



## A BELA ADORMECIDA: UMA ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DAS TENSÕES AMERICANAS DA DÉCADA DE 1950 NO FILME DA DISNEY

Érika Rachel Guimarães Soares Alves<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo examina a representação cinematográfica da sociedade americana apresentada na obra “A Bela Adormecida” (The Sleeping Beauty; dir.: Clyde Geronimi – 1959), buscando abordar as questões socioculturais envolvidas no contexto de produção da obra. Liderando o bloco capitalista, na conjuntura da Guerra Fria, os Estados Unidos começam a experimentar o embate entre grupos contestadores, que buscavam uma nova ordem social, e a parcela tradicional da população. Tendo como base as discussões da relação cinema e história, ancoradas nos autores Marc Ferro (Cinema e História), Marcos Napolitano (A história depois do papel), Wagner Pinheiro Pereira (O Poder das Imagens) e Sébastien Denis (O Cinema de Animação) objetiva-se analisar as personagens apresentadas pelos Estúdios Disney, acompanhando as tensões que marcaram a sociedade americana da década de 1950.

**Palavras-chave:** Contos de fada; A Bela Adormecida; Walt Disney; Cinema; Cultura;

**Abstract:** This article examines the cinematic representation of american society presented in the movie “A Bela Adormecida” (The Sleeping Beauty; dir.: Clyde Geronimi – 1959), seeking to address socio-cultural issues involved in the context of production of the film. Leading the capitalist bloc, in the context of the Cold War, the United States begin to experience the clash between contestants groups, who seek a new social order, and the traditional portion of the population. Based on the discussions of the relationship between cinema and history, based on the authors Marc Ferro (Cinema e História), Marcos Napolitano (A história depois do papel), Wagner Pinheiro Pereira (O Poder das Imagens) and Sébastien Denis (O Cinema de Animação) the objective is to analyze the characters presented by Disney Studios, considering the tensions that marked the american society of the 1950s.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós Graduação em História Comparada (PPGHC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), pesquisadora em Cinema e História. Bolsista Capes.

**Keywords:** Fairy tales; The Slipping Beauty; Walt Disney; Cinema, Culture

## Introdução

O presente artigo é um breve estudo sobre a representação da sociedade americana apresentada no filme de animação “A Bela Adormecida” (The Sleeping Beauty; dir.: Clyde Geronimi – 1959). A abordagem tem como objetivo analisar as maneiras pelas quais se deu a construção e caracterização dos personagens de um conto medieval para o público infanto-juvenil americano do fim da década de 1950, tendo em vista os conflitos políticos e socioculturais que os Estados Unidos da América enfrentavam tanto no âmbito interno quanto externo. A inserção deste país na geopolítica característica da Guerra Fria, como líder do chamado “bloco capitalista” teve reflexos em sua produção cultural da época. Além das tensões externas, internamente a população se engajava em movimentos que se dedicavam a questionar os modelos sociais já estabelecidos. Uma das razões pelas quais este último aspecto destaca-se é a influência que as transformações econômicas vieram a ter na atmosfera sociocultural americana, em um processo que envolveu o distanciamento de elementos tradicionalmente considerados como constituintes das bases identitárias do *American way of life*, enquanto as feridas da Segunda Guerra Mundial abriram o horizonte de novas perspectivas a população, principalmente jovens americanos. O presente artigo propõe-se a debater a construção da reprodução de modelos sociais através da análise fílmica de um conto de fada.

O contexto histórico torna-se fundamental nesta parte do estudo, pois é através dele que se torna possível avaliar as tensões representativas na concepção dos papéis sociais do final da década de 1950. As representações sociais contidas nas obras cinematográficas expõem dilemas morais característicos da época de sua produção. Mesmo a ambientação da história sendo o período medieval, as personagens lidam com problemas e questionamentos contemporâneos a elas. Indagam e discutem, cada um a sua maneira, a função que exercem na sociedade. A comparação atenta entre estas metáforas sociais oferece o entendimento que:

[...] as obras de história não podem recriar literalmente o passado, mas apenas envolver os seus resíduos em uma construção verbal, um texto que tenta explicar para nós, no presente, pessoas, acontecimentos, momentos e movimentos extintos. Isso envolve muito mais do que o literal. (ROSENSTONE, 2010: 235).

O filme da Bela Adormecida ambienta-se na Europa medieval, contudo não tem a pretensão de apresentar fidelidade à realidade social, política ou econômica da época retratada. Tendo em vista a tentativa de se remeter ao mundo no qual o conto original foi criado, o filme apresenta certa liberdade criativa com relação aos estudos historiográficos medievais. Para a elaboração desta análise será utilizado o conceito de "medievalidade" apresentado por José Rivair Macedo na introdução do livro *A Idade Média no Cinema*, em que o autor analisa a apropriação do medievo por variadas mídias, em especial o cinema, e como seus desvios históricos são interpretados. Cabe ressaltar que as representações medievais popularizadas nos filmes da Disney são fundamentais na construção do imaginário infantil a respeito do medievo europeu. Na obra afirma-se:

Neste último caso, diferentemente das "reminiscências", que de alguma forma preservam algo da realidade histórica da Europa medieval, defrontamo-nos com uma das manifestações mais tangíveis da "medievalidade", em que a Idade Média aparece apenas como uma referência, e por vezes uma referência fugidia, estereotipada. Assim, certos índices de historicidade estarão presentes em manifestações lúdicas, obras artísticas ou técnicas de recriação histórica (...), mas a Idade Média poderá vir a ser uma realidade muito mais imprecisa na inspiração de temas (magos,feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação de massa e pela indústria cultural. (MACEDO, 2009: 26-27).

Nesta introdução cabe fazer uma breve definição do que é animação, já que é nesse gênero que se encontra o filme a ser analisado. O tema não é isento de polêmica. Jacques Aumont e Michael Marie, no *Dicionário Técnico e Artístico de Cinema*, definem que uma animação nada mais é que a técnica, através da qual desenhos encadeados produzem a ilusão de movimento. Assim, como podemos notar, a essência do desenho animado está na maneira em que se dá a mecânica do seu deslocamento. Deste modo, nota-se que o cinema de animação não possui necessariamente uma filiação a uma "escola" do cinema. Contudo, Sébastien Denis alerta em seu livro, *O Cinema de Animação* que: "O desenho animado aparece, tal como o western ou o filme noir como um gênero especificamente americano - pois embora o cinema de animação não seja um gênero, o desenho animado é." (DENIS, 2010: 115).

O pesquisador Luís Nogueira aponta em seu trabalho algumas considerações sobre a relação entre as animações e a sociedade que nos parecem pertinentes à análise do objeto. Nogueira defende a ideia de que a animação permite proximidade e compreensão da lógica da sociedade, dada a sua extrema liberdade criativa. Assim, o ser humano acaba adquirindo

uma presença “mais alusiva e simbólica do que concreta. Mesmo quando presente, ele é mais da ordem da abstração e da figuração do que da imitação” ( NOGUEIRA, 2010: 61).

Já o livro *O Cinema de Animação* apresenta-nos uma discussão do cinema da animação, tendo em vista seu impacto narrativo, cultural, político, econômico e filosófico. Sébastien Denis descreve um panorama atual das técnicas, temáticas e diferentes áreas abrangidas por esta arte desde mais de um século, reunindo perspectivas diferentes no sentido de mostrar o extraordinário potencial desta arte narrativa. Denis apresenta um panorama histórico geral, buscando atrelar as relações da linguagem a todas as suas problemáticas. O autor discute a questão das origens da linguagem e as aproximações e diferenças da animação em relação ao cinema em geral a partir do final do século XIX.

No campo acadêmico, percebe-se que há um debate recente a respeito da diferença entre o cinema convencional e o de animação, que foge das questões técnicas. No Brasil, é notável que o uso das animações como fonte de estudo histórico tem um caráter tímido se comparado a Europa e Estados Unidos, onde os estudos do cinema de animação tem grande recorrência e força. Acredito que o caráter recente e esporádico das pesquisas históricas sobre animação se deve, em grande medida, a uma tendência dos historiadores em estudar apenas o cinema dito “de arte”<sup>2</sup> ou grandes diretores. Outro ponto que aparece como um problema nos estudos de animação é a falsa ideia de que os desenhos, geralmente, possuem como público alvo as crianças, o que colocaria essas produções como menores na “hierarquia” cinematográfica, por mais que os grandes estúdios invistam milhões no cinema de animação todos os anos.

O estudo aqui apresentado propõe uma reflexão social através da análise de uma obra ficcional cinematográfica. O intuito é, a partir deste estudo, ser capaz de identificar as transformações ocorridas nos papéis sociais representados na sociedade americana durante as décadas de 1950. Por conseguinte, empregarei métodos de análise fílmica para investigar tais fontes. A composição do quadro teórico compreenderá a teoria de História no Cinema<sup>3</sup>.

Um dos principais teóricos a discutir as produções cinematográficas como um instrumento de construção histórica, Marc Ferro, defende que o cinema é uma complexa estrutura profundamente ligada ao meio social ao qual pertence. Tensões e disputas

---

<sup>2</sup> Com essa nomenclatura a autora refere-se às várias escolas cinematográficas não hollywoodianas, incluindo todas as expressões do cinema moderno europeu.

<sup>3</sup> Corrente de pesquisa desenvolvida na década de 1970, que pretende desenvolver reflexões sobre a relação entre História e Cinema, assim como o uso do último como fonte e objeto do estudo historiográfico.

oriundas da própria sociedade no período em que a película é produzida transparecem ao pesquisador. Sendo assim, os filmes tornam-se agentes históricos, já que expressam concepções e conceitos próprios do seu tempo. O próprio Ferro explicita que:

O filme aqui não está sendo considerado do ponto de vista semiológico. Também não se trata de estética ou de história do cinema. Ele está sendo observado não como uma obra de arte, mas sim como um produto, uma imagem-objeto, cujas significações não são somente cinematográficas. Ele não vale somente por aquilo que testemunha, mas também pela abordagem sócio-histórica que autoriza. (FERRO, 2010: 32).

Já Robert Rosenstone chama a atenção do historiador para o fato de que os filmes são produto da imaginação humana, e como tal não tem compromisso com a veracidade ou a realidade histórica. Ao refletir a respeito de uma criação cinematográfica é preciso conceber que a obra é passível de julgamentos, exageros e irrealidades. Contudo, segundo o historiador, os filmes fazem parte de uma linguagem metafórica. Aceitar a simbologia intrínseca à ficção garante ao pesquisador expandir seu campo de atuação.

O Poder das Imagens, de Wagner Pereira, é essencial para compreender a relação entre Cinema e História e a utilização do filme enquanto fonte e agente histórico, partindo da premissa que todo filme é um documento histórico válido, bastando que ele corresponda a um vestígio do passado imediato ou distante. Ainda observa:

A escolha de filmes - ficcionais, de reconstrução histórica, documentários, desenhos animados e cinejornais - como fonte primária de investigação é decorrente da importância adquirida pela produção cinematográfica com sentido político nas décadas de 1930 e 1940. (PEREIRA, 2013: 25).

Quanto a esse assunto é importante ressaltar que a faceta propagandista das animações não é esquecida, principalmente durante o período de Guerras, não só como forma de propaganda econômica e ideológica - a difusão maciça de um modo de vida ocidental globalizado, mas também relacionando a aceitação política de difusão de uma mensagem com vista a apoiar uma política, um governo, um movimento ou uma ideologia. É neste período que surge o cinema de animação de autor e da descoberta de uma nova linguagem, "uma forma de comunicação internacional e utópica para a visão "globalizante" de um Walt Disney" (DENIS, 2010: 149).

## A Bela Adormecida

A Bela Adormecida estreou nos cinemas norte americanos em 29 de janeiro de 1959, contudo, o seu processo de produção foi reconhecidamente o mais lento dentre todos os filmes da Disney lançados até então<sup>4</sup>. Considera-se, então, pertinente afirmar que mesmo tendo chegado ao público no final dos anos 50, a animação recebeu influência direta dos acontecimentos políticos, sociais e econômicos de grande parte da década citada. Para os Estados Unidos da América, esse período caracteriza-se pela transição entre a fase de guerras da primeira metade do século XX e a fase das revoluções comportamentais e tecnológicas da segunda metade.

Politicamente, observa-se a manutenção da disputa por influência por meio da Guerra Fria. Essa conjuntura demonstra a fortíssima presença da retórica anticomunista tanto no que se refere à União Soviética quanto à China. O posicionamento norte-americano para todos aqueles que acreditavam ideologicamente no comunismo era considerá-los uma ameaça à nação, sejam eles inimigos externos, americanos natos ou estrangeiros residentes no país. A intensa patrulha anticomunista motivada pelo medo gerou perseguições políticas em várias instâncias da sociedade americana. O fenômeno do Macartismo<sup>5</sup> ficou famoso por promover interrogatórios com figuras públicas e notórias<sup>6</sup> durante a década de 1950. Entretanto, a forte retórica anticomunista permanece. A economia do pós-guerra é marcada pela recuperação da crise de 1929 e seu desenvolvimento estabelece, assim, uma sociedade voltada para o consumo. Um efeito claro desse movimento é o surgimento dos subúrbios de classe média e dos *shoppings centers* nestes locais.

É neste ambiente que se fundamentam as tensões que eclodem na década de 1960. Os papéis sociais determinados do período pré-guerra já não se encaixam na nova sociedade da década de 1950. Já se nota a luta por reconhecimento de movimentos negros, a ascensão de uma nova cultura jovem, a contracultura, e o processo de

---

<sup>4</sup> A ideia original do filme foi aprovada na primeira metade da década de 1950, entretanto o forte envolvimento de Walt Disney em outros projetos - como Zorro, O Clube do Mickey Mouse e a construção do seu primeiro parque temático - acarretou o atraso de várias etapas da animação. Os roteiristas e animadores esperavam semanas para conseguir o consentimento de Disney sobre as cenas, quando não eram obrigados a refazê-las. Estima-se que o projeto A Bela Adormecida passou por volta de três anos engavetado. Por conta do atraso, essa animação consagrou-se como a mais cara a ser realizada pelos Estúdios Disney. (THOMAS, Bob. 1991. p. 104-105).

<sup>5</sup> O termo foi cunhado a partir das ações do senador americano Joseph McCarthy que propunha uma 'Caça às Bruxas' contra o comunismo.

<sup>6</sup> Walt Disney voluntariou-se mais de uma vez a depor para provar que não simpatizava com a causa comunista. Ele também demitia funcionários se houvesse suspeita de filiação partidária, assim como os denunciava também.

emancipação feminina, que havia ido trabalhar fora no esforço de guerra e imprime resistência em voltar a ser dona de casa<sup>7</sup>. É na união de todos esses fatores que se dá a produção de A Bela Adormecida.

O filme conta a saga de Aurora, filha do rei Estevão e da rainha que tiveram muita dificuldade em conceber um sucessor. Por conta do seu nascimento, uma grande festa foi oferecida no palácio por ocasião da apresentação do bebê a corte. Nessa comemoração toma-se ciência do compromisso da pequena princesa em desposar o príncipe Felipe, filho do rei Humberto, quando adulta. Após a apresentação do jovem nobre à noiva, as três boas fadas, Fauna, Flora e Primavera<sup>8</sup>, presenteiam a recém-nascida com dons, sendo eles a beleza e o dom de cantar, respectivamente. Entretanto, antes da fada Primavera ter a oportunidade de agradecer a princesa com o terceiro dom, a sombria Malévola a interrompe. Ressentida por não ter sido convidada para a comemoração, a bruxa amaldiçoa Aurora para que antes do pôr do sol, no seu décimo sexto aniversário, ela pique o dedo no fuso de uma roca e morra. Temendo pelo bem da princesa, Primavera suaviza<sup>9</sup> a maldição de Malévola. Ao invés de morrer, Aurora apenas adormecerá, enquanto espera ser acordada com o beijo de amor verdadeiro. Na mesma noite, Fauna, Flora e Primavera elaboram um plano para tentar salvar Aurora antes do seu aniversário. Sendo assim, elas abrem mão da magia e vivem como mortais, criando a princesa num chalé distante no bosque.

No dia do décimo sexto aniversário de Aurora, Malévola manda seu fiel corvo encontrar o paradeiro da moça, que se encontrava desaparecida desde bebê. Durante todos esses anos, Aurora permaneceu a salvo com as fadas que diziam ser suas tias, e chamaram-na de Rosa. As boas senhoras planejavam fazer-lhe uma festa para comemorar seu aniversário, mas para isso precisavam tirá-la de casa, então pediram-na para colher flores. No bosque, enquanto cantava, a jovem encontrou-se por acaso com o príncipe Felipe, que ouviu o som da voz de Aurora. Ao vê-la, o jovem pensou se tratar apenas de uma camponesa e encantou-se por sua beleza e sua voz. Os dois dançaram pela floresta até o príncipe perguntar o nome da moça, porém Aurora lembra-se do aviso das fadas sobre não falar com estranhos, dizendo a Felipe que ele pode encontrá-la à noite no chalé. Enquanto isso, as fadas decidem fazer uso das varinhas mágicas após

<sup>7</sup> Contudo, muitas mulheres ainda trabalhavam em turnos de meio período para ajudar no orçamento familiar.

<sup>8</sup> No original, em inglês, a fada Primavera chamava-se Merryweather.

<sup>9</sup> No universo Disney o mal é sempre mais poderoso do que o bem, pois é mais difícil se manter no caminho da bondade, enquanto a maldade é facilmente alimentada. Por isso o feitiço lançado por Malévola não pode ser quebrado. É dito que ela é mais poderosa por usar as forças das trevas.

uma série de tentativas frustradas na organização da festa. O corvo de Malévola, seguindo os rastros de magia, descobre a princesa vivendo no chalé. Ao chegar em casa, Aurora conta para as fadas sobre o jovem por quem se apaixonou na floresta, mas elas logo lhe esclarecem sobre seu passado e sua ascendência nobre. Também é dito a moça para se esquecer do jovem rapaz, pois ela já era prometida a um príncipe.

Enquanto os reis Estevão e Humberto planejam o futuro do casal e a união dos reinos, Felipe retorna ao palácio e conta a seu pai sobre a moça por quem se apaixonou na floresta. O rei Humberto, enfurecido com o fato do filho querer largar o trono e o reino por uma camponesa, ordena-lhe que escute a razão. O príncipe foge para encontrar-se com sua amada no chalé do bosque. Ao cair da noite Flora, Fauna e Primavera levam Aurora de volta ao castelo para prepará-la para o baile de seu aniversário. Todavia, quando a deixam sozinha no quarto, Malévola aparece e encanta Aurora que entra em transe, fazendo-a subir as escadarias de uma passagem secreta por uma das torres na direção de uma roca de fiar.

Ao notarem o sumiço da moça, as fadas logo percebem a participação de Malévola. Elas tentam alcançar Aurora, mas quando chegam ao topo da torre a princesa já se encontra desfalecida no chão com Malévola gargalhando em sua volta. As fadas colocam a princesa adormecida na cama no quarto mais alto, da torre mais alta do castelo. Percebendo que talvez seja melhor os reis e cidadãos não saberem da maldição consumada, lançam um feitiço para que todos durmam, até o momento em que a princesa seja despertada de seu sono.

Enquanto isso, o príncipe Felipe que ia ao encontro da camponesa no chalé é sequestrado por Malévola que reconhece nele o único capaz de despertar a princesa. No reino, enquanto lança o feitiço do sono, Flora ouve o rei Humberto, quase inconsciente, murmurar para o rei Estevão sobre a paixão de Felipe por uma camponesa que encontrou no bosque usando as mesmas palavras que Aurora utilizou para se referir ao homem que havia encontrado mais cedo ao colher flores. A fada logo percebe que o rapaz de quem a princesa falara era, na verdade, o príncipe, a cuja mão a sua fora prometida na infância. As três fadas boas, compreendendo que Felipe poderia acabar com a maldição, vão até os domínios de Malévola, a Montanha Proibida.

Flora, Fauna e Primavera encontram Felipe no calabouço da bruxa, enquanto a mesma revela ao príncipe que a jovem camponesa por quem estava apaixonado era a mesma princesa com quem estava destinado a casar e que se encontrava em sono perpétuo na torre mais alta do castelo. Contudo, ela avisa que só o deixará ir resgatar a

amada após cem anos<sup>10</sup>, quando o príncipe estará velho e cansado demais para cumprir sua jornada. Assim que Malévola se ausenta as fadas libertam o rapaz e o armam como um cavaleiro. Criando magicamente a Espada da Verdade e o Escudo da Virtude<sup>11</sup>, elas guiam Felipe em sua fuga. A bruxa é alertada, pelo seu fiel corvo, e assim dá início a uma série de feitiços com a intenção de impedi-lo de passar pelos portões de seu castelo. Contudo, as fadas conseguem atenuar a mágica lançada tornando-a inofensiva. Irrada com o avanço do príncipe, Malévola cria uma floresta de espinhos no entorno do castelo, onde a princesa Aurora se encontra adormecida. Percebendo que nem os espinhos são capazes de frear o progresso do rapaz, a bruxa toma a forma de um gigantesco dragão negro. Há um feroz embate no qual o príncipe Felipe, munido de sua espada e escudo, consegue por fim derrotar o dragão com um golpe no coração.

Assim que Malévola morre toda a magia do mal que envolvia o castelo é desfeita e o nobre segue, livre, para desfazer a maldição. Tal qual o feitiço profetizava, assim que Aurora recebeu o beijo casto do amor verdadeiro despertou, assim como todos a sua volta. O filme termina no baile de comemoração do décimo sexto aniversário da princesa, com a corte a observar o jovem casal real dançando no salão.

O filme foi dirigido por Clyde Geronimi e o roteiro foi adaptado do conto de fadas "A Bela Adormecida" compilado por Charles Perrault. Entretanto, a maior fonte de inspiração do longa-metragem foi o famoso balé que o russo Pyotr Ilyich Tchaikovsky criou em 1890, também chamado "A Bela Adormecida". Toda a trilha sonora da animação foi desenvolvida a partir das músicas compostas pelo músico. A canção tema do casal Aurora e Felipe, "Era uma vez em um sonho"<sup>12</sup>, utiliza-se da mesma melodia composta por Tchaikovsky, tendo sido apenas letrada para o filme. Curioso perceber que a trilha sonora de "A Bela Adormecida" é basicamente instrumental, sendo a música acima citada uma das únicas a ser efetivamente cantada. Os números musicais são considerados, até os dias atuais, uma das principais marcas das animações Disney, e sua ausência foi apontada como um dos motivos pelos quais "A Bela Adormecida" não foi um sucesso de público na época de seu lançamento.

A animação em questão tem uma posição notável dentro do universo de filmes da Disney. É a última película animada feita totalmente a mão. A direção de arte do

<sup>10</sup> Cem anos é o tempo que Aurora permanece dormindo nos contos de fada de Perrault e Grimm.

<sup>11</sup> Os adjetivos relacionados a espada e ao escudo, verdade e virtude, são usados pelo escritor catalão Ramon Llull, em sua obra 'O Livro da Ordem de Cavalaria' (1279-1283), no qual ele descreve com detalhes o ofício, deveres e a conduta ideal de um cavaleiro. No livro tanto a espada quanto o escudo detêm uma simbologia muito específica ligada diretamente a construção da identidade de um cavaleiro.

<sup>12</sup> "Once upon a dream", no original.

estúdio esforçou-se para que os desenhos lembrassem a estética gótica medieval. Animadores eram enviados a museus para estudarem as tapeçarias antigas e se inspirarem nos seus formatos e ângulos. Walt Disney abriu mão dos traços arredondados característicos das suas obras em detrimento da horizontalidade típica das imagens na época retratada. O filme destaca-se por fazer uso de novas formas e cores que acabaram dando aos personagens uma forma mais estilizada e adulta.

O filme inicia-se com os créditos de abertura utilizando-se de uma fonte que lembra o estilo gótico, o fundo é pintado com cores fortes e seu entorno é decorado com figuras que remetem as tapeçarias medievais. Logo no começo da animação o público é apresentado à música tema do casal principal. Ao final da canção, uma tomada em *live action*<sup>13</sup> mostra um livro dourado, revestido por pedras preciosas, onde é possível ler o nome do conto, apoiado em um púlpito. A sala na qual a obra se encontra é decorada de forma a situar o expectador no tempo do filme, ao mesmo passo em que demonstra a importância do objeto no primeiro plano. Há um raio de luz que ilumina diretamente o livro, imprimindo nele um sentido de sacralidade.

A elevação do livro a tal grau pode ser interpretada como um lembrete de que a narrativa que está prestes a se iniciar é antiga, representa uma tradição há muito esquecida, porém ainda reverenciada. O livro é a chancela do conhecimento, é através desse suporte que o mundo moderno se solidificou. O ato de abrir um livro é semelhante a uma viagem, o leitor entra em contato com representações que podem ou não se assemelhar com a realidade. Através da leitura, é possível adquirir conhecimento e experiência. Para o filme, o ato de abrir o livro é um convite para entrar em uma narrativa repleta de significados guiados pela imaginação. A partir do momento em que o livro se abre o expectador é transportado para o mundo da animação, no qual bruxas, fadas e dragões vivem em um universo fantástico que apenas é acessível por meio daquelas páginas<sup>14</sup>. O abrir do livro de Walt Disney aciona uma série de mitos e construções tipicamente atreladas ao mundo ocidental, agregando um valor cultural à produção. Importante ressaltar que a última cena da película é o mesmo livro se fechando, indicando o final da narrativa<sup>15</sup>. O fechar indica que não há espaço para

<sup>13</sup> Filmagem de cenas reais. Não há uso de elementos de animação.

<sup>14</sup> É curioso perceber o número de produções cinematográficas que se iniciam como a abertura de um livro. Até mesmo as películas mais recentes fazem uso deste artifício quando pretendem impor a obra um aspecto de transcendência temporal.

<sup>15</sup> Além do final da narrativa o fechamento do livro também indica um fim de um ciclo. Há um movimento fechado de circularidade. O livro sempre vai ser aberto e fechado. Essa é uma característica da narrativa do cinema clássico hollywoodiano.

continuação nem dúvidas sobre o que se passou com os personagens. Ser 'feliz para sempre' assume a condição de um estado perpétuo para todos os envolvidos no conto.

O narrador começa a contar a história lendo as primeiras páginas do livro em questão. A estética das páginas mais uma vez remete-nos a Idade Média. O uso de letras em fonte gótica e figuras que são semelhantes a iluminuras representam a tradição e a linhagem da nobreza na origem do conto. É possível ouvir um coro ao fundo da narração que remete o público ao canto gregoriano típico da igreja católica.

A princesa Aurora recebe esse nome por conta do seu nascimento ser considerado um raio de luz para o reino. Seu desenho foi inicialmente inspirado na famosa atriz hollywoodiana Audrey Hepburn. A personagem é constituída com formas longilíneas para acompanhar a horizontalidade dos ambientes. Embora seja a principal personagem do filme, Aurora tem seu protagonismo posto em dúvida ao longo da produção. A moça não é responsável por quase nenhuma decisão com o passar da trama. Seu único ato pensado é se afastar de Felipe quando percebe que ele é um estranho. Ela passa parte do tempo sendo ciceroneada pelas pessoas ao seu redor. Retirada do convívio da corte ainda bebê, a moça foi criada de forma reclusa - quase semelhante à vida em um mosteiro. Aurora demonstra certo grau de curiosidade, porém ele não é suficiente para fazê-la sair do papel que lhe foi designado. A representação da moça medieval austera e casta faz com que sejam suprimidas da personagem alguns elementos fundamentais para a empatia do público, como humor e simpatia. Psicanalistas associam o furo do dedo de Aurora a uma metáfora para a passagem da fase infantil para a adulta. A idade da princesa também é muito simbólica, já que para a sociedade norte-americana é com dezesseis que se debuta, ou seja, a jovem é apresentada a sociedade. Ressalta-se que princesa não questiona e nem é questionada. Seus desejos não são levados em consideração, ao passo que o rumo da sua vida já está definido e ligado diretamente aos planos das fadas e dos pais.

É curioso notar o contraste entre a aparente apatia da princesa Aurora e as aspirações das jovens mulheres da década de 50. Há um embate de tensões muito forte na sociedade entre o desfrutar de uma liberdade recém-conquistada e o tradicional modelo de dona de casa. A inserção no mercado de trabalho assim como a transformação do consumo possibilitaram a jovem americana almejar uma alternativa de futuro. Mesmo com papéis definidos é possível observar ao longo da década uma certa

flexibilização das delimitações. Estas tensões, contudo, tornam-se mais visíveis a partir da década seguinte.<sup>16</sup>

Já o príncipe Felipe conta com um visível impulso rebelde. O primeiro príncipe da Disney a ter um nome próprio não se deixa controlar e toma suas próprias decisões. Ele é detentor de uma força de vontade que o faz vencer todos os empecilhos postos entre ele e seu objeto de desejo, no caso a jovem donzela. Seu fiel cavalo branco, Sansão, é dotado de uma personalidade mais próxima dos cachorros do que dos equinos, por isso serve como alívio cômico na trama<sup>17</sup>. Sua obstinação beira a teimosia, fato que é ressaltado pela vilã Malévola. Felipe é investido cavaleiro ao ganhar das fadas sua espada e escudo, pois apenas com o auxílio da verdade e da virtude o amor triunfa sobre o mal. É necessário ressaltar que as únicas ordens que Felipe seguiu no decorrer da animação foram dadas pelas fadas. O príncipe seguiu exatamente a orientação delas até alcançar o quarto da princesa. Isso demonstra que por mais que o jovem não fosse afeito a seguir ordens, o fazia quando a experiência dos mais velhos se mostrava mais necessária do que o ímpeto juvenil.

Outro ponto a ser levantado é a inevitabilidade do destino. Mesmo quebrando a promessa de casamento feita na infância e agindo de modo a contrariar o desejo estipulado por seus pais, o casal é levado pelas circunstâncias a cumprir o papel que lhes havia sido imposto. A união dos dois torna-se, assim, certa e inevitável, já que até o acaso os levou a esse final. Apesar do ímpeto juvenil em seguir seu próprio caminho, no fim, é o caminho estipulado pelos pais que acaba por se apresentar diante deles. Assim colocado, é a postura tradicional dos pais que prevalece como correta, já que mesmo o acaso levou a ela. Visto pela perspectiva dos embates culturais da década, no campo da cultura jovem, esse desenlace da narrativa pode denotar uma postura tradicionalista da produção, sublinhando o prevaletimento dos valores tradicionais da sociedade.

A inserção do elemento mágico no enredo é uma característica comum aos contos de fada. A ideia dos animadores, inicialmente, era que as fadas fossem idênticas, contudo Walt Disney foi convencido de que três personagens distintas teriam mais apelo com o público. A distinção se dá tanto em sua aparência, embora todas sejam

---

<sup>16</sup> Sobre as transformações culturais em curso na sociedade americana do período, Cf. LEUCHTENBURG, William E. (org.). *O Século Inacabado – A América Desde 1900*. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. e DIGGINS, John Patrick. *The Proud Decade: America in War and in Peace*. New York: W. W. Norton & Company, 1989.

<sup>17</sup> Outro ponto que justificaria a falta de popularidade de "A Bela Adormecida" é a falta de humor. Apesar de alguns personagens, por vezes, apresentarem certa jovialidade, não se configuram como alívio cômico ou fonte de empatia na trama.

senhoras idosas, quanto em traços de personalidade bem marcados. Outra dificuldade dos animadores foi criar uma boa ilusão de voo para as senhoras. Vários ângulos foram testados até se chegar ao ideal. Cada uma das fadas é representada por uma cor, não há a utilização dos tons das roupas das fadas em nenhuma cena ou personagem a não ser no vestido que elas fazem para Aurora. Embora detentoras de grande sabedoria, são passionais, passíveis de erros e equívocos. Isso denota certa dualidade nas personagens, já que podem assumir tanto o papel da experiência quanto o do atraso. Mesmo assim há um grande respeito pelo trio e em momento algum o mesmo tem a sua conduta questionada. Sua magia só pode ser usada para o bem, mesmo que isso signifique expurgar o mal.

Naquilo que concerne à Malévola, o principal desafio na construção da personagem foi a falta de interação da bruxa com as outras personagens. Esse problema foi resolvido com a adição do corvo de estimação. É a personagem mais dotada de simbologia. Seus traços são alongados ao máximo transformando-a em uma criatura alta e extremamente magra. Sua figura remete a uma árvore seca, sem vida. Considerando a simbologia da árvore como a fonte de vida, Malévola significaria exatamente o oposto, sua ausência. A cor esverdeada da pele é associável à coloração dos cadáveres. As longas e finas unhas são pintadas de preto, assim como tudo que a cerca. Os chifres, apontando para o alto, são um lembrete da origem do seu poder maligno. Sua fala é irônica e maliciosa. A Montanha Proibida, onde mora, não passa de um castelo escuro e em ruínas. Os animais que a cercam são muito significativos. O corvo, o porco e o dragão são característicos de uma simbologia muito própria do medievo cristão. Vários bestiários medievais foram escritos associando essas criaturas ao mal e a morte.

Entretanto, em "A Bela Adormecida" não é dito ao expectador a origem dos seres mágicos e nem suas razões. Não se conhece seus passados nem a função que exercem naquela sociedade. As fadas Flora, Fauna e Primavera são apresentadas ao público sem maiores explicações, assim como a aparição de Malévola e seu ressentimento por não ter sido convidada. Estas criaturas encarnam polaridades opostas. A personagem de Malévola é dotada de uma maldade maniqueísta. Não há um impulso principal que a faz agir além da própria maldade por si só, enquanto as fadas são apresentadas como puras e boas por natureza.

A polaridade e os arquétipos representados pelos seres mágicos são facilmente traduzidos como um reflexo do contexto político no qual os Estados Unidos estavam inseridos. A maldade maniqueísta de Malévola assemelha-se na propaganda americana

à alegada "maldade" da União Soviética contra a democracia e o capitalismo. Não há uma razão evidente, e sim o prazer pela destruição. Ambos são capazes de tudo para saciar sua vontade de levar o caos e desespero às almas boas. O poder das três boas fadas não é suficiente para derrotar o mal, contudo, com a união da tradição com a impetuosidade o inimigo pode ser derrotado.

### **Considerações Finais**

Este artigo voltou-se ao exame da produção cinematográfica de animação "A Bela Adormecida" no intuito de abordar a representação da sociedade norte americana realizada pela sétima arte. À luz das propostas teóricas anteriormente salientadas, considerou-se a potencialidade do cinema, enquanto fonte historiográfica, em possibilitar a observação das variadas tensões que compõem a sociedade, privilegiando-se o cenário sociocultural e político com o qual a película dialoga, em contato com o contexto de desenvolvimento econômico e do surgimento de novas demandas culturais ligadas, sobretudo, ao consumo de bens materiais, dentro da propagação do *American way of life*, na geopolítica da Guerra Fria.

A animação veicula, através da caracterização de seus personagens, o conflito existente na sociedade americana entre o conjunto de elementos culturais correspondentes à tradição e o surgimento de um novo modo de vida influenciado, especialmente, pelo consumismo que se consolidava na sociedade dos Estados Unidos durante toda década de 1950. Essa produção estava em direto contato com o contexto do desenvolvimento econômico pós-guerra e do surgimento de demandas culturais novas, estas ligadas principalmente à propagação do *American way of life*, a propaganda geopolítica da Guerra Fria e o aumento do consumo de bens materiais.

O conto de fada é utilizado pelos Estúdios Disney para manter um vínculo com o público infante-juvenil e assim ajudar a estabelecer um modelo de sociedade que, aos poucos, era questionado. O status de clássico foi concedido ao filme pelo relativo sucesso posterior ao seu lançamento. As tendências tradicionais representadas na animação foram um dos possíveis fatores para a falta de apelo junto ao público juvenil e a nova classe média. A partir de 1960, as reivindicações dos movimentos sociais norte-americanos tornam-se mais efetivas e fervorosas. A crise no modelo tradicional culminou na propagação de grupos empenhados em promover uma nova estrutura que enfim representasse a nova sociedade que havia se estruturado.

**Bibliografia:**

- ADORNO, Theodor. Indústria Cultural e Sociedade. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2007.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico do cinema. São Paulo: Papirus Editora, 2006
- BETTELHEM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. São Paulo: Paz e Terra, 2012.
- BLOCH, Marc. História e historiadores. Lisboa: Teorema, 1998.
- CHARTIER, Roger. A História Cultural: entre práticas e representações. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.
- \_\_\_\_\_. “O mundo como representação”. Revista Estudos Avançados. Vol.5, n.11. São Paulo, Jan./Abr. 1991. p. 173-191.
- DENIS, Sébastien. O Cinema de Animação. Lisboa: edições texto & grafia, 2010.
- DIGGINS, John Patrick. The Proud Decade: America in War and in Peace. Nova York: W. W. Norton & Company, 1989.
- FERRO, Marc. Cinema e História. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- FINCH, Christopher. The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and Beyond. Nova York: Abrams Books, 2011. 86
- GABLER, Neil. Walt Disney, o triunfo da imaginação americana. São Paulo: Novo Século, 2013.
- GINZBURG, Carlo. Olhos de Madeira. Nove reflexões sobre a distância. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- LEUCHTENBURG, William E. (org.). O Século Inacabado – A América Desde 1900. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- MACEDO, José Rivair. A Idade Média no Cinema. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- MALTIN, Leonard. The Disney films. Nova York: Disney Editions, 2000
- MILLER, Diana Disney. A história de Walt Disney (como foi contada a Pete Martin). Rio de Janeiro: Editora Vecchi, 1960.
- MOYA, Álvaro de. O Mundo de Disney. São Paulo: Geração Editorial, 1996.
- NAPOLITANO, Marcos. Como usar o cinema na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2009.
- NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PINSKY, Carla. Fontes históricas. Editora Contexto.
- NOGUEIRA, Luís. Manuais de cinema II: Géneros cinematográficos. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

PEREIRA, Wagner Pinheiro. O Poder das Imagens: Cinema e Política nos Governos de Adolf Hitler e de Franklin D. Roosevelt (1933-1945). São Paulo: Alameda, 2013.

ROSENSTONE, Robert. A história nos filmes, os filmes na história. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

SMITH, Dave. Disney A to Z: the official encyclopedia. Nova York: Disney Editions, 1998.

THOMAS, Bob. Disney's Art of Animation: From Mickey Mouse to Beauty and the Beast. Nova York: Hyperion, 1991.

**Sitiografia:**

<http://www.ricardocosta.com/traducoes/textos/o-livro-da-ordem-de-cavalaria>