



**UFC**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CAMPUS QUIXADÁ  
CURSO DE DESIGN DIGITAL**

**JESSICA MARIA ÁVILA DOS SANTOS**

**CORPO MEU: PROPOSTA DE VALORIZAÇÃO DA AUTOESTIMA E  
SATISFAÇÃO CORPORAL A PARTIR DA ANÁLISE DE PRINCESAS DA DISNEY**

**QUIXADÁ**

**2021**

JESSICA MARIA ÁVILA DOS SANTOS

CORPO MEU: PROPOSTA DE VALORIZAÇÃO DA AUTOESTIMA E SATISFAÇÃO  
CORPORAL A PARTIR DA ANÁLISE DE PRINCESAS DA DISNEY

Monografia apresentada ao curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Digital.

Orientador: Prof. Me. Francisco George Costa Torres

QUIXADÁ

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S235c Santos, Jessica Maria Ávila dos.  
Corpo Meu : Proposta de valorização da autoestima e satisfação corporal a partir da análise de princesas da Disney / Jessica Maria Ávila dos Santos. – 2021.  
80 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2021.

Orientação: Prof. Me. Francisco George Costa Torres.

1. Autoestima. 2. Imagem corporal. 3. Princesas. 4. Ilustração. 5. Personagens. I. Título.

CDD

745.40285

---

JESSICA MARIA ÁVILA DOS SANTOS

CORPO MEU: PROPOSTA DE VALORIZAÇÃO DA AUTOESTIMA E SATISFAÇÃO  
CORPORAL A PARTIR DA ANÁLISE DE PRINCESAS DA DISNEY

Monografia apresentada ao curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Digital.

Aprovada em: \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Me. Francisco George Costa Torres (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Georgia da Cruz Pereira  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ingrid Teixeira Monteiro  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Paulo Victor de Sousa Barbosa  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

À mim mesma.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus pais. Sem o apoio de vocês eu não teria a oportunidade de estar escrevendo, neste momento, os agradecimentos do meu Trabalho de Conclusão de Curso. À vocês toda minha gratidão e amor.

À minha querida madrinha e aos meus amados avós maternos pelo apoio emocional e financeiro durante os momentos mais difíceis. Serei eternamente grata.

À minha irmã, que é minha amiga, companheira e uma artista incrível. Agradeço por tudo até aqui, e por ter me ajudado na construção das ilustrações presentes neste trabalho que é tão especial para mim. Obrigada.

À minha melhor amiga, pelo apoio diário. Amo quando comemoramos as conquistas uma da outra. Você é incrível. Obrigada por estar comigo.

À minha pessoa favorita, que nunca vai ler isso, mas que eu sei que tem por mim muito amor. Obrigada por ser a minha força. Terei eterna admiração por você.

Aos verdadeiros amigos que a graduação me deu. Amigos, obrigada por esperarem por mim para as refeições no Restaurante Universitário e por, inacreditavelmente, fazerem das horas de espera pelo ônibus os momentos mais leves e divertidos do dia, por tantos dias... Estarei sempre torcendo por vocês.

Ao meu grupo musical favorito, BTS, por me acolher, trazendo toda leveza e tranquilidade que eu precisei durante os momentos mais conturbados, e por ser a parte boa. Bangtan Sonyeondan, sem as suas músicas, carinho e palavras de conforto, seria tudo mais difícil.

Ao meu orientador, Francisco George Costa Torres, por toda ajuda, apoio e carinho. Aprendi muito com você durante a construção do nosso trabalho. Obrigada por embarcar nessa comigo. Você é incrível e eu não poderia ter feito uma escolha melhor.

À banca examinadora, pela disponibilidade e contribuições feitas ao meu trabalho. Muito obrigada.

À coordenação do curso de Design Digital, professores e toda comunidade acadêmica da Universidade Federal do Ceará Campus Quixadá: obrigada. Foi inesquecível.

Por fim, agradeço a mim mesma. Fui forte.

“A próxima fase do nosso progresso como indivíduos, como uma união de mulheres e como habitantes do nosso corpo e deste planeta depende agora do que decidirmos ver quando olharmos no espelho. *O que iremos ver?*”

— Naomi Wolf

## RESUMO

No período da adolescência, é comum que se intensifiquem os sentimentos de preocupação com a estética corporal, devido às grandes transformações físicas e psicológicas enfrentadas nessa etapa da vida. Entretanto, esses sentimentos, em conjunto com a imposição de padrões corporais e a supervalorização da mídia ao corpo magro, podem desencadear a insatisfação corporal que, por sua vez, pode ser responsável pelo surgimento de inúmeros outros problemas, podendo eles ser físicos ou psicológicos. O presente trabalho busca contribuir para a valorização da autoestima e satisfação corporal de meninas adolescentes, tendo como questão central: “De que modo é possível valorizar a autoestima das adolescentes a partir da exposição positiva das diferenças corporais?”. Para tanto, definiu-se como objetivos específicos: analisar como são feitas as representações corporais femininas nos filmes de animação da Disney; ilustrar novas representações de corpos femininos, destacando as diferenças corporais; e refletir sobre como essas novas representações podem ajudar na autoestima de meninas adolescentes. Como objeto de estudo, utilizou-se os filmes da Disney: *A Bela Adormecida* (1959), *A Bela e a Fera* (1991) e *A Princesa e o Sapo* (2009), os quais foram analisados a partir das metodologias de análise fílmica propostas por Vanoye e Goliot-Lété (2008) e Penafria (2009). Com as análises, foi possível compreender os padrões seguidos pela Disney ao representar corpos femininos e constatou-se que existe uma supervalorização do corpo magro que continua vigente. Como resultado, foram construídas releituras das princesas dos filmes analisados, de forma a destacar as diferenças corporais e trazer representatividade aos corpos não padronizados. Essa construção foi feita em formato de ilustração digital e se baseou nas orientações sobre design de personagens elaboradas por Tillman (2011).

**Palavras-chave:** Autoestima. Imagem corporal. Princesas. Ilustração. Personagens.

## ABSTRACT

During adolescence, it is common for feelings of concern about body aesthetics to intensify due to the physical and psychological changes faced at this stage of life. However, these feelings, combined with the imposition of body standards and the overvaluation of media of the thin body, can trigger body dissatisfaction which, in turn, can be responsible for the emergence of numerous other problems, which may be physical or psychological. The present work seeks to contribute to the enhancement of self-esteem and body satisfaction of adolescent girls, having as its central question: “How is it possible to value the adolescents' self-esteem based on the positive exposure of bodily differences?” For this purpose, we defined specific objectives: to analyze how Disney made the representations of the female body; illustrate new female bodies representations, focusing on body differences; and reflect on how these new representations can help adolescents' self-esteem. As the object of study, we used the Disney films: *Sleeping Beauty* (1959), *Beauty and the Beast* (1991), and *The Princess and the Frog* (2009), which were analyzed using the analysis methodologies of films proposed by Vanoye and Goliot-Lété (2008) and Penafria (2009). With the analysis, it was possible to understand the patterns followed by Disney when representing female bodies, and we found that there is an overvaluation of the thin body that remains in effect. As a result, reinterpretations of the princesses of the films analyzed were made to highlight the body differences and bring representations to non-standard bodies. This construction was done in digital illustration format and based on the character design guidelines developed by Tillman (2011).

**Keywords:** Self-esteem. Body Image. Princesses. Illustration. Characters.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Aurora, personagem principal do filme A Bela Adormecida .....	30
Figura 2 – Princesa Aurora e o príncipe Filipe na dança final do filme .....	31
Figura 3 – Fauna, Flora e Primavera, fadas madrinhas .....	32
Figura 4 – Fadas madrinhas .....	32
Figura 5 – Representação do dom da beleza .....	33
Figura 6 – Representação do dom do canto .....	34
Figura 7 – Malévola .....	34
Figura 8 – Princesa Aurora e príncipe Filipe no bosque .....	35
Figura 9 – Rei Humberto .....	35
Figura 10 – Bela, personagem principal do filme A Bela e a Fera .....	37
Figura 11 – Bela e Gaston e seu amigo .....	38
Figura 12 – As três gêmeas .....	38
Figura 13 – Amigo do Gaston e Maurice, respectivamente .....	39
Figura 14 – Personagens que viraram objetos no filme A Bela e a Fera .....	40
Figura 15 – Tiana, personagem principal do filme A Princesa e o Sapo .....	42
Figura 16 – Tiana e o príncipe Naveen .....	42
Figura 17 – Tiana e Charlotte quando crianças e a mãe de Tiana na fase jovem e idosa .....	43
Figura 18 – Charlotte .....	43
Figura 19 – Tiana com vestido de princesa .....	44
Figura 20 – Mama Odie .....	45
Figura 21 – Amigas e convidadas do casamento de Tiana .....	45
Figura 22 – Referências utilizadas para a construção das ilustrações .....	48
Figura 23 – Primeiras versões da releitura da princesa Aurora .....	51
Figura 24 – <i>Lineart</i> final da releitura da princesa Aurora .....	52
Figura 25 – Releitura da princesa Aurora .....	53
Figura 26 – Primeiras versões da releitura da princesa Bela .....	54
Figura 27 – <i>Lineart</i> final da releitura da princesa Bela .....	55
Figura 28 – Releitura da princesa Bela .....	56
Figura 29 – Primeiras versões da releitura da princesa Tiana .....	57
Figura 30 – <i>Lineart</i> da releitura da princesa Tiana .....	58
Figura 31 – Releitura da princesa Tiana .....	59

# SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
2	<b>TRABALHOS RELACIONADOS</b> .....	16
2.1	<b>Alice através do espelho: representações sociais e corpo entre adolescentes</b> .....	16
2.2	<b>Imaginários no cinema de animação: estetização de corpos na interface do cuidado de crianças e adolescentes</b> .....	17
3	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	18
3.1	<b>Adolescência, autoestima e insatisfação com a imagem corporal</b> .....	18
3.2	<b>A representação do corpo feminino nos filmes de animação da Disney</b> .....	21
3.3	<b>Design de personagens e ilustração digital</b> .....	23
4	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	26
4.1	<b>Análise fílmica com foco na estrutura corporal das princesas dos filmes de animação da Disney</b> .....	27
4.2	<b>Produção de propostas de novas representações corporais</b> .....	27
5	<b>ANÁLISES DOS FILMES DAS PRINCESAS DA DISNEY</b> .....	28
5.1	<b>A Bela Adormecida (1959)</b> .....	29
5.2	<b>A Bela e a Fera (1991)</b> .....	36
5.3	<b>A Princesa e o Sapo (2009)</b> .....	41
5.4	<b>Reflexões a partir das análises das animações</b> .....	46
6	<b>PROJETO CORPO MEU</b> .....	47
7	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	60
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	62
	<b>ANEXO A - LINHA DO TEMPO DIGITAL ADAPTADA DE ZEEGEN E CRUSH (2009)</b> .....	67
	<b>APÊNDICE A – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM AURORA</b> ... 68	
	<b>APÊNDICE B – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM BELA</b> ..... 69	
	<b>APÊNDICE C – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM TIANA</b> .....	70
	<b>APÊNDICE D – TRAÇOS DE PERSONALIDADES DIVIDIDOS POR TABELAS</b> ... 71	
	<b>APÊNDICE E – PROJETO CORPO MEU</b> .....	72

## 1 INTRODUÇÃO

Caracterizado pelas mudanças físicas e comportamentais do indivíduo, a adolescência é um período de amadurecimento dos pensamentos, das emoções e do corpo. Nesta etapa, é comum que se intensifiquem os sentimentos de preocupação com a imagem corporal. Nas meninas, esse sentimento de insatisfação pode desenvolver-se ainda na infância e ser intensificado na adolescência. Bittar e Soares (2020, p. 07) esclarecem:

[...] ainda que o processo de reconstrução da imagem corporal seja uma possibilidade constante ao longo da vida, é na adolescência que essa demanda se torna indiscutível, pois as contradições apresentadas não giram em torno apenas do desejo de se ter um corpo diferente do que se tem, mas apontam para uma mudança implacável do corpo movida por questões hormonais e físicas, gerando demandas de ajustamento estruturais.

Segundo Alves *et al.* (2009), é compreensível que, no seio de uma cultura que valoriza a magreza, as pessoas procurem atingir esse ideal de beleza. E, quando o corpo magro e perfeito idealizado não é atingido, o indivíduo entra em um estado de insatisfação corporal.

A partir desse ideal de magreza culturalmente imposto, surge a preocupação com o peso, que, segundo Campagna e de Souza (2006, p. 12) “é entendida como resultado da internalização de padrões irreais de beleza, e, muitas vezes, predispõe as jovens à depressão”. Os sentimentos de insatisfação corporal e a frustração de não alcançar o corpo idealizado podem afetar negativamente a autoestima.

Além desses fatores, a internalização desses padrões irreais de beleza pode desencadear outros aspectos que podem afetar, além da saúde mental e emocional, a saúde física. Neste contexto, Vasconcelos-Raposo *et al.* (2014, p.18) afirmam:

De fato, a mensagem que atualmente os meios de comunicação passam é que associado ao corpo magro está o sucesso, o controle, a aceitação, as conquistas amorosas e a estabilidade psicológica. Assim, sobretudo as mulheres acreditam que, com a magreza, alcançarão todas essas qualidades, sendo a prática de dietas vendida como solução para todas as dificuldades.

A busca do inatingível corpo perfeito pode desencadear uma série de comportamentos compulsivos. A preocupação com a aparência, com as medidas, em comparar-se com os outros e a luta para manter o corpo magro o mais estável possível, realizando pesagens e tiradas de medidas frequentes, são pensamentos e comportamentos que se repetem compulsivamente, consumindo tempo e energia (CAMPANA; TAVARES; GARCIA JÚNIOR, 2012).

Outro fator contribuinte para a prevalência da insatisfação corporal e adoção de padrões de corpo pelas meninas é a forma como a imagem corporal feminina é apresentada pelas mídias. Nas palavras de Santos, Souza e Galvão (2019, p. 01) “A mídia responsável pela exposição às figuras corporais que explicitam magreza em publicidade, revistas, cinema e televisão e a

formação de estereótipos nas redes sociais são fatores que contribuem para que haja uma maior distorção da imagem corporal”. Neste contexto, é preocupante o fato de que esses modelos de corpo e beleza sejam internalizados como algo natural, sem serem questionados (CAMPAGNA; DE SOUZA, 2006).

No Brasil, no ano de 2019, entre as crianças atendidas na Atenção Primária 14,8% dos menores de 5 anos e 28,1% das crianças entre 5 e 9 anos tinham excesso de peso, e dessas, 7% e 13,2% apresentavam obesidade, respectivamente. Quanto aos adolescentes, cerca de 28% e 9,7% apresentavam excesso de peso e obesidade, respectivamente (Brasil, 2021).

Segundo Araújo *et al.* (2018), o discurso da obesidade como conjuntura pandêmica tem impelido as pessoas ao controle rigoroso dos seus corpos. Entretanto, para além do questionamento sobre a função legítima de alternativas facilitadoras do emagrecimento, o que se interroga é a extensão desse discurso e a imposição hegemônica dessa verdade (ou padrão corporal) como único modo apropriado dos atores sociais circularem ou se sentirem pertencentes à sociedade.

Já existem movimentos de empoderamento em relação ao corpo gordo e não padronizado, como o “Vai Ter Gorda”, movimento organizado pela ativista feminista interseccional Adriana Santosque, em 2016. De acordo com portal de notícias G1<sup>1</sup>, o movimento promoveu um ato em janeiro de 2020 que reuniu mulheres na praia do Porto da Barra, em Salvador, e teve como objetivo combater a gordofobia. As mulheres fizeram pinturas no corpo com frases para promover a autoestima e combater a gordofobia.

Os movimentos em prol da satisfação corporal e autoestima positiva também ocupam as redes sociais. Mulheres influenciadoras como as *YouTubers* e criadoras de conteúdo digital Dora Figueiredo<sup>2</sup> e Raíssa Galvão<sup>3</sup> (Ray Neon), através das mídias sociais, apoiam esse processo de desconstrução dos padrões estéticos impostos aos corpos femininos.

Grandes marcas tais como Avon<sup>4</sup> e Calvin Klein<sup>5</sup> têm feito campanhas publicitárias dando espaço e visibilidade para o corpo não padronizado, o que, alguns anos atrás, não era visto. Essas e outras ações têm chamado atenção para o processo de desconstrução de padrões de corpo e é importante que essa valorização dos diferentes tipos de corpos se mantenha e que a existência do corpo gordo e fora do padrão seja cada dia mais enfatizada, trazendo para crianças e adolescentes um discurso de aceitação do próprio corpo e das diferenças corporais.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/ba/bahia/noticia/2020/09/10/mulheres-do-movimento-vai-ter-gorda-realizam-ato-no-bairro-de-ondina-em-salvador-queremos-respeito.ghtml>> Acesso em: 16 mai, 2021.

<sup>2</sup> Canal da Dora Figueiredo no YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/dorafigueiredo>> Acesso em: 15 jun, 2021.

<sup>3</sup> Canal da Ray Neon no YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/RayNeon>> Acesso em: 15 jun, 2021.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/avonbrasil/p/Ba6xbsRIINoe/>. Acesso em: 15 jun, 2021.

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.plussizebrasil.com.br/post/2019/10/16/calvin-klein-investe-em-modelos-plus-size-para-reinventar-sua-marca>> Acesso em: 15 jun, 2021.

Um possível caminho é buscar fazer essa desconstrução já desde a infância, oferecendo conteúdos que evidenciam e valorizam as diferenças de corpos, como desenhos animados ou filmes, por exemplo.

Considerando esse contexto, a companhia multinacional de produções de mídia de massa The Walt Disney Company, que possui filmes de animação de enorme sucesso em sua lista de produções, que tiveram algumas das maiores bilheterias da história da Disney, tais como Frozen e A Bela e a Fera, é o objeto de estudo deste trabalho. Boa parte das animações do estúdio tem como protagonistas personagens femininas caracterizadas como princesas.

As princesas da Disney foram criadas baseadas nos famosos contos de Perrault, irmãos Jacob, Wilhelm Grimm e Andersen, e apresentam um ideal de beleza e comportamento próprios da nobreza aristocrática, que ainda prevalecem no imaginário popular no século XXI (CECHIN, 2014).

Atualmente, o grupo de princesas da Disney conta com doze nomes, que seguem organizados em ordem de lançamento: Branca de Neve, Cinderela, Aurora (A Bela Adormecida), Ariel (A Pequena Sereia), Bela (A Bela e a Fera), Jasmine (Aladdin), Pocahontas, Mulan, Tiana (A Princesa e o Sapo), Rapunzel (Enrolados) e Merida (Valente) e Moana, tendo sido a primeira lançada em 1937 e a última em 2017. As cinco primeiras princesas lançadas apresentam traços estéticos europeus e só a partir da princesa Jasmine a Disney começou a representar outras culturas e etnias nas princesas, e somente 72 anos depois do lançamento do primeiro filme é que foi lançada a primeira princesa de pele negra.

Segundo Cechin (2014, p. 139) “Raros filmes clássicos da Disney são protagonizados por personagens que não sejam possuidores dos padrões hegemônicos de beleza” e, no caso das princesas, a beleza e feminilidade são os aspectos mais fortemente defendidos. Neste contexto, por se tratarem de produções destinadas especialmente ao público infantil e adolescente, é importante atentar-se e analisar como as histórias e personagens podem influenciar no comportamento e na formação de caráter das crianças e jovens que consomem o conteúdo produzido. Para Díaz e Solís (2017, p. 41) “Dentro da mídia e focando nossa atenção na infância, o cinema exerce grande influência no cotidiano (social e educacional) das crianças, sendo um exemplo do que construir e como agir.”.

Diante disso, definimos como questão central da pesquisa: “De que modo é possível valorizar a autoestima das adolescentes a partir da exposição positiva das diferenças corporais?”. Para tanto, foi feita uma leitura da imagem feminina nos filmes de princesas da Walt Disney a partir de uma análise fílmica e, com os resultados, procurou-se desenvolver uma proposta de valorização da autoestima e satisfação corporal. A proposta consiste na reconstrução das princesas, apresentadas no formato de ilustração digital e será melhor detalhada na seção 6 deste trabalho.

Este projeto, intitulado como Corpo Meu, tem como objetivo geral visibilizar as diferenças corporais ao propor novas formas de representação de corpos partindo da análise das figuras femininas dos filmes de animação da Walt Disney, contribuindo para a valorização da autoestima e satisfação corporal de meninas adolescentes. Como objetivos específicos, buscamos: analisar como são feitas as representações corporais femininas nos filmes de animação da Disney; ilustrar novas representações de corpos femininos, destacando as diferenças corporais; e refletir sobre como essas novas representações podem ajudar na autoestima de meninas adolescentes.

Com esta abordagem, buscou-se chamar atenção para a problemática e possibilitar que produtores de conteúdo para crianças e adolescentes em geral possam pensar em novas abordagens de imagens que representam corpos, atentando-se para as consequências dos padrões corporais impostos às meninas desde a infância e buscando trazer mais representatividade aos corpos não padronizados. No contexto deste trabalho, utilizamos como base as discussões de Morera *et al.* (2015) a respeito do conceito de representação. Para os autores, representar significa reapresentar, ou seja, é desvelar um significado, às vezes inconsciente e subjetivo. E sendo a Representação Social o reflexo das relações complexas, reais e imaginárias, objetivas e simbólicas que o sujeito mantém com o objeto, são essas relações que fazem da representação um sistema simbólico organizado e estruturado, que tem como função a apreensão e o controle da realidade, permitindo sua compreensão e interpretação.

O termo representatividade, por sua vez, é utilizado aqui “considerando que a cultura comporta caráter distintivo, é importante reiterar que a diversidade é uma importante questão social, pois ela oportuniza o locus de representatividade.” (FERREIRA; RABELO; RAGI, 2021, p. 18).

Tendo como público-alvo deste trabalho meninas adolescentes com idade entre 14 e 17 anos, pretende-se contribuir para a valorização das diferenças corporais por elas, que estão passando por um período onde mudanças na estrutura corporal ocorrem com frequência. Essas frequentes mudanças podem afetar a autoestima e por isso é importante que se trabalhe a desconstrução dos padrões de corpo.

O projeto Corpo Meu, que comove pessoalmente a autora deste projeto, que desde a sua adolescência passa por situações desagradáveis que intensificam seus sentimentos de insatisfação com seu próprio corpo, pretende possibilitar maior visibilidade aos diferentes corpos femininos, fazendo com que as adolescentes repensem a maneira como recebem os padrões de beleza corporal impostos a elas e, dessa forma, contribuir para que essas meninas cresçam como mulheres seguras de si, com uma imagem positiva do próprio corpo. E, apesar da importância da abordagem da representatividade de raça, gênero e traço comportamental, no

escopo deste trabalho nos propomos a trabalhar apenas com as questões do corpo e dos padrões associados a beleza estética e da pouca representação do corpo gordo.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: a próxima seção apresenta os trabalhos relacionados ao projeto. Na seção seguinte é apresentada a pesquisa referencial teórica, realizada para fundamentação do trabalho. Após a seção de fundamentação teórica consta a metodologia, que descreve todas as etapas realizadas para o desenvolvimento do projeto. Logo após, são apresentadas as análises fílmicas, que foram a base para o desenvolvimento deste projeto. Em seguida, é apresentado o projeto Corpo Meu e as ilustrações construídas. Por fim, a seção de considerações finais faz um apanhado de todo o percurso feito durante o desenvolvimento do Corpo Meu.

## **2 TRABALHOS RELACIONADOS**

Nesta seção serão apresentados trabalhos que possuem temáticas semelhantes à abordada neste projeto, destacando de que forma esses trabalhos contribuíram para o desenvolvimento do Corpo Meu.

### **2.1 Alice através do espelho: representações sociais e corpo entre adolescentes**

Em sua dissertação, Ribeiro (2018)<sup>6</sup> faz uma análise das representações da estética de corpo e das práticas de cuidado de meninas adolescentes, a qual teve como objetivos específicos: a identificação dos padrões de estética corporal valorizados pelas adolescentes; a identificação da satisfação ou insatisfação em relação a seus próprios corpos; e a identificação das práticas de cuidado com o corpo entre as meninas. O presente trabalho se assemelha ao trabalho de Ribeiro (2018) pela abordagem da relação entre a adolescência, o corpo e os ideais de beleza entre meninas adolescentes.

Buscando compreender a relação e a percepção das meninas sobre os padrões estéticos e também sobre as diferenças corporais, inicialmente, a autora faz uma pesquisa de campo com meninas de idades entre 15 e 18 anos, apresentando para elas diferentes corpos femininos a partir de imagens retiradas do *Google* e faz perguntas sobre “melhores” e “piores” corpos. Para a análise dos dados coletados, a autora utilizou a técnica de análise de conteúdo temática e obteve como resultado quatro categorias principais, denominadas de: 1) o corpo ideal; 2) o corpo rejeitado; 3) o corpo modificado e 4) as práticas de cuidado do corpo.

A contribuição do trabalho de Ribeiro (2018) na construção do projeto Corpo Meu está relacionada às abordagens de pesquisa da autora, que contribuíram nos estudos feitos sobre a

---

<sup>6</sup> A dissertação intitulada como “Alice através do espelho: representações sociais e corpo entre adolescentes”, defendida no Programa de Pós Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco, orientada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria de Fátima de Souza Santos. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/30768>> Acesso em: 28 mar, 2021.

relação corpo e adolescência, e a desenvolver um trabalho que busca contribuir nas questões trabalhadas pela autora em sua dissertação, de forma a trazer de volta os olhares para uma temática tão importante e necessária como a trabalhada por ambos os trabalhos.

Ribeiro (2018) afirma que, durante a pesquisa, sua preocupação não era apenas com os distúrbios relacionados à imagem corporal, mas também com os processos naturais do desenvolvimento humano. Esta também foi uma preocupação durante a realização do presente trabalho, visto que a reconstrução das personagens analisadas não levou em consideração apenas os corpos, mas também as características de suas personalidades. Dessa forma, buscou-se evidenciar o desenvolvimento de personalidades com diferentes traços e gostos.

Assim como no trabalho de Ribeiro (2018), este projeto pretende também identificar padrões estéticos de beleza feminina e os tipos de corpos valorizados, buscando compreender que fatores podem contribuir para tais percepções. Entretanto, diferente de Ribeiro (2018), que fez uma pesquisa diretamente com o público e utilizou a entrevista semiestruturada como método, neste trabalho foram feitas análises fílmicas com o objetivo de compreender que tipos de corpos a Disney valoriza e entrega como conteúdo para seu público, que inclui crianças e adolescentes.

Destaca-se, portanto, a importância de ambos os trabalhos, que possuem a mesma temática e se assemelham em suas propostas sociais, mas que utilizam diferentes metodologias e também se distinguem em seus objetivos específicos.

## **2.2 Imaginários no cinema de animação: estetização de corpos na interface do cuidado de crianças e adolescentes**

Penteado, Costa e Rodrigues (2018)<sup>7</sup> realizaram um estudo sobre os imaginários sociais que uma produção cinematográfica é capaz de afirmar, buscando também evidenciar a presença destes nas práticas sociais e profissionais nas áreas de educação, saúde e comunicação voltadas para a infância e adolescência.

Tendo como objeto de estudo elementos do repertório imagético de três versões de corpo do personagem Baymax, da animação Big Hero 6, da Walt Disney Pictures, a pesquisa identifica imaginários sociais na linguagem fílmica da animação, que, no contexto da pesquisa, são o ponto de partida para reflexões acerca das representações culturais e os dispositivos de biopoder da sociedade, nas lógicas consumistas e nas normatizações, padronizações, discriminações e nos controles do corpo, atentando-se para os processos que envolvem as corporeidades de crianças e adolescentes (PENTEADO; COSTA; RODRIGUES, 2018).

---

<sup>7</sup> Trabalho intitulado “Imaginários no cinema de animação: estetização de corpos na interface do cuidado de crianças e adolescentes” publicado no periódico Saúde e Sociedade no ano de 2018: <https://doi.org/10.1590/S0104-12902018170777>

Os autores fazem uma análise individual de cada uma das três versões do personagem Baymax, detalhando suas formas e proporções corporais. Para a realização dessa análise, além da corporeidade do personagem, também é considerado o seu comportamento e os elementos imagéticos e sonoros da animação.

A metodologia de análise da linguagem fílmica de ambos os trabalhos teve como base os estudos de Vanoye e Goliot-Lété (2008) e Penafria (2009). Como resultado, Penteado, Costa e Rodrigues (2018) identificaram representações corporais preconceituosas em relação à estética das curvas e formas físicas da obesidade, enquanto há a valorização dos padrões e modelos de formas acinturadas e abdomens chapados e definidos.

A pesquisa de Penteado, Costa e Rodrigues (2018) se assemelha com o presente trabalho ao fazer uma análise das representações corporais de personagens de animação da Walt Disney, e se difere nos objetivos, considerando que Penteado, Costa e Rodrigues (2018) objetivaram: dar visibilidade para produções características da indústria cultural que afirmam imaginários sociais que são difundidos pela repetição e conformação do gosto do público; e identificar como esses imaginários estão presentes nas práticas sociais e profissionais nas áreas de educação, saúde e comunicação voltadas para a infância e a adolescência (PENTEADO; COSTA; RODRIGUES, 2018).

Apesar dos objetivos finais distintos, este projeto utilizou técnicas semelhantes e as mesmas referências utilizadas por Penteado, Costa e Rodrigues (2018) na realização da análise fílmica, além de dinâmicas semelhantes para a realização da análise das corporeidades dos personagens.

### **3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Nesta seção serão abordados os conceitos de adolescência, autoestima, imagem corporal, representação do corpo feminino, design de personagens e ilustração digital, relacionando-os e destacando a importância desses conceitos para a fundamentação e construção deste trabalho.

#### **3.1 Adolescência, autoestima e insatisfação com a imagem corporal**

A adolescência, segundo a Organização Mundial da Saúde - OMS (1995), é o período da vida registrado entre os 10 e 19 anos de idade, o qual é caracterizado por uma série de modificações biológicas, anatômicas e mentais. Trata-se de “um fenômeno relacionado com as mudanças corporais, que estão diretamente relacionadas aos processos de internalização das experiências, e que estão imbricadas na complexificação das suas possibilidades de atuação do sujeito no mundo.” (SOUZA; SILVA, 2018, p. 04). É durante esse processo complexo de

mudanças nos aspectos físicos e psicológicos que o adolescente busca compreender o seu papel na sociedade.

Para Mourão e Francischini (2018), não se atentar para as profundas mudanças dessa fase, dificulta percebê-la como uma etapa da vida, reduzindo-a apenas ao último período da infância, e a adolescência não deve ser reduzida apenas à passagem para a vida adulta. Sendo esta uma das fases em que ocorrem grandes mudanças, sejam elas físicas ou não, é necessário que se reconheça a importância do período da adolescência na vida de uma pessoa.

Senna e Dessen (2015) ressaltam que as rápidas mudanças nos processos de desenvolvimento humano durante a adolescência exigem adaptações constantes do adolescente e também dos contextos nos quais ele se insere. Souza e Silva (2018, p. 04) explicam:

Na adolescência, a formação de um corpo qualitativamente e quantitativamente diferente da infância resulta em novas configurações subjetivas. Não nos é desconhecida, por exemplo, a afirmação de que a adolescência é uma fase inerentemente problemática. Sabemos que tal aceção parte de preconceitos e estereótipos que são herdados da teoria maturacionista. Há, de fato, um pensamento hegemônico defensor da ideia de que os adolescentes, ao não saberem lidar com as transformações biológicas, entrariam em conflito e teriam propensão a determinados comportamentos inadequados, muitas vezes não condizentes com o que é aceito socialmente.

Segundo a OMS (2018), a adolescência é um período crucial para o desenvolvimento e manutenção de hábitos socioemocionais e é importante obter o apoio da família, da comunidade escolar e comunidades em geral durante essa fase de desenvolvimento de aspectos importantes para o bem-estar mental do adolescente. Para Frota (2007, p. 157):

A adolescência deve, portanto, ser pensada para além da idade cronológica, da puberdade e transformações físicas que ela acarreta, dos ritos de passagem, ou de elementos determinados aprioristicamente ou de modo natural. A adolescência deve ser pensada como uma categoria que se constrói, se exercita e se re-constrói dentro de uma história e tempo específicos.

Durante esses processos de desenvolvimento dos aspectos psicológicos, podem surgir comportamentos que caracterizam a formação de personalidade do adolescente, visto que esta é uma etapa da vida em que é importante se estabelecer uma identidade firme (VALLE; LOPÉZ; TORRE, 2017). Um aspecto muito importante na construção da personalidade é a autoestima, pois é durante este período de grandes mudanças físicas e psicológicas, que se deve buscar estabilidade na construção de uma autoestima saudável, para o seu desenvolvimento na sociedade (AGUIRRE, 2014).

Segundo Deffendi e Schelini (2014, p. 316) “A adolescência é marcada por inúmeras transformações orgânicas e psicológicas, as quais são profundamente influenciadas pela autoestima. O jovem busca a todo o momento a aprovação tanto do meio familiar quanto do grupo a que pertence”. A autoestima, por sua vez, é construída e modificada de acordo com as

experiências, sentimentos, pensamentos e emoções vivenciadas ao longo da vida. Isso também implica que as atitudes de um indivíduo no seu cotidiano dependerão do estado de sua autoestima (VALLE; LOPÉZ; TORRE, 2017).

A autoestima pode ser definida como a avaliação que o indivíduo faz das suas qualidades ou dos seus desempenhos, virtudes ou valor moral, podendo ser descrita ainda como o resultado dos julgamentos que o indivíduo faz em relação a si próprio (SERRA, 1988). É a orientação positiva ou negativa de cada pessoa em relação a si mesmo, sendo um dos componentes do autoconceito (MOREIRA *et al.*, 2015). Portanto, a autoestima pode ser considerada de uma forma positiva ou negativa, a depender do nível de satisfação do indivíduo consigo mesmo.

Neste trabalho, utilizamos especialmente o conceito de autoestima definido por Dini, Quaresma e Ferreira (2004), que conceituam a autoestima como o sentimento, o apreço e a consideração que uma pessoa sente em relação a si mesma, o quanto ela gosta de si, como ela se vê e o que ela pensa sobre si.

A autoestima está relacionada à saúde mental e ao bem estar psicológico, enquanto sua carência está atrelada a fenômenos mentais negativos (BANDEIRA; HUTZ, 2010). Neste contexto, Barra Almagia (2012) destaca que a compreensão acerca dos fatores que contribuem para o bem estar psicológico pode colaborar para a promoção da saúde mental. O autoconhecimento é um grande aliado nesse processo, onde é importante conhecer esses fatores positivos, que são pessoais e variáveis, para que seja possível caminhar em busca da valorização deles.

A busca pela autoestima saudável deve ser feita com empenho, pois não se trata de um simples sentimento, mas de uma força motivadora que inspira nosso comportamento e influencia diretamente nossas ações (RAMOS, 2004). Neste trabalho, essa busca é estimulada a partir da proposta de novas representações corporais de personagens femininas aclamadas, as princesas da Disney, que têm potencial de influência sobre como as meninas percebem e aceitam seus corpos, assim como na forma como agem e como esperam que a sociedade reaja.

É necessário que se faça um julgamento realista de si mesmo, e é importante fazê-lo enfatizando as virtudes, pois assim é possível se construir uma autopercepção positiva mais forte para aceitar os defeitos percebidos, sem ferir a autoestima (SILVA-ESCORCIA; MEJÍA-PÉREZ, 2015). Marrone, Souza e Hutz (2019, p. 230) refletem que:

A autoestima congrega aspectos fisiológicos, neurológicos, bem como aspectos psicológicos mais universais, como as emoções e a avaliação que a pessoa faz sobre si, sobre o mundo e sobre seu futuro. Em outras palavras, reúne aspectos cognitivos e afetivos. No entanto, não são menos importantes os aspectos culturais, construídos socialmente e fundamentados em significados compartilhados e expectativas sociais.

Para a elaboração deste trabalho, os conceitos de autoestima foram considerados como embasamento para a compreensão da relação da insatisfação com a imagem corporal e a autoestima, e suas implicações. E, sendo a adolescência marcada por um processo de grandes mudanças, de fragilidades e instabilidade emocional, onde o indivíduo está construindo uma identidade corporal e buscando referências corporais (BITTAR; SOARES, 2020), no contexto deste trabalho, buscou-se compreender como meninas adolescentes lidam com as questões de autoestima ligadas à relação que possuem com o próprio corpo.

Para Corseuil *et al.* (2009, p. 25) “A imagem corporal é um constructo psicológico que se desenvolve por meio de pensamentos, sentimentos e percepções das pessoas sobre sua aparência geral, das partes do corpo e das estruturas e funções fisiológicas”. Uma vez que a imagem corporal não é fixa, sua construção envolve a possibilidade de interferência sobre a autoimagem de cada um (BARROS, 2005).

Segundo Braga, Figueiredo e Molina (2010, p. 94) “O estigma social, que dita um corpo magro e simétrico como sendo o padrão de beleza, faz com que os adolescentes busquem para si esse estereótipo considerado perfeito, podendo, a partir disso, serem gerados problemas relacionados à imagem corporal”. Neste contexto, podemos destacar o sentimento de insatisfação com a imagem corporal, que é quando o indivíduo vê a imagem de seu próprio corpo de uma forma negativa. Para Alvarenga *et al.* (2010) a pressão para atingir o suposto corpo ideal pode agravar os sentimentos de insatisfação com a imagem corporal, podendo acarretar, entre outros fatores, a tentativas mal sucedidas de controle de peso.

Há diferentes níveis de insatisfação com a imagem corporal, podendo o indivíduo sentir-se totalmente insatisfeito com seu próprio corpo ou apenas parcialmente. Segundo Dumith *et al.* (2011, p. 2500) “A forma como o adolescente percebe a própria imagem corporal traz consequências para a sua saúde física e mental, com possíveis repercussões em suas relações pessoais”.

Neste trabalho, utilizamos os filmes de animação da Walt Disney como objeto de estudo para compreender que tipos de corpos são valorizados e vistos como belos.

### **3.2 A representação do corpo feminino nos filmes de animação da Disney**

A Walt Disney Company foi criada em 1923 pelos irmãos Walter e Roy Disney e, inicialmente, foi nomeada como Disney Brothers Cartoon Studio. Nos primeiros anos da era do cinema mudo, a empresa produziu animações de desenho animado e curtas-metragens. Com o passar dos anos, a Companhia passou a se chamar The Walt Disney Company e ficou conhecida por ser a criadora do personagem Steamboat Willie, que agora tem o nome de Mickey Mouse (BHAYROO, 2019).

Com o sucesso e evolução de suas produções, possibilitada pelo advento de novas tecnologias digitais, a Walt Disney criou um universo mágico dedicado especialmente ao público infantil e adolescente. Dentre os filmes de maior sucesso do estúdio, se destacam os que trazem personagens femininas como protagonistas, as princesas.

Ao observar os tamanhos e proporções dos corpos das princesas dos filmes de animação da Walt Disney pode-se perceber que seguem o mesmo padrão: cintura fina e quadris bem definidos. Para Cabral e Aguilera (2018, p. 72), “O valor agregado pela estética, derivado não apenas de um preciosismo formal, mas de processos retóricos de imagem, seria estratégico para a veneração dos objetos da arte e do mercado, ou, na lógica capitalista, para o retorno garantido aos seus produtores”. Neste contexto, destacamos como o corpo magro e a pele branca são características estéticas padronizadas associadas à beleza, os quais são utilizadas como garantia de um retorno positivo das produções audiovisuais no mercado. Baliscei, Calsa e García (2017, p. 157) argumentam:

Pela diversão que proporcionam e por serem facilmente associados à infância, frequentemente as visualidades da cultura popular, tais como aquelas que permeiam as revistas, as páginas da web, filmes e desenhos animados, são enxergados com condescendência nos espaços e debates acadêmicos, como se não fossem dignas de análises e provocações científicas.

É por se tratarem de produções destinadas especialmente ao público infantil e adolescente que se deve analisar como as histórias e personagens podem influenciar no comportamento e aprendizado das crianças e adolescentes que consomem o conteúdo produzido. Os diferentes meios de comunicação de massa (cinema, televisão, Internet, etc.), em inúmeras ocasiões mostram cenas reconhecidas como reais, e que vão determinar como e quando os indivíduos constroem sua identidade, principalmente quando se está em uma fase inicial da vida (DÍAZ; SOLÍS, 2017).

Neste contexto, podemos considerar que a propagação da imagem do corpo magro e padronizado pode ter efeitos sobre a percepção, o pensar e o sentir das pessoas que recebem essas imagens e conteúdos. Os contos de fadas e as produções literárias infantis representadas nos filmes produzidos são o reflexo dos valores construídos socialmente, e cada vez mais esses meios são utilizados para transmitir esses valores ao público (MAIA *et al.*, 2020). E, pensando nos sentimentos negativos que são possíveis desencadeadores da baixa autoestima e insatisfação corporal, nota-se a necessidade da desconstrução desses valores socialmente aceitos. Para Cechin (2014, p. 134):

Na crescente profusão de imagens nas quais as crianças estão imersas, determinados modos de pensar, agir e ser são ensinados e reconhecidos como legítimos. A educação imagética está cada vez mais presente na vida cotidiana das crianças, tornando-se um âmbito legítimo da educação das subjetividades, pois a formação da identidade perpassa diversos dispositivos e personalidades culturais. As representações culturais

envolvidas nas imagens pictóricas estão apenas relacionadas a uma personalidade reconhecida conscientemente dentro da cultura e com as marcas do lugar dessa identidade na cultura. Dessa forma, as subjetividades são atravessadas por modelos identitários difundidos pelas imagens estampadas em filmes, brinquedos, roupas, revistas, etc.

Maia *et al.* (2020, p. 125) afirmam que os “Valores dominantes em sociedade, apresentados nos contos de fadas, eram impostos às crianças como modelos a serem seguidos mediante “consequências reforçadoras”, principalmente relacionados aos valores femininos.”. Os valores denominados como femininos criam um estereótipo de comportamento considerado adequado para mulheres, os quais são representados pelas princesas e podem ser interpretados pelas meninas como um padrão a ser seguido.

Nesse sentido, considerar as implicações e efeitos causados pelas representações de padrões corporais pelas produções da Disney, especificamente os filmes de princesas, se mostra importante pois é “somente com a problematização e a reflexão sobre essas imagens é possível ajudar as crianças a desenvolverem um senso crítico sobre os preconceitos de corpo, raça, etnia, geração e comportamento.” (CECHIN, 2014, p. 145).

### 3.3 Design de personagens e ilustração digital

No contexto deste trabalho, o estudo do conceito de design de personagem se mostrou importante e necessário, considerando que nos propomos a analisar e construir releituras de personagens. Sendo, dessa forma, utilizado como fundamento para a construção de novas versões das princesas da Disney. Seegmiller (2008), conceitua o termo como a arte de criar alguém ou alguma coisa que, tomado no contexto de seu ambiente, irá suscitar uma crença, reação ou expectativa do público sobre a constituição física, disposição e personalidade daquilo que foi criado. Para Silva Filho *et. al* (2016, p. 549, tradução nossa)<sup>8</sup>:

É importante entender que o design de personagem se refere a uma ideia e não a um estilo ou estética. Alguns artistas usam o estilo caricatura para demonstrar emoções de forma mais clara nos personagens, porque este estilo específico é baseado em características e expressões exageradas que os tornam mais fáceis de serem percebidos visualmente. No entanto, o design de personagem não está vinculado a este estilo de arte. Um processo de design de personagem adequado requer flexibilidade e possui diferentes estágios ou métodos que podem variar de artista para artista de acordo com os requisitos do projeto.

Não existem fórmulas eficazes para atingir o resultado ideal na criação do design de personagens. Diferentes designers abordam esse processo de maneira diferente (YUEN;

---

<sup>8</sup> No original: It is important to understand that Character Design refers to an idea instead of a style or aesthetic. Some artists use the cartoon art style to demonstrate emotions more clearly in characters because this specific style is based on exaggerating features and expressions making them easier to be visually perceived. However, character design is not bound to this art style. Moreover, an adequate Character Design process requires flexibility and has different stages or methods that may vary from artist to artist according to the projects requirements (FILHO *et. al*, 2016, p. 549).

AZAM; ANG, 2015). Segundo Nesteriuk e Massarolo (2021), é por meio dos princípios do design de personagem e da comunicação visual que o criador de personagens desenvolve um estilo que melhor se adequa ao propósito do projeto no qual ele está trabalhando e garante uma identidade para o seu trabalho.

Um estilo mais “elaborado”, “sofisticado” ou “realista” não significa que o design de determinado personagem possua mais qualidade que outro, é preciso que haja coerência entre forma, conteúdo e função narrativa (NESTERIUK; MASSAROLO, 2021). Embora não haja uma classificação clara de categorias de personagens, eles são basicamente categorizados como personagens vivos e não vivos. Exemplos de personagens vivos são seres humanos, animais e objetos antropomórficos, como plantas e criaturas. Personagens não vivos incluem objetos mortos antropomorfizados, elementos naturais, entidades míticas e místicas e maquinários (YUEN; AZAM; ANG, 2015).

Alguns ilustradores construíram trabalhos semelhantes à proposta pelo projeto Corpo Meu ao redesenhar as princesas da Disney com o objetivo de evidenciar traços de força e bravura, como é o caso do artista russo Artemii Myasnikov<sup>9</sup>, que desenhou as princesas da Disney como guerreiras. A primeira releitura feita pelo artista foi a de Branca de Neve, onde, ao invés de ilustrar uma donzela indefesa, ilustrou a personagem como uma mulher armada, que instiga o sentimento de medo, e responsável por seu próprio destino.

Os moderadores do blog Incrível.club<sup>10</sup>, por sua vez, redesenharam as princesas da Disney com corpos “mais realistas”, fugindo do padrão de estética corporal, levantando o questionamento: “Você se perguntou por que as princesas da Disney têm silhuetas tão esbeltas?”.

Esses são exemplos de artistas que têm buscado fazer novas representações da figura feminina, fugindo aos estereótipos de feminilidade e padrões estéticos, construindo, portanto, uma releitura das personagens. Entretanto, as principais características, que identificam essas personagens, são mantidas, de forma a preservar a originalidade.

Para Yuen, Azam e Ang (2015), compreender a necessidade de originalidade no design de personagens é o primeiro passo para o desenvolvimento de um bom design de personagens. A fim de criar um desenho de personagens coerente, o artista precisa considerar as muitas restrições e desenvolver um método de trabalho adequado e realizar esta tarefa requer mais do que apenas saber representar as coisas graficamente (SILVA FILHO *et al.*, 2016), e:

A partir do processo de desenvolvimento, o design do personagem é composto por vários estágios conectados entre si. Criar um personagem é o mesmo que criar um ser

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://tendencee.com.br/2018/09/artista-redesenha-11-princesas-da-disney-como-guerreiras-e-elas-ficaram-fodonas/>> Acesso em: 23 jul, 2021.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://incrivel.club/criatividade-arte/assim-seriam-18-princesas-da-disney-se-tivessem-um-corpo-maior-1132060/>> Acesso em: 23 jul, 2021.

vivo com sentimentos, história, sonhos, personalidade etc. Por causa disso, o artista tem duas abordagens gerais diferentes para criar um personagem. Um está ligado à história e aos aspectos psicológicos do personagem, enquanto o outro está focado na composição visual do personagem (SILVA FILHO *et. al* 2016, p. 549, tradução nossa)<sup>11</sup>.

Para Tillman (2011), as primeiras peças de um bom design de personagens são os princípios básicos, conhecidos como arquétipos, que representam a personalidade e os traços de caráter e que são necessários para impulsionar uma história adiante, sendo a história pessoal de cada personagem contribuinte para o bom desenvolvimento do caráter dele, sendo a segunda peça:

Mesmo que seja a segunda coisa mencionada, é a mais importante. Se você está disposto a colocar o tempo e o esforço para desenvolver cada personagem - sua história de fundo e traços de personalidade - antes de começar a desenhar, você terá um design de personagem mais forte e abrangente. O que você, como designer de personagem, deve lembrar é que os personagens estão sempre a serviço da história - não agora, e nunca será o contrário. (TILLMAN, 2011, p. 05, tradução nossa)<sup>12</sup>.

Segundo Campos, Wolf e Vieira (2014, p. 10): “De alguma maneira o público se identifica com o personagem, com a sua história ou suas atitudes, e se permite querer fazer parte dela.” Neste contexto, nota-se a importância de se trabalhar com empenho na caracterização da personalidade do personagem, bem como na criação de sua história. Quando se trata de um conteúdo direcionado ao público infantil e adolescente, esse cuidado deve ser redobrado. Isso porque as crianças e adolescentes ainda estão passando pelo processo de formação de suas personalidades, e quando se identificam de alguma forma com os personagens ou veem neles algum tipo de inspiração, os traços de personalidade, atitudes e a história daqueles personagens podem ter influência sobre esse processo. Neste trabalho, os conceitos de design de personagens foram utilizados como base para a construção de releituras das princesas da Disney, em formato de ilustração digital.

Para Zeegen e Crush (2009, p. 12): “São as ilustrações que capturam a imaginação, que permanecem com o espectador e que conectam ao presente os momentos da nossa história pessoal.”. A forma como as ilustrações são construídas e apresentadas exercem, portanto, um papel importante na conexão feita entre o personagem e as nossas vivências. O processo de

---

<sup>11</sup> No original: From the development process, character design is composed of several stages connected to each other. Creating a character is the same as create a living being with feelings, history, dreams, personality etc. Because of that, the artist has two different general approaches to create a character. One is linked to the story and psychological aspects of the character, while the other is focused on the visual composition of the character.

<sup>12</sup> No original: Story is the second piece in good character design. Even though it is the second thing mentioned, it is the most important. If you are willing to put in the time and effort to develop each character — their back-story and personality traits — before you start drawing, you will have a stronger and more well rounded character design. The thing that you as the character designer must remember is that the characters are always in service to the story — not now, nor will it ever be, the other way around.

ilustração, por sua vez, passou por diversas mudanças devido aos avanços tecnológicos, os quais possibilitaram a expansão dos tipos de ilustrações e dos materiais utilizados.

Nenhuma ferramenta ou processo teve mais influência do que o computador sobre os métodos empregados pelo ilustrador. Se é o lápis que exerce o poder, o computador é que explora o poder e permite que o ilustrador transforme um desenho a lápis em uma gama infinita de novos desenhos. O renascimento e a renovação do interesse no ofício da ilustração podem ser atribuídos diretamente ao papel desempenhado pelo computador (ZEEGEN; CRUSH, 2009, p. 76).

Quando a Apple lançou o Macintosh em 1984, os designers já entraram na era digital, ansiosos para explorar o que os processos digitais ofereciam, ainda que as primeiras ferramentas disponíveis ainda fossem rudimentares. Os ilustradores, por outro lado, ainda teriam um grande caminho a percorrer até conseguir produzir de forma digital. Ao contrário dos designers que trabalhavam para empresas, que disponibilizavam os computadores, os ilustradores que trabalhavam como *freelancers* não tinham como fazer um investimento tão alto (ZEEGEN; CRUSH, 2009).

No Anexo - A encontra-se uma linha do tempo digital adaptada de Zeegen e Crush (2009) que ilustra a evolução das tecnologias digitais de 1970 a 2000, e mostra que só em 2001 os ilustradores tiveram uma revolução em sua forma de trabalho a partir do lançamento de uma linha de Powerbooks pela Apple. Em 2003, é lançado o Creative Suite, um pacote de programas da Adobe que inclui o *Photoshop*, *Illustrator* e *InDesign*.

A ilustração digital é uma arte que integra o pensamento humano racional e a inspiração artística por meio de métodos digitais. Com o desenvolvimento da tecnologia da informação, a arte da ilustração digital agora está permeando todos os aspectos da vida (LIU, 2019). No contexto deste trabalho, utilizamos a ilustração digital como principal instrumento para trazer reflexões acerca da temática de baixa autoestima e insatisfação corporal e contribuir para a valorização da autoestima e satisfação com o corpo.

#### **4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Para a construção deste trabalho, foram realizados procedimentos metodológicos que se dividiram em duas etapas: análise filmica com foco na estrutura corporal das princesas dos filmes de animação da Disney; e produção de propostas de representações corporais focadas na diversidade corporal.

#### **4.1 Análise fílmica com foco na estrutura corporal das princesas dos filmes de animação da Disney**

Com o objetivo de compreender os padrões corporais utilizados pela Disney em suas animações, foi realizada uma análise fílmica com foco nas figuras corporais de personagens produzidas pelo estúdio. A metodologia de análise fílmica teve como base os estudos de Vanoye e Goliot-Lété (2008) e Penafria (2009), que propõem a desconstrução do filme em partes. Despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar e denominar. Em uma segunda etapa, propõe-se estabelecer elos entre os elementos isolados e compreender como eles se associam para fazer surgir um todo significativo: reconstruir o filme ou fragmento a se analisar (VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, 2008).

Para a realização desta análise, foram selecionadas três animações que possuem princesas como protagonistas. Com o objetivo de compreender as mudanças nas representações feitas ao longo dos anos e fazer um comparativo entre os filmes, a seleção foi feita por critério de ano de lançamento, selecionando filmes com intervalos longos das datas de lançamento entre eles, sendo as três animações selecionadas: *A Bela Adormecida*, de 1959; *A Bela e a Fera*, de 1991; e *A Princesa e o Sapo*, de 2009.

Durante o processo analítico, assistiu-se a cada filme duas vezes. Na primeira vez, como um telespectador comum, sem fazer anotações ou aprofundamentos na história e comportamento dos personagens. Da segunda vez, seguindo as recomendações de Vanoye e Goliot-Lété (2008) e Penafria (2009), dividiu-se o filme em planos e, a partir dessa divisão, foram selecionados os planos mais importantes para a realização da análise, levando em conta os objetivos definidos.

Com a análise, buscou-se entender que padrões de figuras e proporções corporais se aplicam às personagens, relacionando às personalidades, comportamentos e modos de vida de cada uma delas, e às questões trazidas por outros autores como Cechin (2014), Díaz e Solís (2017), Maia *et al.* (2020), Sánchez (2020), Valim (2017) e Wolf (1992). Para isso, utilizou-se como instrumento os filmes de animação selecionados e imagens feitas a partir da captura de tela.

Com os resultados obtidos, foram feitas propostas de diferentes representações de corpo que valorizam as diferenças corporais e geram mais representatividade do corpo.

#### **4.2 Produção de propostas de novas representações corporais**

As propostas de novos corpos para as princesas foram feitas em formato de ilustração digital. Para a construção dessas ilustrações, utilizou-se dos princípios de design de personagens abordados por Tillman (2011). É importante destacar que o autor discute e orienta a respeito da construção de novos personagens, inexistentes. Ao propor uma releitura das personagens da

Disney, adaptamos os processos de forma a atender melhor nossa proposta de design para as personagens.

Para a criação das ilustrações, utilizou-se como ferramentas o programa de desenho PaintTool SAI, para o desenvolvimento das *linearts*<sup>13</sup>, e, para a pintura, utilizou-se a ferramenta Clip Studio Paint. Como equipamento de apoio foi utilizada uma mesa digitalizadora.

O processo de criação foi dividido em 4 etapas: 1) definição dos arquétipos das personagens; 2) estudo da história das personagens; 3) construção das formas e *linearts* das releituras das personagens da Disney; e 4) pintura e detalhamento da estética das personagens.

Na primeira etapa, ao definir os arquétipos, traços de personalidade e caráter das personagens, com base nas análises dos filmes e percepções da autora, foi possível elencar pontos de melhorias em relação às características das personagens originais. Dessa forma, foram acrescentados ou removidos alguns traços de personalidade das princesas analisadas. Após isso, partiu-se para o estudo da história das personagens contadas nas animações.

Durante a análise dos filmes, foi feito o levantamento dos detalhes das histórias das personagens, fazendo ligação com os traços e personalidade e comportamentos delas, assim buscando compreender a coerência existente entre esses pontos e coletar informações e detalhes importantes para a construção da releitura das princesas. Após concluída essa etapa, foram construídas as formas e *linearts* das ilustrações.

Para a construção das formas das personagens, levou-se em consideração a ambientação de suas vivências, atividades que costumam praticar e comportamentos. Nessa etapa, buscou-se preservar o traço da Disney, objetivando não descaracterizar as personagens já conhecidas. Por fim, foi feita a pintura e o detalhamento da estética das personagens.

A pintura e aperfeiçoamento de detalhes foi uma etapa importante, porque é a aparência estética que potencialmente chama a atenção imediata da telespectadora e que faz com que ela desperte interesse e se identifique com a personagem.

## **5 ANÁLISES DOS FILMES DAS PRINCESAS DA DISNEY**

A realização das análises dos filmes foi a base para a construção deste trabalho, pois possibilitou a compreensão de como os corpos femininos têm sido apresentados para as meninas já desde a infância. E tendo como público-alvo meninas adolescentes, o projeto Corpo Meu buscou, a partir das análises, compreender que padrões estéticos os estúdios Disney têm utilizado para fazer as representações corporais das princesas e refletir sobre como essas representações podem ser recebidas e internalizadas pelas adolescentes que consomem o conteúdo dos filmes analisados.

---

<sup>13</sup> Ilustração composta por linhas que dão formas ao objeto/personagem desenhado, sem o incremento de pintura, luz ou sombra.

Neste contexto, é importante destacar que a análise foi feita a partir das nossas observações e considerando o contexto da história de cada princesa e os apontamentos dos autores citados nas análises. Dessa forma, se construídas por outros pesquisadores, as análises poderiam apresentar diferentes questões e posicionamentos. Para Candido e Feres Júnior (2019, p. 02):

A análise de representações é um terreno pantanoso: os sentidos associados a imagens são frequentemente múltiplos, quando não aparentemente desconexos ou mesmo contraditórios. Isso não quer dizer, contudo, que imagens sejam ininteligíveis e que não possamos explorar e tentar organizar os sentidos que encerram.

Buscou-se, portanto, organizar da melhor forma possível as ideias e percepções obtidas com as análises de imagens. O objetivo principal das análises construídas neste trabalho é o de apontar caminhos para melhor apresentar alguns conteúdos ao público infantil e adolescente, mostrando diferentes possibilidades e não limitando aos padrões impostos pelas sociedades, porque:

São, de fato, as representações na mídia, publicidade e moda que têm o mais profundo efeito sobre as experiências do corpo. São elas que nos levam a imaginar, a diagramar, a fantasiar determinadas existências corporais, nas formas de sonhar e de desejar que propõem. (SANTAELLA, 2008, p. 150).

Diante disso, foram feitas reflexões acerca de pontos que acreditamos que, de alguma forma, possa incentivar as meninas telespectadoras a aceitar de forma positiva a valorização de padrões estéticos corporais e também comportamentais, e internalizar esses padrões. A partir disso, foi possível construir releituras das personagens principais dos filmes analisados, no qual o processo de criação considerou, além das reflexões construídas na realização das análises, os conceitos teóricos discutidos neste trabalho.

### **5.1 A Bela Adormecida (1959)**

A Bela Adormecida, de 1959, intitulado originalmente como *Sleeping Beauty*, é um famoso filme de animação dos estúdios Disney. Sob a direção de Clyde Geronimi, a animação conta a história de Aurora, uma princesa que foi amaldiçoada no dia de seu nascimento. O rei Estevão, a rainha Leah e todo o reino comemoram com uma grande festa quando nasce a pequena Aurora. Na ocasião, as três fadas madrinhas Fauna, Flora e Primavera, devem presentear a recém nascida com dons mágicos.

Em meio à comemoração, Malévola, uma poderosa feiticeira, joga uma maldição sobre a princesa, afirmando que quando completar seus 16 anos, ela espetará o dedo em uma roca e, assim, morrerá. Para tentar impedir que a maldição se cumpra, Primavera joga sobre Aurora um feitiço, de forma que ela desperte do sono eterno ao receber um beijo de seu verdadeiro

amor. Para protegê-la, as fadas passam a cuidar dela em uma casinha na floresta, dando a ela o nome de Rosa. Aos seus 16 anos, Aurora conhece o príncipe Filipe, por quem se apaixona. Filipe é, então, a única esperança para que Aurora seja salva. No fim, ao beijar a princesa após ela ter caído em sono profundo, o príncipe desfaz a maldição e os dois se casam.

Aurora tem um corpo magro, pele branca e cabelos longos e loiros. Ela possui traços delicados e gestos que remetem à inocência, como a sua forma suave de falar, seu andar delicado e olhos serenos. Apesar de ser a princesa de um grande reino, Aurora foi criada pelas fadas madrinhas em uma casa humilde afastada do palácio com o objetivo de impedir que a maldição jogada sobre ela se cumprisse, e, por ser criada no campo, levando uma vida simples, suas vestimentas também são simples, de cores em tons de preto e marrom.

Um ponto interessante de se observar é como o corpete usado por Aurora (Figura 1) marca a sua cintura, evidenciando o quão fina é. A julgar principalmente pelas roupas, estima-se que o filme se passa entre os séculos XV e XVIII, onde o corpete era uma vestimenta comum da época. Embora se trate de um mundo fantástico, é possível fazer essa conexão com períodos da história mundial devido a maneira como se vestem os personagens. Apesar do padrão de beleza corporal comum daquela época não ser o corpo extremamente magro, o corpete é uma peça de roupa que tem o intuito de apertar a cintura, fazendo ela parecer mais fina e definindo as formas corporais com uniformidade. Segundo Araújo *et al.* (2018), “durante muito tempo a luta contra a gordura privilegiou coerções mecânicas sobre o corpo, como o corpete, a cinta, entre outras formas de contenção.”.

Pelos registros da época, o corpete era utilizado por baixo de volumosos e ornamentados vestidos pelas mulheres de classes sociais elevadas. No filme, Aurora usa o corpete por cima de um vestido simples em tons terrosos. Temos, portanto, o uso de uma peça de roupa que afina a cintura e reduz as curvas do corpo e que valoriza a magreza como um elemento de beleza.

Figura 1 - Aurora, personagem principal do filme A Bela Adormecida



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

No dia de seu aniversário, entretanto, a princesa é presenteada com um vestido de aparência mais sofisticada, com cores vibrantes (Figura 2), o qual não evidencia o uso do corpete, mas sua cintura permanece extremamente fina e uniforme.

Na cena final do filme, onde Aurora e Filipe dançam, os movimentos da princesa exibem graciosidade e leveza. As fadinhas discutem para decidir a cor do vestido de Aurora e mudam de azul para rosa e vice-versa utilizando magia. É interessante observar como aqui, o azul e o rosa nada tem a ver com gênero, mas com o gosto pessoal de cada fada madrinha.

Figura 2 - Princesa Aurora e o príncipe Filipe na dança final do filme



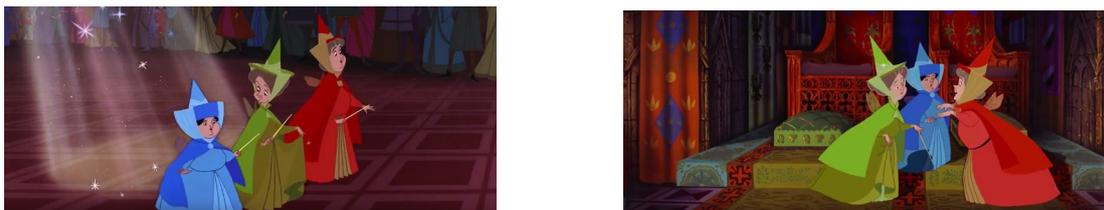
Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

A problematização aqui construída discute o corpo, os padrões de beleza corporal enraizados desde a infância e a insatisfação corporal de meninas adolescentes, mas, além do que se diz respeito ao corpo de forma direta, temos padrões de comportamentos e vestimentas que são evidenciados pelas princesas da Disney. Para além das formas corporais, é importante trazer representatividade para as diferentes e inúmeras possibilidades de gostos e preferências: as princesas podem ter o corpo gordo, gostar de vestidos rosas ou azuis, querer ou não um relacionamento com um príncipe.

Todas essas questões contribuem na identificação das meninas com as personagens e suas personalidades e permite que haja a compreensão da diversidade de corpos, estilos e sonhos. São questões que podem facilitar não apenas o processo de aceitação de si, de seus próprios corpos, mas também entender e aceitar as diferenças de outras meninas que vivenciam experiências e cobranças semelhantes na sociedade.

A animação conta com três personagens denominadas fadas madrinhas: Flora, Fauna e Primavera (Figura 3). Observando os desenhos dos corpos dessas personagens, percebe-se semelhança em suas formas corporais: as três possuem um corpo gordo e fora do que se conhece como um corpo padronizado. Temos, portanto, uma importante representação do corpo, que contribui para evidenciar que o corpo gordo deve ter mais visibilidade. Entretanto, essa não é uma representação protagonizada, e não se passa, em nenhum momento, a ideia de que o corpo gordo é belo ou que as princesas também podem ter o corpo gordo.

Figura 3 - Fauna, Flora e Primavera, fadas madrinhas



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

As fadas apresentam características que remetem à personagens de meia-idade, talvez já saindo dessa fase para a velhice. As três possuem um papel importante no desenrolar da história, têm suas personalidades bem definidas, mas, de fato, não são protagonistas e não foram pensadas para serem aquelas personagens com as quais o telespectador vai se identificar de cara ou despertar interesse em espelhar-se nelas. Isso porque, além de não protagonizarem a história, nenhuma delas possuem cenas individuais de destaque e não possuem características físicas e comportamentais que remetem aos ideais de beleza, a julgar pelos padrões identificados no filme. Estas questões nos permitem refletir sobre como o corpo gordo é apresentado e atrelado a personagens secundários, com idade madura e que provavelmente não despertarão a atenção das meninas telespectadoras.

Utilizar corpos magros na construção das personagens principais é uma forma de garantir que aqueles corpos sejam vistos como belos, já que estamos falando de corpos padronizados. Identificando beleza nessas formas corporais, é comum que os telespectadores se sintam instigados a desejar tal aparência. Todo esse contexto, para os estúdios Disney, tem o objetivo claro de lucratividade: é mais garantido obter sucesso vendendo o que já é valorizado por padrão. E, de certa forma, a maneira como esses padrões são valorizados implica na forma como as meninas que consomem os conteúdos da Disney utilizam esses padrões como referência e internalizam o corpo magro como o corpo “bonito” e “ideal”.

Figura 4 - Fadas madrinhas



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

Na festa dada em comemoração ao nascimento de Aurora, cada uma das fadas tinha como missão conceder um dom à princesa, sendo escolhidos pelas fadas os dons da beleza e do canto, considerando que a terceira fada, ao invés de conceder um dom, presenteou Aurora com um feitiço, numa tentativa de reverter a maldição jogada por Malévola. O fato de Aurora receber o dom da beleza em seu nascimento e, ao crescer, ser representada por uma silhueta fina, pele clara e cabelos loiros, evidencia a valorização do corpo magro e padrões europeus.

O ato de se escolher o dom da beleza entre tantas outras possibilidades evidencia como esse adjetivo é valorizado e visto como algo necessário para se ter aprovação e obter felicidade, já que no contexto da história do filme, as fadas deveriam presentear Aurora para que ela tivesse uma vida feliz. Segundo Maia *et al.* (2020, p. 126):

Em muitos contos é possível perceber com clareza os traços de uma sociedade patriarcal, em que a mulher só seria “importante”, percebida, caso tivesse beleza. Ou seja, a beleza era a maior preocupação sobre a figura feminina e a mulher só seria digna da atenção e salvação por um “príncipe” caso fosse bela.

Quando Flora concede à princesa o dom da beleza, segue-se um plano (Figura 5) que remete a aparência da princesa já crescida, mostrando como será bela. Nesse plano, é possível observar uma figura delicada, de pele branca, cabelos longos e corpo magro. Essa supervalorização da beleza faz crer que a aparência física é essencial para uma mulher. E, sendo as princesas caracterizadas por um rosto bonito e extrema magreza (DÍAZ; SOLÍS, 2017), revela um padrão de beleza feminino claro que é seguido nas produções da Disney.

Quando a princesa é agraciada com seu segundo dom, o dom do canto, o plano seguinte (Figura 6) é de uma figura graciosa e delicada, que também exhibe um corpo ligeiramente magro.

Figura 5 - Representação do dom da beleza



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

Figura 6 - Representação do dom do canto



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

Malévola (Figura 7), a criatura que amaldiçoa Aurora, usa grandes e largas vestimentas, e por isso não é possível distinguir com clareza os traços corporais da personagem, mas pelo seu rosto e braços finos, entende-se que se trata de um corpo magro ou com poucas curvas. A forma de falar, lenta e misteriosa, sua voz ligeiramente grossa e até sua maneira de se vestir remetem a poder e maldade.

Figura 7 - Malévola



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

Na primeira cena em que se tem a princesa Aurora já crescida, ela está a cantarolar, mostrando que de fato recebeu o dom concedido pela fada madrinha, o que nos garante que o dom da beleza também concedido por uma das fadas a acompanha. Pela sua forma de andar, cantar e falar, a personagem repassa uma imagem pura, delicada e simples. Para ela, encontrar um amor verdadeiro lhe bastaria para ser verdadeiramente feliz. Estas foram as características associadas a personagem e não há nada de errado em ter o amor verdadeiro como seu principal objetivo na vida, o importante é que haja a compreensão das meninas telespectadoras que também não é errado ter outras ambições, e, da mesma forma, os corpos não devem ser vistos como belos apenas quando existir magreza.

Essa relação entre corpos padronizados e comportamentos estereotipados deve ser considerada uma vez que implica na forma como as meninas vão se identificar e receber essas representações. Segundo Valim (2017), o corpo tem papel fundamental nas relações sociais dos

sujeitos, pois ele é apresentação e representação do que cada um é para o mundo, situação diretamente relacionada a uma busca frenética por determinada identidade.

Figura 8 - Princesa Aurora e príncipe Filipe no bosque



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

O rei Humberto, pai do príncipe Filipe, possui um corpo gordo e é associado à gula, o que pode ser uma associação estereotipada. A partir desses estereótipos, é possível que surjam julgamentos preconceituosos. Indubitavelmente, o preconceito e a discriminação com base no peso constituem uma realidade em muitos setores da sociedade. É comum que se associe o corpo gordo à comilança e falta de educação, negligenciando todos os fatores biológicos que estão relacionados à estrutura corporal e, além disso:

O corpo informa e se comunica por diferentes meios, seja pelo vestuário, por seu formato anatômico (curvas, volumes, estatura etc.) e por padrões estéticos. Ele está sujeito a regimes de olhar e de dizer da sociedade que criam condições de possibilidade para a sua própria existência e aos modos de atuação social, cultural, estética e política; com isso, reserva-lhe condições de existência para ocupar certas posições e não outras. (VALIM, 2017, p. 25).

Por outro lado, a julgar pela época em que aparentemente se passa a história, tem-se a possibilidade do corpo gordo e fartura estarem associados intencionalmente à riqueza, abundância e poder, e não necessariamente a preconceitos e estereótipos relacionados aos corpos gordos.

Figura 9 - Rei Humberto



Fonte: A Bela Adormecida, 1959.

Em conclusão, temos a representação da magreza e a pele branca como padrões estéticos do que é considerado belo, além da supervalorização da beleza, que é tratada aqui como uma qualidade de grande importância.

A forma como a beleza estética é apresentada na animação em conjunto com os padrões estéticos presentes no design da personagem principal contribui para a perpetuação da ideia de que a beleza só existe nesses padrões, além de reforçar a valorização dessa beleza padronizada como um atributo essencial para se ter ou conquistar.

## 5.2 A Bela e a Fera (1991)

A Bela e a Fera é um filme de animação produzido pelos estúdios Disney e dirigido por Gary Trousdale e Kirk Wise. Intitulado originalmente como “Beauty and The Beast”, a animação de 1991 conta a história de Bela, uma jovem corajosa e independente que vive em um pequeno vilarejo com seu pai, Maurice, um inventor que é visto como louco. Gaston, uma figura masculina arrogante com traços musculosos e estereótipo de galã, quer casar-se com jovem a qualquer custo, mas ela o rejeita em todas suas tentativas de se aproximar. Bela não sonha em casar-se, seu maior sonho é viajar pelo o mundo.

Ao se perder na floresta durante uma tempestade, Maurice procura abrigo em um castelo, mas acaba se tornando prisioneiro da Fera, um príncipe que foi amaldiçoado por uma feiticeira, que jogou uma maldição sobre todo o reinado, transformando os funcionários do castelo em objetos falantes, os quais se destacam: bule e xícara de chá, um relógio, uma lamparina e um guarda-roupas. Bela então faz um acordo com a Fera: se seu pai fosse libertado, ela ocuparia seu lugar e se tornaria prisioneira no grande castelo.

Ao se tornar prisioneira, Bela não fica presa em uma cela, a Fera concede a ela um dos melhores quartos do palácio. Com o passar do tempo, a Bela e a Fera se aproximam, e, enquanto a Fera se encanta pela beleza, inteligência e gentileza de Bela, a jovem desenvolve afeto pelo príncipe amaldiçoado, passando a vê-lo além de sua aparência monstruosa e reconhecendo a sua bondade. Quando se percebe amando Bela, a Fera a liberta. Bela, porém, ao saber que a vida da Fera estava em risco, retorna ao palácio e a encontra ferida. No fim, Bela beija a Fera, desfazendo o feitiço, e os dois se casam.

Bela tem a cintura fina e quadris largos, a pele branca e cabelos longos e castanhos. No início do filme, ela usa um vestido azul com mangas longas e brancas e um avental em volta da sua cintura definida. Bela é conhecida em seu povoado pela sua beleza e por sua paixão por livros. Segundo os moradores do vilarejo onde ela mora, ela é tão bonita que “não há melhor nome para ela”<sup>14</sup> já que seu nome significa beleza. O fato de Bela ser considerada por todos

---

<sup>14</sup> Frase cantada por personagens secundários referindo-se à personagem Bela na primeira cena musical do filme.

como uma pessoa extremamente bonita reforça mais uma vez os padrões de beleza valorizados já vistos em filmes da Disney.

Os gestos, atitudes e o modo de falar de Bela demonstram delicadeza. Além da beleza, esses traços de delicadeza e gentileza, são típicos estereótipos associados às princesas. Bela é muito bondosa e respeitosa, até mesmo com Gaston, que força proximidade com a ela, tentando convencê-la a tornar-se sua esposa. Segundo Cechin (2014) a bondade das princesas é reafirmada por seu padrão de beleza magro, de abdômen reto, pele branca, nariz pequeno, cabelos sedosos, além de seu cuidado com a higiene do corpo, seus gostos por vestimentas refinadas e cores nobres.

Figura 10 - Bela, personagem principal do filme A Bela e a Fera



Fonte: A Bela e a Fera, 1991.

Estas características ficam evidentes nos três filmes analisados neste trabalho, onde as personagens principais, apesar de não possuírem riqueza e levarem uma vida simples, possuem gostos e comportamentos considerados nobres e elegantes. Quando Bela dança com o príncipe ao final do filme, nota-se como ela dança bem e é segura de seus passos mesmo não dando indícios de ser alguém que costumava frequentar bailes.

Para Wolf (1992), as qualidades consideradas belas nas mulheres por um determinado período são apenas símbolos do comportamento feminino que aquele período julga ser desejável. Neste contexto, podemos observar como as vivências, o lugar e a forma como vivem as personagens pouco influencia nos seus comportamentos. Os corpos são sempre corpos magros, porque é o tipo de corpo tido como ideal de beleza, assim como os comportamentos e

falas das princesas são gentis e delicadas, o que dizem respeito a um padrão enraizado de que mulheres, ou, neste caso, princesas, devem agir como boas moças, seguindo padrões de comportamentos considerados femininos.

Ao contrário de Bela, três jovens moças gêmeas, que também vivem no pequeno vilarejo, são apaixonadas por Gaston. As três possuem o corpo magro e a cintura muito fina. Elas têm cabelos loiros e longos e olhos claros, tendo, assim, traços físicos europeus e padronizados. Suas vestimentas são idênticas, são vestidos decotados e com mangas curtas, e diferem-se apenas nas cores: vermelho, amarelo e verde.

Além da cintura finíssima, elas possuem seios grandes que se destacam com o decote do vestido. As formas corporais delas se encaixam no que nomeamos anteriormente como “corpo ideal”, que é, também, inalcançável.

Figura 11 - Bela e Gaston e seu amigo



Fonte: A Bela e a Fera, 1991.

Figura 12 - As três gêmeas



Fonte: A Bela e a Fera, 1991.

Alguns outros personagens que merecem destaque são: o amigo e capacho de Gaston, Lefou, um sujeito baixinho, que possui o corpo gordo e têm falas e atitudes que fazem o humor

da animação; e Maurice, o pai de Bela, que também possui o corpo gordo e tem como um traço de personalidade marcante ser atrapalhado e, por isso, é engraçado também.

É interessante observar como o corpo gordo é atrelado a traços de personalidades semelhantes. Ambos são figuras masculinas e não são personagens considerados belos, tendo como traços de destaque o humor trazido por eles, assim como as fadas madrinhas e o rei Humberto no filme “A Bela Adormecida”. Neste contexto, cabe a reflexão do estereótipo de que todo gordo é engraçado, e como o corpo gordo é relacionado com falas e atitudes engraçadas.

Um dos elementos sociais que emergiu com grande força a partir dos avanços médicos e tecnológicos estão relacionados à estética corporal. A concepção do corpo a partir de parâmetros físicos posiciona os sujeitos de maneiras diferentes nas sociedades, onde os simbolismos associados ao corpo aumentam a aceitação e a admiração social. (SÁNCHEZ, 2020, p. 04).

O corpo magro é aceito e admirado pela sociedade porque é considerado belo. O corpo gordo, por outro lado, é alvo de preconceito, muitas vezes mascarado por piadas. Para se sentirem menos excluídas, pessoas gordas podem, por vezes, esconder-se através do bom humor. Isso acontece porque, “Embora a gordura corporal gere um excesso de visibilidade nas pessoas, este “destaque” dentro do grupo é traduzido em um sistemático processo de carência simbólica que o priva do poder de se significar de outra forma, de assumir como sujeito de direitos ou, para ser reconhecido por suas habilidades pessoais ou profissionais.” (SÁNCHEZ, 2020, p. 10).

Neste contexto, é importante que essas e outras questões relacionadas a corpos gordos e a padrões corporais impostos pelas sociedades atuais sejam discutidas e não mais negligenciadas. É a partir de pequenas ações que se torna possível ir desamarrando as sociedades de padrões já tão enraizados.

Figura 13 - Amigo do Gaston e Maurice, respectivamente



Fonte: A Bela e a Fera, 1991.

Sendo obrigada a conviver com a Fera, Bela já não se importa mais com a aparência monstruosa dela e se mostra disposta a entender e conhecer a criatura, apesar de sua aparência

que, no início, lhe causou medo. Esta é a principal mensagem que o filme traz: não se deve fazer julgamentos precipitados baseados apenas na aparência. Entretanto, essa problematização é feita em torno da figura masculina da Fera, que é, na verdade, um príncipe que foi amaldiçoado e transformado em uma monstruosa fera após negar abrigo a uma feiticeira que bateu em sua porta, na aparência de uma senhora já debilitada, e que, no contexto do filme, não possuía beleza estética.

Ao julgar pela aparência da senhora, o arrogante príncipe a tratou com descaso, se arrependendo imediatamente quando a feiticeira revela sua verdadeira face: uma bela e jovem feiticeira. Temos, portanto, a problematização da supervalorização da beleza, que se sobrepõe aos valores sociais. Entretanto, embora se passe a mensagem de que as emoções e qualidades não físicas são mais importantes, o padrão de beleza não é quebrado. Ainda percebemos o corpo magro da princesa e o corpo musculoso do príncipe, ambos possuindo a pele branca.

Bela, por outro lado, tem sua beleza exaltada durante toda a animação, não se encaixando a problematização, porque ela, de fato, não seria julgada pela sua aparência. E apesar do grande destaque de sua beleza estética, seus traços de personalidade também são destacados, havendo um equilíbrio.

Ao final do filme, quando o feitiço é quebrado, a Fera retorna a sua forma humana e todos os objetos encantados, que são na verdade os funcionários do castelo, também retornam às suas formas originais.

Figura 14 - Personagens que viraram objetos no filme A Bela e a Fera



Fonte: A Bela e a Fera, 1991.

A partir desta análise, foi possível perceber como, mesmo fazendo uma crítica à supervalorização da beleza, a animação, intencionalmente ou não, ainda valoriza os padrões estéticos. Além disso, o corpo gordo aqui é representado de forma semelhante a outras obras do estúdio Disney, associando os personagens gordos a comportamentos estereotipados.

### 5.3 A Princesa e o Sapo (2009)

A Princesa e o Sapo, intitulado originalmente como “The Princess and The Frog” é um filme de animação produzido pelos estúdios Disney e dirigido por John Musker e Ron Clements, que conta a história de Tiana, uma jovem que vive em Nova Orleans e desde criança sonha em abrir o seu próprio restaurante. Após a morte do pai, Tiana vive com sua mãe, e trabalha sem parar. Tiana não nasceu sendo princesa e nem sonha em ser uma, mas apenas quer alcançar seu objetivo de abrir o próprio restaurante, não importa os obstáculos a serem enfrentados.

Charlotte (Figura 18), amiga de infância de Tiana, deseja conquistar o príncipe Naveen, que está a caminho de Nova Orleans, e organiza uma festa de boas-vindas para ele. Tiana aceita trabalhar na festa para tentar arrecadar a quantia necessária para abrir seu restaurante, mas após um imprevisto, ela precisa trocar de roupa e usa um dos vestidos de princesa de Charlotte.

Um sapo surge de repente se identificando como príncipe e, confundindo Tiana com uma verdadeira princesa, implora para que ela o beije, numa tentativa de desfazer o feitiço. Tiana recusa de imediato, mas acaba aceitando posteriormente ao receber a promessa do príncipe de que ela terá a quantia necessária para abrir seu restaurante. Entretanto, ao beijá-lo, ao invés dele voltar a sua forma humana, Tiana é quem se transforma em sapo. No final da animação, os dois voltam a ser humanos e, apesar de não possuir tais desejos, Tiana acaba se tornando uma princesa ao casar-se com o príncipe Naveen.

Tiana é a primeira princesa do catálogo de animações da Disney a possuir a pele negra. Neste contexto, Cechin (2014) enfatiza que a criação das princesas está ligada a uma representação do ideal de feminilidade da cultura contemporânea: brancas, ocidentais, heterossexuais, ostentando os ideais da nobreza e da burguesia, e ter a representação da mulher negra como uma princesa pode trazer para meninas negras um outro olhar sobre o universo das princesas e da fantasia, fazendo-as se sentirem aceitas, além de possibilitar a percepção delas sobre suas próprias belezas.

A princesa Tiana, assim como as outras princesas analisadas, tem o corpo magro e a cintura bem marcada. Seus olhos e cabelos são de tom castanho escuro, sendo os cabelos enrolados e longos, apesar de ela sempre prendê-los. Sobre sua vestimenta, Tiana usa vestidos simples, sem muitos detalhes, justo na cintura e de cores não muito vibrantes.

Figura 15 - Tiana, personagem principal do filme A Princesa e o Sapo



Fonte: A Princesa e o Sapo, 2009.

A rotina de trabalho de Tiana é árdua e ela nunca tem tempo para se divertir ou fazer as coisas que gosta, sendo esse traço de determinação destacado ao longo de toda a animação.

No filme A Bela e a Fera, analisado na seção anterior, temos uma situação semelhante, onde Bela não sonha em encontrar um príncipe e viver com ele, seu grande desejo é, na verdade, desbravar o mundo. Entretanto, ela acaba tendo um “final feliz” ao lado de um príncipe. Dessa forma, são reforçados estereótipos de comportamentos e anseios femininos, assim como é evidenciada a valorização da magreza e padrão corporal.

Figura 16 - Tiana e o príncipe Naveen



Fonte: A Princesa e o Sapo, 2009.

A mãe de Tiana, assim como ela, tem a pele negra e, quando jovem, tinha quadris um tanto largos e cintura fina. Quando a personagem aparece mais velha, após Tiana se tornar adulta, seu corpo apresenta formas menos definidas e uma massa corpórea aparentemente maior. Ainda assim, seu corpo continua dentro dos padrões estéticos valorizados.

Figura 17 - Tiana e Charlotte quando crianças e a mãe de Tiana na fase jovem e idosa



Fonte: A Princesa e o Sapo, 2009.

Charlotte é branca, loira, de olhos claros e, assim como a amiga, também possui o corpo magro. Entretanto, é perceptível que há diferença nas formas corporais de Tiana e Charlotte. Charlotte tem uma cintura menos definida e quadris um pouco mais largos, mas ambas carregam características corporais de um corpo padronizado. Essa sutil diferença traz a reflexão de que poderia se ter trabalhado de forma mais evidente, que valorizasse outros corpos, não apenas o corpo padrão, que já é extremamente valorizado e está em todos os lugares: nas capas de revistas, na televisão, nas propagandas e etc. Diferentes corpos aparecem nas animações da Disney, mas não de forma a valorizar essas diferenças. Corpos fora do padrão apenas são apresentados por personagens secundários, que não são marcantes ou não despertam o afeto do público.

Mesmo com variações culturais e temporais, a beleza é um atributo valorizado, relacionado à estética do corpo branco e magro (MAIA *et. al*, 2020). Ao contrário de Tiana, Charlotte sempre sonhou com um príncipe encantado. Ela tem uma personalidade mais empolgada e alegre, e sempre teve dinheiro e tudo aquilo que desejava.

Figura 18 - Charlotte



Fonte: A Princesa e o Sapo, 2009.

Outras amigas de Tiana, aparecem bem pouco durante a animação, sendo mostradas apenas sentadas em uma cena no início do filme, não sendo possível descrever as formas corporais delas. O que se pode perceber é que elas apresentam características físicas semelhantes às de Tiana, o que é um ponto interessante a se observar, já que tanto Tiana como as amigas possuem a pele negra.

Ao sofrer um pequeno acidente durante a festa de Charlotte, Tiana precisa trocar de roupa. Charlotte empresta um de seus vestidos de princesa e Tiana aparece com um vestido azul brilhante que deixa sua cintura fina ainda mais evidente. A julgar pelas vestimentas dos personagens e temática geral da animação, que se passa na década de 20, é provável que o design da personagem e seu figurino não tenham sido pensados com inclusão do corpete que, como discutido anteriormente, é uma peça de roupa que aperta a região da cintura, deixando sua aparência mais fina.

Figura 19 - Tiana com vestido de princesa



Fonte: A Princesa e o Sapo, 2009.

Em determinado momento do filme, somos apresentados à Mama Odie, uma senhora idosa e baixinha que possui um corpo gordo. A personagem foi inspirada em uma contadora de histórias famosa em Nova Orleans e suas vestimentas caracterizam sua cultura e forma de viver. Mama Odie é excêntrica, tem gostos peculiares e não tem papas na língua.

Durante o desenvolvimento da animação, é possível perceber que essas características fazem da personagem uma figura engraçada. Isso nos retorna às reflexões construídas nas análises anteriores, que discute o corpo gordo associado a traços de personalidade e comportamento que trazem humor à narrativa.

Figura 20 - Mama Odie



Fonte: A Princesa e o Sapo, 2009.

As jovens figurantes que aparecem na festa de casamento de Tiana têm a estrutura corporal semelhante, apresentando corpos magros e cinturas finas. A maioria delas são brancas, mas, comparando as poucas jovens negras que aparecem nas cenas específicas do casamento de Tiana, é possível notar que não há diferenças notáveis em suas formas corporais ou traços físicos, mesmo quando as personagens claramente são de raças e origens genéticas diferentes.

Figura 21 - Amigas e convidadas do casamento de Tiana



Fonte: A Princesa e o Sapo, 2009.

Em conclusão, com Tiana, temos uma importante representatividade para meninas negras. Mesmo isso só acontecendo 7 décadas depois do lançamento da primeira princesa da Disney, foi um ato importante e necessário, e isso traz motivação para que essas mudanças

continuam acontecendo. Por outro lado, observa-se que, ao passar dos anos, os padrões de beleza e formas corporais das princesas continua o mesmo e destaca a valorização da magreza.

Diante disso, é importante voltar os olhares e levantar discussões para essas questões, de forma reconhecer que são necessárias ações que contribuam para a mudança desse cenário. Ao promover a valorização de corpos não padronizados, é possível mudar o olhar do público e contribuir para desamarrar esses padrões já internalizados.

#### **5.4 Reflexões a partir das análises das animações**

A partir da realização das análises, foi possível perceber que, apesar da distância de tempo entre um lançamento e outro, muitos padrões de representações, de estéticas e de comportamentos se repetem nos filmes de princesa produzidos pela Disney.

A forma como o corpo gordo é representado sempre por personagens secundários que são alívios cômicos é um ponto de destaque importante para se refletir sobre. Esta é uma abordagem que se repete nos três filmes analisados e, de fato, influencia na forma como o corpo gordo é visto.

Enquanto o corpo magro e padronizado é apresentado como belo e atrelado a traços de personalidade diversos, o corpo gordo não é reconhecido como possuidor de beleza e está sempre atrelado a características limitadas, onde os personagens são vistos como engraçados, excêntricos ou atrapalhados. No filme *A Bela Adormecida*, as fadas madrinhas apresentam traços de personalidade distintos e particulares que ficam evidentes, mas, ainda assim, elas são responsáveis por trazer alívio cômico para a animação e isso é evidentemente destacado.

Isso nos traz a reflexão de que, para além da representatividade, é preciso atentar-se para como esses corpos têm sido representados e para as possíveis consequências trazidas por essas representações, que por vezes podem afetar a forma como as adolescentes recebem esses conteúdos, suas visões de mundo e características comportamentais, como discutido anteriormente.

Outra questão de destaque é o padrão seguido na estrutura corporal das princesas, onde as três personagens analisadas apresentam cintura muito fina, quadris bem definidos e formas corporais que correspondem às características do tipo de corpo que classificamos anteriormente como “corpo ideal”. As três princesas também possuem o formato do rosto semelhante e cabelos longos.

Sendo o propósito deste trabalho salientar que “É importante reconhecer que não existe corpo perfeito, o corpo propagado na mídia e nas redes sociais é uma construção tecnológica que na vida real não existe” (REBOLÇAS, 2020, p. 50), foi uma importante questão analisada pois, a partir dela, foi possível justificar a importância do projeto *Corpo Meu*.

Cada personagem tem, ou deveria ter, suas particularidades únicas, e a estrutura corporal depende de inúmeros fatores que devem ser considerados na construção desses personagens. As princesas possuem formas corporais muito semelhantes e são reconhecidas como personagens da Disney facilmente. Entretanto, dentre os personagens secundários há diferenças corporais e ainda assim é possível reconhecer com facilidade os traços da Disney.

A partir das análises e reflexões feitas, foram construídas as releituras das princesas dos filmes analisados, em formato de ilustração digital. O processo de criação das ilustrações e arquétipos das personagens serão detalhados na próxima seção.

## 6 PROJETO CORPO MEU

A concepção do projeto Corpo Meu foi um processo longo e cheio de obstáculos, mas motivado pela vontade de contribuição em uma causa tão importante. Portanto, a busca por caminhos para contribuir para a valorização da autoestima e da satisfação corporal e visibilidade das diferenças corporais nos levou à construção deste projeto, que propõe novas representações corporais das princesas da Disney.

A construção das ilustrações foi iniciada logo após o término das análises filmicas. Primeiramente foram construídas as *linearts* das três princesas e cada uma delas passou por mudanças durante o processo. As primeiras versões foram construídas e analisadas individualmente, considerando os traços de personalidade atribuídos, os quais serão detalhados posteriormente. Após essa análise individual, foram feitas considerações comparando as três *linearts* construídas, onde buscou-se responder à questão: “a diferença corporal das três personagens está evidente?”. Nesta etapa, foram feitas inúmeras alterações no desenho das formas corporais da princesa Bela, que, entre as três personagens, foi a que demandou mais tempo em sua construção, e foi um trabalho difícil. Isso porque, ao comparar e considerar as *linearts* das três princesas, concluiu-se que as formas corporais de Bela eram muito semelhantes às de Aurora e não conseguia destacar as diferenças corporais.

Além disso, as formas ainda não transmitiam através da ilustração as características relacionadas à personalidade, gostos e vivências atribuídas à personagem. Segundo Tillman (2011, p. 22, tradução nossa)<sup>15</sup>:

A combinação de arquétipos pode criar personagens mais complexos e interessantes, mas também pode confundir espectadores e leitores e criar eventos e enredos difíceis de seguir. Em geral, um designer de personagem quer ter certeza de que os arquétipos permanecem claros e singulares apenas para fins de clareza. Dessa maneira, o

---

<sup>15</sup> No original: Combining archetypes can create more complex and interesting characters, but it can also confuse viewers and readers and make events and plotlines hard to follow. In general, a character designer wants to make sure that the archetypes stay clear and singular solely for the purpose of clarity. This way the viewer or reader won't get confused and lose the magic of the story trying to figure out who is who (TILLMAN, 2011, p. 22).

espectador ou leitor não ficará confuso e perderá a magia da história descobrir quem é quem.

Ainda durante o processo de ilustração das formas corporais das princesas, as melhorias feitas no desenho sempre buscavam responder à pergunta: “essa ilustração evidencia o corpo fora do padrão?”. A concepção de cada versão da *lineart* de cada uma das releituras demandou em torno de duas horas. As princesas Aurora e Tiana tiveram um total de três versões cada, incluindo a versão final. E a princesa Bela, cinco versões, totalizando uma demanda de tempo maior.

Para a construção das novas representações corporais das princesas, buscou-se preservar as principais características das personagens, tanto da estética quanto da história. Entretanto, a releitura foi feita de acordo com as percepções da autora deste trabalho durante as análises fílmicas, a partir da qual foi possível propor diferentes traços de personalidade e fazer modificações em detalhes estéticos, para além das formas corporais, com o objetivo apresentar as princesas de uma forma mais representativa.

Durante o processo, utilizou-se imagens das princesas originais como referência para capturar as poses das personagens (Figura 22). Segundo Tillman (2011, p. 87) “Se você está renovando personagens antigos ou criando novos, as referências são vitais porque você tem que ter certeza de que tudo em seu personagem está correto.”. Neste contexto, o uso das referências foi importante para evitar que a releitura fosse construída com traços muito destoantes dos originais, visto que o objetivo era manter o traço característico da Disney.

Figura 22 - Referências utilizadas para a construção das releituras das princesas



Fonte: Adaptado de Walt Disney Pictures.

Durante o processo de criação das releituras das personagens, listou-se os traços de personalidade de cada uma, buscando indicar o caráter e justificar comportamentos e atitudes

delas, os quais são resumidos na Tabela 1 e podem ser encontrados detalhadamente nos Apêndices – B, C e D. As características atribuídas às personalidades das princesas recriadas levaram em consideração as reflexões trazidas pelas análises filmicas, que abordam detalhes sobre os traços de personalidade, ambições e modos de agir das personagens.

Na construção da releitura da princesa Aurora manteve-se traços de personalidade identificados durante a análise do filme, como: delicada, amiga dos animais, emotiva e que sonha em encontrar um príncipe encantado. O objetivo foi manter os traços considerados mais particulares da princesa e fazer com que sua essência se mantivesse. Alguns outros traços como “persistente” e “teimosa” foram características pouco explicitadas no filme, mas que a princesa demonstrava carregar um pouco delas. Buscou-se, portanto, reforçar essas características, com o objetivo de também evidenciar traços de força e persistência em uma personagem que carrega muita delicadeza e o sonho de encontrar um verdadeiro amor, destacando, dessa forma, que carregar esses arquétipos não deve ser considerado sinônimo de fraqueza emocional.

Para a princesa Bela, mantiveram-se os traços: corajosa, leitora e gentil, que são os traços de maior destaque da personagem. Buscando trazer a reflexão de que meninas não precisam gostar da cor rosa só porque são meninas, um dos novos traços adicionados ao conjunto de arquétipos de Bela foi que ela não gosta de rosa. Outras características que buscamos reforçar foi que a princesa não sonha em encontrar um amor ou construir uma família, seu sonho é fazer grandes viagens e conhecer o mundo. Essas características são observadas no filme, mas aparecem de forma sutil e, no final, Bela acaba se casando, mesmo com outros desejos maiores. Portanto, buscamos reforçar essas características com o objetivo de evidenciar que as princesas podem ter sonhos e ambições para além do casamento e do “final feliz”.

Durante a criação da releitura da princesa Tiana também se preservou alguns traços de personalidade identificados na análise da animação e buscou-se destacar principalmente os traços que exprimem força e coragem. Como uma personagem negra, carregar esses traços traz uma importante significação e representatividade para meninas negras.

Enquanto Aurora tem como seu maior desejo o casamento e Bela não deseja casar-se nem em seus últimos planos, Tiana, de acordo com os arquétipos que elencamos, quer sim casar-se e construir uma família, mas sua prioridade é abrir seu próprio restaurante e fazer sucesso como a boa cozinheira que ela é.

A atribuição dos traços de personalidade das princesas recriadas teve o objetivo de reconstruir os arquétipos das personagens originais destacando pontos importantes de representatividade para diferentes personalidades e traços comportamentais, além de servir como base para a construção das novas formas corporais e traços estéticos das princesas estudadas.

Tabela 1 - Traços de personalidade das personagens recriadas

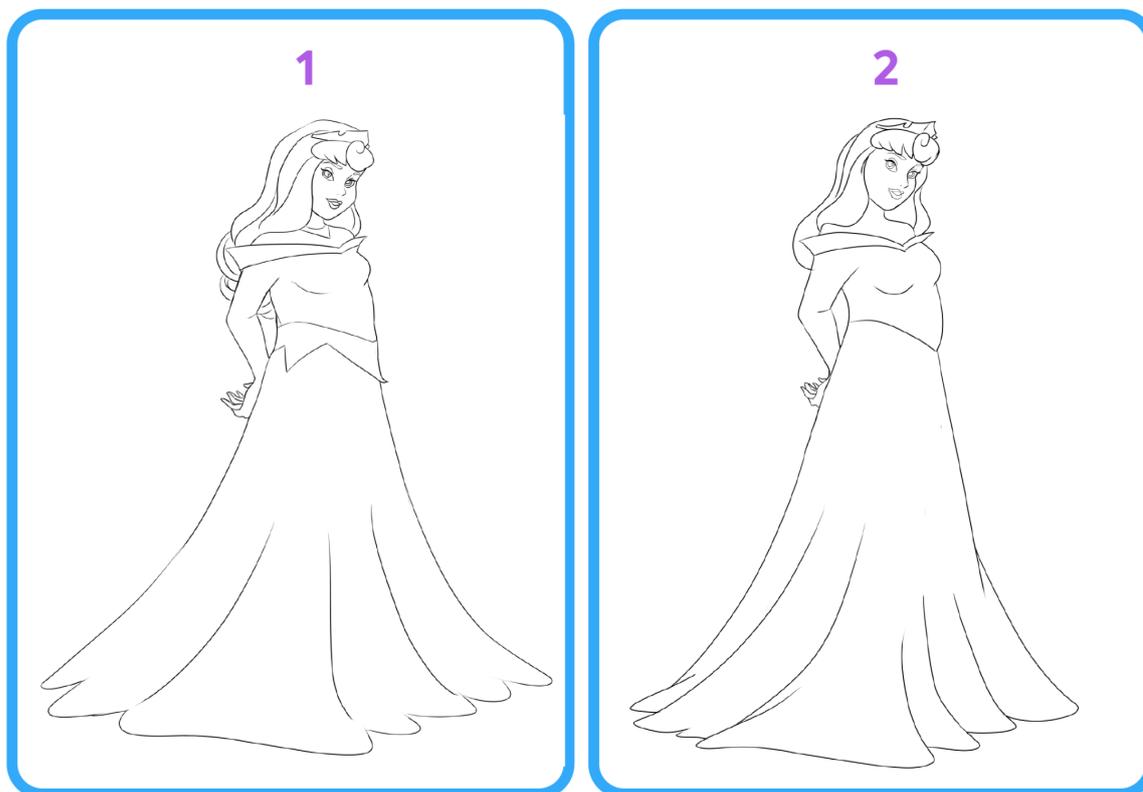
<b>Princesa</b>	<b>Traços de personalidade</b>
Aurora	Delicada, persistente, amiga das plantas e bichos, emotiva e um tanto teimosa. Sonha em encontrar um príncipe encantado, gosta de cores vibrantes, cantar, dançar e não gosta que lhe digam o que fazer.
Bela	Bondosa, corajosa, independente, sonhadora, determinada, leitora e gentil. Odeia a cor rosa e não sonha em construir uma família ou manter relacionamentos românticos, seu grande sonho é viajar pelo mundo.
Tiana	Uma cozinheira de mão cheia, forte, determinada, sonhadora, astuciosa, segura de suas decisões e com uma ótima intuição. Casar está em último na lista de suas prioridades, mas ela quer isso quando chegar a hora. Odeia doces, mas faz uns deliciosos. Amante do ar livre e das plantas.

Fonte: Elaborada pela autora.

Na criação da releitura da princesa Aurora, considerando os traços de personalidade especificados, foi criada a *lineart* do desenho da nova versão da personagem, apresentando poucas mudanças no rosto, cabelos e vestimentas, mas notáveis alterações na estrutura corporal.

Buscando evidenciar o traço de delicadeza, a princesa foi ilustrada com uma pose e expressão facial que remetem a esse traço. O sorriso tímido e o olhar marcante buscaram transmitir sua persistência e segurança de si. Durante o processo, foram feitas diferentes versões (Figura 23) do desenho, nas quais foram implementadas melhorias até que se chegasse à versão final da *lineart* (Figura 24).

Figura 23 - Primeiras versões da releitura da princesa Aurora



Fonte: Elaborada pela autora.

A nova versão de Aurora apresenta um corpo não padronizado, com cintura e quadris largos. Manteve-se o vestido colado ao corpo utilizado pela personagem original em seu aniversário, mas, agora, sem dar indícios do uso de corpete. O objetivo é destacar as formas corporais e trazer a reflexão de que não é necessário ter um corpo magro para vestir roupas justas.

Figura 24 - *Lineart* final da releitura da princesa Aurora



Fonte: Elaborada pela autora.

Na pintura da ilustração da releitura da personagem (Figura 25), preservou-se a cor amarelo dourado dos cabelos, por ser um ponto importante na história, onde Aurora é comparada ao raio de sol pela cor de seus cabelos.

No filme, existe a questão da escolha da cor do vestido e as fadas madrinhas ficam divididas entre azul e rosa. Na releitura, optou-se por manter a cor azul, por questões de contraste de cores, e considerando que, segundo Tillman (2011), a cor azul evoca sentimentos de confiança, lealdade, sabedoria, fé, verdade, tranquilidade, compreensão, suavidade, honra, frieza e tristeza. Dessa forma, tem-se as características despertadas pela cor azul alinhadas aos traços de personalidade atribuídos à Aurora.

Figura 25 - Releitura da princesa Aurora



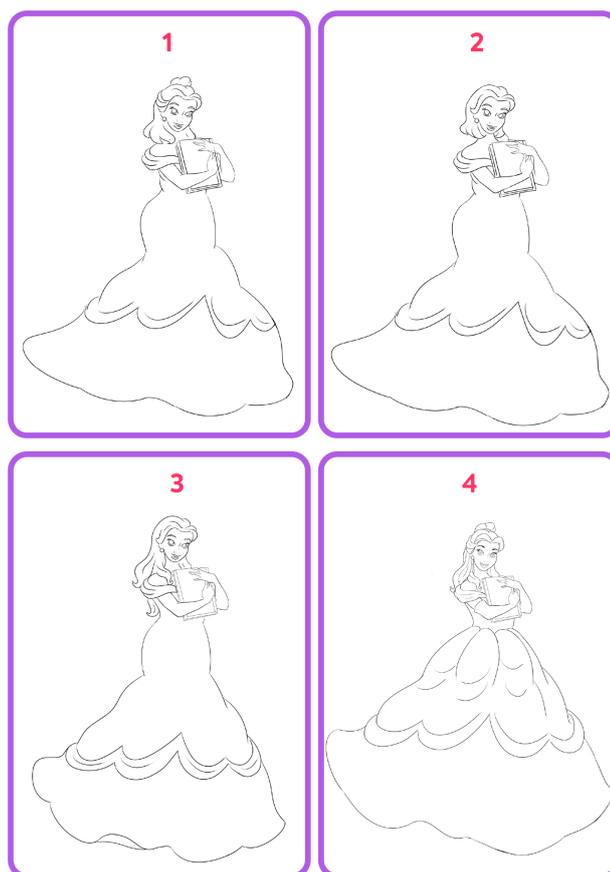
Fonte: Elaborada pela autora.

Para a elaboração da releitura da princesa, foi utilizada uma referência em que a personagem segura um livro em suas mãos (Figura 22). O objetivo é trazer esse traço forte da personalidade da personagem, seu amor pela leitura, o qual foi ainda mais intensificado em sua nova versão.

Durante o processo de criação, na etapa de produção da *lineart*, houveram muitas mudanças e, até que se chegasse à versão final da releitura da princesa Bela, foram produzidas outras 4 versões (Figura 26). Nas duas primeiras versões, buscou-se ilustrar a personagem com o cabelo curto e vestido justo numa tentativa de transmitir sua independência, mas ao considerar os aspectos da época em que se passa a história, houve a necessidade de reajustar essas características estéticas.

Na quarta versão da *lineart*, observou-se que o formato do rosto e proporção dos membros eram desproporcionais às formas corporais e houve necessidade de significativas alterações, pois as formas não desempenham apenas um papel no rosto de um personagem, mas também em seu corpo e vice-versa (TILLMAN, 2011). Após estudos das referências das princesas originais das princesas e de diversidade corporal, chegou-se à versão final da *lineart* (Figura 27).

Figura 26 - Primeiras versões da releitura da princesa Bela



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 27 - *Lineart* final da releitura da princesa Bela



Fonte: Elaborada pela autora.

A cor do vestido foi mantida por se tratar de uma característica de identificação forte da princesa Bela, que é a única do estúdio Disney a usar um vestido de baile na cor amarela. Além disso, Tillman (2011) aponta que a cor amarela geralmente evoca, dentre outros, sentimentos de sabedoria, alegria, felicidade, intelecto e cautela, e essas características se conectam bem com os traços de personalidade atribuídos à personagem.

Considerando a personalidade atribuída à personagem, foram feitas modificações no cabelo e vestimentas, objetivando tornar a aparência de Bela mais despojada e leve e, dessa forma, transmitir seus traços de gentileza, bondade e independência.

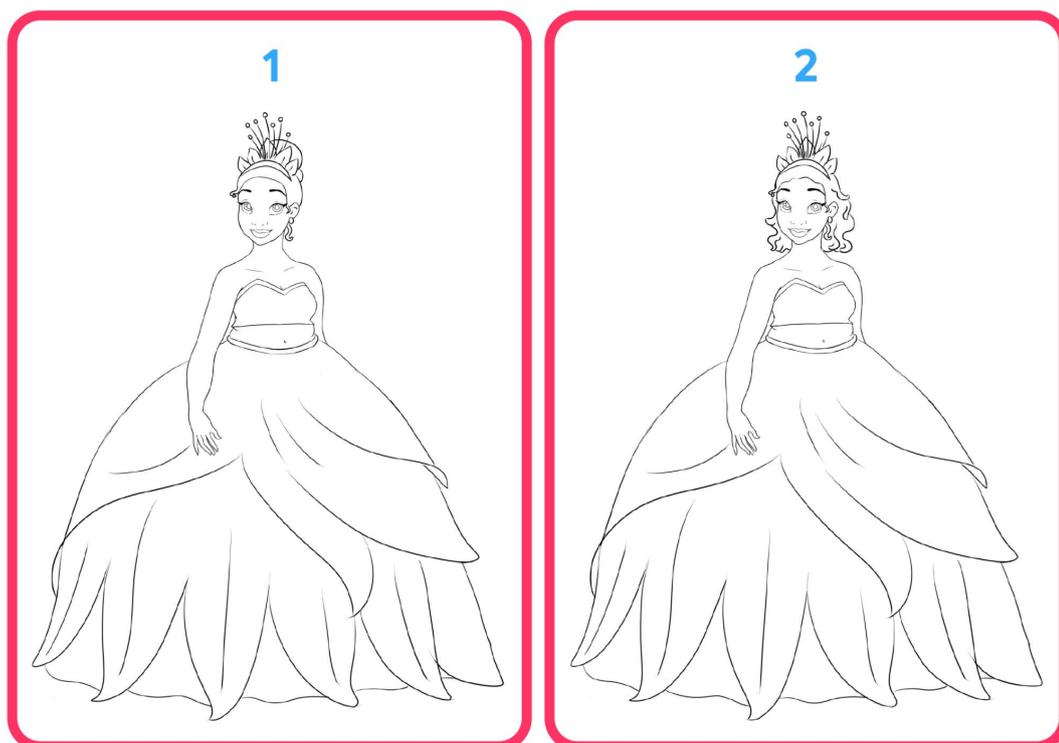
Figura 28 - Releitura da princesa Bela



Fonte: Elaborada pela autora.

Na construção da releitura da princesa Tiana do filme *A Princesa e o Sapo*, foram feitas duas versões da *lineart* (Figura 29) até se chegar na versão final (Figura 30). A referência utilizada foi uma imagem de Tiana com o vestido de seu casamento com o príncipe Naveen na floresta (Figura 22), onde seu vestido é feito de folhas e, por isso, é da cor verde, que, para Tillman (2011), evoca sentimentos de natureza, crescimento, harmonia, frescor, segurança e honestidade, dentre outros.

Figura 29 - Primeiras versões da releitura da princesa Tiana



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 30 - *Lineart* da releitura da princesa Tiana



Fonte: Elaborada pela autora.

Na releitura, Tiana não usa vestido, mas uma roupa de duas peças, sendo a parte de cima uma blusa curta e a parte de baixo uma saia longa feita de folhas. Ao recriar a personagem com um corpo não padronizado, não apresentando uma cintura fina, usando roupas que deixam a barriga que não é considerada padrão à mostra, buscou-se destacar a ideia de que, independentemente das formas corporais, as meninas devem usar roupas que gostam e que as façam se sentir bem, porque não existe estilo de roupa exclusivo para pessoas magras.

Figura 31 - Releitura da princesa Tiana



Fonte: Elaborada pela autora.

As novas representações foram feitas considerando os resultados apresentados nas análises dos filmes e a partir de nossas percepções e estudos sobre design de personagens. Apresentar um resultado que revelasse a visão da autora era um dos intuitos ao construir as ilustrações, que foram elaboradas em um processo longo e, até que se chegasse ao resultado final, demandou muito trabalho e dedicação.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A construção do projeto Corpo Meu trouxe importantes reflexões acerca da temática da baixa autoestima e insatisfação corporal, relacionado às questões da adolescência. A partir das análises, surgiram importantes questões sobre as representações de corpos nos filmes de princesa que merecem atenção para serem discutidas, repensadas e melhoradas. Dessa forma, destaca-se a importância da proposta e do potencial do projeto.

Com a realização das análises dos filmes selecionados, buscou-se conhecer como têm sido feitas as representações de corpos femininos e que padrões têm sido utilizados nos desenhos das princesas e, após obter essa compreensão, fazer propostas de abordagens mais representativas.

O projeto teve como resultado releituras das personagens escolhidas como objeto de estudo no formato de ilustrações digitais. As novas personagens criadas apresentam corpos não padronizados e propõe a valorização das diferenças corporais. As ilustrações foram feitas a partir das considerações feitas nas análises dos filmes e seguindo os princípios de design de personagens propostos por Tillman (2011).

Durante o desenvolvimento do projeto, nas etapas de pesquisa teórica e análises das animações, foram levantadas informações importantes sobre as consequências da imposição de padrões estéticos corporais e a busca pelo corpo perfeito, que possibilitaram uma visão clara sobre os pontos críticos das animações analisadas e, a partir disso, propor ações considerando essas abordagens. As reflexões construídas a partir das análises fílmicas trouxeram motivação para prosseguir com a pesquisa e contribuíram para confirmar a importância deste estudo.

O projeto Corpo Meu é relevante porque abre espaço para debater questões desencadeadoras da baixa autoestima e insatisfação corporal em meninas adolescentes, de uma forma que já se tem discutido há muito tempo, mas que, como mostram os resultados das análises dos filmes, ainda não houve mudanças. Além disso, o projeto utiliza o Design Digital como condutor de um trabalho complexo que envolve questões além da área, mas que evidencia as possibilidades e capacidades do design de se fazer peça chave na solução de problemas em diferentes áreas.

Durante a realização do trabalho, surgiram inúmeras dificuldades, a maioria delas atreladas à pandemia do Covid-19. Pela impossibilidade de fazer pesquisas de campo

presenciais, a pesquisa mudou de rumo e houve mudança, inclusive, no público a qual se destina o projeto, que inicialmente seria crianças. Entretanto, apesar dessa mudança, não houve impacto no escopo e objetivos do projeto. Nosso trabalho se destina a adolescentes, mas a problemática surge desde a infância, quando as crianças começam a conhecer o universo das princesas.

Portanto, acreditamos que o público adolescente atenderia idealmente aos objetivos do projeto porque, além de também fazer parte do público ao qual se destina os filmes de princesas da Disney, seria interessante relacionar e refletir sobre as questões vivenciadas em uma fase onde o corpo e também a mente passam por constantes e significativas mudanças, que é a adolescência.

Algumas dificuldades também surgiram devido ao ensino remoto emergencial, que trouxe certa desestabilidade e exigiu uma adaptação rápida aos novos recursos e formas de aula e pesquisa.

Inicialmente, planejou-se apresentar os resultados do Corpo Mu às meninas adolescentes, para que as principais inspiradoras da concepção do projeto pudessem contribuir também de forma direta, dando suas impressões e sugestões. Porém, devido ao prazo de realização do projeto, não foi possível realizar essa etapa. Entretanto, pretende-se, futuramente, fazer essa apresentação dos resultados para as meninas. Para isso, pensamos na possibilidade de promover uma maior interação das adolescentes com o projeto, disponibilizando ferramentas para que elas possam criar suas próprias narrativas utilizando as releituras construídas.

Para trazer visibilidade ao projeto, pretende-se fazer a divulgação das ilustrações construídas nas redes sociais. Além disso, pretende-se também apresentar o projeto em congressos para que, dessa forma, possamos levar as reflexões e propostas aqui construídas para mais pessoas e coletar diferentes opiniões e ideias para a expansão do Corpo Meu.

## REFERÊNCIAS

- AGUIRRE, K. M. U. Sintomatología depresiva en adolescentes: su relación con la autoestima y la comunicación familiar. **Revista Vectores de Investigación Journal of Comparative Studies Latin America**, [S.l.], 2014.
- ALVARENGA, M, S. et al. Insatisfação com a imagem corporal em universitárias brasileiras. **J. bras. psiquiatr.**, Rio de Janeiro, v. 59, n. 1, p. 44-51, 2010. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0047-20852010000100007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852010000100007&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 28 set. 2020.
- ALVES, D. et al. **Cultura e imagem corporal**. Motri., Santa Maria da Feira, v. 5, n. 1, p. 1-20, jan. 2009. Disponível em: [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1646-107X2009000100002&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-107X2009000100002&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 26 ago. 2020.
- ANA, M. et al. Padrões de beleza, feminilidade e conjugalidade em princesas da Disney: uma análise de contingências. **DE**, v. 8, n. Especiam, 8 mar. 2020.
- ARAÚJO, L. S. et al. Discriminação baseada no peso: representações sociais de internautas sobre a gordofobia. **Psicologia em Estudo**, v. 23, p. 1–17, 10 jul. 2018.
- BALISCEI, J. P.; CALSA, G. C.; GARCÍA, F.; HERRAIZ, L. C. Imagens da Disney (re)produzindo gênero: Revisão da produção acadêmica (2003-2015). **Revista Digital do LAV**, Santa Maria: UFSM, v. 10, n. 3, p. 156-178, set./dez. 2017.
- BANDEIRA, C. M; HUTZ, C. S. As implicações do bullying na auto-estima de adolescentes. **Psicol. Esc. Educ.** (Impr.), Campinas, v. 14, n. 1, p. 131-138, 2010. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572010000100014&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572010000100014&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 22 ago. 2020.
- BARRA ALMAGIA, E. Influencia de la autoestima y del apoyo social percibido sobre el bienestar psicológico de estudiantes universitarios chilenos. **Diversitas: Perspectivas en Psicología**, v. 8, n. 1, p. 29–38, 2012.
- BARROS, D. D. Imagem corporal: a descoberta de si mesmo. **Hist. cienc. saúde-Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 547-554, Aug. 2005. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-59702005000200020&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702005000200020&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 26 ago. 2020.
- BHAYROO, S. **Wakanda rising**: Black Panther and commodity production in the Disney universe. **IT**, Pretoria, n. 33, p. 1-20, 2019. Disponível em: [http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1021-14972019000100003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1021-14972019000100003&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 01 out. 2020.
- BITTAR, C.; SOARES, A. **Mídia e comportamento alimentar na adolescência**. Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional, [S.l: s.n.], 2020.

BRAGA, P. D.; MOLINA, M. DEL C. B.; FIGUEIREDO, T. A. M. DE. Representações do corpo: com a palavra um grupo de adolescentes de classes populares. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 15, n. 1, p. 87–95, jan. 2010.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Dia Mundial da Obesidade**: Saúde prepara semana de atividades sobre o tema. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/dia-mundial-da-obesidade-saude-prepara-semana-de-atividades-sobre-o-tema>. Acesso em: 12 set. 2021.

CABRAL, L. F. B.; AGUILERA, Y. **Imagem, retórica e história da arte em Pinóquio, de Walt Disney Pictures**. São Paulo, [s.n], 2018.

CAMPAGNA, V. N; SOUZA, A. S. L. de. Corpo e imagem corporal no início da adolescência feminina. **Bol. Psicol.**, São Paulo, v. 56, n. 124, p. 9-35, jun. 2006. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0006-59432006000100003&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432006000100003&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 26 ago. 2020.

CAMPANA, A. N. N. B; TAVARES, M. C. G. C. F; GARCIA JÚNIOR, C. Preocupação e insatisfação com o corpo, checagem e evitação corporal em pessoas com transtornos alimentares. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 22, n. 53, p. 375-381, 2012.

CAMPOS, J. V.; WOLF, P. H.; VIEIRA, M. L. H. Desenvolvimento de Personagens: a psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada. **Projetica**, v. 5, p. 09, 7 jul. 2014.

CANDIDA DE SOUZA; NUNES, D. Adolescência em debate: contribuições teóricas à luz da perspectiva historicocultural. **psicoestud**, v. 23, n. 0, 8 abr. 2018.

CANDIDO, M. R.; FERES JÚNIOR, J. Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema brasileiro. **Revista Estudos Feministas**, v. 27, n. 2, 2019.

CECHIN, M. B. C. O que se aprende com as princesas da DISNEY? **Zero-a-Seis**, v. 16, n. 29, p. 131, 9 jan. 2014.

CORSEUIL, M. W., et al. Prevalência de insatisfação com a imagem corporal e sua associação com a inadequação nutricional em adolescentes. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 20, n. 1, p. 25-31, 2009.

DEFFENDI, L. T; SCHELINI, P. W. Relação entre autoestima, nível intelectual geral e metacognição em adolescentes. **Psicol. Esc. Educ.**, Maringá, v. 18, n. 2, p. 313-320, ago. 2014. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572014000200313&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572014000200313&lng=en&nrm=iso). Acesso em 20 ago. 2020.

DÍAZ, V, M; SOLÍS, C. Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. **Revista CS**, pp. 37-55. Cali, Colombia: Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Universidad Icesi, 2017.

DINI G. M.; QUARESMA M. R.; FERREIRA L. M. Adaptação cultural e validação da versão brasileira da escala de Auto Estima de Rosenberg. **Rev. Soc. Bras. Cir. Plást.**

[Internet], 2004. Disponível em: <http://www.rbc.org.br/imagebank/pdf/19-01-04pt.pdf>. Acesso em 28 set. 2020.

DUMITH et al. Insatisfação corporal em adolescentes: um estudo de base populacional. **Cienc saúde coletiva**, Rio de Janeiro, 2012.

FERREIRA, H. M.; RIBEIRO, E. A.; RAGI, T. R. A representatividade de gênero e raça: uma breve análise por intermédio de recurso audiovisual. **Cadernos de Gênero e Tecnologia**, v. 14, p. 17, 16 jul. 2021.

FROTA, A. M. M. C. Diferentes concepções da infância e adolescência: a importância da historicidade para sua construção. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 7, n. 1, p. 147-160, abr. 2007.

GABRIELA QUIRÓS SÁNCHEZ. Fobia gordurosa: existência de corpo negado. Análise das implicações subjetivas do corpo gordo na sociedade moderna. **RLDH**, v. 32, n. 1, 4 mar. 2021.

LIU, Y. On Computer Digital Illustration Design. **Journal of Physics: Conference Series**, v. 1302, p. 022063, ago. 2019.

MAIA et al. Padrões de beleza, feminilidade e conjugalidade em princesas da Disney: uma análise de contingências. **Revista Diversidade e Educação**, v. 8, n. Especial, p.123-142, 2020.

MARRONE, D. B. D.; SOUZA, L. K de.; HUTZ, C. S. O Uso de Escalas Psicológicas para Avaliar Autoestima. **Aval. psicol.**, Itatiba, v. 18, n. 3, p. 229-238, set. 2019. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1677-04712019000300003&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712019000300003&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 01 out. 2020.

MOREIRA, A. C. et al. Auto-percepção dos adolescentes sobre o peso e sua repercussão na autoestima: revisão de tema. **Nascer e Crescer**, Porto, v. 24, supl. 2, p. 20, dez. 2015. Disponível em: [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0872-07542015000500023&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0872-07542015000500023&lng=pt&nrm=iso). Acesso em 22 ago. 2020.

MORERA, J. A. C. et al. Theoretical and methodological aspects of social representations. **Texto & Contexto - Enfermagem**, v. 24, n. 4, p. 1157–1165, dez. 2015.

MOURÃO, V. M. G. P; FRANCISCHINI, R. O processo de adolecer no discurso de mulheres adolescentes de uma comunidade periférica em Manaus. **Revista de Psicologia**, Fortaleza, v. 9, n. 1, p. 97-106, jan./jun. 2018.

NESTERIUK, S.; MASSAROLO, J. Criação e Desenvolvimento de Personagem em Multiplataformas. **Revista GEMInIS**, v. 11, p. 233–253, 3 fev. 2021.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Problemas de la salud de la adolescencia**. Informe de un comité de expertos de la O.M.S, Informe técnico n° 308. Genebra, 1965.  
PENAFRIA, M. Análise de filmes – conceitos e metodologia(s). In: CONGRESSO SOPCOM, 6. **Anais**. Lisboa: Sopcom, 2009. p. 1-10. Disponível em: <https://bit.ly/1BGfzTa>. Acesso em: 20 dez. 2020.

PENTEADO, R. Z; COSTA, B. C. G.; RODRIGUES, P. H. G. N. Imaginários no cinema de animação: estetização de corpos na interface do cuidado de crianças e adolescentes. **Saúde Soc.**, São Paulo, v.27, n.2, p.381-397, 2018.

RAMOS, M. G. Valores y autoestima conociéndose a sí mismo en un mundo de otros. **Revista Educación en Valores**, v. 1, n. 1, 2004.

REBOUÇAS, S. J. S. et al. **Culto ao corpo perfeito**: o processo de saúde doença na construção do padrão corporal vigente. In: Desafios dos profissionais da saúde na contemporaneidade: múltiplas perspectivas; [s.l.: s.n.].

RIBEIRO, I. B. **Alice através do espelho**: representações sociais e corpo entre adolescentes. 2018. (Mestrado em Psicologia) - Programa de Pós Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.

SÁNCHEZ, G. Q. Gordofobia: existencia de un cuerpo negado. Análisis de las implicaciones subjetivas del cuerpo gordo en la sociedad moderna. **Revista Latinoamericana de Derechos Humanos**, v. 32, n. 1, 4 mar. 2021.

SANTAELLA, L. **Artes do corpo biocibernético e suas manifestações no Brasil**. [S.l.], 2008. Disponível em: <<https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/2643/3/147-163.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2021.

SANTOS A. J. N.; SOUZA, G.S; GALVÃO, P.V.M. Depressão em adolescentes e sua relação com a imagem corporal. **Multidisciplinary Review**. [S.l.], 2019.

SEEGMILLER, D. **Digital character painting using Photoshop CS3**. Hingham, Mass.: Charles River Media; Londres, 2008.

SENNA, S. R. C. M.; DESSEN, M. A. Reflexões sobre a saúde do adolescente brasileiro. **Psic., Saúde & Doenças**, Lisboa, v. 16, n. 2, p. 217-229, set. 2015. Disponível em [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1645-00862015000200008&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1645-00862015000200008&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 01 out. 2020.

SERRA, A. O Autoconceito. **Análise Psicológica**, v. 2, n. 6, p. 101-110, 1988.

SILVA-ESCORCIA, I. Y MEJÍA-PÉREZ, O. Autoestima, adolescencia y pedagogía. **Revista Electrónica Educare**, v. 19 n. 1, p. 241-256, 2015.

SILVA FILHO, J. et al. **Character Design**: a new Process and its Application in a Trading Card Game. São Paulo: [s.n.], 2016.

SOUZA, C. de; SILVA, D. N. H. Adolescência em debate: contribuições teóricas à luz da perspectiva histórico-cultural. **Psicol. Estud.**, Maringá, v.23, 2018. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-73722018000100228&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722018000100228&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 26 ago. 2020.

TILLMAN, B. **Creative character design**. [S.l.]: Elsevier, 2011.

VALIM, C. C. **Moda plus size em governamentalidade: (in)visibilidades sobre o corpo da mulher gorda na contemporaneidade brasileira.** Dissertação em Letras - Universidade Estadual de Maringá, 2017.

VALLE, M.; LÓPEZ, M.; TORRE. **Autoestima del estudiante adolescente de educación media básica,** México: [s.n], 2017.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica.** Trad. Marina Appenzeller. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2008.

VASCONCELOS-RAPOSO et al. Atividade física, satisfação com a imagem corporal e comportamentos alimentares em adolescentes. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto.** [S.l], 2014.

VERÓNICA MARÍN DÍAZ; CONCEPCIÓN SOLÍS. Los valores transmitidos por las mujeres en las películas Disney. **Revista CS**, n. 23, p. 37–55, 2017.

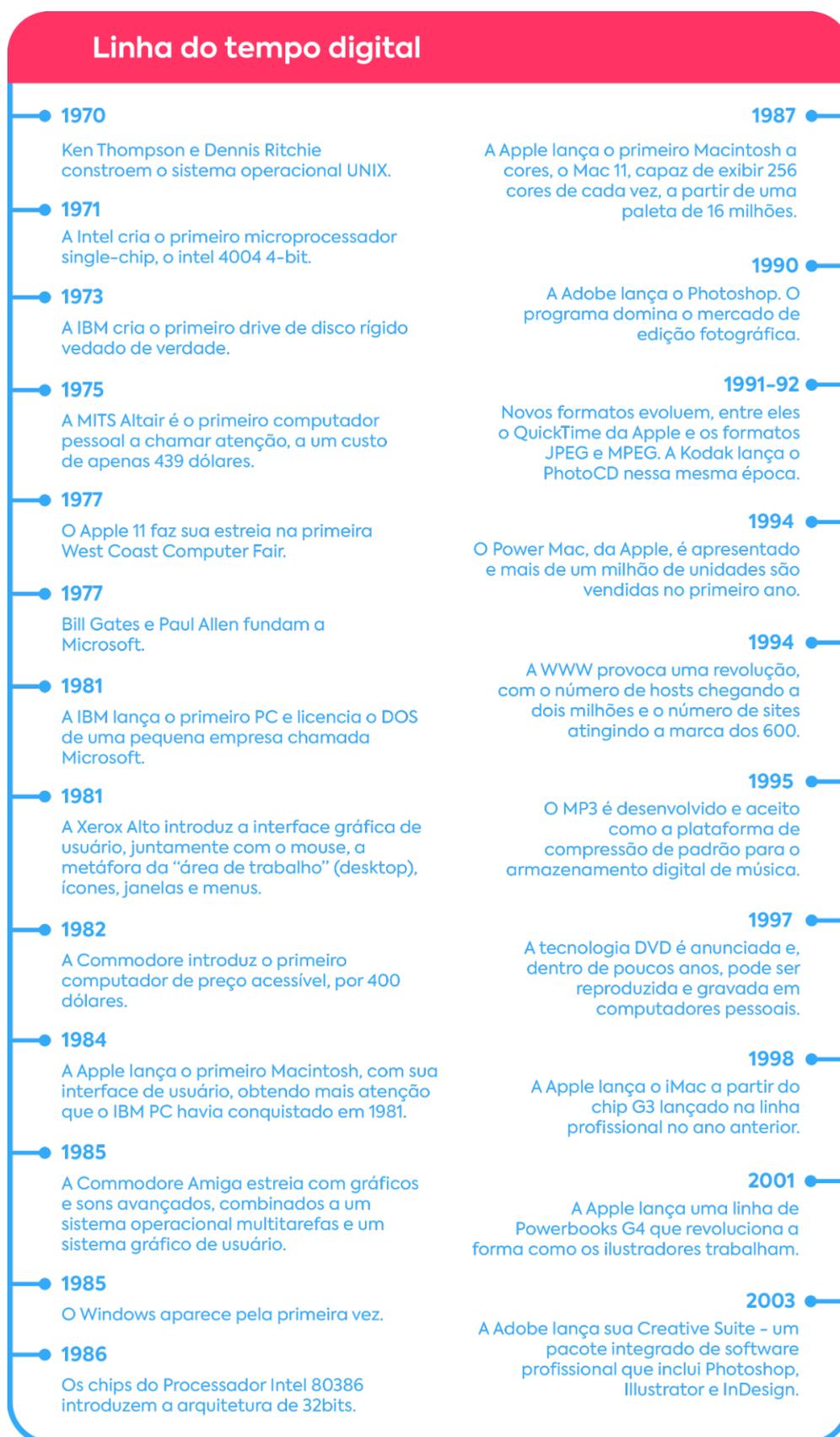
WOLF, N. **O mito da beleza:** como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). **Adolescent mental health.** Geneva: [s.n], 2018. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>. Acesso em: 28 set. 2020.

YUEN, M. C.; AZAM, N.; ANG, K. **SCAMPER for character design unique zoo creature.** In: International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2014). [s.l: s.n.]. p. 345–358, 2015.

ZEEGEN, L.; CRUSH. **Fundamentos da Ilustração.** Porto Alegre, Bookman, 2009.

## ANEXO A - LINHA DO TEMPO DIGITAL ADAPTADA DE ZEEGEN E CRUSH (2009)



## APÊNDICE A – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM AURORA

### ESTATÍSTICAS BÁSICAS

**Nome:** Aurora

**Idade:** 16

**Altura:** 1.70

**Peso:** 78

**Gênero:** Feminino

**Cor dos olhos:** Azuis

**Color dos cabelos:** Amarelo dourado

**Nacionalidade:** Alemã

**Cor da pele:** Branca

**Formato do rosto:** Triangular

### CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

**Vestimentas:** Elegante

**Hábitos:** Conversar com os animais, levantar a sobrancelha quando está desconfiada, rir quando está envergonhada

**Hobbies:** Cantar, conversar com os animais, colher flores, fantasiar romances

**Voz:** Grave

**Maior defeito:** Teimosia

**Maior qualidade:** Canto

**Gosta:** Flores e animais, cores vibrantes, música e dança

**Não gosta:** que lhe digam o que fazer.

### CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

**Talentos/habilidades:** Canto, dança, jardinagem, jogos de lógica

**Status familiar:** Tem seus pais dados como mortos e vive em uma cabana na floresta com suas três tias, que na verdade são fadas madrinhas.

### ATRIBUTOS E ATITUDES

**Metas:** Encontrar um verdadeiro amor que fique com ela para o resto da vida.

**Autoestima:** Fisicamente, ela se sente confiante e bela. Mentalmente, se sente sozinha e cansada da mesma rotina de sempre.

**Confiança:** É insegura, pois acredita que morando tão distante de todos nunca terá amigos e nunca encontrará o seu verdadeiro amor.

**Estado emocional:** Age pela emoção.

### CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

**Introvertida ou extrovertida:** Extrovertida, apesar de interagir apenas com suas tias e os animais da floresta. Seu grande desejo é ter muitos amigos e conversar sobre diversos assuntos com eles.

## APÊNDICE B – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM BELA

### ESTATÍSTICAS BÁSICAS

**Nome:** Bela

**Idade:** 17

**Altura:** 1.55

**Peso:** 85

**Gênero:** Feminino

**Cor dos olhos:** Castanhos

**Color dos cabelos:** Castanho claro

**Nacionalidade:** Francesa

**Cor da pele:** Branca

**Formato do rosto:** Redondo

### CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

**Vestimentas:** Simples e tradicionais

**Hábitos:** Ler, frequentar a biblioteca e bosques.

**Hobbies:** Fantasiar sobre o que lê nos livros e desenhar.

**Voz:** Suave

**Maior defeito:** Não conseguir se expressar da forma que gostaria

**Maior qualidade:** Determinação

**Gosta:** Livros, ar livre.

**Não gosta:** Cor rosa, romance.

### CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

**Talentos/habilidades:** Leitura, desenhos e pinturas.

**Status familiar:** Sua mãe faleceu e ela vive apenas com seu pai.

### ATRIBUTOS E ATITUDES

**Metas:** Desbravar o mundo com incríveis viagens.

**Autoestima:** Fisicamente, ela se sente bonita e gosta dos traços de seu rosto e do seu corpo. Mentalmente, se sente presa e, muitas vezes, entediada. Ela quer poder viver tudo o que ler nos livros.

**Confiança:** É segura de si e acredita fortemente que um dia conquistará tudo o que deseja.

**Estado emocional:** Age pela lógica.

### CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

**Introvertida ou extrovertida:** Introvertida, prefere conhecer os personagens dos livros do que pessoas.

## APÊNDICE C – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM TIANA

### ESTATÍSTICAS BÁSICAS

**Nome:** Tiana

**Idade:** 20

**Altura:** 1.60

**Peso:** 68

**Gênero:** Feminino

**Cor dos olhos:** Castanhos

**Color dos cabelos:** Castanho escuro

**Nacionalidade:** Norte-americana

**Cor da pele:** Preta

**Formato do rosto:** Oval

### CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

**Vestimentas:** Modernas

**Hábitos:** Ouvir jazz enquanto cozinha.

**Hobbies:** Criar novas receitas.

**Voz:** Suave

**Maior defeito:** Trabalho excessivo

**Maior qualidade:** Determinação

**Gosta:** Cozinhar, cantar.

**Não gosta:** Doces e príncipes.

### CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

**Talentos/habilidades:** Cozinhar, criar e cantar.

**Status familiar:** Seu pai faleceu e ela vive apenas com sua mãe.

### ATRIBUTOS E ATITUDES

**Metas:** Abrir seu próprio restaurante.

**Autoestima:** Fisicamente, Tiana não se preocupa muito com sua aparência física, mas se sente mais bonita quando consegue tempo para cuidar do seu cabelo. Mentalmente, se sente pressionada e acredita que deve conseguir abrir seu restaurante o mais rápido possível e dar orgulho ao seu pai.

**Confiança:** É segura de si e determinada.

**Estado emocional:** Age pela lógica.

### CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

**Introvertida ou extrovertida:** Introvertida, dedica todo seu tempo ao trabalho.

## APÊNDICE D – TRAÇOS DE PERSONALIDADES DIVIDIDOS POR TABELAS

**Tabela A – Traços de personalidade representados na ilustração**

<b>Princesa</b>	<b>Traços de personalidade</b>
Aurora	Delicada, persistente, gosta de cores vibrantes.
Bela	Independente, leitora e gentil.
Tiana	Amante do ar livre e das plantas.

**Tabela B – Traços de personalidade não representados na ilustração**

<b>Princesa</b>	<b>Traços de personalidade</b>
Aurora	Amiga das plantas e bichos, emotiva e um tanto teimosa. Sonha em encontrar um príncipe encantado, gosta de cantar, dançar e não gosta que lhe digam o que fazer.
Bela	Bondosa, corajosa, sonhadora e determinada. Odeia a cor rosa e não sonha em construir uma família ou manter relacionamentos românticos, seu grande sonho é viajar pelo mundo.
Tiana	Uma cozinheira de mão cheia, forte, determinada, sonhadora, astuciosa, segura de suas decisões e com uma ótima intuição. Casar está em último na lista de suas prioridades, mas ela quer isso quando chegar a hora. Odeia doces, mas faz uns deliciosos.

APÊNDICE E – PROJETO CORPO MEU



# CORPO MEU

Por: Jessica M. Ávila

## O PROJETO

O projeto Corpo Meu aborda questões relacionadas a autoestima e insatisfação corporal no período da adolescência e propõe novas formas de representação corporal para as princesas da Disney. Neste processo, foram analisados os filmes: A Bela Adormecida; A Bela e a Fera; e A Princesa e o Sapo. As novas representações foram construídas como releituras das personagens e em formato de ilustração digital.

## OBJETIVOS

O projeto objetiva contribuir para a valorização da autoestima e satisfação corporal de meninas adolescentes ao propor novas formas de representação de corpos, partindo da análise das princesas dos filmes de animação da Walt Disney.

# MOTIVAÇÃO

Contribuir para dar maior visibilidade aos diferentes corpos femininos, fazendo com que as adolescentes repensem a maneira como recebem os padrões de beleza corporal impostos a elas e, dessa forma, contribuir para que essas meninas cresçam como mulheres seguras de si, com uma imagem positiva do próprio corpo.



## PROCESSO DE CRIAÇÃO

A construção das ilustrações foi iniciada logo após o término das análises fílmicas. As primeiras versões foram construídas e analisadas individualmente, considerando os traços de personalidade atribuídos a cada personagem. Após esta análise individual de cada ilustração, chegamos às versões finais das releituras das princesas.

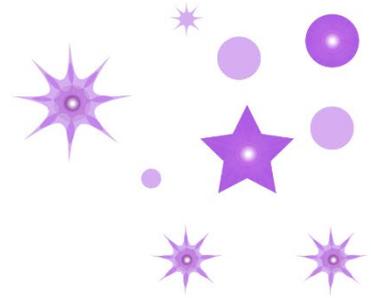
## CONSTRUÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES

Para a construção das releituras das princesas, buscou-se preservar as principais características das personagens, tanto da estética quanto da história.

Entretanto, foram feitas alterações para melhor construir essas novas representações, levando em consideração as reflexões feitas nas análises dos filmes.



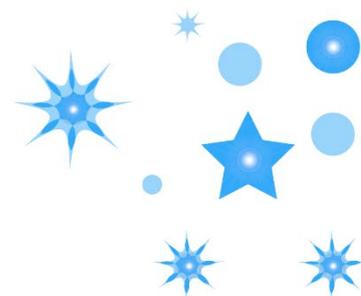
# PRÍNCESA AÚRORA



- ★ **Idade:** 16
- ★ **Altura:** 1.70m
- ★ **Peso:** 78kg
- ★ **Gênero:** Feminino
- ★ **Nacionalidade:** Alemã
- ★ **Voz:** Grave
- ★ **Talentos/habilidades:** Canto, dança, jardinagem, jogos de lógica.
- ★ **Hábitos:** Conversar com os animais, levantar a sobrancelha quando está desconfiada, rir quando está envergonhada.
- ★ **Metas:** Encontrar um verdadeiro amor que fique com ela para o resto da vida.
- ★ **Estado emocional:** Age pela emoção.



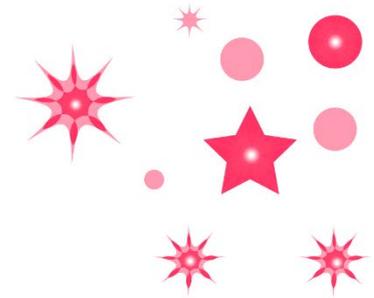
# PRINCESA BELA



- ★ **Idade:** 17
- ★ **Altura:** 1.55m
- ★ **Peso:** 85kg
- ★ **Gênero:** Feminino
- ★ **Nacionalidade:** Francesa
- ★ **Voz:** Suave
- ★ **Talentos/habilidades:** Leitura, desenhos e pinturas.
- ★ **Hábitos:** Ler, frequentar à bibliotecas e bosques.
- ★ **Metas:** Desbravar o mundo com incríveis viagens.
- ★ **Estado emocional:** Age pela lógica.



# PRINCESA TIANA



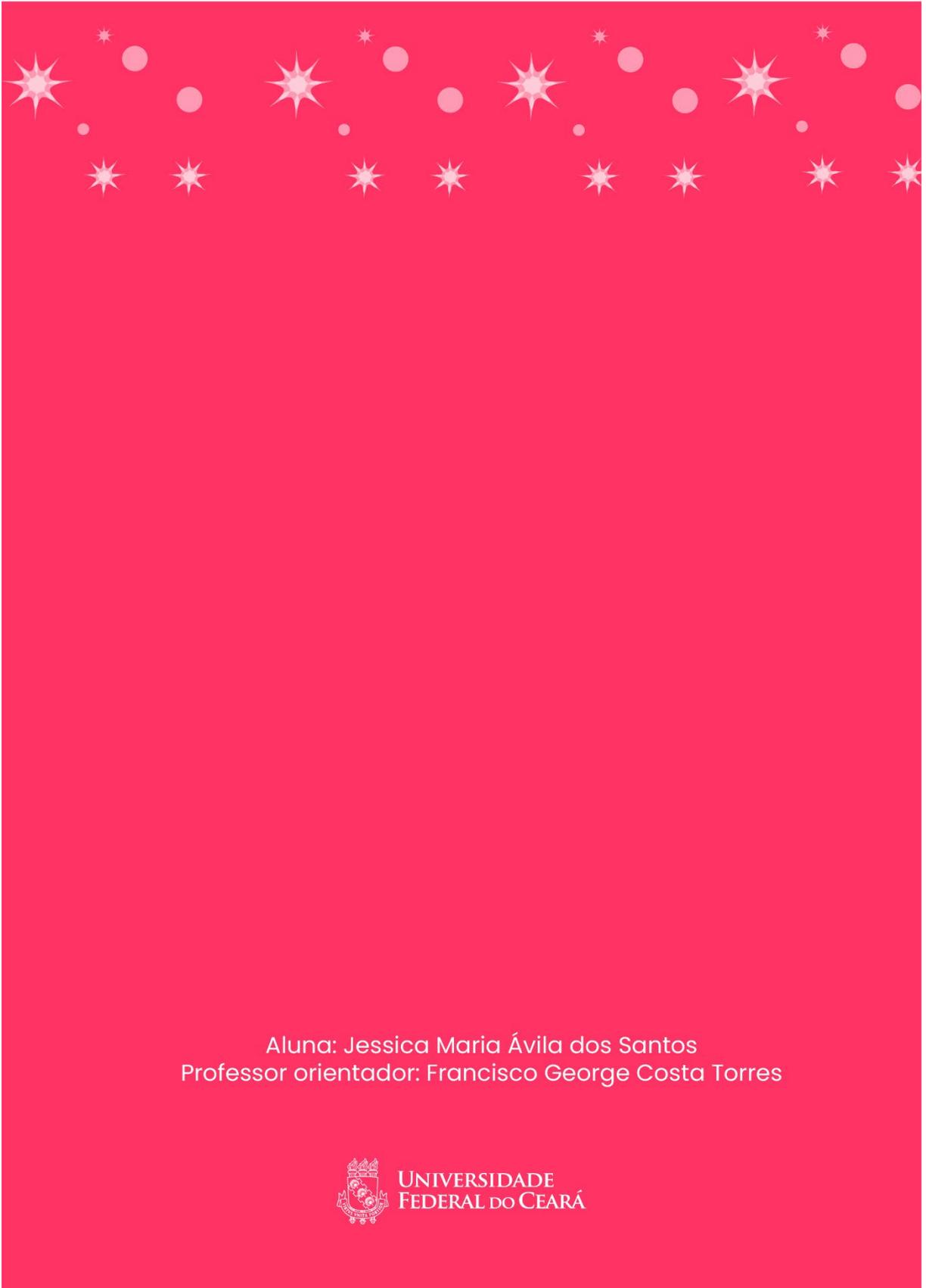
- ★ **Idade:** 20
- ★ **Altura:** 1.60m
- ★ **Peso:** 68kg
- ★ **Gênero:** Feminino
- ★ **Nacionalidade:** Norte-americana
- ★ **Voz:** Suave
- ★ **Talentos/habilidades:** Cozinhar, criar e cantar.
- ★ **Hábitos:** Ouvir jazz enquanto cozinha.
- ★ **Metas:** Abrir seu próprio restaurante.
- ★ **Estado emocional:** Age pela lógica.



## CONCLUSÃO

O projeto Corpo Meu abre espaço para debater questões desencadeadoras da baixa autoestima e insatisfação corporal em meninas adolescentes. Esperamos que, com as reformulações propostas, possamos incentivar o debate sobre a importância de construir representações do corpo que valorizem outras formas corporais. Essa valorização se mostra importante para contribuir para a aceitação do próprio corpo em um período de mudanças constantes como a adolescência.





Aluna: Jessica Maria Ávila dos Santos  
Professor orientador: Francisco George Costa Torres

