

## DA TRANSGRESSÃO À REDENÇÃO: O MONSTRO EM CONTO DE FADA

FROM TRANSGRESSION TO REDEMPTION:  
THE MONSTER IN A FAIRY TALE

DE LA TRANSGRESIÓN A LA REDENCIÓN:  
EL MONSTRUO DE UN CUENTO DE HADAS

Patrícia Azambuja\*  
Ísis Morais Furtado Brito\*\*

### RESUMO

Utilizando como referencial teórico Stuart Hall (2016; 2006; 2003) e Michel Foucault (1996; 2001), sob a mediação discursiva do filme de animação *A pequena sereia* (1989), este trabalho busca compreender a relação entre a imagem midiática e a construção de valores representados culturalmente, em especial, a vilania associada à figura estigmatizada do monstro. Trata-se portanto de estudo sobre a construção dos sujeitos contemporâneos, por meio do discurso, da identidade, dos estereótipos, bem como, suas conexões com as estruturas antropológicas do imaginário e os arquétipos; sob a ótica de Gilbert Durand (2012) e Gustav Jung (2002, 1995, 1976), para enfim compreender as formas que algumas políticas de representação institucionalizadas fazem a manutenção das práticas de hierarquização e poder nos contextos identitários.

**Palavras-chave:** Cultura. Estereótipo. Identidade. Imagens Arquetípicas.

### ABSTRACT

Using as theoretical reference Hall (2016; 2006; 2003) and Foucault (1996; 2001), under the discursive mediation of the animated film *The Little Mermaid* (1989), this work seeks to understand the relationship between the media image and the construction of culturally represented values, in particular, the villainy associated with the stigmatized figure of the monster. It is therefore a study on the construction of contemporary subjects, through discourse, identity, stereotypes, as well as their connections with the anthropological structures of the imaginary and archetypes; through the views of Durand (2012) e Jung (2002, 1995, 1976), to finally understand the ways in which some institutionalized representation policies maintain the practices of hierarchy and power in identity contexts.

**Keywords:** Culture. Stereotype. Identity. Archetypal Images.

### RESUME

Tomando como referente teórico Hall (2016; 2006; 2003) y Foucault (1996; 2001), bajo la mediación discursiva de la película animada *La Sirenita* (1989), este trabajo busca comprender la relación entre la imagen mediática y la construcción de valores culturalmente representados, en particular, la villanía asociada a la figura estigmatizada del monstruo. Se trata por tanto de un estudio sobre la construcción de los sujetos contemporâneos, a través del discurso, la identidad, los estereotipos, así como sus conexiones con las estructuras antropológicas del imaginario y los arquetipos (DURAND, 2012; JUNG, 2002, 1995, 1976); para finalmente comprender las formas en que algunas políticas de representación institucionalizadas mantienen las prácticas de jerarquía y poder en contextos identitarios.

**Palabras-clave:** Cultura. Estereotipo. Identidad. Imágenes arquetípicas.

\*Professora Associada do Departamento de Comunicação Social (DCS) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Doutora em Psicologia Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), mestre em Artes Visuais pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Pesquisadora vinculada ao Observatório de Experiências Expandidas em Comunicação (ObEEC/UFMA) e ao ETC - Comunicação, Tecnologia e Economia (UFMA/CNPq).  
Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-4092-3868>  
E-mail: [patricia.azambuja@ufma.br](mailto:patricia.azambuja@ufma.br)

\*\* Graduanda em Rádio e Televisão pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA).  
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5799-6548>  
E-mail: [isis.furtado@discente.ufma.br](mailto:isis.furtado@discente.ufma.br)



## 1 INTRODUÇÃO

*A pequena sereia* (1989), filme musical de animação da *Walt Disney Pictures*, foi inspirado na obra homônima do dinamarquês Hans Christian Andersen (2014), publicada originalmente em 1837, e conta a história da sereia Ariel, filha de Tritão, o rei dos oceanos. O seu maior sonho é conviver entre os humanos e descobrir mais sobre eles, porém, devido aos perigos da vida terrestre, Ariel é proibida de interagir com as pessoas. No decorrer da narrativa, Ariel salva um humano de um naufrágio e se apaixona pelo rapaz. Para viver esse romance a princesa faz um acordo com a bruxa do mar, Úrsula, e troca a sua voz por um par de pernas.

Ao contrário do longa de animação, a protagonista deste artigo é Úrsula (FIGURA 1), figura corpulenta, de forma indefinida - conjuração entre humano e cecaelia -, forte influência LGBTQIA+ e imagem transgressora em relação aos padrões reconhecíveis. Apesar de ser o objeto central dessa análise, o esquema antagônico da narrativa será levado em consideração a priori por se tratar de elemento estruturante essencial da representação imagética pautada no confronto de opostos, isto é, a imaginação simbólica (DURAND, 2012) - base para os universos fantásticos - materializa imagens negativas no intuito de simbolizar a purificação. São questões de ordem mitológica e conformações atadas à estrutura da cinematografia clássica, entretanto, sua estabilização como elemento histórico-cultural faz a manutenção de estruturas de poder e da ordem dos discursos (FOUCAULT, 1996). A história de Úrsula como antagonista nos ajudará a compreender como o audiovisual sustenta tais práticas de representação da cultura e algumas das dinâmicas sociais decorrentes delas.

Figura 1 - Imagem de Úrsula.



Fonte - <https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Úrsula>.

Diante do exposto, o artigo concentra-se em uma análise exploratória do discurso simbólico da vilania na forma híbrida ou pouco convencional da personagem Úrsula, em *A pequena sereia* (1989). A simplificação estereotipada das formas físicas, personalidades, valores ou a própria estrutura narrativa binária referenciam os meios de comunicação e afetam, como hipótese central, a forma como o público vivencia o seu cotidiano; sendo impactante no processo de formação de crianças e adolescentes, por exemplo, cada vez mais suscetíveis ao *bullying*, transtornos de imagem, alimentares ou problemas de autoestima.



Por meio de revisão bibliográfica inicial (HALL, 2016; 2006; 2003), busca-se compreender a relação entre o audiovisual na mídia e a construção de valores materializados culturalmente, isto é, os mecanismos de reconhecimento. Trata-se portanto de estudo sobre a construção do sujeito, por meio dos modos de representação, do discurso, da identidade, entre outros aspectos que envolvem a conformação de imagens. Úrsula constitui-se em torno de tratamento diametralmente distinto dos demais personagens da trama, figurando um conjunto de características reconhecíveis e associadas à vilania. Há neste caso a necessidade do uso de metodologia complementar - análise de documental e de discurso (FOUCAULT, 1996; 2001) - com o objetivo de incorporar referências histórico-culturais às representações desses comportamentos estereotipados, bem como, reconhecer os mecanismos de vínculo com a monstruosidade física da vilã Úrsula. Pretende-se por fim compreender como tais práticas estão articuladas no sentido de corroborar questões de identidade vinculadas à transgressão, maldade e/ou sentimentos decorrentes destes.

## 2 RENASCIMENTO DO CONTOS DE FADAS

Antes de entrar na análise propriamente dita, é pertinente compreender que a *Walt Disney Company* passou na década de 80 por um período de reestruturação: novos animadores agregaram à equipe uma visão inovadora sobre as histórias e a linguagem, incluindo Ron Clements, que propôs a adaptação musical da obra original *A pequena sereia* (1837). De acordo com o documentário *Treasures untold: the Making of Disney's The Little Mermaid*<sup>1</sup>, este novo projeto seria um grande passo para a *Disney*. A produção do longa demandou profundo estudo dos personagens e as caracterizações foram elaboradas focando na originalidade. A protagonista ruiva (FIGURA 2) nasceu de uma extensa discussão interna sobre a cor dos seus cabelos, pois apesar da crença que criaturas míticas como sereias seriam loiras, foi necessário o distanciamento em relação ao filme *Splash* (1984) e às princesas anteriores - indefesas, puritanas e de imagem mais convencional. As mechas vermelhas inéditas, passavam a representar a rebeldia, também incomum nas realezas da *Disney*; compondo assim uma protagonista mais afinada com a faixa adolescente e capaz de cativar uma nova geração de crianças.

Figura 2 - Imagem de Ariel.



Fonte - <https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Ariel>.

Os demais personagens foram escritos com base em referências reais, inspiradas nas vivências dos membros da equipe. Os produtores buscavam captar uma nova essência dos contos de fada, evocando a familiaridade entre os personagens e o público. A problemática, por sua vez, não dizia respeito apenas à rivalidade entre protagonista e vilã, Ariel começou a sua jornada enfrentando o seu pai, Tritão, irmão de Úrsula. O atrito com a figura paterna é o ponto de partida da jornada da princesa, sendo a presença masculina além do príncipe encantado uma característica relevante na Era do Renascimento dos estúdios. Tritão exerce seu poder não somente em sua filha, mas em todo o reino, incluindo a vilã do conto. Úrsula realiza o pedido de Ariel apenas para declarar uma batalha contra Tritão, o alvo dos seus planos de vingança, após ter sido banida do reino.



Conclusivamente, apesar do antagonismo da trama estar configurado na feiticeira, a figura paterna autoritária que mantém todo o reino sob regras rígidas é o desencadeador do conflito inicial e certo ponto de redenção para a vilã, pois de acordo com o documentário, a dinâmica entre pai e filha foi inspirada no relacionamento do próprio animador Glen Keane com seu pai, já pressupondo uma vilania complexa: Tritão não é um pai maldoso e claramente cometeu erros com a irmã.

Jason Mittell (2015) discorre sobre complexidade e a necessidade de criar personagens atraentes, em especial, seres fictícios identificáveis na vida real, seja por inspiração ou quando atores servem de ressonância intertextual, mesclando memórias do espectador de personagens anteriores e conhecimento sobre suas vidas fora da tela, para assim preencher sua compreensão. O autor afirma que personagens complexos e multifacetados devem ter seus estados interiores confirmados por um número de marcadores exteriores, o que diz muito sobre seu estado subjetivo. No caso de Úrsula, sua caracterização foi uma das mais demoradas, isto porque seria necessária uma figura imponente, assustadora mas sobretudo carismática, imputando certa complexidade à trama. Ainda assim, e por motivações a serem desenvolvidas mais adiante, algo aparece como irrevogável: a estrutura binária e assimétrica entre bem e mal. A vilã, feiticeira meio lula e meio mulher, que aterroriza o oceano e possui planos de vingança contra o rei, personifica a maldade e é tensão antagônica na jornada da heroína, não necessariamente convencional, mas ajustada pelo maniqueísmo melodramático clássico.

### 3 AUDIOVISUAL COMO MODO DE REPRESENTAÇÃO CULTURAL

Com vistas à compreender como a produção audiovisual estabelece relações entre sua estrutura narrativa, as simbologias imagéticas representadas e os padrões socioculturais - ao corroborar comportamentos heterodoxos como paralelos à maldade -, busca-se, em primeiro lugar, escrutinar por meio de referencial teórico os conceitos de cultura, de representação e de discurso, para então analisar o discurso imagético na animação à luz destes.

Stuart Hall (2016, p.19) afirma que a palavra cultura é utilizada tanto para denotar o modo de vida de um grupo social, quanto para descrever alguns "valores compartilhados" dentro dessa comunidade. É a área que envolve o estudo dos modos de vida e das práticas sociais. Ainda segundo Hall (2003, p.135), cultura constitui a soma de significados e "descrições disponíveis pelas quais as sociedades dão sentido e refletem as suas experiências comuns". Por esta razão, não pode destacar apenas uma parte desse todo, ou o considerado ideal de perfeição, de excelência, mas um conjunto complexo dos significados coletivos. A chamada "virada cultural" (HALL, 2016, p.19) destaca o sentido que buscamos dar às coisas como categoria fundamental para a cultura, isto porque, revela mais sobre compartilhamento de significados do que sobre produtos. A animação *A pequena sereia* (1989) está inserida nesse universo de práticas culturais, influenciada e influenciadora do contexto social em que está sendo representada. Entende-se, portanto, que ao se compartilhar histórias de monstros caracterizados como seres com corpos e sexualidades plurais não se dá continuidade apenas à palavra, dissociada de contexto e de sentido, mas uma imagem que representa esse híbrido em seus valores particulares, neste caso, a monstruosidade atrelada ao medo, à vilania ou à repulsa aos seres não puros, muitas vezes, ratificando sentidos conservados por gerações.

A "língua é um sistema social e não um sistema individual" (HALL, 2006, p.40), por essa razão, tem poder de ativar uma miríade de significados subentendidos nos códigos culturais convencionados e compartilhados socialmente - os chamados "paradigmas de interpretação" (HALL, 2006, p.21) -; para então expressar nossos pensamentos interiores e individuais. Por outro lado, o autor amplia a discussão sobre cultura, representação e linguagem a partir do entendimento dos efeitos e consequências destes, no discurso e suas questões de legitimação, enfim, como os discursos estratificam hierarquias e regulam as noções entre o certo e o errado: "regula condutas, inventa ou constrói identidades e subjetividades e define o modo pela qual certos objetos são representados, concedidos, experimentados e analisados" (HALL, 2006, p.27).

Compreende-se que as referências interpretativas em geral são correspondentes aos contextos sociais em que estão inseridas. Assim sendo, circunscrevem o discurso, as "políticas de representação" (HALL, 2016, p.28) e as relações de poder entre o que precisa ser considerado verdadeiro ou falso, fatores estes que juntos têm a autoridade legitimar sistemas de exclusão. Para Michel Foucault (1996, p.14-20), são tipos de separação que regem "nossa vontade de saber" e os suportes institucionais estruturantes, quando "a verdade assume a tarefa de justificar a interdição e definir a loucura".



Apesar de todos os arranjos de inovação, a trama narrativa tensionada entre a virtude da rebelde jovem bela e a transgressão da invejosa figura de monstro estabelece um regime de verdade, isto é, um discurso, com autoridade para diferenciar (e interditar) indivíduos, características físicas e hierarquias. A mídia, em certa medida, facilita o reconhecimento por parte do público, ao passo que também ratifica o estereótipo que vincula essas formas reconhecíveis, pouco padronizadas e não-heteronormativas ao imaginário do mal, do indigno e do aversivo. Estereótipo, segundo Hall (2016, p.190-191), é aquilo que “reduz as pessoas a algumas poucas características simples e essenciais, que são representadas como fixas por natureza”, e transforma-se em política de significação quando institui regimes representacionais sistematizados pelos processos culturais. Em certa medida, é resultado da conjunção entre paradigmas de visualidades e concepção de diferença, simplificando e facilitando os processos de compartilhamento de bens culturais, bem como, tornando mais fácil a manutenção da ordem social e simbólica. O estereótipo “reduz, essencializa, naturaliza e fixa a ‘diferença’”: segrega o normal, aceitável ou verdadeiro do anormal, inaceitável ou falso. Um discurso que fixa relações de poder.

As conexões estabelecidas entre práticas representacionais, simbólicas e discursivas equalizam vínculos identitários, em certo sentido, percebidos por meio da cadeia de negativas que compõem as diferenças. Em relação aos contos de fadas, por exemplo, é possível afirmar que é possível reforçar valores vinculados à doçura das princesas pois há o contraponto da amargura da vilã. Para Tomaz Tadeu da Silva (2000, p.89), “a identidade e a diferença estão estreitamente associadas a sistemas de representação”. O autor compreende o conceito de identidade como estrutura basilar para os sistemas de significações dos modelos de representação - cultural e socialmente atribuídos -, dentro dos quais as diferenças ganham destaque e passam a sistematizar os arbítrios. Estas hierarquias de diferenciação, compostas por divisões e classificações não necessariamente simétricas (mas de oposições binárias), reportam instâncias convenientes para a organização social. “As classificações são sempre feitas a partir do ponto de vista da identidade [...] Deter o privilégio de classificar significa também deter o privilégio de atribuir diferentes valores aos grupos assim classificados” (SILVA, 2000, p.82). Quem possui o poder de classificação também tem a propriedade de atribuir valores às classes. “A força homogeneizadora da identidade normal é diretamente proporcional à sua invisibilidade” (SILVA, 2000, p.83).

#### **4 FUNDAMENTOS ARQUETÍPICOS PARA CONSTRUÇÕES IDENTITÁRIAS**

A esse conjunto de prejulgamentos, Ana Taís Barros (2009, p.1) acrescenta reflexões sobre os excessos imagéticos que passam a impedir a percepção, em outras palavras, a “banalização da presença de imagens visuais sugere um esvaziamento de sua significação, ou seja, de sua pregnância simbólica”. Sendo o processo reduzido à simples miragem, quando “objeto da visualização transmuta-se em aparição no que ela tem de efêmera; não chega a marcar a consciência porque é rapidamente substituída por outra aparição” (BARROS, 2009, p.2). Essa fluidez do discurso alimenta-se de estereótipos, uma “espécie de anti-simbólico”, pois ao apresentar o que já fora pensado, dispensa a simbolização, endossando sobretudo crenças e preconceitos.

Para a imagem propriamente dita, a autora sugere um papel distinto, pois estando ligada aos estudos do imaginário, tem seus princípios atados ao psíquico em nível não consciente, ou o que Gustav Jung (2002) definiu como inconsciente coletivo - instância responsável por pelas imagens arquetípicas primordiais e universais. As imagens portanto emergem desse referencial arquetípico, são tornadas conscientes e materializadas por meio dos símbolos, para então serem organizadas racionalmente pelos mitos ou pelos produtos culturais: de um lado “uma primeira multiplicação de derivações da imagem primordial e, ao mesmo tempo, um certo estreitamento de sua simbolização, ocasionado pela adequação a concretudes históricas, sociais, culturais” (BARROS, 2009, p.2). Acerca da degradação da imagem simbólica sob a forma de estereótipo, Barros (2009) justifica uma certa circularidade entre apogeu e decadência, o que subsidiará a marginalidade.

Visando compreender as implicações dos arquétipos na comunicação e no objeto de pesquisa apresentado, recorre-se à Jung (2002, p.90), para quem nos “produtos da fantasia tornam-se visíveis ‘imagens primordiais’ e é aqui que o conceito de arquétipo encontra sua aplicação específica”. O audiovisual e o cinema, portanto, se valem das imagens arquetípicas, dos símbolos e dos mitos



como catalisadores para suas histórias. Da mesma forma, o roteirista de *Hollywood*, Christopher Vogler (2006), afirma que os arquétipos são fundamentais para a escrita fílmica, auxiliando o público a compreender com clareza o propósito de cada personagem; pensando nisto, em 1985, adaptou a jornada mítica do herói sob a forma de guia interno para os roteiros cinematográficos, estabelecendo parâmetros para o protagonismo das histórias da *Disney*.

A dicotomia melodramática do filme *A pequena sereia* (1989) configura a priori uma dessas raízes ancestrais para a psicologia junguiana: o arquétipo do herói. Vinculado ao comportamento de alerta, conquista e transformação, "pode significar uma separação da mãe, aquela autonomia difícil de ganhar que pode ser uma tarefa heroica e para a vida toda" (HOPCKE, 2012, p. 132). Autonomia destinada "a um homem ou um homem-deus poderoso e possante que vence o mal, apresentado na forma de dragões, serpentes, monstros, demônios [...] e sempre livra seu povo da destruição" (JUNG, 1995, p.75). De acordo com Vogler (2006, p.52), trata-se de um ser capaz de transcender as "ilusões do ego", seus monstros internos, ao iniciar a busca por "identidade pessoal"; simboliza portanto uma espécie de percurso identitário de descoberta interior. À fantasia do não realizado soma-se a força da antítese, pois "a beleza vital só projeta seu dourado esplendor onde se erga sobre uma realidade repleta de trevas, fealdade e sofrimento" (JUNG, 1976, p.116). Esta raiz arquetípica, segundo Durand (2012, p.158), origina o esquema *diarético*<sup>2</sup>, isto é, uma figuração simbólica ligada à ascensão e à luz contra a queda e as trevas, posta assim em constante confronto de contrários. Nada mais humano que os desejos "de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado" (VOGLER, 2006, p.53); por isso, os heróis possuem qualidades fáceis de serem reconhecidas ou gerarem identificação, por estarem fundamentadas em impulsos universais. Em oposição ao protagonismo heroico tem-se sempre um vilão antagonico.

Trata-se portanto de um ser com importância psicológica e onipresente para a imaginação criativa; da mesma forma, uma figura mítica materializada em protagonista da narrativa, por sua vez, estimulada pela simbologia diarética das forças contrárias. Sobre o "confronto com o seu destino pessoal, com os outros homens, ou com os deuses", Vogler (2006, p.101) justifica como "falha trágica [...] uma espécie de orgulho ou arrogância, chamada *hybris*<sup>3</sup>". Para Jung (2002, p.136), a *hybris* tem natureza moral e "cumpre o ofício útil da manutenção e supremacia da consciência, que deve ser protegida da dissolução no inconsciente".

A perspectiva do herói mítico e dual no audiovisual articula tais raízes primordiais, presentes inclusive nos contos de fada. A autora Marie-Louise Von Franz (1985, p.19-20) discorre sobre teorias a respeito, talvez "remanescentes degenerados de mitos e doutrinas religiosas, outras afirmam que eles provêm de uma parte degenerada da literatura [...] espécie de sonho, mais tarde contados como estórias". Para a autora, "os contos de fada refletem a estrutura psicológica elementar do homem muito mais do que os mitos e as produções literárias" e fazem parte da anatomia psíquica humana. Diferente do mito, inserido em um contexto civilizatório, o conto de fadas configura-se em torno de uma unidade mínima de elementos estruturantes, estabelecendo vínculos mais elementares e atemporais. Aplicadas ao campo da antropologia, os estudos de Von Franz (1985) sugerem que a espécie humana preserva estruturas básicas de comportamento psíquico, refletidas como traços humanos mais gerais e chaves importantes para o autoconhecimento.

A todo esse arcabouço simbólico ou material envolvido nas teorias do Imaginário, Gilbert Durand (2012, p.178) instaura a perspectiva da "compensação" dos símbolos diaréticos, que buscam transcendência/ purificação por meio da distinção entre ascensão/luz e queda/trevas. O Regime Diurno da imagem, para Durand (2012, p.67), resume essa "antítese", o que para imaginação simbólica materializa imagens negativas purificadas "pelo gládio, pelo jogo, pela água ou pelo ar [integrando] uma metafísica do puro", ratificando a preexistência de um universo moral. Esta antítese demarca os maniqueísmos melodramáticos e está presente na estrutura da trama de disputa (ou na tensão entre bem e mal) do filme analisado. Este portanto é o ponto de partida estruturante para o entendimento de aspectos específicos vinculados ao discurso imagético que envolve a constituição de estereótipos da maldade no filme.

[2] O esquema diarético é utilizado aqui como referência ao método dialético estabelecido por Platão, na Grécia Antiga, como procedimento de busca do conhecimento por meio de Divisões (diairesis). Gilbert Durand (2012, p.158) discorre sobre regimes plurais e polaridades. "O gládio vem reforçar o cetro, e os esquemas diaréticos vêm consolidar os esquemas de verticalidade. Toda transcendência acompanha-se de métodos de distinção e purificação [...] confronto com os seus contrários".

[3] Termo da cultura da grega que faz alusão à confiança excessiva em si mesmo, à arrogância e ao orgulho.

[3] The making of The Little Mermaid (1989), dirigido por Robert Heath, está disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=luHR5ZOWp-U&feature=youtu.be> Acesso em: 3 jun. de 2021.



## 5 MUITAS FACETAS DO MONSTRO: ANÁLISE DO DISCURSO

Mesmo quando explicitamente demarca o início da era das princesas rebeldes (BREder, 2013), a estrutura narrativa de *A pequena sereia* (1989) ainda replica os estereótipos clássicos de contos de fadas: o conflito entre protagonista, antagonista, suas virtudes, imperfeições e decorrentes delimitações físicas. Enfim, a bela, jovial, meiga, pura, curiosa e apaixonada em oposição ao ser indefinido, vingativo e monstruoso.

Para proceder a análise propriamente dita, Michel Foucault (1996, p.69) afirma ser necessário ater-se à "formação efetiva do discurso", apreendendo-o a partir do entendimento de suas afirmações: "o poder de constituir domínios de objetos, a propósito dos quais se poderia afirmar ou negar proposições verdadeira ou falsas". A análise nesse sentido ajuda a "detectar, de um discurso ao outro, pelo jogo das comparações, o sistema das correlações funcionais [...] transformações de um discurso e as relações com a instituição" (FOUCAULT, 1996, p.70). Entende-se que o objeto de estudo, neste segundo momento, exige o uso de métodos qualitativos, que serão aplicados no sentido de organizar dados e aprofundar reflexões a respeito das experiências propostas pelo filme, em especial, os comportamentos vinculados à imagem da vilã Úrsula. A etapa de coleta de dados sustenta-se no levantamento documental - no filme e em entrevistas com produtores -; enquanto o tratamento analítico dos dados utilizará a análise de discurso sob alguns aspectos descritos por Martin Bauer e George Gaskell (2008, p.246): "A ideia semiológica central de que o sentido de um termo provém não de alguma estrutura inerente da relação entre significante e significado, mas do sistema de oposição em que ele está inserido", método comum nos estudos de mídia e preocupado com os vínculos entre linguagem e política. De acordo com os autores: Michel Foucault, como representante de corrente pós-estruturalista, "está interessado não nos detalhes de textos falados e escritos, mas em olhar historicamente os discursos" (BAUER; GASKEL, 2008, p.247). Uma história que hoje se manifesta por meio de outras influências e existências.

A base metodológica de análise atém-se à "ruptura com os modelos de linguagem tradicionais 'realistas', onde a linguagem é tomada como sendo um meio transparente [...] ou uma reflexão sobre a maneira como as coisas realmente são" (BAUER; GASKEL, 2008, p.248), preocupa-se com a orientação do discurso como forma de ação, inserida em contexto interpretativo e de práticas sociais. A referência em Foucault (1996, p.10-14) ativa a dinâmica entre dialética, suas questões de existência, contextos históricos e relações de poder, relatando os processos que acompanham a produção do discurso no âmbito social ou no âmbito do desejo individual: "o discurso [...] não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é, também, aquilo que é o objeto do desejo", o que envolve "essa vontade de verdade que atravessou tantos séculos de nossa história, ou qual é, em sua forma muito geral, o tipo de separação que rege nossa vontade de saber", institucionalizando historicamente mecanismos de exclusão. Neste sentido, julga-se as delimitações entre o saber e o ocultar no filme, considerando o que Foucault (1996, p.18) definiu como "discurso verdadeiro", aquele que a literatura e o cinema ajustam como verossímil, para assim, escrutinar as condições e regras de seu funcionamento. Sendo esta uma manifestação do âmbito da materialidade, utiliza-se a decupagem de algumas cenas, diálogos e imagens para sustentar a compreensão dos efeitos ou simbologias explícitas e/ou subentendidas no discurso.

### 5.1 REPRESENTAÇÃO DA CRUELDADE: ALGUNS ASPECTOS HISTÓRICOS

A autora Vitória Bolten (2019, p.22), em sua pesquisa sobre representações femininas na literatura infantil, analisa os contos originais das princesas *Aurora* (1634), *Rapunzel* (1634), *Cinderela* (1697) e *Ariel* (1837) para compreender quais estereótipos são designados às princesas. Em seu estudo é possível observar que algumas das características físicas e comportamentais das personagens se mantêm da história clássica para as adaptações para o cinema: "A beleza, o desejo pelo casamento, a doçura e outros traços podem ser definidos como discursos e representações estereotipadas do gênero feminino no âmbito dos contos de fadas clássicos". Por sua vez, Rodolpho Bastos (2016) julga a dualidade entre tais valores da mocinha bondosa e a malignidade da vilã cruel como uma herança da representação feminina no cristianismo: os discursos que rondam Eva e Maria continuam a compor significados em produtos culturais da atualidade.



de um lado, uma feiticeira/bruxa, madrastas/irmãs, rainha, que representa os rótulos atribuídos a Eva e que foram transmitidos para as mulheres ao longo dos séculos; e do outro, a moça simples, virtuosa, submissa, sensível e dócil, pobre/camponesa [...] que representa as características da virgem Maria, tão difundidas pela Igreja Cristã (BASTOS, 2016, p.21).

Este estereótipo é, portanto, comum entre mulheres malignas na literatura e no cinema, como exposto também por Carla Gonçalves (2011), para quem a construção da representação popular das bruxas é originada na figura de Eva, uma desobediente das leis do cristianismo, passando a ser designada a mulher que não seguia ordens patriarcais. Mulheres solteiras ou viúvas, interessadas em aprender a ler e escrever, questionadoras de costumes ou que possuíssem conhecimentos da medicina empírica foram acusadas de feitiçarias durante a caça às bruxas em meados do século XIII. A literatura romântica fortaleceu essa imagem feminina associada à bruxaria, sendo corriqueiramente personificada nas vilãs e persistentes nos melodramas.

Partindo desses recortes históricos, compreende-se na construção entre as personagens Ariel e Úrsula a manutenção desses preconceitos. De forma particular, uma antagonista transgressora: uma bruxa, característica comum entre as vilãs clássicas, com o adicional de não performar a heterossexualidade explícita, nem uma aparência comum. Uma personagem como Úrsula, criatura vilanesca que mistura características humanas e marinhas, assim como, comportamentos desinibidos e fluidos, compõe uma equivalência complexa de símbolos partilhados coletivamente. Sua malignidade se converte em personagem de imagem confusa e com poderes sobrenaturais, divergindo dos demais seres marinhos, ou até mesmo do rei Tritão, que não é considerado um bruxo apesar de possuir poderes especiais.

Considerando ainda as estruturas antropológicas do imaginário, Durand (2012, p.70) afirma que os símbolos teriomórficos do Regime Diurno se manifestam primitivamente sob a forma do "formigamento", "repugnância primitiva" e "caos". Os animais, por vezes de contornos bestiais, são manifestados numa "assimilação simbólica" como mostra a universalidade e a pluralidade da sua presença tanto numa consciência civilizada como na mentalidade primitiva" (DURAND, 2012, p.73). As valorizações negativas do Regime Diurno das imagens sugerem terror diante do tempo e da morte devoradores, "é assim que nos aparecem os dois primeiros temas negativos inspirados pelo simbolismo animal [...] Toda esta teriomorfia é integrada em contos e mitos em que o motivo da queda e da salvação é particularmente nítido" (DURAND, 2012, p.89).

Do ponto de vista político, Foucault (2001) aborda que o conceito de monstrosidade é essencialmente jurídico, sendo a sua existência uma violação das leis naturais e sociais. De acordo com esta delimitação de monstro, no século XVIII, Úrsula é um ser que exige correção, apresentada por meio de um discurso que a coloca como criatura anormal, que abala as leis do homem, do biológico e do divino: é essencialmente um misto.

É o misto de dois reinos, o reino animal e o reino humano: o homem com cabeça de boi, o homem com pés de ave [...] É o misto de dois sexos: quem é ao mesmo tempo homem e mulher é um monstro [...] Transgressão, por conseguinte, dos limites naturais, transgressão das classificações, transgressão do quadro, transgressão da lei como quadro: é disso de fato que se trata, na monstrosidade (FOUCAULT, 2001, p.79).

Tendo em vista que esta concepção acerca da monstrosidade faz parte da cultura desde a Idade Média, é possível inferir que as imagens midiáticas herdadas e propagadas reiteradamente esse conjunto de significados sobre criaturas desviantes, corroborando estereótipos negativos associados a figuras fora dos padrões comportamentais e corporais. Ou seja, a monstrosidade imposta à imagem da vilã não é inerente a ela, é reiterada pela cultura na qual está inserida. O reino de *Atlantis* reflete o meio cultural que leva para o cinema os sentidos compartilhados sobre o que é digno de empatia e o que deve despertar medo e aversão.



## 5.2 PRERROGATIVAS FÍSICAS DO MONSTRO

A fisicalidade da personagem comunica junto aos diálogos e números musicais seus desejos e caráter; diferentemente de Ariel, Úrsula não possui inocência ou doçura. É dissimulada e provocativa para alcançar seus desejos e manter sua posição como alguém temida, não querida. De acordo com o *making of* do longa intitulado *The making of The Little Mermaid*<sup>4</sup>, Pat Carrol, dubladora original da Úrsula, acredita que Ariel afirma como positivo tudo o que Úrsula não tem e odeia. Diferente das madrastas más clássicas que buscavam beleza e juventude eterna, Úrsula almeja seu lugar no trono sozinha. Seu passado não é explorado na película original, mas narrado no livro autorizado pelo estúdio, *Úrsula: a história da bruxa da pequena sereia* (VALENTINO, 2016), onde consta que sua linhagem é a mesma que Tritão. Ambos são divindades filhos do deus Poseidon e herdeiros do mesmo trono, porém, por divergir das ordens de Tritão, Úrsula é exilada. Na ficção de Valentino (2016, p.27), a origem do seu ódio e o exílio estão vinculados aos padrões de beleza impostos por Tritão, que exigia que ela negasse sua forma original como cecaelia. Úrsula narra a origem da briga com o irmão na seguinte passagem: “Ele não achava que seu precioso povo poderia suportar ver minha verdadeira forma, então ordenou que eu me escondesse dentro de um corpo de sereia! [...] Ele não me queria como uma irmã do jeito que eu sou!”.

Ainda de acordo com o documentário editado por Sharon Franklin, após um longo período de pesquisa, foi decidido que a figura da cecaelia gorda, uma criatura mítica metade humana metade polvo, seria um ponto de diferenciação das demais criaturas marinhas e aumentaria a sua comunicação corporal. Rob Minkoff, animador do filme, afirmou, em *Howard: sons de um gênio*<sup>5</sup>, que a inspiração para a grande figura e seus trejeitos teatrais vieram de Divine - drag queen (FIGURA 3) conceituada na subcultura *underground* dos anos 70 e 80. A personagem, vivida por Harris Glenn Milstead e descrita no documentário *Eu sou Divine*<sup>6</sup>, possuía similaridades com o compositor da animação, Howard Ashman, ambos gays oriundos de Baltimore (EUA). O filme celebrava um modelo de imagem e atitude diferentes para representar uma vilã complexa.

**Figura 3** - Divine, Drag Queen interpretada por Harris Glenn Milstead.



**Fonte** - <http://darkroom.baltimoresun.com/2015/10/remembering-legendary-drag-queen-divine/#1>.

Em suma, verificamos que os animadores fizeram pesquisas detalhadas para caracterizar seus personagens de maneira distinta, proporcionando o máximo de conexão do público com a história. A força rebelde da protagonista simboliza a heroína perfeita, a jovem que todos admiram ou almejam ser. Já sua vilã, desdenha de todas as regras sociais representadas em Ariel, enquanto sua rebeldia exala maldade. A imagem de um corpo gordo, pouco convencional, poderes de bruxa, postura e crenças são renegados no mar e na terra, restando à personagem traçar o seu destino de maneiras socialmente questionáveis.

[4] *The making of The Little Mermaid* (1989), dirigido por Robert Heath, está disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=luHR5ZOWp-U&feature=youtu.be> Acesso em: 3 jun. de 2021.

[5] *Howard: sons de um gênio* (2018), dirigido por Don Hahn, está disponível no streaming Disney Plus.

[6] *Eu sou Divine* (2013), documentário dirigido por Jeffrey Schwarz está disponível em: <https://filmelgbt.com/movies/i-am-divine-lancado-em-2013/>. Acesso em: 29 jun. de 2021.



### 5.3 AVERSÃO À TRANSGRESSÃO QUEER

O caso de Úrsula não é isolado, outros vilões de animações dos estúdios *Disney* possuem o seu significado atrelado a trejeitos e comportamentos atribuídos a indivíduos *queer*, sendo este um termo guarda-chuva para sexualidade. Segundo Miranda e Garcia (2012, p.1), a teoria queer foi formulada a partir dos estudos culturais e do pós-estruturalismo francês na década de 90, nos EUA: no intuito de questionar, problematizar, transformar, radicalizar e ativar uma minoria excluída da sociedade centralizadora e heteronormativa.

Segundo Cavalcanti e Silva (2019), a representação da transgressão aliada a personagens LGBTQIA+ também é observada nos filmes *Aladdin* (1992) e *O rei leão* (1994), com os vilões Jafar e Scar, respectivamente. Ambos transbordam maneirismos, sugerindo índoles maliciosas ao darem gargalhadas estridentes de maldade ou ao se movimentarem com leveza e cinismo por entre os demais personagens. Fica claro através do discurso presente nas produções infantis da *Disney* que o “felizes para sempre” não é para todos, cabendo a figuras representantes da comunidade queer o papel de ameaça ao final feliz dos príncipes e princesas heterossexuais. Portanto, a normalização evidencia uma manifestação que acentua as dicotomias clássicas estruturantes da construção de identidades e relações de poder, quando estabelece o privilégio de hierarquizar parâmetros de diferenciação. Stuart Hall (2000, p.83) define que normalizar “significa atribuir a essa identidade toda as características positivas possíveis, em relação às quais as outras identidades só podem ser avaliadas de forma negativa”. O filme chancela por consequência a heterossexualidade como “normal” e identidade que referencia o bem, para as posturas contrárias resta a indignidade.

Da mesma maneira que a feiticeira marinha Úrsula representava a vilania na história da *Disney*, a sua inspiração Divine, na vida real, era classificada como uma afronta à normalidade. De acordo com o documentário, a personagem e seu criador não eram bem recebidos pela comunidade hétero, nem *queer*. Harris sofreu intimidações na escola e repreensões pelo seu jeito afeminado; ser queer era ilegal, tornando essa identidade uma transgressão às leis sociais e jurídicas. A exclusão continuava quando se tratava da sua imagem entre as demais drag queens, seu corpo gordo não era visto como atraente e elegante na cena dos *drags balls*<sup>7</sup>.

Segundo John Waters, amigo do ator e entrevistado por Jeffrey Schwarz, Harris precisou abraçar a identidade negativa que lhe designaram para criar uma personagem que se orgulhava da transgressão. Divine se classificava como uma criatura suja, aterrorizante e sexual; os personagens interpretados por ela eram pessoas perigosas e sem bondade, como pode ser observado no longa-metragem *Link Flamingos*<sup>8</sup>, seu filme de maior sucesso. O universo cinematográfico criado por Waters e Divine, no qual a monstruosidade é glamurosa, cultivou a admiração daqueles que se viam representados na mídia apenas como anormais ou causadores de embaraço social.

Os animadores do longa *A pequena sereia* (1989) incorporaram a sua antagonista mais que apenas a inspiração visual da Divine. Úrsula trouxe para o cinema infantil algo que até então era visto apenas nas sessões de meia noite protagonizadas pela drag, o orgulho em relação a sua própria monstruosidade. A bruxa olha com desprezo para criaturas normais do reino e utiliza a sua aparência e sua atitude para intimidar e manipular quem a busca por conta de suas feitiçarias. Em seu solo musical, descreve aqueles que a procuram como “*infeliz*”, “*patético*” e “*pobres almas infelizes*” (CLEMENTS; MUSKER, 1989, em 40min47seg, tradução nossa).

Ao analisar os estudos de Ferreirinha e Raitz (2010, p. 368), sobre as relações de poder discutidas por Foucault, conclui-se que os autores acreditam ser viável modificar as maneiras de se pensar e se comportar, mas consideram impossível neutralizar as relações de poder. Em tal sentido, entende-se que apesar de Divine e Úrsula orgulharem-se da intimidação que causam e de abraçarem as características que as definem como abominações, as relações de hierarquia que rondam as classificações ainda as marginalizam e estão diretamente ligadas às suas formas de ser, isto porque, o poder é instituído por critérios de hegemonia e se fortalece por meio da assimetria nos discursos de identidade. Afinal, para se manter o entendimento comum sobre o que é considerado “normal” é necessário atribuir a um grupo a classificação de não aceitável. Tomaz Tadeu da Silva (2000, p.84) explica que a “definição daquilo que é considerado aceitável, desejável, natural é inteiramente

[7] Bailes Drag são locais onde Drag Queens se reúnem para competir em diferentes categorias, incluindo concursos de beleza e dança. Mais informações disponíveis em: <https://medium.com/@luciosouza/ballroom-glamour-orgulho-e-resist%C3%Aancia-f8d393e095cb> Acesso em: 9 de outubro de 2021.

[8] *Pink Flamingos* (1972), dirigida por John Waters e estrelada por Divine e demais atores da Dreamland produções.



dependente da definição daquilo que é considerado abjeto, rejeitável, antinatural”. Para Brandão (2012), cabe aos monstros o papel de representação das diferenças, aquilo que amedronta, instiga e sobretudo ajuda a organizar estratégias e efeitos junto aos receptores dos produtos culturais, em especial, certa ordem social imposta pelo sistema binário de classificação.

Em obras religiosas, a representação da monstruosidade é utilizada para manter a ordem, a moral, a organização interna através do horror; através do dualismo, separando aquilo que no concreto vem junto (bondade, maldade). Já na mitologia, a dualidade coloca “e”, onde o dualismo colocou “ou”: bem e mal, belo e feio, verdadeiro e falso, ordem e desordem, realidade e ficção (BRANDÃO, 2012, p.1)

Entende-se então que o sistema de representação que permeia o imaginário popular sobre monstros depende das classificações das identidades que, por sua vez, são construídas a partir das relações de poder presentes na sociedade.

#### 5.4 AVERSÃO À TRANSGRESSÃO DO CORPO GORDO: ASSOCIAÇÃO À MALIGNIDADE

O corpo obeso da vilã é evidenciado não apenas pela animação, mas também através dos discursos proferidos pelos personagens na trama. De acordo com Claude Fischler (1995, p.76), o psiquiatra-psicanalista Bernard Brusset julgou a pessoa gorda como naturalmente transgressora, pois não governa o seu controle ao comer. Em relação aos indivíduos com sobrepeso, demonstra que existem dois estereótipos morais atribuídos a eles: o obeso benigno e o obeso maligno. O primeiro caso corresponde ao estereótipo do gordo brincalhão, o motivo de piada, o amigo gordo, nunca o protagonista. Fischler (1995, p.76) descreve o obeso benigno como aquele que “está no centro do grupo, simultaneamente como bufão, mascote, confidente e saco de pancadas, mas não poderá jamais tornar-se verdadeiramente um membro como os outros”.

Os malignos, por outro lado, são aqueles que se recusam a seguir as regras sociais. O transgressor que não teme incomodar, este é o caso de Úrsula. Mesmo com o poder de assumir outras formas, como é visto quando a mesma se transforma em Vanessa (FIGURA 4) para atrapalhar os planos de Ariel, ela se mantém em sua forma original como um ser híbrido e corpulento durante a maior parte da trama. Para se misturar e não levantar suspeitas no reino terrestre, a bruxa transmuta para um corpo jovem, branco e esguio, porém, assim que completa seu plano retoma sua forma como metade *cefalópode* em tamanho ainda maior para lutar contra Tritão. “Os avatares do obeso maligno podem percorrer todas as nuances da mitologia negativa, do grotesco à ferocidade, passando pela perversidade” (FISCHLER, 1995, p.76).

Figura 4 - Vanessa refletida no espelho como Úrsula.



Fonte - [https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Poor\\_Unfortunate\\_Souls\\_\(Reprise\)](https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Poor_Unfortunate_Souls_(Reprise)).



Enquanto Ariel configura estereótipos de feminilidade clássica de contos de fada, Úrsula representa estereótipo clichê dos vilões. A *cecaelia* é metade monstro com maquiagem chamativa, uma vilã sem gênero definido e forte influência *drag queen*. Seu corpo gordo é mais um fator que a confere a leitura de monstro, destoando dos corpos esguios e esculturais que ocupam poder em seu reino. Sem pretensões de seguir padrões estéticos, Úrsula segue o estereótipo do obeso maligno.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estando os produtos culturais envolvidos, por meio dos significados compartilhados, com reflexões possíveis acerca das experiências comuns, o presente trabalho buscou um recorte dessa realidade para compreender a complexidade que envolve os discursos da mídia audiovisual. Ao final desse levantamento, fica o sentimento sobre o binarismo como um atributo infalível para a estrutura dramática, essencialmente, um esquema diairético de figuração que simboliza rupturas - entre ascensão/queda, luz/trevas, bem/mal, enfim, compensações infalíveis para a jornada heróica. Logo, com o objetivo de simplificar e facilitar os processos comunicacionais, o audiovisual se vale de referências ancestrais - imagens arquetípicas e símbolos como catalisadores para suas histórias -, em suma, raízes comuns do imaginário universal que são materializadas sob a forma de fenômenos e produtos das culturas.

Vê-se portanto esse emaranhado de possibilidades como instrumentos potentes para a imaginação, considerando a fantasia e o desejo como forças fundamentais para a antítese dual da luz que se ergue em meio às trevas. Uma jornada por identidades específicas, mas também fortalecida pelas tensões, rupturas e disputas entre os opostos, que recorrentemente colocam o monstro - aquele ser pouco convencional e que renuncia os padrões de beleza impostos - como símbolo da maldade. Enfim, ao compreender alguns mecanismos de representação da monstruosidade e os fatores socioculturais que atravessam a construção das identidades, torna-se importante destacar os impactos desses estigmas na formação dos sujeitos envolvidos, em especial, do público prioritário de *A pequena sereia* (1989), o da primeira infância.

A clara inspiração para o filme advindas das vivências dos integrantes da produção introduzem verossimilhança à trama, mas sobretudo referências contemporâneas, fundamentais para o que Stuart Hall (2000, p.105) chamou de "questão de identificação", a envolver processos de subjetivação e políticas de exclusão. Neste caso, em sintonia com o imaginário coletivo e a imaginação simbólica (DURAND, 2012), quando outras existências passam a ser consideradas, Hall (2000, p.111) utiliza o termo "'identidade' para significar o ponto de encontro" e novos modos de articular subjetivações. É preciso que a(s) identidade(s) sejam construídas dentro das estratégias dos discursos, por meio da narrativas fantásticas e, se for necessário, do auto-reconhecimento; mas que sejam aceitas como múltiplas, e não apenas na personificação do estigma, da desaprovação ou da crença moral inflexível. Se possível, no caminho das "contra estratégias nas políticas de representação".

A personagem Úrsula marca mudanças nas produções dos estúdios *Disney*, infelizmente, não como redenção para os monstros, para a dualidade entre bem e mal ou para os estigmatizados. Em contrapartida, coloca a fantasia como mediação para as possibilidades ligadas a nossas próprias "falhas trágicas" (VOGLER, 2006, p.101), ou mesmo, nossas repugnâncias ligadas à monstruosidade, aos medos ou à fúria, realizadas agora nas histórias de outros seres, que habitam lugares muito distantes de nós.

## REFERÊNCIAS

ANDERSEN, H. C. **Os contos de Andersen: a pequena sereia**. São Paulo, Editora Melhoramento Ltda, 2014.

BARROS, A. T. M. P. A saia de Marilyn: do arquétipo ao estereótipo nas imagens midiáticas. **Revista E-compós**, Brasília, v.12, n.1, jan./abr. 2009. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/365>. Acesso em: 06 dez. 2021.



BASTOS, R. A. S. M. Estereótipos de gênero em contos de fada: uma abordagem histórico-pedagógica. **Revista Dimensões**, v. 36, p. 12-30, jan-jun, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/dimensoes/article/view/13864>. Acesso em: 9 dez. de 2021.

BAUER, M. W. In; GASKELL, G. (Orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BRANDÃO, V. O monstro, o cinema e o medo ao estranho. **Revista Universitária do Audiovisual (RUA)**, v. 12, n. 48, 2012. Disponível em: <https://www.rua.ufscar.br/o-monstro-o-cinema-e-o-medo-ao-estranho/>. Acesso em: 02 nov. de 2021.

BREDER, F. Feminismo e príncipes encantados: a representação feminina nos filmes de princesa da Disney. **Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social/ Jornalismo, da Universidade Federal do Rio de Janeiro**, 2013.

BOLTEN, V. Representações do feminino: a literatura infantil de guerra aos estereótipos de princesas ocidentais clássicas. **Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul**, 2019.

CAVALCANTI, J.; SILVA, D. Sem final feliz: sexualidades desviantes e os vilões da Disney. **Revista Iniciacom**, v. 8, n. 3, p.147-161, 2019. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/view/3258>. Acesso em: 26 nov. de 2021.

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

FERREIRINHA, I.; RAITZ, T. As relações de poder em Michel Foucault: reflexões teóricas. **Revista de Administração Pública**. v. 44, n. 2, p.367-83, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rap/a/r3mTrDmrWdBYKZC8CnwDDtq/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12 nov. de 2021.

FISCHLER, C. Obeso benigno, obeso maligno. In: SANT'ANNA, D. B. (org). **Políticas do corpo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

\_\_\_\_\_. **Os anormais**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GONÇALVES, C. A. O estereótipo da bruxa nos contos populares e nos contos infantis. **Dissertação de Mestrado em Artes e Letras**, Universidade da Beira Interior, 2011.

HALL, S. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Apicuri, 2016.

\_\_\_\_\_. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

\_\_\_\_\_. **Da diáspora: identidade e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

\_\_\_\_\_. **Quem precisa da identidade?** In: SILVA, T. T. (org). **Identidade e diferença**. Petrópolis: Vozes, 2000.

HOPCKE, R. H. **Guia para a obra completa de C. G. Jung**. Petrópolis: Vozes, 2012.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2002.

\_\_\_\_\_. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

\_\_\_\_\_. **Tipos psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 1976.



MIRANDA, O.; GARCIA, P. A teoria Queer como representação da cultura de uma minoria. In: **Anais do III Encontro Baiano de Cult**, Cachoeira, CAHL, UFRB, 2012. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/14450110/a-teoria-queer-como-representacao-da-cultura-de-uma-ufrb>. Acesso em: 15 nov. de 2021.

MITTELL, J. **Complex TV**. New York: NY **University Press**, 2015.

SILVA, T. T. (org.). **Identidade e diferença**. Petrópolis: Vozes, 2000.

VALENTINO, S. Úrsula: **A história da bruxa da pequena sereia**. São Paulo: Universo dos livros Editora Ltda, 2016.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VON FRANZ, M. **A sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo: Paulus, 1985.

## FILMOGRAFIA

**A pequena sereia**. (Ron Clements, John Musker) The Walt Disney Pictures. País: E.U.A. Idioma: inglês. 1h23. 1989.

**Howard: sons de um gênio**. (Don Hahn) Stone Circle Pictures. E.U.A. Idioma: inglês, 1h35. 2017.

**I'm Divine**. (Jeffrey Schwarz) Automat Pictures. E.U.A. Idioma: inglês, 1h30. 2013.

**The making off the Little Mermaid**. (Robert Heath) Robert Heath. E.U.A. Idioma: inglês, 29min. 1989.

**Treasures untold: the Making of Disney's "The Little Mermaid"**. (Sharon Franklin) Buena Vista Home Entertainment. E.U.A. Idioma: inglês, 46 min. 2006.

**Artigo recebido em: 27 mar. 2022. | Artigo aprovado em: 25 abr. 2022.**