

A cor aplicada as Princesas Disney e seus Antagonistas: uma análise do uso das cores nas animações das princesas Disney com base na teoria cromática.¹

Mário Maciel de SOUZA JUNIOR²

Tarcísio Bezerra MARTINS FILHO³

Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

PALAVRAS-CHAVE: Teoria da Cor. Animação. Princesas Disney.

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo analisar o uso das cores e contrastes nas protagonistas e antagonistas da franquia “Princesas Disney” em seus respectivos filmes, para assim entender como a cor influencia na construção dos personagens dentro da narrativa das animações. Para esse estudo, foram utilizados frames do filme, a fim de gerar uma paleta de cores que viria a ser analisada com base na fundamentação teórica. Foi tomada como embasamento a teoria cromática de Wassily Kandinsky e a Psicologia das cores de Eva Heller. Com isso, obteve-se como resultado uma série de conclusões a respeito da utilização da cor nas animações estudadas, entre elas a semelhança e contraste que há entre os grupos de princesas e antagonistas, além da análise das cores mais utilizadas na composição dos personagens das animações e quais os significados psicodinâmicos que estas carregam.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem o objetivo de analisar como as cores são utilizadas em diferentes personagens que estão presentes nos filmes das Princesas Disney, além de perceber o contraste e semelhança que há entre as protagonistas e os/as antagonistas da animação, no que dizem respeito a cor, para assim, poder entender como as paletas cromáticas afetam na percepção do telespectador e contribuem para a construção das personagens e do enredo. O presente estudo foi desenvolvido por um aluno do sétimo semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Fortaleza - UNIFOR na disciplina de Teoria da Cor, sob a

¹ Trabalho apresentado na IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação que aconteceu na Universidade Federal do Pará, em Belém-PA, de 2 a 7 de setembro de 2019.

² Estudante de graduação, 7º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Fortaleza, Unifor, e-mail: mariomsjr@gmail.com.

³ Professor da Universidade de Fortaleza, mestre em comunicação. email: tbmf@unifor.br

orientação do professor Tarcísio Bezerra, ministrada no primeiro semestre de dois mil e dezenove.

Em um mundo onde as mídias estão presentes diariamente e apresentadas de diferentes formas, torna-se difícil afastar-se das produções midiáticas, um exemplo são os filmes de animação voltados para o público infantil, que tem como objetivo entreter, e podem vir a participar da formação da criança. Uma vez que o ser já nasce imerso nesse universo midiático, tendo contato direto com a informação e imagens ao seu redor, este tem o potencial de ser influenciado de diversas formas que vão afetar no seu amadurecimento e formação. É por meio de filmes que as crianças podem vir a aprender, de certa forma, costumes, comportamentos, valores e atitudes ali apresentados, Teixeira (2009) menciona Foucault em um de suas colocações de que:

Aquele que lê (uma obra de arte, um livro, um filme, uma fotografia, uma história em quadrinhos) entra na cena e ao construí-la é construído, é subjetivado pelos discursos que no texto operam e, neste mesmo jogo, posicionado como sujeito. (TEIXEIRA, 2009, p. 41).

Decidiu-se estudar esse tema, uma vez que, filmes de animação possuem uma grande relevância durante a infância e podem vir a afetar diretamente na formação dessas crianças. Após entender a importância desse tipo de produção, depara-se com uma multinacional que trabalha com a indústria cinematográfica e se destaca no mercado, a Disney⁴.

Ao explorar esse assunto, é improvável não se deparar com o estúdio de Walter Elias Disney. Deve-se a ele grande parcela de responsabilidade pelo desenvolvimento técnico e artístico da área e reconhecimento do desenho animado como uma arte cinematográfica. Além de se tornar uma referência histórica, também influenciou grande parte dos profissionais através da criação de métodos e princípios utilizados até os dias atuais em todas as etapas da elaboração de animações (GRANATTO, p.13, 2018).

Do seu início, até os dias atuais, o estúdio, que fechou parceria com várias empresas de grande porte, como Marvel, Pixar, Fox, entre outras, monta histórias e cria universos mágicos e distintos em seus filmes. Dentre eles, sobretudo, ainda existe uma diversidade ampla quando se trata de longas metragens que contam histórias clássicas, alguns destes

⁴ The Walt Disney Company, conhecida simplesmente como Disney, foi fundada em em 16 de outubro de 1923, por Walt Elias Disney e Roy Oliver, é uma companhia multinacional estadunidense de mídia de massa sediada em Burbank, Califórnia. Estabeleceu-se como pioneira na indústria de animação, até diversificar seus produtos para filmes em *live-action*, redes de televisão e parques temáticos.

contos tem como protagonistas as princesas, que são voltadas para o público feminino infantil, mas que também não deixam de ter personagens em seus enredos que atraem os garotos. Essas princesas, são tão importantes para a marca que são utilizadas em outros diversos meios, possuindo até linhas de produtos próprios, como material escolar, peças de vestuário, utensílios de casa, material de higiene, jogos, entre outros, demonstrando que são personagens importantes para a construção da marca em questão.

A aproximação dos filmes com as crianças se dá, uma vez que, o suporte permite que sejam utilizados componentes estéticos e não verbais, o que torna a experiência muito mais envolvente e atrativa. Por mais que seja uma ferramenta particularmente nova na concepção do cinema, a cor se tornou fundamental para a concepção de filmes, em especial de animações, pois a sua utilização não é uma escolha instintiva, já que este elemento é capaz de influenciar a percepção do observador. Portanto, existe uma relevância em como as cores são trabalhadas para a composição de uma animação e como as paletas expressivas afetam na percepção do público-alvo acerca de um personagem, principalmente quando se tratam das princesas Disney que percorrem o tempo e estão presentes no imaginário e dia a dia de diversas crianças e adultos.

Logo, as cores presentes na pele, nos olhos, nos cabelos, nas roupas e nos adereços dos personagens, vão compor e expressar a personalidade e auxiliar na construção da história, despertando interesse e envolvimento do receptor com cada emoção que as cores podem transmitir a partir da sua psicodinâmica. Por isso, vem a ser importante entender, catalogar e observar esse processo dentro de filmes tão marcante como os das princesas, além de relacionar a cor com a percepção que se deseja passar por meio dos personagens estudados.

Deste modo, o estudo se faz transdisciplinar, percorrendo conteúdos da psicologia, comunicação, audiovisual e design, aumentando, assim, o repertório do trabalho. Além disso, houve um apelo afetivo e artístico já existente por parte do autor, uma vez que foi necessário restringir o objeto de estudo e optou-se por esse tema dentro da enorme variedade de animações que poderiam vir a ser estudadas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Como referencial teórico para se estudar cor, decidiu-se usar os livros “A Cor no Processo Criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe” de Lilian Ried Miller Barros e “A Psicologia das cores” de Eva Heller.

O primeiro permite um aprofundamento nos estudos relativos a cor de diversos teóricos da importante escola alemã Bauhaus, e é esta obra que pode-se utilizar como principal base de referência, já que nela consta as observações sobre a teoria da cor de Wassily Kandinsky, a qual se baseia não nas propriedades físicas e materiais das cores, mas sim na capacidade destas de agirem como estímulos psicológicos, por meio de experiências sinestésicas. Assim, é possível traçar uma relação entre as considerações de Kandinsky e a utilização da cor nas animações.

Já na obra de Eva Heller ela traz a relação das cores com os nossos sentimentos e organiza o livro em 13 capítulos diferentes, cada um tratando de uma cor específica. Por meio disso, o presente artigo se utilizou da pesquisa de Heller para categorizar as cores encontradas nos personagens e perceber o por que de tais cores utilizadas. Ademais, ela afirma que esse conhecimento é construído a partir de vivências desde a infância, e já que o este estudo está diretamente ligado com os espectadores infantis, é necessário questionar-se até como isso afeta as próprias crianças.

Os resultados das pesquisas demonstra que cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual - são vivências comuns, que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. Com o auxílio do simbolismo psicológico e da tradição histórica, esclarecemos por que isso é assim. (HELLER, p.17. 2013).

Para mais dos estudos citados acima, surgiram outros estudos diferentes, como fundamentação teórica complementar. Com todo esse acervo e com o próprio objeto de estudo, foi possível realizar a análise que viria a constituir o presente artigo.

METODOLOGIA

O artigo iniciou-se a partir de um estado da arte, onde foi mapeado o tema “design aplicado às animações das princesas Disney” gerando assim um levantamento da quantidade de trabalhos existentes sobre design atrelado as princesas até então, buscou-se trabalhar com bases de dados que fossem relevantes e que possuíssem bastante abrangência, estas são o

SciELO⁵, Portal de Periódicos da CAPES⁶ e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)⁷, visto que,

“ [...] os catálogos se instalam criando condições para que maior número de pesquisadores interessados em temas afins estabeleçam um primeiro contato [...] permitem o rastreamento do já construído, orientam o leitor na pesquisa bibliográfica de produção de uma certa área.” (FERREIRA, p.261, 2002).

Após a seleção da base de dados, utilizou-se na busca as palavras-chave “Design + Disney” e foram encontrados 31.045 trabalhos. A partir da leitura do resumos e de algumas introduções pode-se concluir que a maioria dos trabalhos tinham como tema principal o design arquitectónico dos parques e o design de interação de aplicativos da empresa, encontrando apenas 3 trabalhos que tratassem da composição de personagens com base na cor, forma e elementos visuais das animações. Pode-se então concluir que ainda havia muitas lacunas a serem preenchidas quando se tratava do tema em questão. Foi de interesse do pesquisador se utilizar da cor como objeto de estudo neste artigo.

Portanto, a pesquisa aqui trabalhada é de cunho bibliográfica, que se dá pela coleta de informações a partir de textos, livros, artigos e demais materiais de caráter científicos, como também, uma pesquisa documental, já que não se restringe apenas a informações de caráter acadêmico, visto que, optou-se por mesclar os diversos materiais que apresentavam as princesas, como seus filmes e produtos, e os estudos sobre cor, presentes em livros e artigos.

O método desenvolvido para possibilitar a análise proposta foi o seguinte:

1. Identificar quais eram as princesas Disney existentes e seus respectivos filmes, a fim de delimitar um espaço de tempo, tomou-se como base as personagens presentes na marca “ Princesas Disney”, desde o ano de 1937 (com a criação da primeira princesa presente da marca) até o ano de 2019.
2. Perceber as princesas e antagonistas em seus filmes nas diferentes fases da animação, observando a mudança de vestimentas que afetam nas cores e

⁵ Scientific Electronic Library Online. Disponível em: <https://www.scielo.org/pt> .acesso em 21 de março de 2019 às 13:43

⁶ Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Disponível em: <http://www.periodicos.capes.gov.br/> .acesso em 21 de março de 2019 às 12:30

⁷ Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/vufind/> .acesso em 21 de março de 2019 às 14:56

consequentemente no enredo. Em seguida, selecionar a vestimenta que será analisada, uma vez que essa escolha veio a partir da roupa mais iconográfica da princesa, percebendo a repetição desta em diferentes aplicações e selecionando-a.

3. Criar a paleta de cor referente a cada princesa e seu antagonista, para assim poder gerar o material da pesquisa.
4. Agrupar as paletas em dois grupos, um de princesas e outro de vilões, para observar quais cores e tons mais se destacam e as diferenças e semelhanças que há entre o próprio grupo e entre um grupo e outro, expondo isso com base no referencial teórico e dando significado ao personagem com base em cada cor.

Para possibilitar uma análise criteriosa da função das cores no objeto de estudo, foi entendido que era necessário levar em consideração a data de produção do longa, tendo consciência da tecnologia e da cultura da época, que viriam a afetar diretamente na produção. A fim de que o estudo leve em consideração o ano de lançamento e as influências que a animação recebe de acordo com o seu tempo, além de nortear a ordem que as princesas e antagonistas viriam ser analisadas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

1. PRINCESAS

Ao iniciar a elaboração das paletas das princesas, pode-se perceber que devido às imagens trabalhadas terem sido coletadas de frames dos filmes e os primeiros longas não possuem a mesma tecnologia e recursos que são encontrados atualmente, as cores coletadas são de valor baixo e com pouca saturação, mas ao longo do tempo essa característica vai mudando, já que ocorre uma maior saturação à medida que o avanço da tecnologia e das animações vão ocorrendo, chegando à tecnologia 3D, encontrando cores bem mais vivas.

Ao iniciar a análise se depara com a pele das princesas, e pode-se perceber que apenas quatro delas apresentam tons mais escuros, são elas: Jasmine, Pocahontas, Tiana e Moana,

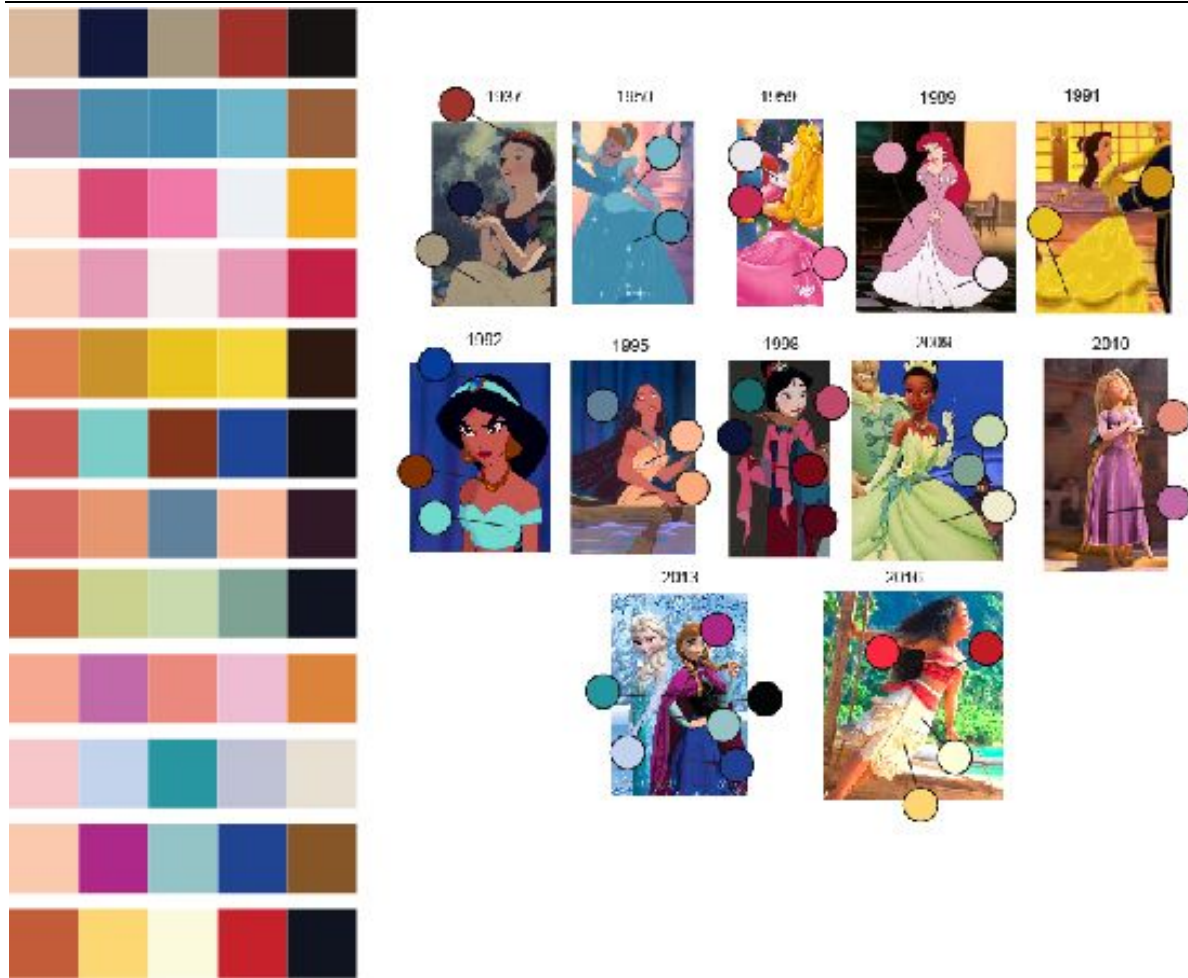
enquanto todas as outras prevalecem um tom de pele mais claro. O contraste entre as tonalidades das peles é evidente na formação da paleta final.

De modo geral, as pessoas não percebem a ideologia eurocêntrica que perpassa os meios de comunicação, “um tipo de mal hábito epistêmico presente tanto na produção cultural dos meios de comunicação quanto na reflexão intelectual sobre essa cultura” (AZEVEDO e SILVA *apud* SHOHAT e STAM, p.5. 2014).

Entende-se que a quantidade de princesas negras afetam diretamente a percepção dos telespectadores da marca, e este tema vai muito além da questão da escolha da cor em si, já que se trata de uma perspectiva social e de identificação, e este fator afeta diretamente na construção da paleta. Porém, como este não é o foco do estudo entende-se que esse tema merece um maior aprofundamento e uma discussão a respeito de como essas personagens afetam e constroem a sociedade atual, deixando aqui uma lacuna para novas pesquisas e estudos, futuramente, atentando-se, assim, portanto apenas a como estas cores vão compor a paleta final.

Outra observação feita é que cada princesa tem a cor da sua vestimenta muito bem definida, não tendo muitas variações de cor e de tonalidades ao longo do vestido, este recurso gera uma pregnância ao olhar da criança que vai sempre associar a princesa a sua cor, tendo consciência que o azul é o da cinderela, o amarelo o da bela e o verde da tiana, e assim por diante, criando uma espécie de personalidade para a personagem, já que “o impacto visual de um protagonista vem da combinação do estilo gráfico e das cores (...) e por meio das cores, o personagem ganha vida e significado.” (IMAMMURA *apud* HELLER, pg 47, 2018).

Além disso, pode-se constatar, em uma visão geral, que existe a utilização de cores primárias para compor as personagens, estas cores que estão em contato diariamente com as crianças, já que são as primeiras a serem assimiladas e ensinadas na escola. Portanto, os tons que mais estão presentes nas princesas são azul, amarelo, verde e rosa, além disso acredita-se, também, que existe uma forte ligação entre a tonalidade da princesa com o enredo da sua própria história, como vai ser analisado mais adiante.



2. ANTAGONISTAS

Ao analisar os antagonistas, pode-se perceber a princípio muitas semelhanças dentro do próprio grupo, existindo uma quantidade balanceada em relação a gênero masculino e feminino, contabilizando o total de 5 vilãs e 7 vilões, o que afeta diretamente suas cores e vestimentas. Como anteriormente citado, o mesmo ocorre aqui em relação a vibratibilidade das cores apoiado a tecnologia utilizada em cada época e os avanços dela.

Além do gênero, o que se observa aqui é a presença também de figuras não humanas, como é o caso da Malévola, Úrsula e do Tamatoa, isso faz com que os tons de pele, que influenciam diretamente na formação da paleta como dito anteriormente, possam se diversificar ainda mais, afinal encontramos tons de verde e de violeta aplicado ao corpo dos três personagens citados.

Diferente das princesas, seus antagonistas não possuem as vestimentas em somente um tom, o que era monocromático no caso anterior, aqui se distancia um pouco, tendo contraste e relações interessantes entre uma cor e outra, algumas vezes se utilizando de harmonias e contrastes.

No caso dos antagonistas a paleta se mantém voltada para três cores principais: o preto, o violeta e o vermelho, tendo como predominância o primeiro citado, e os outros logo em seguida respectivamente. Suas vestimentas vão de acordo com o enredo da história, levando em consideração a época, ao local, ao enredo, e a personagem em si, mas em todos contam com pelo menos uma das cores citadas acima, tendo o preto presente em todas.

Ademais, o preto também se encontra presente na maioria dos cenários onde esses antagonistas aparecem, muitas vezes, aparece em forma de sombra para dar uma ar mais sombrio a estes, afinal “sua característica, que se opõe à do branco, é a ausência absoluta de resistência. Kandinsky se utiliza da conhecida expressão “buraco sem fundo” para descrever o preto” (BARROS, p.191, 2006).



3. ANÁLISE

Após a criação das paletas e do primeiro contato, iniciou-se o processo de busca para compreender melhor a utilização de cada cor nas personagens, as protagonistas foram as primeiras a serem analisadas a partir das 4 cores principais encontradas, como dito anteriormente, são estas: azul, amarelo, verde e rosa.

O azul, é a cor mais associada a Cinderela, por esta ser uma das princesas mais marcantes da linha, já que seu castelo dá origem a marca principal da Disney; mas para além desta princesa o azul é encontrado também em Jasmine e Elsa. As três são personagens com vínculos à fantasia. Cinderela é encantada pela sua fada madrinha em busca de realizar seus sonhos, Jasmine tem seu príncipe acompanhado de um gênio da lâmpada e almeja a liberdade, já Elsa carrega poderes sobrenaturais e busca encontrar seu lugar no mundo, acredita-se que o azul é vinculado a magia, já que: “o azul é a cor de todas as ideias cujas

realizações se encontram distantes (...) a cor do irreal, até mesmo do ludibrio.” (HELLER, 2013, Pg. 26), Kandisky se utiliza do simbolismo do azul para ressaltar que:

“ao exercer seu movimento em direção ao espírito e não ao corpo físico, transportando o espectador para outra dimensão, mostra-se uma cor imaterial, capaz de despertar no ser humano um profundo desejo de pureza e de contato com o divino” (BARROS, p.188, 2006)

As três princesas citadas acima precisaram encontrar dentro de si a força e coragem para enfrentar o seus desafios e se colocarem em seus lugares como protagonistas da história. Essa sensação de busca pelo que há dentro é característico da cor já que “o azul profundo atrai o homem para o infinito, despertando nele o desejo pela pureza e uma sede de sobrenatural.” (BARROS, p.188, 2006).

Já o amarelo está muito associado ao vestido clássico da valsa do filme A Bela e a Fera, Bela usa a cor da inteligência e da maturidade por ser a única mulher do seu vilarejo que sabe ler e ser independente, como cita HELLER (2013). Bela sempre foi a frente do seu tempo, assim como a cor que a representa, já que o amarelo tem um movimento irradiante, “um salto para além de todo limite, a dispersão da força em torno de si mesma” (BARROS, p.185, 2006). Por ser a moça mais bonita de sua aldeia e, também, a mais diferente, sempre foi questionada sobre seu comportamento e intrigava aqueles que a conheciam, mesmo diante da Fera um monstro horripilante que causava medo em muitos, ela consegue ir além da aparência e ver o que há por dentro, uma moça intensa e isso é representado na cor a medida que:

“É uma cor que, em forte intensidade, perturba e provoca o homem: “o amarelo atormenta o homem, espicaça-o e excita-o, impõe-se a ele como uma coerção, importuna-o como uma espécie de insolência insuportável”. (BARROS, p.187, 2006).

Em seguida o verde está associado à Tiana, por conta do decorrer de sua história ter vínculo direto com sapos e ter uma ligação direta com à própria tonalidade do animal, além de ressaltar o ambiente o qual passa boa parte da história, no caso a floresta. “É tonificante e representa a cor da natureza em seu maior momento de maior vitalidade e exuberância” (BARROS, p.194, 2006). Tiana também é o exemplo de princesa que batalhou para conseguir seus objetivos, desde o início da animação frisa que só conseguirá o que almeja, batalhando

muito, uma jovem com disposição para ir em busca do que quer, “o verde adquire juventude e alegria, adquire força ativa.” (BARROS, p.194, 2006).

E finalmente, o rosa, essa cor está presente na maioria das princesas, porém a personagem mais associada a ela é Aurora, já que foi uma das primeiras a ser criada. Por ser uma cor mais associada às meninas, à bondade, e a fragilidade, é visto que faz relação com a ingenuidade das princesas que o usam e é a cor que mais aparece nas personagens, como Anna, Aurora, Ariel e Rapunzel, todas são jovens sonhadores e inocentes. “o vermelho-claro frio (violeta-rosáceo), em suas próprias palavras, “explode em acentos de jovem e pura alegria”, que poderia ser traduzida musicalmente pelo “sons elevados, claros e cantantes do violino” (BARROS, p.194, 2006). A cor está diretamente ligada ao feminino, se aproximando ainda mais das meninas. “As características gerais que são atribuídas ao rosa são tipicamente femininas. A cor rosa simboliza a força dos fracos, como charme e amabilidade” (HELLER, p.213, 2013). A cor também tem relação direta com o amor e a magia do sonho, já que o foco principal da maioria das animações de princesas é o “felizes para sempre”, já é previsto que “onde os sonhos estão, o rosa também está. Rosa é o tom irrealista, em todas suas formas e matizes: cor do kitsch e da romantização.” (HELLER, p.218. 2013).

A partir da análise proposta acima, pode-se concluir que as princesas possuem uma forte ligação entre si, entre cores primárias, cores marcantes e vestidos que possuem tons monocromáticos que reforçam suas características individuais ao longo da história, além disso, pode-se perceber que a escolha das cores não foram feitas de maneira instintiva, pois as características dos tons fazem relação direta com o enredo e a personalidade das protagonistas.

A segunda análise tinha como objeto de estudo os antagonistas, já descritos anteriormente, e assim como as princesas, buscou-se analisar as cores que apareciam com maior evidência nos personagens, foram estas: O preto, o violeta e o vermelho.

O preto foi a cor que estava presente em todos os vilões, pois “o preto transforma todos os significados positivos de todas as cores cromáticas em seu oposto negativo”. (HELLER, p.131. 2013), e esta é a intenção quando se opta pela a utilização desta cor em todos os personagens que trazem o aspecto de mau, afinal busca-se com eles apagar o contraste e a vivacidade dos protagonistas, “num sentido figurado, “preto” significa mau e

ruim. Aquele que “denigre” a imagem de alguém, está falando mal dele” (HELLER, p.132. 2013). O tom sombrio dado a estes personagens, se dá também, pela a utilização de sombras e da presença do preto exacerbado, Heller (2013) classifica o preto como a cor da sujeira, do mau, do azar e do ódio. Além disso, a intenção dos vilões dentro do enredo da história, muitas vezes é o desejo pela morte da protagonista ou o fracasso desta, dialogando com Kandinsky quando trata-se do simbolismo da cor:

“(…) a associação do preto à morte e um “nada sem possibilidades” resume a interpretação de Kandisky: “O preto é como uma fogueira extinta, consumida, (...) imóvel e insensível como um cadáver sobre o qual tudo resvala e mais nada afeta (...) sendo o preto a pausa definitiva (o silêncio absoluto).” (BARROS, p.192, 2006)

A maioria dos vilões apresentados tem ligação com a magia, e todos aqueles que se utilizam dela possuem algum traço de violeta em sua vestimenta ou em seu corpo, a combinação é dada de forma sutil em alguns, no caso do Dr Facilier, e de forma exagerada em outros, no caso da Úrsula, mas esta combinação de cores faz ligação direta com “as cores do oculto, da magia. Certamente, para o efeito mágico o violeta é decisivo. (...) A “magia negra” conjura forças do demônio: as missas negras pertencem aos cultos de todos os supersticiosos que esperam obter ajuda do mal.” (HELLER, p.132, 2013), para Kandinsky (BARROS,2006), o violeta é um vermelho sem energia, apagado, triste e doentio.

E por último o vermelho está presente em alguns personagens, como é o caso do Jafar e Gaston, e sutilmente aparece em Úrsula, todos esses vilões aqui citados tem direta ligação com o amor de alguma maneira, Jafar pretende casar-se com Jasmine para alcançar o posto de Sultão, Gaston almeja casar com Bela por esta ser a mais bela da aldeia e Úrsula “ajuda” Ariel a dar seu beijo de amor verdadeiro. A cor vermelha está diretamente ligada ao amor, “é a cor de todas as paixões, as boas e as más” (HELLER, p.54, 2013) , acredita-se também que quando associado ao preto, como no caso destes personagens, o amor se transforma em ódio.

Apresentado em dois personagens homens, Jafar e Gaston, personagens estes que mostram força e exuberância, “o vermelho é uma cor masculina (...), como cor da força, da atividade e da agressividade. É o polo oposto ao passivo, delicado azul e ao inocente branco.” (HELLER, p.57, 2013), os vilões que se utilizam desta cor possuem uma enorme autoconfiança, muitas vezes tido como narcisistas, “o vermelho é uma cor autoconfiante,

transbordante de vida, (...) nela transparece uma espécie de maturidade masculina, voltada sobretudo para si mesma, e para a qual o exterior conta muito pouco”. (BARROS, p. 195, 2006). Já no caso da personagem feminina, Úrsula, o vermelho é associado a sexualidade, que a personagem esbanja, “o vermelho é a cor típica das meretrizes. “Não vista tanto vermelho, vão te tornar por uma vagabunda” (HELLER, p.69, 2013); a personagem se utiliza da cor nos lábios, tendo uma cena que enaltece a forma como passa batom na boca, “As mulheres usam batom para dar a impressão de que têm mais sangue nos lábios e, por isso, são mais passionais.” (HELLER, p.70, 2013).

A partir desta análise é capaz de ver muita consonância com a escolha de cores que formam as paletas dos antagonistas da princesas, muitas das cores se repetem entre eles ao contrário do que acontece nas protagonista, já que estas, cada uma possui sua cor “própria”. A presença do preto é essencial para compor os personagens, que necessitam passar o lado sombrio, já o violeta e o vermelho, como também as outras cores, surgem para incrementar e dar mais significado aos antagonistas e suas características que vão além do ser “mau”. Mais um vez, entende-se que a escolha das paletas não surge de forma instintiva, pois as cores auxiliam na construção não só da construção do personagem como o antagonista, mas como na sua personalidade como ser que compõe o enredo.

É interessante ressaltar que com esta análise proposta, pode se entender o contraste que há entre os dois grupos apresentados, onde as protagonistas são apresentadas com cores vibrantes, altamente saturadas, e com uma paleta de cor bastante variada, apresentando desde cores primárias à secundárias, enquanto os antagonistas apresentam cores mórbidas, voltadas para o escuro, com baixa saturação e pouca vivacidade.

CONCLUSÃO

A partir do trabalho aqui apresentado, pode-se perceber a importância de se estudar a cor aplicada as animações e filmes infantis que marcam, de certa forma, a vida de crianças e adultos e estão presentes no cotidiano, estampada nas mais diversas mídias possíveis. É fundamental compreender a utilização deste elemento em veículos como estes, além de abrir espaço para novos estudos e interpretações.

A cor aplicada as animações e no design de personagens não acontece de maneira intuitiva, afinal se espera que esse personagem possa “ganhar vida” e ter sua personalidade bem desenvolvida dentro do enredo, gerando ,assim, a relação entre espectador e personagem esperada, e a cor é um dos elementos que auxilia nessa caracterização, entendendo isso é importante que esteja clara como ocorre a escolha e uso das paletas.

Para além do que foi aqui apresentado, ainda há outras interpretações possíveis que podem ser abordadas em outros estudos. Além disso, as características físicas da cor não foram abordadas, o que poderia também vir a gerar novas produções acadêmicas.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Amailton. SILVA, Sheila. **Era Uma Vez...”: O Negro No Imaginário Encantado. Sankofa.** Revista de História da África e de Estudos da Diáspora Africana Ano VII, NºXIV, Dezembro/2014. São Paulo.

BARROS, Lilian. **A Cor no Processo Criativo: Um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe.** São Paulo. 2006.

FARINA, M. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 4a ed. São Paulo (Brasil): Edgar Blucher Ltda, 1990.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. **As pesquisas denominadas "estado da arte".** *Educ. Soc.* [online]. 2002, vol.23, n.79, pp.257-272.

FRASES, Tom. **O guia completo da cor.** Senac. São Paulo. 2007.

GRANATTO, Danilo. **Análise das Correlações entre Narrativa, Estética, Música e Estereoscopia em Divertida Mente.** São Carlos: UFScar, 2018.

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

TEIXEIRA, Níncia. **Discurso publicitário e a pedagogia do gênero: representações do feminino.** comunicação, mídia e consumo. são paulo. vol.6 n.17 p. 37 - 48 nov. 2009.