

O Estado da Arte : Design Aplicado nas Animações das Princesas Disney¹

Mário Maciel DE SOUZA JUNIOR²

Icaro Heron Ferreira da COSTA³

Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

RESUMO

O presente artigo é um Estado da Arte que tem como objetivo mapear o tema “Design aplicado nas animações das princesas Disney”, para assim procurar uma lacuna que possa ser aprofundada, além de impulsionar novos estudos, entender e analisar as produções já existentes. A Metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica com base em palavras-chave nas plataformas SciELO, Portal de Periódicos da CAPES e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Buscou-se embasamento teórico no texto As pesquisas denominadas ‘Estado da Arte’, da Norma Ferreira (2002). Ao final da pesquisa chegamos ao mapeamento de poucos textos e estudos sobre o tema proposto, existindo lacunas que podem ser preenchidas com novas produções acadêmicas.

PALAVRAS-CHAVES: princesas; disney; animação; design; estado da arte.

INTRODUÇÃO

Há anos se pensa sobre a infância e como ela influencia no amadurecimento do adulto que está por vir. Contudo, é válido frisar que, logo nos primeiros contatos de uma criança que nasce na conjuntura atual, e que é, conseqüentemente, contemplada pelo acesso às tecnologias, produções audiovisuais, em sua grande maioria animações cinematográficas, são elementos que fazem parte do seu tempo de entretenimento durante o passar dos anos. Por

¹ Trabalho apresentado na IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho 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 Estudante de Graduação, 8º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Fortaleza, Unifor, e-mail: icaroheron@gmail.com.

isso, filmes infantis são elementos importantes para a formação da criança e do adolescente, que de uma forma lúdica exercitam a imaginação, a criatividade e compreendem costumes referentes à sociedade em que vivem.

Uma das maiores multinacionais, que tem como foco este público, é a Disney. Tal empresa tornou-se referência quando se trata do gênero da animação. Do seu início, até os dias atuais, o estúdio, que abriu há alguns anos parceria com outra empresa de grande porte, a Pixar, remonta clássicos e cria universos inimagináveis em seus filmes. Dentre eles, sobretudo, ainda existe uma diversidade ampla quando se trata de longas metragens de princesas voltadas para o público feminino infantil, mas que também não deixam de ter personagens que atraíam os olhos dos garotos. Essas princesas, inclusive, possuem até respectivas linhas de produtos próprios, provando que são personagens fundamentais para a construção da marca em questão.

Compreender, então, um pouco mais do universo cinematográfico mediante as pesquisas acadêmicas atuais referentes aos filmes da Disney, sobretudo, das princesas, é a abordagem principal desta pesquisa, tendo como objetivo principal mapear os estudos publicados sobre o tema em questão.

Para abranger a pesquisa a respeito de uma linha da empresa, foi necessário traçar objetivos específicos que viessem a compor o presente artigo, são eles: Entender como os filmes infantis afetam a infância e o período de amadurecimento da criança; reconhecer quais lacunas não foram preenchidas para dar espaço e visibilidade para futuras pesquisas; discutir a importância do estado da arte para esse tipo de estudo.

Contudo, para isso, é necessário entendermos que o gênero de animação infantil se tornou uma indústria poderosa, e foi se aprimorando com o passar dos anos, buscando seguir as novas tecnologias para captar públicos inéditos e fidelizar os já existentes.

Por isso, o fator crucial para a análise singular deste estudo está relacionado a questão visual dos filmes de princesas, focado, acima de tudo, no design desses respectivos filmes. Com o passar dos anos e o surgimento de novas tecnologias, é visível que esse aspecto tenha mudado bastante. Sendo assim, é importante analisar e observar se mudança vem sendo

comentada no ambiente acadêmico, e como esse tipo de fenômeno influencia o público que acompanha essas produções.

Para isso, a partir de bases de dados renomadas, se fez necessária a elaboração de um estado da arte que pudesse catalogar e analisar estudos existentes (com base no nosso objetivo principal), e que, de algum modo, estivessem relacionados com a temática aqui averiguada. Frisamos aqui que, esta pesquisa trata de um tema inédito nos estudos acadêmicos, e que por conta disso, foi importante termos como base outras pesquisas similares, mas que não trataram especificamente da área do design. Todavia, foram os outros estudos que deram sustentamento ao presente artigo e a sua proposta enquanto instrumento de investigação a partir de um estado da arte.

METODOLOGIA

Foi-se em busca, então, de construir um estado da arte aprofundado em torno do tema principal “Design aplicado nas animações das princesas da Disney”, para assim, investigar, catalogar e analisar o que já foi feito mediante a temática analisada. A importância deste processo é crucial, pois nasce aqui um sentimento de que, por mais que tenhamos intimidade com o assunto estudado, “a sensação que parece invadir esses pesquisadores é a do não conhecimento acerca da totalidade de estudos e pesquisas em determinada área do conhecimento que apresenta crescimento tanto quantitativo quanto qualitativo.” (FERREIRA, p.258, 2002). Isso se dá porque a importância dos dados encontrados nas bases de renome é essencial para elaborar uma análise, seja ela qual for. Elas servem para confirmar ou desmistificar pré-conceitos que surgem a partir das nossas experiências pessoais, e ainda apontam quais rumos devemos seguir a partir dos números referentes a quantas pesquisas já trataram, aproximadamente, com o que queremos alcançar.

Por isso, na execução de uma produção acadêmica é necessário termos conhecimento do quanto já se produziu em torno do tema que está sendo estudado, para em seguida afunilar aos poucos a pesquisa, e por fim, compreendermos melhor os caminhos que devemos direcionar as ideais que almejamos em nosso estudo.

Para iniciar a pesquisa foi necessário definir três primeiros passos: a palavra-chave utilizada, que seria “Disney”; o espaço de tempo que abrangia a pesquisa, que no caso não foi delimitado, já que pesquisa feita abrange todo o material encontrado na base de dados, e estas possuem datas de início de indexação distintas; selecionar bases de dados que fossem relevantes e possuíssem bastante abrangência, estas são o SciELO⁴, Portal de Periódicos da CAPES⁵ e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)⁶, já 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 palavra chave principal “Disney” ser colada na busca das plataformas e ter sido encontrado muitos resultados, foi decidido, assim, avançar as pesquisas na busca refinada com palavras mais específicas, são elas Disney + Princesas e Disney + Design.

A partir dos resultados encontrados, inicialmente, foi contabilizado e colocado em tabela, os números relacionados às suas respectivas palavras. Após formada esta tabela, iniciou-se outra etapa, onde foram lidos os títulos e os resumos das pesquisas encontradas, pois devemos ressaltar que, “os resumos mostram uma rede de motivos implicada em operações de selecionar e organizar o material a ser divulgado” (FERREIRA, p. 263, 2002). Somado a esse fator, lembremos aqui que os resumos também facilitam o entendimento da pesquisa como um todo, pois aceleram o processo de apuração de dados importantes para o pesquisador, o fazendo se organizar melhor diante de tantas produções existentes.

Em três das pesquisas encontradas, foi-se necessária uma leitura na íntegra desses resumos, já que pelo que apontavam em seus respectivos títulos, os temas (ainda que somente similares) tinham muita afinidade com a temática principal em análise.

⁴ Scientific Electronic Library Online. Disponível em: <https://www.scielo.org/pt> .acesso em 21 de março de 2019 às 13:43

⁵ 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

⁶ Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/vufind/> .acesso em 21 de março de 2019 às 14:56

Para isso, durante o período inicial da análise dos resultados, constatou-se a necessidade da utilização de uma linha do tempo que mostrasse a cronologia dos lançamentos das animações em que as princesas estavam presentes. Esta linha do tempo foi então criada na proposta de agrupar melhor as informações colhidas e realizar um trabalho mais metódico e coerente.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A linha do tempo foi de crucial importância para acompanhar e embasar o estado da arte, fazendo relação das datas de lançamentos de franquias sobre princesas com os estudos e discussões encontrados. Por meio desta linha do tempo também foi possível analisar, de forma visual, a quantidade de animações já produzidas que seguem a linha desse tipo de protagonista; os assuntos abordados nos filmes ao longo dos anos; a forma que essas personagens vinham sendo apresentadas; e principalmente, a evolução visual de como as princesas vêm sendo esteticamente representadas (tanto em cor; forma; movimento; entre outros demais aspectos da linguagem visual).

Dividiremos, então, em três tópicos, as palavras-chave de acordo como elas foram sendo pesquisadas nas bases de dados. Estes tópicos apresentarão, de forma mais detalhada, a investigação por meio de dados qualitativos referentes aos estudos parecidos com o proposto neste artigo, e como eles se apresentaram nessas plataformas acadêmicas. Buscaremos averiguar a importância dessa pesquisa para a produção do presente estado da arte mostrando como ele pode influenciar e potencializar a temática decidida em questão.



imagem⁷

1.1. Disney

A primeira palavra-chave utilizada foi “Disney”. Com ela, tivemos um grande número de resultados, que confirmaram premissas anteriores a produção desta pesquisa, mas que comentaremos logo em seguida. Todavia, como mostra a tabela a seguir, as respostas das plataformas evidenciaram a grande quantidade de produções acadêmicas relacionadas a empresa estudada em questão:

PALAVRA-CHAVE	PLATAFORMAS		
	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações	Portal de Periódicos da CAPES	SciELO
Disney	89	208.152	46

⁷ Disponível em: <https://www.pinterest.jp/pin/695665473665920013/> acesso em: 21 de março de 2019 às 16:40

Os resultados encontrados, até então, já eram previstos durante o momento anterior a investigação destes dados. Essa dedução se deu em virtude do vasto poder midiático que a Disney, enquanto potência mercadológica no cenário global, possui mediante a pessoas do mundo todo. Tal empresa detém, em sua conjuntura, um poder que se amplia por grande parte do planeta, e que a mostra como uma grande multinacional existente. De modo geral, quando tratamos de falar das grandes empresas atuais, a Disney é vista como uma das maiores.

Tal colocação pode ser comprovada na fala de Granatto (2018), pois de acordo com o autor:

Ao explorar este 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).

Por meio de uma leitura rápida, tanto dos títulos, quanto de alguns dos resumos desses materiais encontrados nas plataformas de dados, os resultados da palavra-chave “Disney”, não eram, de fato, o que se buscava analisar na pesquisa.

De modo geral, estes resultados eram distantes do tema em que se foi proposto a explorar em virtude do foco que elas foram sendo apresentadas. Aqui, buscou-se analisar a questão do design, contudo, as produções acadêmicas que foram sendo encontradas apresentaram outras categorias de análise. As temáticas que surgiram estiveram mais relacionadas a pontos voltados a áreas comunicacionais, funcionais e sociais da empresa, que de fato, são muito vistas em pesquisas dos mais diversos campos do conhecimento (por consequência do sucesso que a marca possui há muito tempo até o período atual).

Mediante a isso, a pesquisa foi sendo então refinada na busca de catalogar mais estudos sobre o tema. Buscou-se trabalhar outras formas de encaixar as palavras-chave para que envolvessem os elementos primordiais que o estado da arte buscou alcançar. Analisaremos no tópico a seguir, de que modo então, a próxima etapa da pesquisa foi realizada.

1.2. Princesas + Disney

A segunda fase do estado da arte almejou então trazer a questão das princesas, personagens estas já frisadas como cruciais neste estado da arte, para a busca do material desejado no embasamento da investigação em questão. Mediante a isso, a tabela a seguir apresenta como foi a pesquisa das palavras-chave “princesas” e “Disney” juntas. Este momento, também realizado através de base de dados, seguiu melhor os caminhos desta análise, apontando resultados mais significativos:

PALAVRA-CHAVE	PLATAFORMAS		
	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações	Portal de Periódicos da CAPES	SciELO
Princesas + Disney	5	41	0

Com números menores, pode-se analisar mais profundamente o assunto mediante às respostas encontradas nessas plataformas de dados acadêmicos. Foram encontrados temas ligados a questões mais profundas, e voltadas, sobretudo, para aspectos sociais dentro dessas animações infantis, tais como: performatividade de gênero; representação dos arquétipos femininos; racismo; e ditadura heterossexual.

Uma das pesquisas encontradas, inclusive, debate a representatividade da mulher nas animações das Disney. A partir desta pesquisa, e da sua abordagem, foi-se possível perceber que, provavelmente, estaríamos perto de alcançar bases interessantes para o viés do estado da arte em questão.

A produção cujo nome é “Girando entre princesas: Performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças” cita, em determinado momento de seu desenvolvimento, um trecho importante para a presente pesquisa, na qual diz que: “os meninos procuravam evidenciar que ‘Cinderela é de menina’, concentrando-se nas cenas

protagonizadas pelos bichinhos amigos das princesas e desenhando elementos alheios ao filme.” (BUENO, p.152, 2012).

Com esse resultado em específico, pode-se perceber questões sociais que envolvem as princesas enquanto personagens marcantes da empresa. Os estudos acadêmicos referentes ao tema, contudo, ainda não eram exatamente o que a concepção da pesquisa buscava, de fato, trazer em questionamento. Mesmo assim, perceber que existem análises que partem de um outro viés da Disney, analisando as princesas, no caso, em uma perspectiva mais social, fortaleceu a ideia de procurar o tema do design referente a este universo.

Tentou-se encontrar as outras palavras-chave para pesquisa, buscando poder catalogar o que melhor poderia haver de ligação com o tema principal.

1.3. Disney + Design

O estudo da arte, então, chegou a sua terceira etapa. Buscou-se procurar nas bases de dados as palavras-chave “Disney + Design”. Mediante a isso, ainda eram imprevisíveis os resultados que seriam alcançados por conta da pesquisa insólita aqui almejada. Contudo, de acordo com a tabela a seguir, estes foram os resultados que surgiram:

PALAVRA-CHAVE	PLATAFORMAS		
	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações	Portal de Periódicos da CAPES	SciELO
Disney + Design	7	31.036	2

Mesmo com estes números, muitas pesquisas fugiam do tema central da investigação aqui desejada. Algumas mostraram-se mais voltadas para design de aplicativos da empresa, como: “Articulação de uma plataforma de experiência para engajamento: estudo da plataforma digital MyMagic+ da Disney” de Fabrício Almeida (2017), outras, de modo geral, mostraram em tratar questões de design referentes ao site da marca.

Porém, apesar disso, com estas palavras-chave da última busca, foi possível encontrar três produções que se aproximavam do tema, tendo em mente que o objetivo deste artigo é fazer com que:

Se ordene periodicamente o conjunto de informações e resultados já obtidos, ordenação que permita indicação das possibilidades de integração de diferentes perspectivas, aparentemente autônomas, a identificação de duplicações ou contradições, e a determinação de lacunas e vieses.” (SOARES apud FERREIRA, p.259, 2002).

Foram estas: Imagem, Retórica e História da Arte em Pinóquio, de Walt Disney Pictures, de Luis Fernando Beloto Cabral y Yanet Aguilera (2018); Análise das Correlações entre Narrativa, Estética, Música e Estereoscopia em Divertida Mente, de Danilo César Granatto (2018); O estudo de Arquétipos Femininos Representados nos Desenhos Animados dos Estúdios Disney, de Claudio Imamura (2018); todos os estudos citados acima em algum ponto se aproximavam do tema proposto para o estado da arte, quando citam forma, cor, traços, funcionalidade, sentido, entre outras classificações.

No estudo que traz como foco o filme Divertida Mente, é avaliado como os personagens principais se manifestam através da cor e como ela conversa diretamente com as personalidade de cada personagem:

Uma das qualidades do cinema é o modo de construção da sua linguagem por meio de componentes estéticos e não verbais. Apesar de ser uma unidade consideravelmente recente na concepção do cinema, a cor se tornou fundamental para auxílio da elaboração de obras fílmicas, pois; longe de ser uma escolha arbitrária ou instintiva, ela é um elemento capaz de moldar a compreensão do observador. (GRANATTO, p.53, 2018).

Por ser um elemento fundamental, e um dos princípios básicos da linguagem visual, a cor precisa ser avaliada no âmbito da animação, pois desperta sensações e molda a recepção do telespectador. Outra característica importante que é trabalhada nos estudos são as formas básicas, principalmente, no texto que trás o filme Pinóquio e o que trata das Princesas como modo de observação:

As personagens Disney também apresentam corpos bas-tante tridimensionais. (...) . Tanto em figuras pequenas como o gato Fígaro quanto em criaturas colossais como a baleia Monstro, vemos um corpo tridimensional complexo, dotado de peso, massa e

anatomia. Isso é bastante evidente no desenho do protagonista, considerando o rosto esférico em formato de pera e as articulações de madeira nos braços e pernas” (CABRAL e AGUILERA, p. 74, 2018).

Mesmo no desenho tridimensional e 3D é possível encontrar a influência direta das formas básicas, compondo através do traçado a personalidade de cada personagem:

Um rosto desenhado com linhas curvas no caso da Branca de Neve ou Mulan confere ao desenho um aspecto bondoso, delicado e feminino. Um desenho como o rosto da rainha Má de Branca de Neve e os sete anões ou da Madrasta Tremaine do desenho Cinderela possui contornos retos, passando a impressão de algo mais agressivo e duro. (IMAMURA, p.45, 2018).

Os poucos estudos aqui citados, são os que compõem o estado da arte design aplicado nas animações da Disney”. Já que somente um trata-se, exclusivamente, das princesas, comprova-se aqui a carência de pesquisas nesse tema nas bases de dados pesquisadas até então.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pudemos perceber que o estado da arte se apresenta como uma forma proveitosa de tratar um assunto em bases de dados acadêmicas. Isso porque ela verifica, através de informações numéricas, a presença de um tema desejado em ser trabalhado nas plataformas de produções acadêmicas atuais mais importantes. Além disso, potencializa a força de algum estudo com o tema mais inédito, pois ao ser realizada, mostra também quais temáticas ainda não foram analisadas ainda.

Ressaltam-se nos estudos sobre o design nas animações da Disney apenas três trabalhos, presentes nas plataformas estudadas, que não têm como foco as princesas da Disney. Em contrapartida, há muitos estudos que tangem a área social, administrativa, funcional, comunicacional sobre a empresa, já que esta é uma marca de enormes proporções. Salientamos que, mesmo assim, são poucos aqueles que pesquisam o design presente em suas respectivas animações.

Portanto, este estudo da arte abre margem para diversos futuros estudos que possam surgir a partir do tema aqui proposto, e que podem mostrar, em análises posteriores, pesquisas a partir do tema aqui exposto e catalogado. Além disso, este estado da arte mostrou a importância e o espaço que há para essa temática no universo das princesas da Disney alicerçadas ao campo do Design nas pesquisas acadêmicas de modo geral.

As animações voltadas para crianças, especificamente, as longas das princesas, podem (a partir de futuras pesquisas) avaliar características relacionadas à composição; cor; formas; e em tudo aquilo que tangem a linguagem visual utilizada, para que desta maneira, fique nítido quais são os elementos utilizados para compor os filmes das princesas e como eles mudam com o passar dos anos.

REFERÊNCIAS

BUENO, Michele. **Girando entre Princesas: Performances e Contornos de gênero em uma etnografia com crianças**. Dissertação (Pós Graduação em Antropologia Social) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

CABRAL, Beloto. AGUILERA, Yanet. **Imagem, Retórica e História da Arte em Pinóquio, de Walt Disney Pictures**. (Artigo derivado da pesquisa Técnica e Estética) - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), São Paulo, 2018.

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

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

IMAMURA, Claudio. **O Estudo de Arquétipos Femininos Representados nos Desenhos Animados dos Estúdios Disney**. Dissertação (Pós Graduação em Educação, Artes e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2018.