutura narrativa das obras, uma ideologia que apenas se “reveste” de ideais feministas de independência e autonomia, mas que na verdade contribui para a perpetuação de uma estrutura rígida de poder. Tal cenário possibilita uma certa “visibilidade” para a representação de gênero, mas que ainda é considerada por muitos autores como celebrações prematuras, tendo em vista os interesses econômicos e ideológicos por trás dessas figurações (Patterson, Spencer, 2017).

Ao analisar os filmes de Zootopia e Moana, Seybold (2020) sugere que os filmes considerados “empoderados” da Disney e da Pixar revelam, na verdade, estruturas patriarcais por trás das suas representações empoderadas: ainda que as personagens não tenham par romântico, não sejam consideradas “mulheres do lar” e não se submetam ao papel tradicional esperado por suas famílias, elas se encontram subordinadas a necessidade de se “gerenciarem”, principalmente frente à figura de um personagem masculino dominador (Seybold, 2021).

Em outras palavras, as personagens teriam sua capacidade de escolha sobre a maneira como gerenciam e controlam a si mesmas, e não ao combaterem o poder que as oprime. As personagens são um reflexo da individualidade presente na sociedade atual: a realização pessoal não advém de um combate a um sistema social opressor, mas sim ao obter uma autonomia individual.

Em alguns casos, essa estrutura de poder é evidenciada através de um personagem masculino, que não é responsabilizado por suas ações, enquanto a protagonista é culpada por

seus “desequilíbrios” (Seybold, 2021). Ou seja, o empoderamento nesses casos só viria a partir do momento que a personagem conseguisse, através dos seus esforços, se reconciliar com o mundo ao seu redor, não pela mudança do mundo, mas pela sua adequação às estruturas que lhe são impostas, sem um debate efetivo sobre a alteração da conjuntura na qual ela vive.

Para facilitar a compreensão, pode ser utilizado o caso de Moana: o enredo segue a trajetória da filha do chefe de uma aldeia, que, ao fugir de casa, se une ao semideus egoísta Maui, com o intuito de restaurar o coração de Te Fiti e salvar sua ilha. Ainda que Moana, ao longo de sua jornada, sofra com o desprezo do seu companheiro de viagem, em nenhum momento na trama a personagem resolve ir contra as atitudes de Maui, pelo contrário: busca o autocontrole e entender os desafios pessoais do personagem.

Ainda assim, quando, por um momento, ela se desvia das orientações postuladas pelo seu companheiro, o sucesso da missão é comprometido, e Moana se encontra sozinha após sua “desobediência”. De acordo com Seybold (2021), o caso de Moana ilustra como essas obras evidenciam que o êxito da jornada não depende da mudança dos outros ou da sociedade em si, mas da submissão da personagem feminina às circunstâncias ao seu redor, em detrimento de uma mudança estrutural:

A agência que a Disney instila em suas novas protagonistas femininas restringe o poder de escolha delas à maneira como gerenciam e controlam a si mesmas, em vez de permitir que exerçam esse poder nos relacionamentos e sociedades que as oprimem (Seybold, 2021, p. 3).<sup>92</sup>

Ao invés de reagir contra os comportamentos do personagem que reflete essa estrutura, a protagonista é chamada a compreender o personagem e até mesmo cuidar dele. Em outras palavras, a protagonista pode escapar das amarras sociais que a oprimem. No entanto, esse escape se subordina à estrutura social dominante, já que esta “permite” sua adequação. Por fim, a trama encoraja a percepção de que a autodisciplina (adequação aos padrões estruturais sociais) é a saída preferencial.

A partir disso, é interessante perceber que as codificações feitas neste trabalho realmente refletem uma postura “atlética”, de “independência” das personagens, mas que não elimina o afeto, o cuidado, o medo e a emotividade delas. Uma das suposições para esse cenário na lógica da crítica contra o pós-feminismo é justamente que há a necessidade das protagonistas, por um lado, manterem comportamentos de independência e empoderamento, mas que, por outro lado,

---

<sup>92</sup> Tradução livre de: “[The agency that Disney instills in its new female protagonists restricts their power of choice to how they manage and control themselves, rather than allowing them to exercise that power in the relationships and societies which oppress them]” (Seybold, 2021, p. 3).

expressem a submissão feminina à ordem instaurada, seja por meio do cuidado ao seu parceiro masculino ou para expor a emotividade disciplinada:

Esta definição contorcida e pós-feminista de agência permite à Disney explorar mensagens socialmente adequadas e amigáveis à mercantilização sobre igualdade em seu benefício, evitando ao mesmo tempo qualquer alteração significativa em suas histórias tradicionais. (...) esse reconhecimento é superficial no melhor dos casos, indo apenas até certo ponto ao capitalizar uma definição enfraquecida de empoderamento que atrai o público porque não representa um desafio significativo à narrativa tradicional da Disney (Seybold, 2021, p. 15).<sup>93</sup>

Tal afirmação reforça a importância, já salientada por Riordan (2002), de dar atenção aos contextos políticos e econômicos presentes nos produtos culturais, já que elas são capazes de ser um reflexo das lógicas de opressão às quais as mulheres estão sujeitas. No caso específico, seja por meio de uma figura masculina<sup>94</sup> ou através de figurações que representem essa estrutura rígida<sup>95</sup>, a narrativa busca satisfazer as demandas sociais, mas não atingindo verdadeiramente o cerne das reivindicações, sujeitando-as aos padrões ideológicos predominantes (Riordan, 2002).

Diante disso, outro resultado das codificações chama a atenção: o referente à “repreensão das emoções”. A recorrência desse comportamento foi considerada baixa em todas as personagens, podendo sugerir que, a partir desta perspectiva, a conformidade com a estrutura de poder não é simplesmente pautada em um autocontrole que repreende as suas emoções, mas que as converge nos moldes permitidos. Isto é, as sujeita às disposições da conjuntura, seja para evidenciar o cuidado da personagem com os outros ao seu redor, ou para mostrar a sua incapacidade de sozinha ultrapassar essa estrutura rígida.

A exemplo disso, pode se observar Merida, que mesmo sendo codificada com frequência em algumas características masculinas, principalmente no “atlético”, também obteve uma frequência alta no código “medrosa”. O enredo se baseia na história de uma princesa decidida a desafiar as tradições do casamento arranjado do seu reino. Ao recusar as expectativas de casar, Merida desencadeia acidentalmente uma série de eventos que põem seus familiares em risco. O filme, ainda que incentive a quebra da estrutura tradicional, representada pelas tradições da realeza, não deixa de evidenciar a necessidade de ajuda da personagem em

<sup>93</sup> Tradução livre de “[This contorted, postfeminist definition of agency allows Disney to leverage socially appropriate, commodification-friendly messages of equality to its benefit while avoiding any major alteration of its traditional storylines (...) this acknowledgement is surface-level at best, only going so far as to capitalize on a watered-down definition of empowerment which sells to audiences because it does not offer a significant challenge to the traditional Disney storyline] (Seybold, 2021, p. 15)

<sup>94</sup> Como em Moana (Maui), Zootopia (Nick Wilde) e Trolls 2 (Branch).

<sup>95</sup> Como em Encanto (Abuela Alma Madrigal) e Família Addams (Família).

situações de risco e na sua busca de quebrar com as tradições. Ainda assim, nessa perspectiva, o filme é considerado como uma exceção frente aos demais filmes, tendo em vista a mudança do status quo possibilitada não por um personagem masculino, mas pela protagonista e sua mãe (Seybold, 2021, p. 3).

Embora a análise de Seybold (2021) seja focada nos estúdios da Disney, o mesmo pode ser dito diante das únicas três personagens do conjunto de filmes desse trabalho que não fazem parte nem da Disney, nem da Pixar: Garota, Poppy e Wandinha. A exemplo de Poppy, a personagem arrisca o êxito da missão ao se separar do seu parceiro masculino, e só consegue alcançar o objetivo de salvar a sua sociedade quando se une novamente a ele. Seus códigos demonstram que ao mesmo tempo que a personagem tem uma frequência alta em comportamentos masculinos, como em “assertividade” e “independência”, ela também foi codificada com recorrência (frente ao total de códigos obtidos por ela) nos atributos de “afeto” (10,42%) e “cuidado” (8,33%).

O mesmo pode ser notado em relação ao único filme não estadunidense dessa seleção: O Pequeno Príncipe, que tem por protagonista a personagem Garota. Semelhantemente às demais, a personagem foi codificada com frequência nos códigos masculinos de “atlético”, “envolve-se intelectualmente”, “independência” e “assertividade”. Entretanto, também codificou atributos femininos com frequência similar, principalmente nas categorias de “emotiva”, “cautelosa” e “vítima”, seguindo o padrão encontrado em todas as outras protagonistas dos estúdios estadunidenses, como a Disney e a Pixar.

Segundo a autora, uma das possíveis causas dessa forma padronizada de representação feminina é a predominância dos ideais patriarcais nos filmes. Os grandes estúdios estariam buscando representações que fossem convergentes com os interesses e expectativas de um público fundamentado em valores e normas androcentristas (Seybold, 2021, p. 3). Não à toa, segundo Seybold (2021), durante a narrativa desses filmes é possível perceber ainda a persistência da personificação do desejo masculino, da submissão a um poder que representa a estrutura patriarcal e a dependência de uma iniciativa masculina.

De acordo com essa perspectiva, é evidente que as obras não retratam esses ideais como foi feito em outros filmes mais antigos, como por exemplo em Branca de Neve (1937), mas de forma sutil, de modo a atender uma demanda social com intuito de atingir interesses econômicos. Para ilustrar, é importante retornar as codificações e perceber que, uma das características menos codificada entre todas as personagens foi “preocupa-se com a aparência física” e “atraente fisicamente”. Isto porque pouco se foi comentado acerca da aparência física das protagonistas por outros personagens, da mesma maneira que as protagonistas raramente

demonstravam preocupação com seu visual, visto que essa não era uma das questões levantadas pelo contexto dos filmes.

Porém, o que chama a atenção é que todas as personagens incorporaram figurações fisicamente ultrafemininas, magras, brancas ou “embranquecidas”, que apesar de diretamente nada ser dito sobre sua aparência, elas são capazes de materializar um padrão de beleza que reforça lógicas androcentristas. Da mesma forma, a submissão a estrutura patriarcal não se dá necessariamente por possuir o atributo “submissa”, tendo em vista que ele foi de pouca relevância entre todas as personagens. A submissão se dá em aceitar indiretamente os valores anunciados por essa estrutura de poder:

Dentro de suas respectivas narrativas, cada heroína vivencia tanto a liberdade quanto a responsabilidade de tomar suas próprias decisões de vida e desafiar as expectativas de sua sociedade. No entanto, para alcançar com sucesso seus objetivos de melhorar sua sociedade, ela primeiro precisa aprender a aceitar seu lugar adequado conforme definido pelos valores sociais neoconservadores (...) Porque essas condições para o sucesso dela são apresentadas em termos pós-feministas que implicam que ela tem autonomia e igualdade nessa relação desigual, o androcentrismo que permeia o filme pode ser prontamente desconsiderado e negligenciado (Seybold, 2021, p. 5).<sup>96</sup>

Em suma, sob essa perspectiva, as mulheres só são representadas nesses filmes como independentes, exploradoras, assertivas, atléticas, inteligentes e fortes se sua presença também servir para reforçar valores patriarcais: “em contraste, mulheres que se apresentam de maneira masculina fora desses contextos são ridicularizadas, se não vilipendiadas” (Patterson; Spencer, 2017, p. 77)<sup>97</sup>. Como afirma Ross (2009), esse processo de “autonomia” feminina promovido por essas animações industriais é um microcosmo dos ideais pós-feministas, que serve para a “substituição de um conjunto de estereótipos por outro”, mascarada de um “progresso genuíno” (Ross, 2009, p. 3; Stover, 2013).<sup>98</sup>

Assim, é possível perceber através da codificação que as personagens não simplesmente aderem radicalmente a códigos masculinos ou femininos, nem que possuem diretamente características codificadas que as configuraram em um espectro de submissão. Entretanto, a alta frequência ou ausência de alguns códigos podem ser interpretadas de diversas maneiras, desde

---

<sup>96</sup> Tradução livre de “[Within their respective narratives, each heroine experiences both the freedom and responsibility to make her own life choices and defy her society’s expectations. However, in order to successfully achieve her goals to improve her society, she first needs to learn to accept her proper place as defined by neo-conservative social values (...) Because these conditions for her success are couched in postfeminist terms which imply that she has autonomy and equality in this unequal relationship, the androcentrism which pervades the film can be readily dismissed and overlooked]” (Seybold, 2021, p. 5).

<sup>97</sup> Tradução livre de “[In contrast, women who present as masculine outside of these contexts are mocked, if not vilified]” (Patterson; Spencer, 2017, p. 77).

<sup>98</sup> Tradução livre de “[replacement of one set of stereotypes for another]” (Ross, 2009, p. 3).

a partir do modelo industrial clássico de narrativa, até através da crítica contra a racionalidade neoliberal pós-feminista.

Disto, sobressai-se a importância de entender não só como a narrativa e as personagens em si são construídas e representadas, mas principalmente entender o contexto que as produziram. Afinal, apesar da necessidade de observar quais atributos estereotipados as protagonistas aderem em sua trajetória, é fundamental saber interpretar esses resultados à luz do contexto social, político e econômico ao qual elas estão inseridas.

Tendo isto em vista, ainda que as codificações tenham evidenciado importantes padrões representativos nos filmes industriais, esses estereótipos precisam ser estudados de acordo com a sua recepção pelo público, bem como a partir dos interesses econômicos dos estúdios que as produziram. Como dito, o objetivo dessa análise não foi alcançar uma interpretação geral acerca das personagens femininas nesses filmes, mas observar o cenário atual que os seus comportamentos podem revelar. Por isso, além das codificações, é necessário pesquisas com análises mais acuradas dos filmes que se propõem a entender a representação feminina, principalmente nas animações, que como foi visto nesta seleção, possuem padrões comportamentais muito semelhantes entre si, que se mostraram complexos.

## 5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve por objetivo encontrar e evidenciar padrões comportamentais nas personagens que possuem relevância narrativa em filmes de animação, na tentativa de entender se eles constroem estereótipos femininos. Nosso foco não se restringiu a analisar especificamente como cada uma das personagens é representada nos filmes selecionados, mas entender comparativamente seus comportamentos no intuito de entender se essa representação é feita de forma reducionista e padronizada. Para isso, foram selecionados os cinco filmes de animação de maior rendimento de cada ano entre 2012 e 2022. O recorte foi estabelecido visando analisar a representação feminina nos filmes de ampla difusão, tendo em vista a capacidade que essas obras possuem de reforçar noções de gênero.

Na busca de entender o contexto social que esses filmes se encontram atualmente, no capítulo 1 foi realizada a revisão bibliográfica, que pode ser dividida em cinco partes. A primeira procurou compreender a narrativa nos filmes industriais, assimilando os laços entre o cinema e a lógica econômica. A segunda parte buscou entender o que seria um estereótipo, e como ele afeta as pessoas que têm sua identidade reduzida à diferença. Foi neste item que resolveu-se utilizar a definição proposta por Stuart Hall (1997). A terceira explorou a relação entre os estereótipos e o cinema de animação, visando compreender como as representações nesses filmes são capazes de impactar as concepções de gênero. A quarta tratou acerca do teste Mako Mori, para averiguar se era possível utilizá-lo como ferramenta metodológica nesse trabalho. Por fim, a quinta parte se configura como uma revisão metodológica, feita para explorar as metodologias que seriam capazes de atingir o objetivo deste trabalho.

A partir disso, os 53 filmes selecionados pela bilheteria passaram pelo teste Mako Mori, para que fosse possível formar uma seleção a ser codificada de acordo com o proposto por Hine *et al.* (2018). O objetivo foi encontrar personagens que possuíam relevância na narrativa, para que fosse possível analisar seus comportamentos e codificá-los. Dentre os filmes selecionados no período citado, apenas os que possuíam protagonismo feminino passaram no teste, totalizando 11 obras a serem submetidas à codificação. A definição e aplicação deste processo metodológico, em todas as suas etapas, se encontra no capítulo 2.

Os comportamentos codificados foram expostos através de tabelas de frequência, mas principalmente por meio do mapa de coocorrência, presente no capítulo 3, o qual trata acerca das análises dos resultados obtidos. Neste capítulo, primeiramente, foi observado que as personagens possuíam comportamentos muito similares, tanto nas altas frequências em certos atributos, como também em relação a ausência de códigos em outras características. Tal

observação demonstrou que é possível que exista uma forma de representação padronizada dentro dessas obras, tendo em vista que todas as personagens tiveram frequências similares nos mesmos atributos: uma análise específica do enredo de cada filme e do papel da protagonista é necessária para a compreensão de como esse estereótipo pode se configurar.

Os códigos demonstraram que as características “necessidade por exploração”, “assertividade”, “independência”, “atlético”, “atividade intelectual”, “capacidade de liderança”, “afetuosa”, “cuidadosa”, “cautelosa”, “medrosa”, “emotiva”, “aceita ajuda” e “vítima” foram as que tiveram recorrência mais alta em todas as personagens, enquanto que as “preocupa-se com a aparência física” e “atraente fisicamente” são as que obtiveram menor frequência nos filmes. Nota-se também que em 9 das 12 personagens que foram codificadas houve a predominância do comportamento masculino. Entretanto, até mesmo naquelas em que se verificou a dominância dos atributos femininos, esse predomínio se mostrou de forma sutil na maioria das personagens, com diferenças percentuais pequenas entre o comportamento total masculino e feminino.

Na interpretação dos resultados, percebeu-se que as frequências e as ausências de certos atributos podem ser interpretadas de diversas maneiras. Uma delas é através da perspectiva da narrativa clássica industrial exposta por Mendes (2009), que naturalmente cria um personagem ativo, que possibilita a ascensão de certos comportamentos como assertividade, independência e a necessidade de exploração.

Da mesma maneira, é possível observar esses resultados sob a ótica de pesquisas de gênero. De acordo com Schiele, Louie e Chen (2020), os filmes de animação desde 2009 trazem consigo a quebra de padrões de gênero presentes nas obras mais antigas. Essas quebras são refletidas nas personagens através da ausência do “lar” e de relacionamentos amorosos, adesão a comportamentos masculinos e a ruptura das expectativas patriarcais. Através dos códigos foi possível reafirmar alguns desses fenômenos nos filmes da seleção, como a diminuição dos relacionamentos amorosos e a adesão dos comportamentos masculinos.

Porém, de acordo com outras análises, principalmente as que criticam o pós-feminismo, como Seybold (2021), foi possível perceber que talvez seja prematuro afirmar a quebra dos valores patriarcais nas obras. Isto porque esses filmes visariam “empoderar” suas personagens dentro de uma estrutura patriarcal, a qual só permite essa “autonomia” frente a, principalmente, uma autodisciplina dos seus sentimentos e comportamentos. Ou seja, nesta perspectiva, a protagonista é chamada a viver outras situações além das convencionais, mas só diante a uma submissão velada às figurações que representam essa estrutura. Os códigos foram coerentes com as análises dessa crítica, ao evidenciar realmente a frequência de comportamentos de

“empoderamento”, mas também a existência de atributos que demonstram uma complexidade maior dentro das narrativas, como a “emotividade”, o “medo” e a “cautela”.

Assim, concluiu-se que realmente há um padrão comportamental das personagens, que é evidenciado pela semelhança entre os códigos das 12 protagonistas. Em outras palavras, é plausível que esses filmes estejam reproduzindo um estereótipo do gênero feminino, tendo em vista as similaridades das personagens. Contudo, só é possível afirmar a concretude desse estereótipo através de pesquisas que, a partir da noção da existência desse padrão, se atenham a entender as semelhanças entre as histórias de cada filme, visando compreender mais amplamente o papel de cada personagem dentro da estrutura social ao qual ela está inserida na obra.

Diante disto, é provável que seja essa uma das contribuições desta pesquisa: evidenciar que existe um padrão representacional nos filmes de animação, que não é o mesmo do que era visto até então em codificações predecessoras. Padrão esse que se mostra complexo, e que deve ser comparado não só com os arquétipos anteriores, mas também analisado diante de toda a jornada de cada protagonista.

Por isso, é importante que estudiosos da área desenvolvam pesquisas que visem entender essas narrativas e o lugar de cada personagem no contexto social e político ao qual ela está inserida, para que, através de abordagens comparativas, seja possível entender entre os filmes mais faces desses padrões representacionais. Uma das sugestões, para além da comparação acurada entre protagonistas do mesmo período, é uma análise confrontando os códigos de períodos anteriores, para que seja possível revelar as mudanças desses padrões comportamentais e quais são as suas motivações sociais, econômicas e políticas.

A partir dessas pesquisas, podemos pensar em montar categorias representacionais femininas, que são capazes de expor como esses arquétipos têm sido construídos nas animações, revelando comportamentos e ações comuns entre as obras. Esse eixo narrativo deve ser explorado, assim como as indústrias e estruturas que possibilitaram a sua difusão. Só assim é possível entender não só que valores, comportamentos e ideologias são reafirmados pelos filmes e suas representações, mas, sobretudo, quais os interesses políticos, sociais e econômicos por trás de sua produção, repetição e transformação.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. **Indústria cultural**. São Paulo: editora Unesp, 2020.
- AHMED, Shumaila; WAHAB, Juliana Abdul. Animation and socialization process: Gender role portrayal on cartoon network. **Asian Social Science**, v. 10, n. 3, p. 44, 2014.
- AINA, Olaiya E.; CAMERON, Petronella A. Why does gender matter? Counteracting stereotypes with young children. **Dimensions of early childhood**, v. 39, n. 3, p. 11-19, 2011.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2009.
- BAETA, Agda Dias; SIMÕES, Rita Basílio. Pós-feminismo e interseccionalidade na comunicação digital de marcas brasileiras. **Revista Ártemis: Estudos de Gênero, Feminismo e Sexualidades**, v. 35, n. 1, 2023.
- BALLE, Francis. **Médias et Société**, Éd. Montchrestien, 1980.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2018.
- BIROLI, Flávia. Mídia, tipificação e exercícios de poder: a reprodução dos estereótipos no discurso jornalístico. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 6, p. 71-98, dez. 2011.
- BOAZ, Cynthia. How Speculative Fiction Can Teach about Gender and Power in International Politics: A Pedagogical Overview. **International Studies Perspectives**, v. 21, n. 3, p. 240-257, 2020.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CANDIDO, Marcia Rangel; FERES, João. Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema brasileiro. **Revista Estudos Feministas**, v. 27, 2019.
- CARVALHO, Claudia Reinoso Araújo de. A identidade profissional dos terapeutas ocupacionais: considerações a partir do conceito de estigma de Erving Goffman. **Saúde e Sociedade**, v. 21, p. 364-371, 2012.
- COSTA, Jean Henrique. A atualidade da discussão sobre a indústria cultural em Theodor W. Adorno. **Trans/Form/Ação**, v. 36, p. 135-154, 2013.
- COYNE, Sarah M. *et al.* Pretty as a princess: Longitudinal effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children. **Child development**, v. 87, n. 6, p. 1909-1925, 2016.
- DAVIES, Paul G. *et al.* Consuming images: How television commercials that elicit stereotype threat can restrain women academically and professionally. **Personality and social psychology bulletin**, v. 28, n. 12, p. 1615-1628, 2002.

DAVIES, Paul G.; SPENCER, Steven J.; STEELE, Claude M. Clearing the air: identity safety moderates the effects of stereotype threat on women's leadership aspirations. **Journal of personality and social psychology**, v. 88, n. 2, p. 276, 2005.

DEL ROSARIO, María Cortés; VARGAS, Deborah Garcelán. Roles y estereotipos de género en publicidad infantil: ¿Qué ha cambiado en las últimas décadas?. **aDResearch: Revista Internacional de Investigación en Comunicación**, n. 18, p. 80-99, 2018.

DEUZE, Mark., PRENGER, Mirjam **Making Media: Production, Practices, and Professions**. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V., 2019.

DUARTE, Rosália. Prefácio. In: FERRARI, Anderson.CASTRO, Roney Polato de. **Política e poética das imagens**. Juiz de Fora. Ed.UFJF, p. 5- 9, 2012.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. 8º Ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 1991.

EBRAHIM, Haseenah. Are the " boys" at Pixar afraid of little girls?. **Journal of film and video**, v. 66, n. 3, p. 43-56, 2014.

ELLEMERS, Naomi. Gender stereotypes. **Annual review of psychology**, v. 69, p. 275-298, 2018.

ENGLAND, Dawn Elizabeth; DESCARTES, Lara; COLLIER-MEEK, Melissa A. Gender role portrayal and the Disney princesses. **Sex roles**, v. 64, p. 555-567, 2011.

FLORE, Paulette C.; WICHERTS, Jelte M. Does stereotype threat influence performance of girls in stereotyped domains? A meta-analysis. **Journal of school psychology**, v. 53, n. 1, p. 25-44, 2015.

FORD, Denae. Recognizing gender differences in stack overflow usage: Applying the Bechdel test. In: **2016 IEEE Symposium on Visual Languages and Human-Centric Computing (VL/HCC)**. IEEE, p. 264-265, 2016.

GÁLVEZ, Ramiro H.; TIFFENBERG, Valeria; ALTSZYLER, Edgar. Half a century of stereotyping associations between gender and intellectual ability in films. **Sex Roles**, v. 81, p. 643-654, 2019.

GIDDENS, Anthony. **Em defesa da sociologia**. Unesp, 2001.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade**. Tradução: Mathias Lambert, v. 4, 1988.

GOLDEN, Julia C.; JACOBY, Jennifer Wallace. Playing princess: Preschool girls' interpretations of gender stereotypes in Disney princess media. **Sex Roles**, v. 79, p. 299-313, 2018.

GONZÁLEZ BAREA, Eva María; RODRÍGUEZ MARÍN, Yolanda. **Estereotipos de género en la infancia**. Pedagogía Social. **Revista Interuniversitaria**, n. 36, p. 125-138, 2020.

HALL, Stuart. “The Spectacle of the ‘Other’”. In: Stuart Hall (Ed.) **Representations. Cultural Representations and Signifying Practices**. London: Sage and The Open University, p. 223- 279, 1997.

HINE, Benjamin *et al.* The rise of the androgynous princess: Examining representations of gender in prince and princess characters of Disney movies released 2009–2016. **Social Sciences**, v. 7, n. 12, p. 245, 2018.

KIK, Feiiun *et al.* Women-Led Films: Different Female Representations in Popular Cinemas. **International Journal of Social Sciences**, v. 8, n. 2, p. 88-107, 2019.

LEAL, João Vitor. In: XXX Encontro anual da Compós, 2021, São Paulo. **Apontamentos sobre o personagem de cinema: através do narrativo, do figural e do material**. São Paulo: 30 de julho de 2021.

MACEDO, Ana Gabriela. Pós-feminismo. **Revista Estudos Feministas**, v. 14, p. 813-817, 2006.

MAGALDI, Carolina Alves; MACHADO, Carla Silva. Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminino nas narrativas. **TEXTURA-Revista de Educação e Letras**, v. 18, n. 36, 2016.

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

MENDES, João Maria. **Culturas Narrativas Dominantes**. Lisboa: EDIUAL, 2009.

MORANDO, Eunice Maria Godinho *et al.* O conceito de estigma de Goffman aplicado à velhice. **International Journal of Developmental and Educational Psychology**, n. 2, p. 21-32, 2018.

O’MEARA, Jennifer. What “The Bechdel Test” doesn’t tell us: examining women’s verbal and vocal (dis) empowerment in cinema. **Feminist media studies**, v. 16, n. 6, p. 1120-1123, 2016.

OWEN, Patricia R. Portrayals of schizophrenia by entertainment media: a content analysis of contemporary movies. **Psychiatric Services**, v. 63, n. 7, p. 655-659, 2012.

PATTERSON, G.; SPENCER, Leland G. What’s so funny about a snowman in a tiara? Exploring gender identity and gender nonconformity in children’s animated films. **Queer Studies in Media & Popular Culture**, v. 2, n. 1, p. 73-93, 2017.

RIORDAN, Ellen; MEEHAN, Eileen R. **Sex and Money: Feminism and Political Economy in the Media**. University of Minnesota Press, 2002.

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

RUGHINIȘ, Cosima; RUGHINIȘ, Razvan; HUMĂ, Bogdana. Impromptu crowd science and the mystery of the Bechdel-Wallace test movement. In: **Proceedings of the 2016 CHI**

**Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems**. p. 487-500, 2016.

SAP, Maarten *et al.* Connotation frames of power and agency in modern films. In: **Proceedings of the 2017 conference on empirical methods in natural language processing**. p. 2329-2334, 2017.

SAP, Maarten *et al.* Social bias frames: Reasoning about social and power implications of language. **arXiv preprint arXiv:1911.03891**, 2019.

SCHIELE, Kristen; LOUIE, Lauren; CHEN, Steven. Marketing feminism in youth media: A study of Disney and Pixar animation. **Business Horizons**, v. 63, n. 5, p. 659-669, 2020.

SEKAYI, Dia. Commercialism in the lives of children and youth of color: Education and other socialization contexts. **The Journal of Negro Education**, v. 72, n. 4, p. 467-477, 2003.

SERRANO-BARQUÍN, Carolina *et al.* Estereotipos de género que fomentan violencia simbólica: desnudez y cabellera. **Revista Estudios Feministas**, v. 26, 2018.

SEYBOLD, Samantha L. “It’s Called a Hustle, Sweetheart”: Zootopia, Moana, and Disney’s (Dis) empowered Postfeminist Heroines. **International Journal of Politics, Culture, and Society**, v. 34, n. 1, p. 69-84, 2021.

SILVESTRINI, Molly. “It’s not something I can shake”: The effect of racial stereotypes, beauty standards, and sexual racism on interracial attraction. **Sexuality & Culture**, v. 24, n. 1, p. 305-325, 2020.

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

SOUTO, Mariana. **Constelações fílmicas**: um método comparatista no cinema. Galáxia (São Paulo), p. 153-165, 2020.

SPENCER, Steven J.; LOGEL, Christine; DAVIES, Paul G. Stereotype threat. **Annual review of psychology**, v. 67, p. 415-437, 2016.

STEELE, Claude M.; SPENCER, Steven J.; ARONSON, Joshua. Contending with group image: The psychology of stereotype and social identity threat. In: **Advances in experimental social psychology**. Academic Press, 2002. p. 379-440.

STOVER, Cassandra. Damsels and heroines: The conundrum of the post-feminist Disney princess. **LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research from Claremont Graduate University**, v. 2, n. 1, p. 29, 2013.

TRAPPEL, Josef. What to study when studying media and communication innovation? Research design for the digital age. **The Journal of Media Innovations**, v. 2, n. 1, p. 7-22, 2015.

VALENTOWITSCH, Johann. Hollywood caught in two worlds? The impact of the Bechdel test on the international box office performance of cinematic films. **Marketing Letters**, v. 34, n. 2, p. 293-308, 2023.

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

WASKO, Janet. How Hollywood Works. **How Hollywood Works**. London: SAGE Publications, 2003.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**: melodrama, Hollywood, cinema novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

## **APÊNDICES**

## APÊNDICE A – Filmes selecionados de acordo com a bilheteria entre 2012 e 2022

<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Título original</b>	<b>Estúdio</b>	<b>Estreia</b>	<b>Renda do ano</b>
2012	A Era Do Gelo 4	Ice Age: Continental Drift	Blue Sky Studios	29/06/12	94.501.739,00
	Madagascar 3: Os Procurados	Madagascar 3: Europe Most Wanted	DreamWorks Animation	07/06/12	58.645.093,00
	Valente	Brave	Pixar Animation Studios	20/07/12	37.101.159,00
	Hotel Transilvânia	Hotel Transylvania	Sony Pictures Animation	05/10/12	30.998.210,00
	A Origem dos Guardiões	Rise of the Guardians	DreamWorks Animation	30/11/12	23.554.513,00
2013	Meu malvado favorito 2	Despicable Me 2	Illumination Entertainment	05/07/13	80.292.800,00
	Detona Ralph	Wreck-It Ralph	Walt Disney Animation Studios	04/01/13	40.342.600,00
	Universidade Monstros	Monsters University	Pixar Animation Studios	21/06/13	37.138.100,00
	Os Croods	The Croods	DreamWorks Animation	22/03/13	33.680.500,00
	Tá chovendo hambúrguer 2	Cloudy with a Chance of Meatballs 2	Sony Pictures Animation	04/10/13	28.572.100,00
2014	Rio 2	Rio 2	Blue Sky Studios	27/03/14	64.052.700,00
	Como treinar o seu dragão 2	How to Train Your Dragon 2	DreamWorks Animation	19/06/14	55.238.300,00
	Frozen - Uma aventura congelante	Frozen	Walt Disney Animation Studios	03/01/14	48.577.300,00

<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Título original</b>	<b>Estúdio</b>	<b>Estreia</b>	<b>Renda do ano</b>
	As aventuras de Peabody e Sherman	Mr. Peabody & Sherman	DreamWorks Animation	28/02/14	15.165.700,00
	Operação Big Hero	Big Hero 6	Walt Disney Animation Studios	25/12/14	14.903.700,00
2015	Minions	Minions	Illumination Entertainment	25/06/15	119.801.000
	Divertida mente	The Inside Out	Pixar Animation Studios	18/06/15	45.751.400
	Hotel Transilvânia 2	Hotel Transylvania 2	Sony Pictures Animation	24/09/15	41.867.700
	Os pinguins de Madagascar	The Penguins of Madagascar	DreamWorks Animation	15/01/15	40.465.400
	O Pequeno Príncipe	Le Petit Prince	On Animation Studios/Orange Studio	20/08/2015	28.149.700
2016	Procurando Dory	Finding Dory	Pixar Animation Studios	30/06/16	113.457.000
	A era do gelo - O big bang	Ice Age 5: Collision course	Blue Sky Studios	07/07/16	71.268.000
	Pets - A vida secreta dos bichos	The secret life of pets	Illumination Entertainment	25/08/16	61.922.000
	O bom dinossauro	The Good Dinosaur	Pixar Animation Studios	07/01/16	48.325.100
	Zootopia - Essa cidade é o bicho	Zootopia	Walt Disney Animation Studios	17/03/16	38.661.500
2017	Meu malvado favorito 3	Despicable me 3	Illumination Entertainment	29/06/17	126.007.000

<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Título original</b>	<b>Estúdio</b>	<b>Estreia</b>	<b>Renda do ano</b>
	Moana - Um mar de aventuras	Moana	Walt Disney Animation Studios	05/01/17	71.610.700
	O poderoso chefinho	The boss baby	DreamWorks Animation	30/03/17	46.194.000
	Carros 3	Cars 3	Pixar Animation Studios	13/07/17	34.554.900
	Emoji - O filme	The Emoji Movie	Sony Pictures Animation	31/08/17	23.663.300
2018	Os Incríveis 2	The incredibles 2	Pixar Animation Studios	28/06/18	144,981,000
	Hotel Transilvânia 3 - Férias monstruosas	Hotel Transylvania 3 - Summer vacation	Sony Pictures Animation	12/07/18	74,856,100
	O touro Ferdinando	Ferdinand the bull	Blue Sky Studios	11/01/18	47,048,300
	Viva - A vida é uma festa	Coco	Pixar Animation Studios	04/01/18	30,370,600
	O Grinch	The Grinch	Illumination Entertainment	08/11/18	22,206,700
	Toy Story 4	Toy Story 4	Pixar Animation Studios	20/06/2019	124.535.553
2019	WiFi Ralph - Quebrando a internet	Ralph breaks the internet - Wreck it Ralph 2	Walt Disney Animation Studios	03/01/2019	64.840.687
	Como treinar o seu dragão 3	How to train your dragon 3	DreamWorks Animation	17/01/2019	58.484.320
	Homem-Aranha no Aranhaverso	Spider-Man into the Spider-Verse	Sony Pictures Animation/Marvel Entertainment	10/01/2019	31.219.319
	Pets - A vida secreta dos bichos 2	The secret life of pets 2	Illumination Entertainment	27/06/2019	27.694.673

<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Título original</b>	<b>Estúdio</b>	<b>Estreia</b>	<b>Renda do ano</b>
2020	Frozen 2	Frozen 2	Walt Disney Animation Studios	02/01/2020	124.131.379
	Dois irmãos - Uma jornada fantástica	Onward	Pixar Animation Studios	05/03/2020	7.691.776
	Um espião animal	Spies in disguise	Blue Sky Studios	23/01/2020	6.417.959
	Scooby! O Filme	Scooby!	Warner Animation Group	10/09/2020	4.360.171
	Trolls 2	Trolls world tour	DreamWorks Animation	03/12/2020	3.695.612
2021	Encanto	Encanto	Walt Disney Animation Studios	25/11/2021	20.090.649,09
	Os Croods 2: Uma Nova Era	The Croods: A New Age	DreamWorks Animation	01/07/2021	12.760.296.50
	Patrulha Canina- O Filme	Paw Patrol: The Movie	Spin Master Entertainment/Nickelodeon Movies	09/09/2021	11.892.533,87
	A Família Addams 2: Pé na Estrada	The Addams Family 2	Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)	28/10/2021	10.943.869,19
	O Poderoso Chefinho 2: Negócios da Família	The Boss Baby: Family Business	DreamWorks Animation	12/08/2021	10.734.608,42
2022	Minions 2: A Origem de Gru	Minions: The Rise of Gru	Illumination Entertainment	30/06/2022	121.472.429,12
	Sing 2	Sing 2	Illumination Entertainment	06/01/2022	24.071.459,55
	Lightyear	Lightyear	Pixar Animation Studios	16/06/2022	25.020.877,06

## APÊNDICE B – Aplicação do teste Mako Mori

Ano	Título	Possui uma personagem feminina	Tem seu próprio arco narrativo	O arco narrativo não serve para dar suporte ao percurso narrativo masculino	Aprovado no teste Mako Mori	Justificativa
2012	A Era Do Gelo 4	•	•			A personagem serve para ajudar a superar uma falha de caráter do protagonista (Amora)
	Madagascar 3: Os Procurados	•				
	Valente	•	•	•	•	(Merida)
	Hotel Transilvânia	•	•			A personagem serve para ajudar a superar uma falha de caráter do protagonista (Mavis)
	A Origem dos Guardiões	•				
2013	Meu malvado favorito 2	•				
	Detona Ralph	•	•			A personagem serve para ajudar a superar uma falha de caráter do protagonista (Vanellope von Schweetz)
	Universidade Monstros	•				
	Os Croods	•				Arco familiar. Esta conclusão foi confirmada na última aparição da personagem, quando ela salienta as buscas e as transformações da sua família no geral, e não a sua própria. (Eep)

Ano	Título	Possui uma personagem feminina	Tem seu próprio arco narrativo	O arco narrativo não serve para dar suporte ao percurso narrativo masculino	Aprovado no teste Mako Mori	Justificativa
	Tá chovendo hambúguer 2	•				
2014	Rio 2	•				
	Como treinar o seu dragão 2	•				
	Frozen - Uma aventura congelante	•	•	•	•	(Elsa e Ana)
	As aventuras de Peabody e Sherman	•				
	Operação Big Hero	•				
2015	Minions	•	•			A personagem é antagonista (Scarlet Overkill)
	Divertidamente	•	•	•	•	(Riley Andersen e Alegria)
	Hotel Transilvânia 2	•				A personagem serve como obstáculo para o protagonista (Mavis)
	Os pinguins de Madagascar	•				
	O pequeno príncipe	•	•	•	•	(Garota)
2016	Procurando Dory	•	•	•	•	(Dory)
	A era do gelo - O big bang	•	•			A personagem serve para ajudar a superar uma falha de caráter do protagonista (Amora)
	Pets - A vida secreta dos bichos	•				A personagem serve para auxiliar o protagonista em

Ano	Título	Possui uma personagem feminina	Tem seu próprio arco narrativo	O arco narrativo não serve para dar suporte ao percurso narrativo masculino	Aprovado no teste Mako Mori	Justificativa
						sua missão (Gidget)
	O bom dinossauro	•				
	Zootopia - Essa cidade é o bicho	•	•	•	•	(Judy)
2017	Meu malvado favorito 3	•				A personagem serve para auxiliar o protagonista em sua missão (Lucy Wilde)
	Moana - Um mar de aventuras	•	•	•	•	(Moana)
	O poderoso chefinho	•				
	Carros 3	•	•			A personagem só desenvolve o seu arco por auxiliar o protagonista, além de ser usada para a superação de uma falha de caráter do protagonista (Cruz Ramirez)
	Emoji - O filme	•				A personagem serve para auxiliar o protagonista em sua missão (Jailbreak)
	Os Incríveis 2	•				A personagem só desenvolve o seu arco por auxiliar o protagonista, além de ser usada para a superação de uma falha de

Ano	Título	Possui uma personagem feminina	Tem seu próprio arco narrativo	O arco narrativo não serve para dar suporte ao percurso narrativo masculino	Aprovado no teste Mako Mori	Justificativa
2018						caráter do protagonista (Mulher incrível)
	Hotel Transilvânia 3 - Férias monstruosas	•				A personagem serve para auxiliar o protagonista em sua missão (Jailbreak)
	O touro Ferdinando	•				
	Viva - A vida é uma festa	•				A personagem serve para auxiliar o protagonista em sua missão (Mamá Imelda Rivera)
	O Grinch	•				A personagem serve para ajudar a superar uma falha de caráter do protagonista (Cindy Lou Who)
2019	Toy Story 4	•	•			A personagem serve para ajudar a superar uma falha de caráter do protagonista (Gaby Gaby)
	WiFi Ralph - Quebrando a internet	•	•			A personagem serve para ajudar a superar uma falha de caráter do protagonista ( <u>Vanellope von Schweetz</u> )
	Como treinar o seu dragão 3	•				
	Homem-Aranha no Aranhaverso	•				

Ano	Título	Possui uma personagem feminina	Tem seu próprio arco narrativo	O arco narrativo não serve para dar suporte ao percurso narrativo masculino	Aprovado no teste Mako Mori	Justificativa
	Pets - A vida secreta dos bichos 2	•				A personagem serve para auxiliar o protagonista em sua missão (Gidget e Daisy)
2020	Frozen 2	•	•	•	•	(Elsa e Ana)
	Dois irmãos - Uma jornada fantástica	•	•			A personagem serve para auxiliar o protagonista em sua missão (Manticora e Laurel Lightfoot)
	Um espião animal	•				A personagem serve como obstáculo para o protagonista (Rashida Jones)
	Scooby! O Filme	•				
	Trolls 2	•	•	•	•	(Poppy)
2021	Encanto	•	•	•	•	(Mirabel Madrigal)
	Os Croods 2: Uma Nova Era	•				O arco da personagem Eep foi considerado como não individual. Arco familiar. (Eep)
	Patrulha Canina- O Filme	•				
	A Família Addams 2: Pé na Estrada	•	•	•	•	(Wandinha)

<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Possui uma personagem feminina</b>	<b>Tem seu próprio arco narrativo</b>	<b>O arco narrativo não serve para dar suporte ao percurso narrativo masculino</b>	<b>Aprovado no teste Mako Mori</b>	<b>Justificativa</b>
	O Poderoso Chefinho 2	•				A personagem serve como suporte para o desenvolvimento do protagonista (Tabitha e Tina Templeton)
2022	Minions 2: A Origem de Gru	•				
	Sing 2	•				
	Lightyear	•				A personagem serve para auxiliar o protagonista em sua missão (Izzy Hawthorne)

Fonte: elaborado pela autora (2024).

## APÊNDICE C – Tabelas de frequência absoluta e relativa das personagens

<b>Merida (Valente, 2012)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência Relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência Relativa</b>
	Repreende as emoções	1	0,45%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
	Necessidade por exploração	10	4,5%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	8	3,60%	Submissa	0	0%
	Assertividade	35	15,77%	Afetuosas	16	7,21%
	Independência	21	9,46%	Cuidadosa	3	1,35%
	Atlético	48	21,62%	Sensitiva		
	Envolve-se em atividade intelectual	3	1,35%	Cautelosa	5	2,25%
	Inspira o medo	1	0,45%	Altruísta		
	Corajoso	3	1,35%	Problemática	1	0,45%
	Atraente			Medrosa	37	16,67%
	Conselheiro	1	0,45%	Envergonhada	3	1,35%
	Capacidade de liderança	10	4,50%	Chora com frequência	5	2,25%
				Emotiva	6	2,70%
				Atraente fisicamente	1	0,45%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	0	0%
				Vítima	4	1,80%
<b>TOTAL</b>		<b>141</b>	<b>63,51%</b>		<b>81</b>	<b>36,49%</b>

<b>Elza (Frozen, 2013)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>
	Repreende as emoções	7	7,69%	Preocupa-se com a	0	0%

				aparência física		
	Necessidade por exploração	0	0%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	1	1,09%	Submissa	1	1,09%
	Assertividade	9	9,89%	Afetuosa	6	6,59%
	Independência	6	6,59%	Cuidadosa	2	2,19%
	Atlético	9	9,89%	Sensitiva		
	Envolve-se em atividade intelectual	1	1,09%	Cautelosa	7	7,69%
	Inspira o medo	7	7,69%	Altruísta	0	0%
	Corajoso	1	1,09%	Problemática	5	5,49%
	Atraente	0	0%	Medrosa	13	14,29%
	Conselheiro	0	0%	Envergonhada	0	0%
	Capacidade de liderança	4	4,39%	Chora com frequência	5	5,49%
				Emotiva	3	3,29%
				Atraente fisicamente	2	2,19%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	1	1,09%
				Vítima	1	1,09%
<b>TOTAL</b>		<b>45</b>	<b>49,45%</b>		<b>46</b>	<b>50,55%</b>

<b>Ana (Frozen, 2013)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	1	0,77%
	Necessidade por exploração	0	0%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	1	0,77%	Submissa	0	0%

	Assertividade	13	10%	Afetuosas	9	6,92%
	Independência	10	7,69%	Cuidadosa	3	2,31%
	Atlético	33	25,38%	Sensitiva		
	Envolve-se em atividade intelectual	0	0%	Cautelosa	7	5,38%
	Inspira o medo	0	0%	Altruísta	4	3,08%
	Corajoso	4	3,08%	Problemática		
	Atraente	0	0%	Medrosa	9	6,92%
	Conselheiro	0	0%	Envergonhada	4	3,08%
	Capacidade de liderança	6	4,62%	Chora com frequência	0	0%
				Emotiva	5	3,85%
				Atraente fisicamente	2	1,54%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	9	6,92%
				Vítima	10	7,69%
<b>TOTAL</b>		<b>67</b>	<b>51,54%</b>		<b>63</b>	

<b>Alegria Divertidamente. 2015)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	1	0,76%
	Necessidade por exploração	1	0,76%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	0	0%	Submissa	0	0%
	Assertividade	10	7,63%	Afetuosas	1	0,76%
	Independência	5	3,82%	Cuidadosa	1	0,76%
	Atlético	28	21,37%	Sensitiva	0	0%

	Envolve-se em atividade intelectual	9	6,87%	Cautelosa	0	0%
	Inspira o medo	0	0%	Altruísta	2	1,53%
	Corajoso	7	5,34%	Problemática		
	Atraente	0	0%	Medrosa	15	11,45%
	Conselheiro	9	6,87%	Envergonhada		
	Capacidade de liderança	33	25,19%	Chora com frequência	3	2,29%
				Emotiva	6	4,58%
				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	0	0%
				Vítima	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>102</b>	<b>77,86%</b>		<b>29</b>	<b>22,14%</b>

<b>Riley (Divertidamente, 2015)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
	Necessidade por exploração	2	2,22%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	0	0%	Submissa	1	1,11%
	Assertividade	11	12,22%	Afetuosa	9	10%
	Independência	18	20%	Cuidadosa	0	0%
	Atlético	24	26,67%	Sensitiva	0	0%
	Envolve-se em atividade intelectual	1	1,11%	Cautelosa	2	2,22%

	Inspira o medo	0	0%	Altruísta	0	0%
	Corajoso	0	0%	Problemática	0	0%
	Atraente	0	0%	Medrosa	6	6,67%
	Conselheiro	0	0%	Envergonhada	5	5,56%
	Capacidade de liderança	0	0%	Chora com frequência	5	5,56%
				Emotiva	6	6,67%
				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	0	0%
				Vítima	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>56</b>	<b>62,22%</b>		<b>34</b>	<b>37,78%</b>

<b>Garota (O Pequeno Príncipe, 2015)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência Relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
Necessidade por exploração	11	5,42%	Fraca fisicamente	1	0,49%	
Força física	3	1,48%	Submissa	4	1,97%	
Assertividade	14	6,90%	Afetuosas	7	3,45%	
Independência	16	7,88%	Cuidadosas	5	2,46%	
Atlético	36	17,73%	Sensitiva	0	0%	
Envolve-se em atividade intelectual	22	10,84%	Cautelosa	16	7,88%	
Inspira o medo	0	0%	Altruísta	0	0%	

	Corajoso	4	1, 97%	Problemática	2	0, 99%
	Atraente			Medrosa	19	9,36%
	Conselheiro	1	0, 49%	Envergonhada	3	1, 48%
	Capacidade de liderança	7	3, 45%	Chora com frequência	0	0%
				Emotiva	18	8, 87%
				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	1	0, 49%
				Vítima	13	6, 40%
<b>TOTAL</b>		<b>114</b>	<b>56,16%</b>		<b>89</b>	<b>43, 84%</b>

<b>Dory (Procurando Dory, 2016)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência Relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência Relativa</b>
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
	Necessidade por exploração	0	0%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	0	0%	Submissa	0	0%
	Assertividade	18	10, 40%	Afetuosos	14	8, 09%
	Independência	6	3, 47%	Cuidadosa	8	4, 62%
	Atlético	0	0%	Sensitiva	9	5, 20%
	Envolve-se em atividade intelectual	3	1, 73%	Cautelosa	11	6, 36%
	Inspira o medo	0	0%	Altruísta	6	3, 47%
	Corajoso	7	4, 05%	Problemática	3	1, 73%
	Atraente	0	0%	Medrosa	24	13, 87%
	Conselheiro	1	0, 58%	Envergonhada	0	0%

	Capacidade de liderança	21	12, 14%	Chora com frequência	0	0%
				Emotiva	16	9, 25%
				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	15	8, 67%
				Vítima	11	6, 36%
<b>TOTAL</b>		<b>56</b>	<b>32, 37%</b>		<b>117</b>	<b>67, 63%</b>

Judy (Zootopia- Essa cidade é o bicho, 2016)	Características masculinas	Frequência absoluta	Frequência relativa	Características femininas	Frequência absoluta	Frequência relativa
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	1	0,47%
Necessidade por exploração	3	1,40%	Fraca fisicamente	1	0,47%	
Força física	8	3,74%	Submissa	3	1,40%	
Assertividade	22	10,28%	Afetuosas	10	4,67%	
Independência	10	4,67%	Cuidadosa	2	0,93%	
Atlético	42	19,63%	Sensitiva	0	0%	
Envolve-se em atividade intelectual	14	6,54%	Cautelosa	4	1,87%	
Inspira o medo	1	0,47%	Altruísta	6	2,80%	
Corajoso	5	2,34%	Problemática	5	2,34%	
Atraente	0	0%	Medrosa	30	14,02%	
Conselheiro	7	3,27%	Envergonhada	3	1,40%	
Capacidade de liderança	11	5,14%	Chora com frequência	0	0%	
			Emotiva	9	4,21%	

				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	9	4,21%
				Vítima	8	3,74%
<b>TOTAL</b>		<b>123</b>	<b>57,48%</b>		<b>91</b>	<b>42,52%</b>

Moana (Moana- Um mar de aventuras, 2016)	Características masculinas	Frequência absoluta	Frequência relativa	Características femininas	Frequência absoluta	Frequência relativa
	Repreende as emoções	1	0,29%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
Necessidade por exploração	20	5,85%	Fraca fisicamente	7	2,05%	
Força física	19	5,56%	Submissa	4	1,17%	
Assertividade	32	9,36%	Afetuosas	22	6,43%	
Independência	25	7,31%	Cuidadosa	6	1,75%	
Atlético	55	16,08%	Sensitiva	5	1,46%	
Envolve-se em atividade intelectual	13	3,80%	Cautelosa	8	2,34%	
Inspira o medo	3	0,88%	Altruísta	8	2,34%	
Corajoso	24	7,02%	Problemática	1	0,29%	
Atraente			Medrosa	39	11,40%	
Conselheiro	12	3,51%	Envergonhada	1	0,29%	
Capacidade de liderança	12	3,51%	Chora com frequência	2	0,58%	
			Emotiva	12	3,51%	
			Atraente fisicamente			

				Pede ou aceita conselho e ajuda	4	1,17%
				Vítima	7	2,05%
<b>TOTAL</b>		<b>216</b>	<b>63,16%</b>		<b>126</b>	<b>36,84%</b>

<b>Elza (Frozen 2, 2020)</b>	<b>Características masculinas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>	<b>Características femininas</b>	<b>Frequência absoluta</b>	<b>Frequência relativa</b>
	Repreende as emoções	1	0,51%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
	Necessidade por exploração	33	16,84%	Fraca fisicamente	1	0,51%
	Força física	13	6,63%	Submissa	2	1,02%
	Assertividade	6	3,06%	Afetuosa	26	13,27%
	Independência	6	3,06%	Cuidadosa	4	2,04%
	Atlético	39	19,85%	Sensitiva	7	3,57%
	Envolve-se em atividade intelectual	6	3,06%	Cautelosa	3	1,53%
	Inspira o medo	0	0%	Altruísta	1	0,51%
	Corajoso	5	2,55%	Problemática	1	0,51%
	Atraente	0	0%	Medrosa	8	4,08%
	Conselheiro	5	2,55%	Envergonhada	4	2,04%
	Capacidade de liderança	10	5,10%	Chora com frequência	1	0,51%
				Emotiva	10	5,10%
				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	3	1,53%
				Vítima	1	0,51%
<b>TOTAL</b>		<b>124</b>	<b>63,26%</b>		<b>72</b>	<b>36,74%</b>

Ana (Frozen 2, 2020)	Características masculinas	Frequência absoluta	Frequência relativa	Características femininas	Frequência absoluta	Frequência relativa
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
Necessidade por exploração	11	6,18%	Fraca fisicamente	0	0%	
Força física	1	0,56%	Submissa	1	0,56%	
Assertividade	11	6,18%	Afetuosas	42	23,59%	
Independência	7	3,93%	Cuidadosa	12	6,74%	
Atlético	17	9,55%	Sensitiva	0	0%	
Envolve-se em atividade intelectual	12	6,74%	Cautelosa	10	5,62%	
Inspira o medo	1	0,56%	Altruísta	1	0,56%	
Corajoso	10	5,62%	Problemática	0	0%	
Atraente	0	0%	Medrosa	6	3,37%	
Conselheiro	7	3,93%	Envergonhada	2	1,12%	
Capacidade de liderança	5	2,81%	Chora com frequência	6	3,37%	
			Emotiva	10	5,62%	
			Atraente fisicamente	0	0%	
			Pede ou aceita conselho e ajuda	2	1,12%	
			Vítima	4	2,25%	
<b>TOTAL</b>		<b>82</b>	<b>46,07%</b>		<b>96</b>	<b>53,93%</b>

Poppy (Trolls 2, 2020)	Características masculinas	Frequência absoluta	Frequência relativa	Características femininas	Frequência absoluta	Frequência Relativa
	Repreende as emoções	0	0%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%

	Necessidade por exploração	0	0%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	0	0%	Submissa	0	0%
	Assertividade	12	25%	Afetuosa	5	10, 42%
	Independência	6	12,5%	Cuidadosa	4	8, 33%
	Atlético	1	2,08%	Sensitiva	0	0%
	Envolve-se em atividade intelectual	0	0%	Cautelosa	2	4, 17%
	Inspira o medo	0	0%	Altruísta	1	2, 08%
	Corajoso	3	6,25%	Problemática	1	2, 08%
	Atraente	0	0%	Medrosa	3	6, 25%
	Conselheiro	0	0%	Envergonhada	1	2, 08%
	Capacidade de liderança	6	12,5%	Chora com frequência	0	0%
				Emotiva	2	4, 17%
				Atraente fisicamente	1	2, 08%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	0	0%
				Vítima	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>28</b>	<b>58,33%</b>		<b>20</b>	<b>41,67%</b>

Mirabel (Encanto, 2021)	Características masculinas	Frequência absoluta	Frequência relativa	Características femininas	Frequência absoluta	Frequência relativa
	Repreende as emoções	6	4, 92%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
	Necessidade por exploração	0	0%	Fraca fisicamente	0	0%
	Força física	3	2, 46%	Submissa	0	0%
	Assertividade	14	11,48%	Afetuosa	16	13, 11%
	Independência	14	11,48%	Cuidadosa	11	9, 02%
	Atlético	11	9, 02%	Sensitiva	0	0%

	Envolve-se em atividade intelectual	1	0,82%	Cautelosa	3	2,46%
	Inspira o medo	4	3,28%	Altruísta	1	0,82%
	Corajoso	7	5,74%	Problemática	2	1,64%
	Atraente	0	0%	Medrosa	4	3,28%
	Conselheiro	7	5,74%	Envergonhada	5	4,09%
	Capacidade de liderança	2	1,64%	Chora compulsivamente	1	0,82%
				Emotiva	7	5,74%
				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	3	2,46%
				Vítima	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>69</b>	<b>56,56%</b>		<b>53</b>	<b>43,44%</b>

Wandinha (A família Addams 2- Pé na estrada, 2021)	Características masculinas	Frequência absoluta	Frequência relativa	Características femininas	Frequência absoluta	Frequência Relativa
	Repreende as emoções	1	1,05%	Preocupa-se com a aparência física	0	0%
Necessidade por exploração	0	0%	Fraca fisicamente	1	1,05%	
Força física	7	7,37%	Submissa	0	0%	
Assertividade	6	6,32%	Afetuosos	8	8,42%	
Independência	0	0%	Cuidadosa	3	3,16%	
Atlético	1	1,05%	Sensitiva	0	0%	
Envolve-se em atividade intelectual	40	42,11%	Cautelosa	0	0%	
Inspira o medo	12	12,63%	Altruísta	0	0%	

	Corajoso	0	0%	Problemática	0	0%
	Atraente	0	0%	Medrosa	0	0%
	Conselheiro	0	0%	Envergonhada	0	0%
	Capacidade de liderança	6	6,32%	Chora com frequência	0	0%
				Emotiva	9	9,47%
				Atraente fisicamente	0	0%
				Pede ou aceita conselho e ajuda	0	0%
				Vítima	1	1,05%
<b>TOTAL</b>		<b>73</b>	<b>76,84%</b>		<b>22</b>	<b>23,16%</b>

Fonte: elaborado pela autora (2023).