

A transformação de um gênero: dos contos de fadas às animações contemporâneas da Walt Disney Pictures e da Pixar Animation Studios

RESUMO

**Guilherme Augusto Louzada
Ferreira de Moraes**

gui_amorais@hotmail.com

Centro Federal de Educação Tecnológica
de Minas Gerais, CEFET-MG, Araxá,
Minas Gerais, Brasil.

Inessa Rosa de Amorim

inessaamorim@gmail.com

Instituto de Biociências, Letras e
Ciências Exatas, Universidade
Estadual Paulista, São José do
Rio Preto, SP, Brasil.

Os contos de fadas fazem parte do que Todorov (1975) entende por maravilhoso, um gênero literário em que os acontecimentos sobrenaturais – presença de fadas, varinhas de condões, encantamentos etc. – não causam surpresa nem nas personagens nem no leitor implícito. Marinho (2009) estende as reflexões e postulações de Todorov ao afirmar que o maravilhoso pode ser entendido igualmente como um gênero narrativo, no sentido de ser caracterizado por um modo específico de narrar, podendo se manifestar tanto na literatura como no cinema. A narratividade do maravilhoso foi teorizada por Vladimir Propp (2010), estudioso russo que identificou, nas ações dos personagens, funções que formam o esqueleto da narrativa. Em síntese, um dano é realizado por um antagonista, o herói parte em uma jornada, resolve o problema inicial, retorna ao lar e, geralmente, se casa com uma princesa, o que resulta no emblemático “final feliz”. Com isso em mente, acreditamos ser possível analisar animações contemporâneas, como aquelas produzidas pela Walt Disney Pictures e pela Pixar Animation Studios, com base nas postulações proprianas. É sabido que a companhia estadunidense, no decurso do século XX, adaptou inúmeros contos de fadas, como *Branca de Neve e os sete anões*, de 1937, inspirada no conto “Branca de Neve”, dos irmãos Grimm. Mais recentemente, a empresa passou a criar novas histórias, ainda muito próximas dos contos de magia. Assim, amparados em pesquisas sobre contos de fadas e adaptações, nosso objetivo é demonstrar como certas animações, como *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018), transformam o gênero do maravilhoso levando-o às telas do cinema, não somente por apresentarem o *sobrenatural aceito*, mas por utilizarem, também, a narratividade sob a qual os contos de fadas são construídos. Além disso, buscamos mostrar se e como o contexto social pode ter motivado a criação dessas animações contemporâneas, que, a nosso ver, ora se aproximam, ora se distanciam, dos contos de fadas tradicionais, como aqueles escritos pelos irmãos Grimm. Pretendemos com esse texto contribuir para o universo de estudos cujo foco são os contos de magia e sua presença atualizada no cinema contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: Maravilhoso. Contos de fadas. Animações. Walt Disney. Pixar.

INTRODUÇÃO

Como sabemos, os estúdios Walt Disney Pictures têm se aventurado, desde 1937, no mundo das adaptações dos contos de fadas, levando às telas dos cinemas animações como *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Cinderela* (1950), *A pequena sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladim* (1992) e *A princesa e o sapo* (2009). Isto posto, podemos dizer que, apesar de sua antiguidade, os contos de encantamento, narrativas orais/populares posteriormente coletadas e/ou recriadas por eruditos como Charles Perrault (1628-1703), foram e ainda são retomados pela literatura, pelo cinema e inclusive por outras mídias, como é o caso dos quadrinhos de super-heróis e as séries de televisão.

Como sabemos, os contos de fadas clássicos fazem parte daquilo que Todorov (1975) chama de *maravilhoso*, gênero em que eventos, situações e seres sobrenaturais não provocam surpresa nem nos personagens nem no leitor implícito. Essa ausência de confronto, de acordo com David Roas (2014), faz com que o sobrenatural seja convertido em natural. Segundo Volobuef (1993, p. 99), o sobrenatural é identificado por meio da presença de “seres (fadas, vampiros, homens invisíveis), objetos (varinhas mágicas, poções do diabo, máquinas que permitem viajar no tempo) e acontecimentos (transformações de príncipes em sapos, aparições de fantasmas, viagens ao centro da Terra”. Assim, apesar de pertencerem a um outro tipo de suporte – no caso, o texto cinematográfico – as adaptações dos estúdios Walt Disney e Pixar Animation pertencem ao universo do maravilhoso assim como os contos de fadas, histórias nas quais encontramos fadas, bruxas, gênios, magia, tapetes voadores etc.

A propósito, o maravilhoso desdobra-se ou então se ramifica, por conta de sua natureza sobrenatural, em vários tipos. Segundo Todorov (1975), encontramos o maravilhoso puro, o hiperbólico, o exótico, o instrumental e o científico. Coelho (2009) acrescenta o metafórico, o satírico, o popular ou folclórico e o fabular. Haveria, assim, um maravilhoso cinematográfico para além das adaptações que se baseiam em contos de fadas? Sim, pois, a nosso ver, o cinema se apropria de elementos do maravilhoso, de um modo geral, para criar universos e histórias, como é o caso dos filmes de ficção científica, em que há eventos sobrenaturais (invasão alienígena). Além disso, pode adaptar histórias maravilhosas (contos de fada, romances de fantasia etc.). De uma maneira ou de outra, é muito comum a arte cinematográfica usar técnicas como os efeitos especiais para evocar o maravilhoso, bastando nos lembrar dos filmes de super-heróis.

Com efeito, se na literatura temos uma linguagem, como as descrições, que nos levam a imaginar o maravilhoso, no cinema temos os efeitos especiais, que não são exclusivos desse gênero, mas ajudam a evidenciá-lo. Aliás, antes de o cinema narrativo surgir no século XX, o maravilhoso se manifestava por intermédio desses efeitos especiais, mas também por meio da estética adotada pelo cineasta e, mais recentemente, pelos efeitos visuais – no caso, imagens geradas por computador (*Computer Graphic Imagery*). Esses elementos, a nosso ver, ampliam o maravilhoso na arte do cinema. Marinho (2009, p. 29) confirma que, quando nasce o cinema, o maravilhoso “se manifesta basicamente por meio de trucagens ou efeitos especiais”.

Assim, no que diz respeito ao cinema *pré-narrativo*, não podemos falar ainda “de uma linguagem do maravilhoso, no sentido narrativo e que se constrói do

ponto de vista estrutural, *mas sim de elementos que o caracterizam*” (MARINHO, 2009, p. 57, grifos nossos). Então, com o nascimento do cinema narrativo, encontramos nos filmes o maravilhoso em sua forma narrativa. Por isso, notamos não apenas elementos sobrenaturais que o caracterizam, mas também um modo específico de narrar. Com efeito, Marinho (2009) expande as ideias e reflexões teóricas de Todorov e considera o maravilhoso como um gênero narrativo que pode se manifestar na literatura e no cinema (bem como em outros suportes e mídias, como as séries de televisão):

Tzvetan Todorov considera o maravilhoso, assim como o estranho e o fantástico, como *gêneros literários*. [...] a inspiração em Todorov – situando o maravilhoso como gênero literário – foi o ponto de partida para que pudéssemos ampliar essa noção para *gênero narrativo*, com base numa leitura comparativa entre a capacidade de narrar histórias nos seus variados substratos, abrigadas sob o *manto do maravilhoso* (MARINHO, 2009, p. 12-13, grifos nossos).

Entendido dessa forma, o maravilhoso é caracterizado por uma forma específica e muito própria de narrar, pois segue a narratividade das funções das personagens segundo Propp (2010), a qual remonta a antigos rituais de iniciação (partida-testes-retorno), e pela presença de um elemento *“sobrenatural, característica essa que fundamenta sua essência, determinando uma lógica interna da narrativa”* (MARINHO, 2009, p. 13, grifos nossos). No caso do cinema maravilhoso, há os filmes de ficção científica (*Jogos vorazes*), fantasia (a franquia inglesa *Harry Potter*), aventura (*Indiana Jones*), super-heróis (*Mulher Maravilha*) e, claro, as animações, sejam *adaptações diretas* ou não de contos, como é o caso de *Moana: um mar de aventuras*. Essas várias narrativas fílmicas, ao lado das literárias, *“são determinadas então por estruturas idênticas, além de uma lógica própria, que permitem classificá-las dentro de um mesmo gênero”* (MARINHO, 2009, p. 13-14), neste caso, o maravilhoso.

No curso dos séculos, o maravilhoso transmutou-se e adaptou-se a cada contexto social e cultural, chegando à contemporaneidade sob formas variadas: *“o maravilhoso, que comparece inicialmente na literatura dos mitos e tem nela seu berço, foi ganhando complexidade ao longo do tempo e, dessa maneira, atingiu maior amplitude na medida em que foi se abrindo e se adequando a outras formas de representação”* (MARINHO, 2009, p. 14, grifos nossos). Em outras palavras, esse universo, regido pelo sobrenatural, nasceu de mitos e crenças de povos primitivos (cf. PROPP, 2002). Então, ao desvincular-se do sagrado, verteu-se em conto de fadas popular. Em seguida, foi literalizado por eruditos, chegando aos nossos dias por meio de releituras e/ou recontos nos mais diversos suportes e mídias, como a literatura e o cinema.

O primeiro desdobramento do maravilhoso mítico floresce [...] nos contos maravilhosos, pontuando toda uma linha de literatura que se segue. Dessa maneira, podemos considerar o maravilhoso como um grande gênero narrativo que estende seus tentáculos através dos séculos, justamente porque ele abrange uma diversidade de obras que se agregam originalmente na modalidade do conto maravilhoso e, depois, vai assinalando sua marca em outras formas literárias, imprimindo nelas uma espécie de herança genética, chegando até a narrativa cinematográfica (MARINHO, 2009, p. 32).

Aliás, sabemos que literatura e cinema estão inscritos em sistemas de signos diferentes, ainda assim, o maravilhoso conseguiu unir essas duas instâncias, uma vez que “é dotado de uma estrutura muito similar tanto no campo cinematográfico quanto no literário” (MARINHO, 2009, p. 11). Vale dizer que o cinema, de acordo com Marinho (2009), *aprendeu* a narratividade do maravilhoso com a literatura, mais especificamente quando começou a adaptar histórias pertencentes ao universo do maravilhoso. Em suma, o cinema encontrou a narratividade do maravilhoso quando passou a usar a literatura primordial, recheada de magia e encanto, como uma mina de ouro para adaptar e criar histórias.

[...] o cinema narrativo mantém uma estreita proximidade com a literatura, na medida em que esta não só lhe serviu de inspiração para adaptações dos textos literários às telas [...], como também para sua proposta de contar histórias. O modo de narrar, no entanto, não está concentrado [...] [somente] na palavra, mas também em uma estrutura organizada pelas imagens e seus elementos essenciais (MARINHO, 2009, p. 62).

De um modo geral, o maravilhoso, esse grande e inclusivo gênero narrativo, pode se manifestar tanto na literatura como no cinema, em narrativas que, embora pertencentes a diferentes suportes, estão “abrigadas sob o manto do maravilhoso” (MARINHO, 2009, p. 13). Nesse sentido, não estamos falando apenas de narrativas fílmicas maravilhosas no sentido ficcional (presença de algum elemento sobrenatural), mas de um sistema narrativo identificável e próprio desse antigo universo fantástico:

O cinema classificado como ficção científica, o cinema de fantasia, o cinema de animação e algumas vezes o cinema de aventura ou ação vão rerepresentar o maravilhoso sob uma nova luz. Recursos de linguagem, como os efeitos especiais, ajudam na construção de outras modalidades de maravilhoso, apoiado pelo resgate da mesma estrutura presente nos contos do gênero e nos mitos. Ou seja, o que se conta e se mostra é a saga de heróis deixando seu lugar de origem, vencendo obstáculos, realizando feitos extraordinários com a cumplicidade de ajudantes e objetos mágicos e encontrando, no desfecho, a redenção através do encontro amoroso (MARINHO, 2009, p. 110).

Por isso, no que diz respeito ao cinema maravilhoso, o cineasta italiano Antonio Costa (1985, p. 94) nos diz que os filmes desse universo, em analogia com os gêneros literários e com a tradição dos mitos e dos contos orais,

apresentam uma série de elementos constantes, e que podem conduzir às funções desempenhadas pelas personagens no desenvolvimento do enredo. Segundo tal perspectiva, o estudo dos gêneros [literários e cinematográficos] pode servir-se dos métodos elaborados na análise das formas narrativas tradicionais através da classificação das funções desempenhadas pelas diferentes personagens.

Isso significa dizer, então, que podemos utilizar as reflexões teóricas de Vladimir Propp (2010), tecidas a respeito dos contos de magia russos, na análise de obras literárias mais extensas, como romances e narrativas fílmicas, pois a

narratividade do maravilhoso se refere tanto aos contos de fadas quanto à literatura e ao cinema que beberam dessa antiga e inesgotável fonte: “isso explica o fato de que as funções dos personagens [de um filme] possam ser analisadas com os instrumentos forjados para a literatura por Vladimir Propp (proibição, transgressão, partida, retorno, vitória)” (COSTA, 1985, p. 96). Assim, o modo único de contar história do maravilhoso, sistematizado por Propp (2010) em *Morfologia do conto maravilhoso*, pode ser encontrado não apenas em contos, mas em outros suportes e mídias, como no cinema e nas histórias em quadrinhos.

Como sabemos, Propp (2010) identificou, nas ações dos personagens, funções que formam o esqueleto da narrativa, determinando um esquema de composição semelhante ao de uma fórmula. Assim, o estudioso constatou a existência de trinta e uma funções ao analisar cerca de 100 contos russos. As funções, em seu estudo, são representadas por um signo e por um substantivo que se referem à ação feita pelo personagem (exemplo: γ – proibição). Ainda de acordo com o pesquisador, o conto maravilhoso apresenta sete esferas de personagens: herói, falso-herói, antagonista, mandante, auxiliar, doador, a princesa (e seu pai). Com base nas estruturas identificadas por Propp, é possível analisar narrativas caracterizadas pelo maravilhoso (cf. MARINHO, 2009). Por consequência, “podemos agregar alguns tipos de narrativas literárias e cinematográficas dentro desse grande *gênero narrativo*” (MARINHO, 2009, p. 14-15, grifos nossos), como, por exemplo, as diversas animações dos estúdios estadunidenses Walt Disney e Pixar Animation.

1. AS PRIMEIRAS ADAPTAÇÕES ANIMADAS DOS ESTÚDIOS DISNEY

A princípio, no que diz respeito às primeiras animações dos estúdios Walt Disney, encontramos a *adaptação declarada* dos contos de fadas clássicos propriamente ditos. Assim, a narratividade do maravilhoso ingressa no cinema de animação. De acordo com Marinho (2009, p. 57)

[...] o maravilhoso encontra uma significativa força de expressão no cinema de animação [...]. O primeiro longa-metragem animado, *Branca de Neve e os sete anões*, viria inaugurar a narratividade na animação seguida de muitos outros desenhos inspirados nos contos, como *Cinderela*, *A bela e a Fera*, *Pinóquio* etc.

Baseando-nos em Malarte-Feldman (2008), podemos dizer que as primeiras adaptações dos estúdios Walt Disney são *duplicações*, pois perpetuam os contos canônicos apesar das mudanças previstas e ocasionadas pelo próprio movimento de adaptação. Segundo Malarte-Feldman (2008, p. 3), “embora as adaptações baseadas na duplicação possam tomar as cores principais de seu novo ambiente cultural e refletir costumes específicos, elas ainda reforçam modelos bem conhecidos e repetem lições morais previsíveis”¹. De fato, se compararmos os contos originais às adaptações realizadas pela Disney, constataremos a existência de mudanças, mas o enredo central, os estereótipos e as lições morais continuam basicamente os mesmos.

Para além de Malarte-Feldman, é possível usar também a terminologia empregada por Wagner (1975). Quando um texto é adaptado e alterado (intencionalmente ou não) em algum aspecto, há, para o pesquisador, uma *reestruturação*, pois a adaptação segue o texto-fonte, mas altera certos elementos. Nesse sentido, notamos um redirecionamento ou uma interpretação

por parte do roteirista e/ou diretor. Aliás, essas mudanças podem, segundo Wagner (1975), fortalecer os valores do original, como de fato acontece com as animações de Walt Disney (1901-1966), já que, segundo Zipes (2017, p. 430), não há dúvidas de que esse cineasta manteve os traços dos contos dos irmãos Grimm que reforçavam noções de gênero patriarcais do século XIX, os quais aprovava e compartilhava com os dois irmãos.

Por sinal, embora não estejamos falando sobre fidelidade ou infidelidade, é possível verificar *aproximações* e *distanciamentos* no sentido de a adaptação reproduzir o enredo e os elementos básicos do texto-fonte, os quais parecem estar ao alcance do cinema e podem ser transportados, obviamente com mudanças, do sistema verbal para o fílmico de forma mecânica. Assim, descobrir diferenças não é, segundo Albrecht-Crane e Cutchins (2010), uma missão para revelar a inevitável falta de fidelidade da adaptação, pelo contrário, o objetivo é perceber, analisar e compreender *como* e *por que* os textos se aproximam e se distanciam uns dos outros dessa ou daquela forma.

A propósito, essas aproximações e distanciamentos, nos estudos sobre adaptação, podem ser amparados pela noção de intertextualidade, pois, segundo Stam (2006, p. 23), a adaptação “pode ser vista como uma orquestração de discursos, talentos e trajetões, uma construção ‘híbrida’, mesclando mídia e discursos”. Ainda de acordo com Stam (2006), a noção de intertextualidade nos ajuda a transcender as ideias de fidelidade e infidelidade. Assim, ao assumirmos essa perspectiva, todas as adaptações tornam-se intertextuais *per se*, já que dialogam com os textos adaptados em diversos níveis (e com outros textos, nos mais diversos suportes) por meio de citações, referências, alusões, subversões etc. Além disso, pelo viés da intertextualidade, os estudos de adaptação podem considerar a questão da *intencionalidade*, isto é, a interpretação (sempre subjetiva) do adaptador.

É válido ressaltar que, mesmo conduzidos a outros meios de reprodução, as histórias maravilhosas, de modo geral, mostradas pela arte cinematográfica não têm, necessariamente, que remeter parcialmente ou integralmente ao seu texto-fonte, pois essa fidelidade não deve ser vista como foco ou ser o objeto de análise em si (cf. HUTCHEON, 2013). Dessa maneira, é possível traçar correspondências entre a obra literária e fílmica, vislumbrando nesse cenário uma nova correspondência ou um novo produto do universo maravilhoso.

Assim, se reconhecermos o papel do adaptador, que interpreta o texto-adaptado, e a natureza intertextual da adaptação, que dialoga em diferentes níveis com o texto-fonte (e com outros textos), observaremos que algumas adaptações podem assumir um tom mais crítico, subversivo ou até mesmo paródico em relação ao texto adaptado, desvinculando-se de qualquer pretensão de ser “fiel” ao texto que lhe deu origem, como é o caso de adaptações mais recentes de contos de fadas canônicos. Basta nos lembrarmos de *Red Riding Hood* (2011), traduzido para o português brasileiro como *A garota da capa vermelha*, história cinematográfica baseada em “Chapeuzinho Vermelho”, narrativa que foi recriada tanto por Charles Perrault quanto pelos irmãos Grimm a partir da tradição oral.

Nessa nova versão, acompanhamos as aventuras de Valerie, uma jovem que vive em um vilarejo aterrorizado por um lobisomem. A protagonista é apaixonada por Peter, embora seus pais insistam que ela case com Henry, filho de uma família abastada do local. Diante da situação, Valerie e Peter planejam fugir, mas veem

seus planos frustrados quando a irmã mais velha da heroína é assassinada pelo lobisomem que assola a região. Eles recorrem ao padre Solomon, um caçador famoso de monstros que adverte que a fera toma forma humana durante o dia. Com base nesse breve resumo, já podemos notar vários elementos que distanciam o filme do conto original recriado, por exemplo, por Charles Perrault.

Nesse sentido, entendemos que toda adaptação pode ser vista como intertextual e uma transformação de um texto precedente. Espera-se que no filme sejam incluídos os personagens, suas relações bem como outros aspectos narrativos basilares (tempo e espaço, por exemplo). Enfim, a estrutura do original pode, em maior ou menor grau, ser replicada, mas espera-se também por mudanças. Do mesmo modo, podemos analisar tanto aproximações quanto distanciamentos. No caso das primeiras adaptações animadas dos estúdios Disney, notamos que o enredo do texto-fonte se faz presente na animação, permitindo-nos estabelecer proximidades, mas há também diferenças que distanciam a adaptação do texto adaptado.

Aliás, essas aproximações e os distanciamentos podem ser analisados com base na taxonomia adotada por McFarlane: as aproximações são *transferências*, já os distanciamentos, *adaptações propriamente ditas*. Hattner (2013, p. 39, grifos do autor) explica que

[...] o procedimento de transferência estaria relacionado àqueles traços narrativos que poderiam ser prontamente transferidos de um suporte textual para o outro. Descrições de vestuário, lugares, objetos estabeleceriam de maneira inequívoca a forma de sua passagem para o texto fílmico. Já o que McFarlane chama de adaptação propriamente dita refere-se aos traços narrativos que precisam ser adaptados, ou acabam por ser adaptados pelo diretor ou pelo roteirista. São os procedimentos da adaptação propriamente dita que estabelecem, de maneira evidente, as mudanças que ocorrem em *todas* as adaptações.

No que diz respeito às primeiras adaptações da Disney, encontramos mais aproximações (transferências) que distanciamentos (adaptações propriamente ditas). Tiffin (2008) afirma que os primeiros filmes da Disney baseados em contos de fadas clássicos nos oferecem *adaptações consideravelmente diretas*, com o enredo principal no lugar, apesar do *embelezamento* da narrativa original cujo objetivo é adequar a história à “fórmula Disney”.

Tomemos como exemplo a animação que, a nosso ver, é a mais famosa: *Branca de Neve e os sete anões*, baseada no conto “Branca de Neve”, dos irmãos Grimm. Percebemos que essa adaptação segue o enredo básico do texto-fonte, mas há mudanças significativas, a exemplo da morte da madrasta. No conto original, o príncipe obriga a antagonista a dançar vestindo sapatos de ferro em brasa, enquanto, na animação, possivelmente para não chocar o público-alvo (as crianças e famílias conservadoras da classe média norte-americana), a madrasta cai de um penhasco em uma morte catastrófica seminatural. A esse respeito, Wood (2000) explica que Disney mudava tudo aquilo que no conto original lhe parecia arbitrário, desumano ou irracional.

Outras mudanças ocorriam porque Disney usava como fonte criativa um gênero curto, no caso, os contos de fadas clássicos. Assim sendo, mais elementos precisavam ser adicionados “para alongar o enredo e manter o interesse pelos

personagens”² (WOOD, 2000, p. 132). Por essa razão, seus personagens são estereotipados, como a heroína inocente, o herói galanteador e o vilão malvado. Há também as figuras cômicas, que ajudam a alongar o enredo, como é o caso dos anões, que, na adaptação, possuem características distintas: Mestre, Zangado, Feliz, Atchim, Dengoso, Soneca e Dunga. Em uma cena da animação, os sete anões tomam banho para agradar Branca de Neve e, ao mesmo tempo, divertem-se e cantam, o que certamente alonga a história em um tom divertido.

Devemos frisar que não estamos nos referindo à fidelidade ou infidelidade ao texto-fonte, visto que mudanças “são inevitáveis quando se substitui o linguístico pelo visual”³ (BLUESTONE, 1956, p. 174). No mais, não se pode dizer que uma adaptação seja melhor ou pior em relação ao texto-fonte (se é fiel ou não), porque cada suporte/mídia (romance, filme e outras arquiteturas textuais), segundo Bluestone (1957), possui características e linguagens diferentes. De fato, a obra adaptada e a adaptação dialogam entre si, mas não são a mesma coisa, na verdade, são entidades autônomas. No caso das adaptações de contos de fadas, mudanças são ainda mais inevitáveis, afinal, em se tratando de um longa-metragem, é necessário *alongar* a história narrada. Ainda a respeito de *Branca de Neve e os sete anões*, é possível encontrar eliminações, alterações e adições que modificam a narrativa original dos irmãos Grimm, mas o diálogo intertextual é incontestável.

Enfim, sempre haverá mudanças, pois os adaptadores, ou seja, os roteiristas e/ou os diretores, devem fazer escolhas. De acordo com Albrecht-Crane e Cutchins (2010), esses *agentes* devem interpretar o texto-fonte, escolher os vários significados que acham mais convincentes (ou então mais rentáveis) e em seguida imaginar cenas, personagens, elementos de enredo etc. que correspondam à interpretação que fizeram. Logo, se a subjetividade do adaptador deve ser levada em conta, a adaptação pode ser entendida como uma leitura ou um caminho que o roteirista e/ou o diretor escolhem.

No que diz respeito à adaptação enquanto *leitura*, Stam (2006, p. 27) assevera que o termo “sugere que assim como qualquer texto pode gerar uma infinidade de leituras, qualquer romance pode gerar um número infinito de leituras para adaptação, que serão inevitavelmente parciais, pessoais, conjunturais, com interesses específicos”. Já a noção de *caminhos*, de acordo com Albrecht-Crane e Cutchins (2010), é um modo de dizer que adaptações são interpretações. A adaptação é sempre um recontar, uma releitura. Será sempre uma nova história, porque ela foi interpretada de uma forma *x* pelo cineasta *y*. Se um texto-fonte pode apresentar diversos sentidos, pode haver também diversas interpretações e/ou adaptações. Logo, *Branca de Neve e os sete anões* é uma interpretação de Walt Disney do conto dos irmãos Grimm. Por isso mesmo, devemos sempre

[...] voltar para os esforços de mostrar claramente (em especial ao público não acadêmico) que, embora exista o desejo de fidelidade, ela é impossível, não só diante da presença inevitável de mediações de todos os tipos na constituição das adaptações, mas devido à instabilidade dos significados produzidos em quaisquer textos por meio de múltiplas interpretações (HATTNER, 2013, p. 37).

A propósito, devemos mencionar que o *formato musical* é um elemento que deve ser levado em consideração ao analisarmos as adaptações animadas dos estúdios Walt Disney. De acordo com Tiffin (2008), a natureza musical se faz presente nas animações da companhia norte-americana por ser uma técnica que

destaca a inocência da narrativa, o que, a nosso ver, vai ao encontro das ideologias da empresa, cujo objetivo era atrair as famílias conservadoras dos Estados Unidos da América do Norte (EUA) da época.

Não apenas o estilo musical, mas a eliminação de dois confrontos e a alteração do final da narrativa animada também tiram o foco da crueldade e destacam a inocência da história, a qual Disney muito prezava. Portanto, questões ideológicas estão envolvidas no processo de adaptação, comprovando, desse modo, que os conceitos de *leitura* e *caminho* estão em jogo, pois é preciso levar em conta a interpretações e as intenções do adaptador, no caso, de Walt Disney. Nessa esteira, notamos os elementos que estendem a narrativa: se Disney não queria destacar a maldade da madrasta, mas a inocência da narrativa e da protagonista, ele precisava alongar a história ainda mais, pois retirou tudo aquilo que realçava a crueldade do texto-fonte (como sabemos, a madrasta confronta a heroína por três vezes)⁴. Uma técnica utilizada para isso foi o estilo musical, que ampliou o enredo e, ao mesmo tempo, retirou o foco da crueldade, encontrada no texto-adaptado.

Devemos dizer que, apesar de tanto o conto dos Grimm quanto a adaptação dos estúdios Walt Disney apresentarem posições ideológicas semelhantes⁵, uma vez que ambos estão ligados a um contexto sociocultural conservador, o conto de fadas é, de um modo geral, considerado *universal* por representar as experiências e os sentimentos do ser humano (fome, miséria, medo, rivalidades etc.). Assim, foi necessário a Walt Disney encontrar um caminho por meio do qual pudesse alcançar mais facilmente seu público-alvo. Desse modo, recorreu a *adequações* e a *americanizações* de modo que essa e outras adaptações conseguissem *conversar* com a classe média americana. Por isso, percebemos claramente a ideia do *American Dream* em muitas de suas adaptações, em que o sucesso financeiro é frequentemente alcançado pelos heróis (e pelas heroínas). Por outro lado, Disney manteve muito desse *universal* dos contos maravilhosos, conseguindo com isso alcançar pessoas de vários países, inclusive do Brasil.

De acordo com Stam (2006, p. 40), uma *narratologia comparativa* pode fazer as seguintes perguntas: “Que eventos da história do romance foram eliminados, adicionados, ou modificados na adaptação e, mais importante, por quê?”. Mais à frente, Stam (2006, p. 41) indaga: “O problema que importa para os estudos da adaptação é que princípio guia o processo de seleção ou ‘triagem’ quando um romance está sendo adaptado? Qual é o ‘sentido’ dessas alterações?”. Com base nisso, podemos dizer que Walt Disney condensa alguns eventos (elimina dois confrontos) e, ao mesmo tempo, alonga a história inserindo o formato musical e o estilo cômico, dentre outros elementos. Não houve, na verdade, uma tentativa de dinamizar a história, mas de mudar o foco da crueldade para a inocência. De um modo geral, encontramos nessa adaptação dois elementos diferentes em relação ao conto que lhe deu vida: a crueldade foi suprimida e a inocência, ampliada e adicionada. Os estereótipos de gênero, por sua vez, foram mantidos e expandidos.

Compreendemos, assim, como se deu o alongamento do conto. Disney não queria destacar a maldade da madrasta, mas a inocência da narrativa e da protagonista. Então, suprimiu certos episódios e, ao mesmo tempo, empregou o formato musical e o estilo cômico, técnicas que serviram para alongar o enredo, reduzindo desse modo a crueldade encontrada no plano narrativo do texto-adaptado. Portanto, questões ideológicas estão de fato envolvidas no processo de adaptação, sendo preciso levar em conta a interpretação e a intenção do adaptador para entender todo o processo.

Vale dizer, por fim, que a adaptação “disneyana” de “Branca de Neve”, dos irmãos Grimm, conquistou grande sucesso (gastou US\$1.488.422,74 e lucrou US\$ 7.846.000 ao redor do mundo), não porque foi *fidel* ao texto-fonte, mas porque o alterou de forma significativa, ampliando a inocência e a natureza maravilhosa do conto, e, sobretudo, porque atingiu as ideologias conservadoras do público-alvo (a classe média norte-americana). Assim sendo, o filme se destaca como obra independente do conto no qual se baseou, visto que Disney respeitou sua visão de mundo. Inclusive, muitas vezes nos lembramos mais da história de Branca de Neve por meio do filme (e não do conto).

Assim sendo, o sucesso do filme pode ser atribuído às técnicas inovadoras empregadas e, a nosso ver, principalmente por ter conseguido refletir a ideologia do norte-americano de classe média. Aliás, até hoje a empresa arrecada dinheiro por conta de Branca de Neve, afinal, muitos produtos com a estampa da jovem menina de cabelos negros como o ébano ainda são amplamente vendidos.

Com efeito, as adaptações de contos de fadas da Disney, segundo Peterson (2008), refletem os valores americanos de classe média da época. Nesses filmes, é possível notar a permanência de estereótipos de gênero, a americanização do enredo, a higienização da trama, tornando as adaptações mais leves, o apego ao mundo infantil, a visão conservadora. Enfim, Disney trouxe às suas animações as visões do consumidor burguês da época, criando uma fórmula para os filmes animados (cf. PETERSON, 2008). Wood (2000) afirma que um estudo das heroínas da Walt Disney ao longo do século XX revela muitas americanizações, pois cada uma delas incorpora os ideais de beleza de sua década. Cinderela, por exemplo, exibe as curvas de Marilyn Monroe. Além disso, as heroínas dos estúdios Disney

[...] têm uma grande afinidade com o trabalho doméstico e com o cuidado. Embora as animações da época de Eisner tentem ampliar o espectro das heroínas para incluir outras raças e identidades, a “boa” garota ainda é caracterizada como espirituosa, gentilmente rebelde, mas, em última análise, domesticada pelo amor⁶ (WOOD, 2000, p. 133).

Tendo isso em mente, Tiffin (2008) afirma que as bases ideológicas de Disney estão de acordo com a *moralidade* de classe média conservadora que reforça fortemente os aspectos mais retrógrados dos contos de fadas, como as suposições tradicionais (e machistas) sobre gênero, sexualidade e cultura. Com efeito, as primeiras adaptações dessa companhia norte-americana apresentam

[...] um ideal heterossexual no qual a família nuclear branca de classe média é celebrada, particularmente na noção contínua de casamento como o único resultado desejável para as mulheres. Além disso, os filmes são invariavelmente construídos sobre os sonhos utópicos de sucesso dos contos de fadas, ou seja, a elevação do oprimido ao status e à riqueza⁷ (TIFFIN, 2008, p. 1020).

De um modo geral, concordamos com Tiffin (2008), para quem o sucesso de Disney dependeu, pelo menos no início, do uso recorrente dos contos de fadas como fonte de criação, o que deu às animações seguintes uma estrutura definida e reconhecível. Com efeito, segundo Marinho (2009), *Branca de Neve e os sete anões* inaugurou a narratividade do maravilhoso na animação, levando, assim, o que Propp (2010) encontrou nos contos de fadas às telas dos cinemas. Por isso,

hoje observamos não somente adaptações diretas de contos, mas também a apropriação da narratividade do maravilhoso, a manutenção e/ou atualização da lógica interna das histórias desse universo (sobrenatural aceito) e a transformação do que antes era oral, verbal e/ou literário em imagem e movimento.

2. AS ANIMAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DA DISNEY E DA PIXAR

Com efeito, a estrutura do gênero maravilhoso, que envolve sua narratividade e seus elementos essenciais, está presente em várias animações contemporâneas, como em *WiFi Ralph: quebrando a internet* (2018) e *Raya e o último dragão* (2021), da Walt Disney Pictures, bem como em *Dois irmãos: uma jornada fantástica* (2020) e *Luca* (2021), da Pixar Animation Studios (estúdios comprados pela Disney em 2012). A seguir, veremos como o maravilhoso (sua lógica interna e sua estrutura narrativa) se faz presente em *WiFi Ralph: quebrando a internet* e se ele é acompanhado por atualizações que o adequam aos modos de pensar e (con)viver da contemporaneidade. Se as primeiras animações dos estúdios Disney são adaptações diretas e/ou declaradas dos contos de fadas, as contemporâneas podem ser vistas como inspiradas na narratividade encontrada no maravilhoso.

De forma a tornar a análise mais concisa, baseamo-nos numa redução das funções feita por Coelho (2009). De acordo com a pesquisadora brasileira, seis elementos fazem parte do esqueleto da narrativa maravilhosa: i) situação de crise ou mudança; ii) aspiração, desígnio ou desobediência; iii) viagem; iv) desafios ou obstáculos; v) mediação; e vi) luta contra o malfeitor seguida pela vitória do herói. Aliás, muitos contos de fadas canônicos e suas adaptações terminam com o casamento, como “Branca de Neve”, “Cinderela” e “A Bela e a Fera”.

Em *WiFi Ralph: quebrando a internet*, é possível encontrar esses seis elementos. Como sabemos, Ralph e a princesa Vanellope von Schweetz⁸, protagonistas da animação, vivem no universo dos jogos de fliperama. Enquanto Ralph está satisfeito com a vida que leva, Vanellope, ao desejar novas aventuras, mostra cansaço e tédio com a previsibilidade de seu próprio jogo, chamado *Corrida Doce*. Certo dia, Ralph entra disfarçadamente no jogo da amiga e cria uma pista nova para ela. Então, para testar e desbravar a pista criada por Ralph, Vanellope luta contra o controle do jogador de fliperama, contudo, o volante quebra. Como a empresa que produziu o jogo fechou e o valor de um volante novo no eBay⁹ é consideravelmente alto, Litwak, proprietário do fliperama, resolve se desfazer do *Corrida Doce*. Ao desconectar o jogo, deixa seus muitos cidadãos desabrigados e desamparados, dentre eles, Vanellope. Aqui, notamos uma *situação de crise* ou *mudança do status quo*, o primeiro elemento do maravilhoso.

Figura 1: criança controla o jogo *Corrida Doce*



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:08:09]

Figura 2: O volante de *Corrida Doce* se quebra



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:08:30]

Figura 3: Vanellope e outros personagens de *Corrida Doce* estão desabrigados



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:10:53]

Em seguida, Felix Jr. e Tamora Jean Calhoun, personagens de outros jogos do fliperama, oferecem um lar temporário aos corredores do jogo *Corrida Doce*. Lembrando-se do eBay, Ralph e Vanellope viajam para a Internet através do novo roteador Wi-Fi de Litwak. Na animação aqui analisada, a internet é um local onde sites são como edifícios em uma metrópole em contínua expansão, avatares retratam usuários, e programas, como barras de busca, são personagens. Aqui encontramos dois elementos do maravilhoso: *designio* (plano de comprar um novo volante do eBay) e *viagem* (Ralph e Vanellope vão para a Internet de modo a realizar o plano que arquitetaram; somente assim, eles acreditam, o jogo *Corrida Doce* será salvo).

Figura 4: Sabe-Tudo



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:21:36]

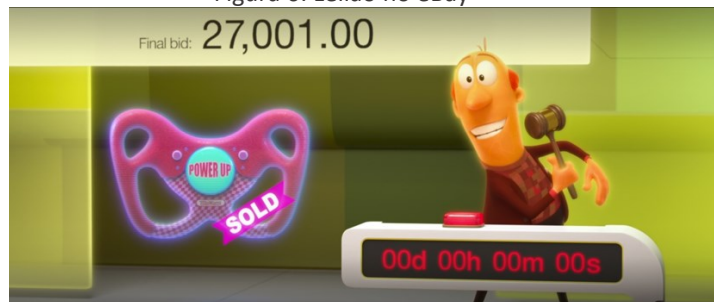
Figura 5: Ralph e Vanellope passeiam pela internet



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:23:14]

Ralph e Vanellope encaminham-se ao mecanismo de busca Sabe-Tudo, o qual lhes ajuda a encontrar o eBay. Ali, ganham o leilão do volante ao dar o lance de U\$ 27.001 sem querer. Aliás, ambos têm apenas 24 horas para conseguir o valor, caso contrário, perderão o lance e o volante. Na saída, encontram Jamilson Spamley, um vendedor de *clickbait*¹⁰, que lhes propõe um emprego lucrativo, cujo objetivo é roubar o carro de Shank, protagonista do jogo online *Corrida do Caos*. Ralph e Vanellope conseguem furtar o veículo, contudo, Shank os impede de sair do jogo, dizendo haver maneiras melhores para ganhar dinheiro online. Essa personagem feminina grava um vídeo de Ralph e o carrega no site BuzzTube. Em seguida, ela os orienta a encontrar a chefe do algoritmo do site, Yesss. No BuzzTube, ao triunfar com a popularidade dos vídeos de Ralph, Yesss tem a ideia de gravar mais vídeos, o que lhes ajudará a obter o valor do volante, caso recebam visualizações o suficiente, tal como acontece com os *youtubers*.

Figura 6: Leilão no eBay



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:26:05]

Figura 7: *clickbait* Jamilson Spamley



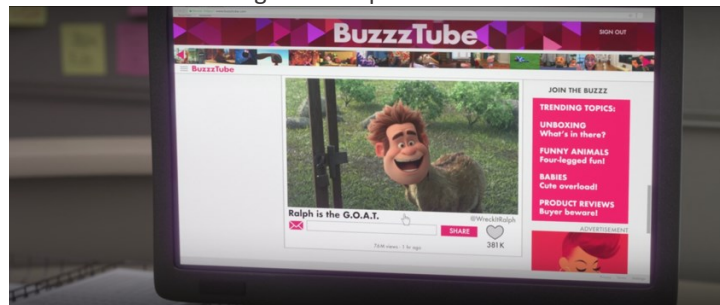
Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:28:36]

Figura 8: Ralph e Vanellope são capturados por Shank



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:38:51]

Figura 9: Ralph no BuzzTube



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:47:06]

Então, para ajudar a divulgar os vídeos de Ralph, Vanellope vai ao *Oh My Disney* (blog oficial da The Walt Disney Company que aparece na animação). Ali, encontra-se com as famosas princesas da Disney, as quais lhe incentivam a falar sobre seus sentimentos de insatisfação e a buscar uma espécie de epifania musical. Ralph consegue obter a quantia exata para comprar o volante, mas descobre o desejo de Vanellope de permanecer no *Corrida do Caos*, pois a personagem percebeu-se contente com a relativa novidade e imprevisibilidade do jogo de Shank em comparação ao *Corrida Doce*. Preocupado em perder sua amiga, Ralph recorre a Spamley para descobrir um modo de causar, em Vanellope, desinteresse no jogo em questão. Ele é levado a Doisberto, fornecedor da *Deep Web*¹¹, que dá um vírus a Ralph, chamado Arthur, o qual se alimenta de inseguranças, reproduzindo-as. Quando Ralph liberta Arthur no *Corrida do Caos*, o vírus copia a falha de Vanellope, provocando com isso uma reinicialização do servidor. Ralph, Shank e os outros auxiliam Vanellope a fugir antes que o jogo reinicie. Vanellope se culpa pelo incidente, porém, Ralph confessa a ela que, na verdade, a culpa é dele. Revoltada, Vanellope rejeita Ralph, jogando fora sua medalha de herói.

Figura 10: Vanellope se encontra com as princesas da Disney



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [00:54:17]

Figura 11: Vanellope joga fora a medalha de biscoito de herói de Ralph



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [01:18:19]

Nessas sequências de ações, notamos os elementos narrativos *desafios*, *obstáculos* e *mediação*. Os mediadores, que nos contos são os doadores e auxiliares mágicos, ajudam Ralph e Vanellope a superar os desafios que os impedem de alcançar o objetivo de comprar o volante no eBay. Curiosamente, o personagem Ralph ocupa tanto a posição de mediador/auxiliar quanto de opositor, já que tenta frustrar os sonhos que Vanellope tem de ser uma grande corredora.

Enquanto Ralph, cheio de remorso, acha sua medalha rachada ao meio, Arthur replica as inseguranças e os medos de Ralph, reproduzindo inúmeras duplicatas do personagem. Os clones se espalham pela Internet e começam a perseguir Vanellope. Ralph a salva e tenta levar os clones para um *firewall*¹², contudo, eles se reúnem para formar um monstro gigante semelhante à forma física de Ralph, o qual captura ambos os protagonistas da animação. Então, ao aceitar que sua amiga pode fazer suas próprias escolhas, Ralph abandona suas inseguranças. Por consequência, o grande monstro de clones desaparece. Ralph, antes preso em uma das mãos do monstro que desapareceu, cai em direção ao chão, porém é resgatado pelas princesas da Disney, assim, essa cena subverte o padrão *homem salva mulher* encontrado nos contos de fadas.

Com tudo resolvido, Ralph e Vanellope se reconciliam. Ralph oferece para sua amiga metade da medalha quebrada e eles se despedem, uma vez que a figura feminina se torna uma competidora do jogo *Corrida do Caos*. De volta ao fliperama, o novo volante de *Corrida Doce* é instalado. Ralph, por sua vez, participa de atividades sociais com outros personagens enquanto mantém contato com Vanellope por meio de videochamadas. Assim sendo, encontramos no desfecho dessa animação o elemento luta contra o malfeitor seguida pela vitória do herói (juntos, Ralph e Vanellope vencem o monstro). Aliás, há uma subversão do típico final feliz dos contos: percebemos, de fato, um final feliz, porém, esse fim não é provocado pelo casamento. Pelo contrário, enquanto Ralph retorna a seu estilo de vida pacato, Vanellope se torna uma grande competidora de jogos de corrida.

Figura 12: Um monstro, na forma de Ralph, ataca os protagonistas



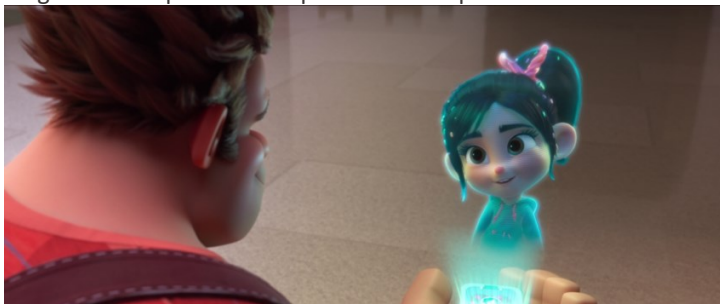
Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [01:25:13]

Figura 13: As princesas salvam Ralph



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [01:31:08]

Figura 14: Ralph e Vanellope conversam por uma videochamada



Fonte: Captura de tela do filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* [01:37:13]

Há ainda um diálogo intertextual entre essa animação, os contos clássicos e as primeiras adaptações dos estúdios Disney num tipo de *crossover* (presença de dois ou mais personagens, cenários e/ou partes de enredos distintos no contexto de uma única história). No episódio em questão, mencionado anteriormente, Vanellope se encontra com as princesas da Disney: Branca de Neve, Bela, Mulan, Cinderela, dentre outras. Neste encontro, elas questionam os clichês e os estereótipos de gênero encontrados nas versões clássicas de Perrault, dos Grimm e das primeiras adaptações da empresa no que diz respeito às princesas, indagando se Vanellope tem cabelos mágicos, se os animais se comunicam com ela, se ela já foi envenenada, amaldiçoada ou sequestrada (situações de perigo comumente relacionadas à figura da *donzela em apuros*), se ela já recebeu um beijo de amor verdadeiro (pergunta que Vanellope responde com um sonoro *Eca! Que nojo!*) e se as pessoas assumem que todos os problemas dela podem ser resolvidos por um personagem masculino forte e corajoso (Vanellope responde que sim). Assim, há uma espécie de diálogo intertextual ou uma *adaptação pontual*

que questiona, parodia e subverte os textos evocados, levando-nos a inferir que a contemporaneidade, em que pautas do movimento feminista estão cada vez mais em voga para emancipar as mulheres, influenciou a concepção desse episódio e da animação como um todo. Como sabemos,

[...] as heroínas [dos contos] são jovens, boas e belas e perdem a mãe ainda crianças, sofrem encantamentos e proibições, passam por provações e se libertam por meio da metáfora do amor eterno realizado, apresentando a resolução do problema pelo casamento que finaliza as histórias. A união pelo matrimônio é assim um ponto fundamental presente nas narrativas míticas e nos contos (MARINHO, 2009, p. 44).

Se no episódio citado as princesas questionam suas histórias e os contos que deram origem às adaptações da Disney, podemos dizer que Rich Moore (1963-) e Phil Johnston (1971), diretores de *WiFi Ralph: quebrando a internet*, interpretaram os textos-fonte, escolhendo um caminho mais subversivo, ou seja, ambos tomaram um caminho de forma a criticar o contexto social dos contos de magia e das primeiras animações dos estúdios Walt Disney, atualizando as narrativas para a contemporaneidade. Assim, a cena em que Vanellope se encontra com as princesas revela uma crítica aos conceitos tradicionais encontrados nos contos de fadas e nas muitas adaptações animadas da Disney de modo que combinam esses clichês para criar um novo significado.

De forma cômica e irônica, as princesas questionam as ideias conservadoras e patriarcais de suas histórias, levando Vanellope a subverter inclusive o estilo musical da Disney, pois começa uma cantoria desafinada sobre seus sonhos, que não inclui o casamento com um príncipe encantado. A nosso ver, esse foi o caminho adotado por Moore e Johnston, um caminho crítico, progressista e até mesmo feminista. Em suma, um caminho contemporâneo. Aliás, há, no episódio aqui analisado, uma *previsão* de que a narratividade, derivada do maravilhoso, tomará outro rumo: Ralph é salvo pelas princesas e pela protagonista, que, por sua vez, segue seus próprios sonhos. Além do desfecho do *príncipe moderno* sendo salvo pelas princesas, mostrando a ruptura com o conto clássico, Vanellope recebe novos contornos não só pelas ações, mas também pelas roupas, preferindo roupas confortáveis aos vestidos de gala. Assim, os papéis limitadores e estereotipados de gênero são rompidos.

A atmosfera maravilhosa que circunda o filme, a nosso ver, impulsiona tendências revisionistas ao possibilitar novas interpretações sobre o ambiente, enredo e personagens. Trata-se do que Maria Cristina Martins (2015) nomeia como *revisionismo*, uma nova forma de interpretar e atribuir sentido a partir de uma diferente leitura ou interpretação, capaz de visualizar conceitos cristalizados, como a formação da princesa clássica à espera do final feliz pelo casamento ou do príncipe que enfrenta inúmeros obstáculos para salvá-la. A partir desses conceitos socialmente estabelecidos e cristalizados, notamos, em cenários contemporâneos como o do filme, as mudanças sociais.

Logo, se nos filmes clássicos são mantidos e ampliados os estereótipos de gênero como vistos nos textos-fonte, Vanellope é caracterizada de forma a romper estereótipos femininos, havendo, assim, uma contextualização social e cultural devido ao momento histórico atual. Nesse sentido, *WiFi Ralph: quebrando a internet* é um texto revisionista, porque evoca, problematiza, critica e atualiza o

maravilhoso, especialmente no que se refere a questões de gênero e ao papel da mulher na sociedade.

CONCLUSÃO

Desse modo, concluímos que a animação contemporânea *WiFi Ralph: quebrando a internet* utiliza, transforma e atualiza a narratividade do maravilhoso (enquanto um gênero narrativo) e, além disso, dialoga, por meio da intertextualidade e de forma crítica, com os contos da tradição e com as adaptações já feitas pelos próprios estúdios Walt Disney. No que tange ao mundo ficcional do maravilhoso, em que há a aceitação do sobrenatural, essa animação lida com o que podemos chamar de *maravilhoso digital*, pois transforma a internet em um lugar real. O filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* está, de fato, assentado na temática do mundo virtual, vertendo, traduzindo e/ou adaptando em imagens aquilo que pertence à *word wide web*. No mais, transforma o universo dos *videogames* em filme, fazendo referência a inúmeros jogos, principalmente aqueles encontrados em antigos estabelecimentos de fliperama, como *crossover*.

As outras animações anteriormente mencionadas, a saber, *Raya e o último dragão* (2021), *Dois irmãos: uma jornada fantástica* (2020) e *Luca* (2021), também recuperam o maravilhoso, sua narratividade, cada um com particularidades: em *Raya e o último dragão*, acompanhamos a história da princesa guerreira Raya, que, em sua jornada pela terra encantada de Kumandra, procura o último dragão para salvar seu lar de uma força obscura que ameaça destruir o reino. Em *Dois irmãos: uma jornada fantástica*, dois irmãos elfos adolescentes, Barley e Ian, embarcam em uma aventura para descobrir se seu mundo possui magia para terem um encontro com seu pai que faleceu quando ainda eram muito novos. *Luca* conta a história de personagem Luca Paguro, um garoto monstro marinho com a capacidade de assumir a forma humana em terra, que explora uma cidade litorânea na Riviera Italiana com seu amigo Alberto Scorfano, vivenciando um verão transformador. Em todas essas animações, é possível observar a essência da estrutura narrativa dos contos, que, como em um ritual de iniciação, consiste em partida-testes-retorno. Curiosamente, em *Luca*, o protagonista não retorna à casa paterna, distanciando-se, neste aspecto, do prototípico final dos contos.

Enfim, com tudo o que vimos, podemos dizer que os contos de fadas clássicos e as próprias adaptações dos estúdios Disney são como arquétipos culturais, ou seja, fazem parte da cultura popular ocidental. Por essa razão, são uma fonte inesgotável, tendo sido, a nosso ver, o ponto de partida para as animações contemporâneas como as que mencionamos aqui. Assim, vemos o maravilhoso permanecer nos nossos tempos, pois oferece um padrão narrativo reconhecível e satisfatório, um universo onde tudo pode acontecer, um núcleo narrativo mais simples focado na ação, em que os personagens, como aqueles encontrados por Propp, ressurgem atualizados às necessidades de nossos tempos, relacionando-se com o público infantojuvenil.

A propósito, ainda que esse padrão seja reconhecível, há também inovações, como a que vemos em *WiFi Ralph: quebrando a internet*, em que a narrativa fílmica não nos passa a ideia de que o casamento traz felicidade eterna. Esse tipo de atualização se deve, a nosso ver, ao contexto social contemporâneo, em que as pautas feministas rejeitam a idealização do casamento. Assim sendo, podemos

dizer que os estúdios Disney estão mais afinados com o *zeitgeist* contemporâneo, ou seja, estão atentos aos movimentos sociais. Os personagens de *WiFi Ralph: quebrando a internet*, ainda que desempenhem funções semelhantes às figuras dos contos, recebem nova roupagem num processo revisionista. Para Malarte-Feldman (2008), o revisionismo, na literatura ou no cinema, é um processo de leitura crítica que busca questionar, desafiar, criticar e/ou subverter o texto/fonte, incorporando novos valores e perspectivas. No caso da animação analisada anteriormente, há uma crítica aos códigos de gênero, especialmente no episódio em que Vanellope se encontra com as princesas da Disney.

Em suma, as revisões refletem novas e diferentes preocupações para atingir alvos novos, e um novo público, a partir do contexto social vigente. No caso de *WiFi Ralph: quebrando a internet*, parece haver uma revisão do modelo de adaptação criado pela própria Disney a partir de *Branca de Neve e os sete anões*, afinal, diferentemente das primeiras adaptações, nos quais o destino das heroínas é o casamento, Vanellope não se apaixona por ninguém. Pelo contrário, decide permanecer na internet a fim de realizar seus sonhos: se tornar uma grande competidora de jogos de corrida. Assim, o contexto social contemporâneo e a crítica feminista atualizaram a estrutura desse gênero narrativo, buscando atingir um público não conservador.

De modo geral, os estúdios Walt Disney utilizaram os contos de fadas como fonte de criação ao adaptar, no decorrer do século XX, inúmeras narrativas. No século XXI, ainda recorre aos contos como material adaptável e, além disso, cria novas histórias calcadas nas personagens e na narrativa encontrada nesses antigos textos maravilhosos. Contudo, não mais amplia os aspectos conversadores dessas narrativas. Pelo contrário, problematiza e critica os aspectos conservadores desses contos (e das adaptações já produzidas), mostrando a capacidade fílmica de acompanhar o desenvolvimento humano. Em suma, o filme *WiFi Ralph: quebrando a internet* transforma o maravilhoso sem, com isso, deixar de se relacionar, de forma paródica e crítica, com os contos e as adaptações clássicas. Enfim, enquanto *Branca de Neve e os sete anões* pode ser visto como uma *adaptação declarada* do conto dos Grimm, *WiFi Ralph: quebrando a internet* é uma transformação do gênero maravilhoso.

The transformation of a genre: from fairy tales to Walt Disney Pictures' and Pixar Animation Studios' contemporary animations

ABSTRACT

Fairy tales are part of what Todorov (1975) understands by marvelous, a literary genre in which supernatural events – the presence of fairies, magic wands, enchantments, etc. – do not surprise either the characters or the implied reader. Marinho (2009) extends Todorov's reflections and postulations by stating that the marvelous can also be understood as a narrative genre, in the sense of being characterized by a specific way of narrating, which can be manifested in both literature and cinema. The narrativity of the marvelous was theorized by Vladimir Propp (2010), a Russian scholar who identified, in the actions of the characters, functions that form the skeleton of the narrative. In short, a damage is done by an antagonist, the hero sets out on a journey, solves the initial problem, returns home, and usually marries to a princess, which results in the emblematic "happy ending". With this in mind, we believe it is possible to analyze contemporary animations, such as those produced by Walt Disney Pictures and Pixar Animation Studios, based on Proppian postulations. It is known that the American company, during the 20th century, adapted numerous fairy tales, such as *Snow White and the Seven Dwarfs*, from 1937, inspired by the tale "Snow White", by the Brothers Grimm. More recently, the company started to create new stories, still very close to tales of magic. Thus, supported by research on fairy tales and adaptations, our objective is to demonstrate how certain animations, such as *Ralph Breaks the Internet* (2018), transform the genre of the marvelous taking it to the cinema, not only because they present the accepted supernatural, but because they also use the narrativity under which fairy tales are built. In addition, we seek to show if and how the social context may have motivated the creation of these contemporary animations, which, in our view, sometimes are similar, other times are different in comparison to traditional fairy tales, such as those written by the Brothers Grimm. Finally, with this text we intend to contribute to the universe of studies whose focus is the magic tales and their updated presence in contemporary cinema.

KEYWORDS: Marvelous. Fairy tales. Animations. Walt Disney. Pixar.

NOTAS

¹ Tradução livre do original: *“While adaptations based on duplication may take the major colors of their new cultural environment and reflect specific customs, they still reinforce well-known models and repeat predictable moral lessons”*.

² Tradução livre do original: *“to lengthen the plot and sustain interest in the characters”*.

³ Tradução livre do original: *“are inevitable the moment one abandons the linguistic for the visual medium”*.

⁴ No conto dos Grimm, a madrasta ataca a protagonista, em uma tentativa de causar sua morte, com um cordão (apertando-o em seu corpo até a jovem moça parar de respirar), com um pente envenenado e, por fim, com a famosa maçã envenenada. Na animação, restou apenas o episódio da maçã.

⁵ Um aspecto mantido, em relação aos contos, foi a caracterização estereotipada das personagens femininas. Por exemplo, a dualidade “mulher-anjo” e “mulher-demônio” é preservada. Em suma, Disney conservou e, ao mesmo tempo, ampliou aspectos conversadores do texto-fonte, como os papéis ou estereótipos de gênero (que correspondiam à posição ideológica da classe social a que pertencia).

⁶ Tradução livre do original: *“have a great affinity for housework and care-giving. Although the Eisner-era cartoons attempt to broaden heroines’ spectrum to include other races and identities, the ‘good’ girl is still characterized as spirited, gently rebellious, but ultimately domesticated by love”*.

⁷ Tradução livre do original: *“a heterosexual ideal in which the white, middle-class nuclear family is celebrated, particularly in the ongoing notion of marriage as the only desirable outcome for women. In addition, the films are invariably built on fairy tale’s utopian dreams of success, the elevation of the underdog to status and wealth”*.

⁸ Embora Vanellope seja uma princesa, essa personagem em nada se parece com Branca de Neve, Cinderela ou Bela Adormecida. Pelo contrário, é uma figura feminina subversiva e contestadora que cruza fronteiras de gênero, distanciando-se, assim, do que a sociedade espera de meninas. Vanellope arrotta, dirige seu carro velozmente, é inteligente, irônica e, além disso, não espera que um personagem masculino apareça em um cavalo branco para resolver seus problemas.

⁹ *Ebay* é considerado um dos maiores sites de comércio eletrônico na internet.

¹⁰ *Clickbait* é uma manobra utilizada na internet para criar tráfego online por meio de conteúdos enganosos ou sensacionalistas.

¹¹ *Deep Web* é uma espécie de zona mais profunda da internet em que há pouca regulamentação. Por sinal, pelo fato de o anonimato ser consideravelmente maior do que na internet convencional, há diversos tipos de crimes.

¹² *Firewall* é uma ferramenta de segurança de rede.

REFERÊNCIAS

ALBRECHT-CRANE, C.; CUTCHINS, D. New Beginnings for Adaptation Studies. *In*: ALBRECHT-CRANE, C.; CUTCHINS, D. **Adaptation Studies: New Approaches**. Madison: Farleigh Dickinson University Press, 2010. p. 11-22.

BLUESTONE, G. **The Problem of the Filmed Novel**. *The Quarterly of Film Radio and Television*, v. 11, n. 2, p. 171-180, 1956.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção de David Hand. Estados Unidos da América: Walt Disney Studios Motion Pictures, 1937. 1 DVD (83 minutos).

COELHO, N. N. **O conto de fadas: símbolo, mito, arquétipos**. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2009.

COSTA, A. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1985.

DOIS IRMÃOS: UMA JORNADA FANTÁSTICA. Direção de Dan Scanlon. Estados Unidos da América: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2020. 1 DVD (102 minutos).

GRIMM, J. Branca de Neve. *In*: GRIMM, J. **Contos maravilhosos infantis e domésticos – 1812 [tomo 1]**: Jacob Grimm, Wilhelm Grimm. Tradução: Christine Röhrig. São Paulo: Cosac Naify, 2012. P. 247-256.

HATTNER, A. **Literatura, cinema e outras arquiteturas textuais: algumas observações sobre teorias da adaptação**. *Itinerários*, n. 36, p. 35-44, 2013.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Tradução: André Cechnel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

LUCA. Direção de Enrico Casarosa. Estados Unidos da América: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2021. 1 DVD (95 minutos).

MALARTE-FELDMAN, C. L. Adaptation. *In*: HAASE, D. (org.) **The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales**, Volumes 1–3. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008. p. 2-3.

MARINHO, C. *Poéticas do maravilhoso no cinema e na literatura*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

MARTINS, M. C. **(Re)escrituras**: gênero e o revisionismo contemporâneo dos contos de fadas. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

PETERSON, D. K. Disney, Walt (1901–1966). *In*: HAASE, D. (org.) **The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales**, Volumes 1–3. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008. p. 271-275.

PROPP, V. I. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. Tradução: Rosemary Costhek Abílio e Paulo Bezerra. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PROPP, V. I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução: Jasna Paravich Sarhan e Lúcia Pessôa da Silveira. Organização e prefácio de Boris Schnaiderman. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2010.

WIFI RALPH: QUEBRANDO A INTERNET. Direção de Rich Moore e Phil Johnston. Estados Unidos da América: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2019. 1 DVD (112 minutos).

RAYA E O ÚLTIMO DRAGÃO. Direção de Don Hall e Carlos López Estrada. Estados Unidos da América: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2021. 1 DVD (107 minutos).

ROAS, D. **A ameaça do fantástico**: aproximações teóricas. Tradução: Julián Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

STAM, R. **Teoria e prática da adaptação**: da fidelidade à intertextualidade. Ilha do Desterro. Florianópolis, n. 51, 2006, p. 19-53.

TIFFIN, J. Walt Disney Company. *In*: HAASE, D. (org.) **The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales**, Volumes 1–3. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008. p. 1019-1024.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução: Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

VOLOBUEF, K. **Um estudo do conto de fadas**. Revista de Letras, São Paulo (UNESP), v. 3, p. 99-115, 1993.

WAGNER, G. Three Modes of Adaptation. *In*: WAGNER, G. **The Novel and the Cinema**. Rutherford: Farleigh Dickinson University Press, 1975. p. 219-231.

WOOD, N. J. Disney, Walt. *In*: ZIPES, J. (org.). **The Oxford companion to fairy tales**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2000. p. 129-134.

ZIPES, J. Breaking the Disney spell. *In*: TATAR, M. (org.). **The classic fairy tales: texts criticism**. 2. ed. New York: W. W. Norton & Company, 2017. p. 414-435.

Recebido: 23 mar. 2022

Aprovado: 05 jul. 2022

DOI: 10.3895/rl.v24n45.15289

Como citar: MORAIS, Guilherme Augusto Louzada Ferreira de; AMORIM, Inessa Rosa de. A transformação de um gênero: dos contos de fadas às animações contemporâneas de Walt Disney Pictures e da Pixar Animation Studios. *R. Letras*, Curitiba, v. 24, n. 45 p. 96-119, jul./dez. 2022. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl>>. Acesso em: XXX.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

