

ESCOLA DE HUMANIDADES  
CURSO DE ESCRITA CRIATIVA

JULIE BLUE  
(JÚLIA DE SOUZA FERREIRA)

**WATCH ME BLOOM: UMA JORNADA VALENTE DE TRANSFORMAÇÃO**

Porto Alegre  
2022

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

**JULIE BLUE**  
JÚLIA DE SOUZA FERREIRA

**WATCH ME BLOOM**  
Uma jornada valente de transformação

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnóloga em Escrita Criativa.

**Orientadora: Profa. Dra. Janaína A. B. de Aguiar**

Porto Alegre  
2022

**JULIE BLUE**  
(JÚLIA DE SOUZA FERREIRA)

**WATCH ME BLOOM**  
Uma jornada valente de transformação

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnóloga em Escrita Criativa.

Aprovada em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Profa. Dra. Janaína A. B. de Aguiar

---

Prof. Dr. Bernardo Jose de Moraes Bueno

---

Profa. Dra. Moema Vilela Pereira

Porto Alegre  
2022

Ao meu avô João, o contador de  
histórias.

## AGRADECIMENTOS

Nas últimas semanas, eu não tinha nenhuma certeza de que conseguiria terminar este trabalho. Animada com o tema, mas desmotivada para escrever, a esperança foi murchando a cada dia que eu não conseguia digitar uma só palavra. Esse estado piorou ainda mais quando, no dia 11 de junho de 2022, recebi a notícia de que meu avô havia falecido. Foi impossível sequer pensar na faculdade, na formatura, nas notícias ao redor do mundo, em qualquer coisa. No trabalho, só empurrava os dias seguintes ao falecimento com a barriga, mas conseguia me distrair e rir graças às minhas colegas e às crianças. Eu sabia que meu prazo para a entrega do TCC estava quase no fim, e, por um milésimo de segundo, pensei em desistir. Mas pensei no meu avô e em como ele torcia pela minha formatura, e sacrifiquei horas de sono e intervalos do trabalho para chutar a desmotivação para longe e continuar a escrever. Então, nada mais justo do que começar essa seção por ele.

Vô, sei que você queria muito mais anos de vida, mas também sei que aproveitou bem os teus 94 anos. Sempre próximo de mim e da mãe, fazia questão de cuidar de nós duas, talvez mais do que cuidava de ti mesmo. Sou muito grata por todas as histórias, abraços e frases de efeito (“a sabedoria é filha da curiosidade” continua sendo uma das minhas favoritas). E, principalmente, pela preocupação e torcida por mim. Pensar em ti, hoje, me dá um aperto no peito por causa da saudade, mas sei que, agora, você descansa.

Agradeço à minha mãe, minha parceira e confidente. Minha fã número um. Te amo mais do que daqui até a lua.

À minha professora e orientadora, Janaína, por não ter desistido de mim. Muito, muito obrigada por me estender a mão, e pela paciência para com essa orientanda que deu uma de Gasparzinho no semestre. Teus ensinamentos durante o curso me abriram o horizonte e me possibilitaram encontrar o tema deste trabalho.

À Ana, Ethi e Alessandra, que acompanharam de perto minha luta para realizar este trabalho e seguraram minha mão, me dando força. O incentivo de vocês foi fundamental para eu chegar até aqui. E ao Rodrigo, que talvez não saiba que é uma inspiração para mim e um gênio da escrita.

À Luisa e Elisa, que nunca deixaram de acreditar em mim. Amo vocês.

À Júlia Fabra, por ter me transformado. Nunca vou conseguir colocar em palavras tudo que aprendi, aprendo e ainda vou aprender contigo. Sou muito tua fã e quero ser igual a ti quando eu crescer. Te amo muito, muito.

A todos, todas e todes que conheci durante a minha trajetória na Escrita Criativa, em especial a banca, composta por dois profissionais incríveis que eu tive a honra de ter como professores: Bernardo Bueno e Moema Vilela. Obrigada por aceitarem ler e avaliar o meu trabalho.

E obrigada a você, pessoa leitora, que está com *watch me bloom: uma jornada valente de transformação* diante de si. Tudo que lerá a seguir é o resultado de uma pesquisa maravilhosa que, espero eu, te marque de alguma forma.

*I don't give a damn 'bout my reputation. You're  
living in the past, it's a new generation. A girl can do  
what she wants to do and that's what I'm gonna do.*

*(Joan Jett)*

## RESUMO

Este trabalho está dividido em duas partes: um estudo teórico e uma amostra criativa. Inicialmente, através de um ensaio pessoal, comento sobre a influência da Disney na infância com suas histórias de princesas lançadas até a aparição de Merida, protagonista do filme de animação *Valente*. O principal objetivo deste trabalho é analisar a narrativa da personagem, como seu desenvolvimento no filme se diferencia das princesas anteriores e como ela se encaixa nos nove estágios da jornada feminina desenvolvida por Victoria Lynn Schmidt (2001), em seu livro *45 master characters: mythic models for creating original characters*. Trago também citações e estudos de Maureen Murdock (1990), Simone de Beauvoir (1967) e Henry Giroux (2010). A segunda parte contém meu trabalho criativo, uma história sobre transformações e autoconhecimento intitulada de *watch me bloom* (em português: *me observe florescer*), onde apresento uma amostra da estrutura narrativa e um trecho do primeiro capítulo, em conjunto com uma ficha dos personagens centrais e arquivos sobre a cidade onde será ambientada a história.

**Palavras-chave:** Escrita Criativa. Princesas. Disney. Merida. Jornada feminina.



## ABSTRACT

This work is divided into two sections: a theoretical study and a creative writing sample. I begin by presenting an essay on Disney's influence on childhood, in which I comment on the company's princess stories up until Merida, the protagonist of the animated feature *Brave*. The main objective of this work is to analyze that character's narrative and how her development in the movie differs from that of princesses before her, as well as how she fits into the nine stages of the female journey as developed by Victoria Lynn Schmidt (2001) in her book *45 master characters: mythic models for creating original characters*. I also present quotes and studies by Maureen Murdock (1990), Simone de Beauvoir (1967), and Henry Giroux (2010). In the latter section is my creative work, a story about transformation and self-knowledge entitled *watch me bloom*, wherein I present a sample of the narrative's structure, as well as an excerpt from one chapter, which is accompanied by the central characters' profiles, and documents on the city in which the story takes place.

**Key words:** Creative Writing. Princesses. Disney. Merida. Female Journey.

## SUMÁRIO

<b>ERA UMA VEZ.....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULOTEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
<b>PARTE um: KEEP MOVING FOWARD .....</b>	<b>12</b>
o mundo mágico, fantástico e sexista da disney .....	16
a jornada feminina.....	20
<b>ATO I: Contentamento .....</b>	<b>21</b>
<b>ATO II: Transformação.....</b>	<b>22</b>
<b>ATO III: Surgimento.....</b>	<b>22</b>
<b>PARTE DOIS: UMA JORNADA VALENTE.....</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO CRIATIVO.....</b>	<b>32</b>
<b>PARTE UM: ESTRUTURA NARRATIVA DE watch me bloom .....</b>	<b>32</b>
<b>PARTE DOIS: watch me bloom .....</b>	<b>36</b>
<b>FIM.....</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>43</b>
<b>FILMOGRAFIAS .....</b>	<b>44</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>45</b>
<b>APÊNDICE A – capa provisória de <i>watch me bloom</i> .....</b>	<b>45</b>
<b>APÊNDICE B – perfil dos personagens principais e arquivos.....</b>	<b>45</b>

## ERA UMA VEZ

Como uma garota nascida na década de 90, minha infância foi marcada majoritariamente por histórias de princesas: jovens indefesas, esbeltas, postas a algum perigo (em geral representado por uma mulher), monólogos e cantorias com animais na floresta e um príncipe em um cavalo branco vindo ao resgate. Tendo elas como referência, difícil não querer, também, ter um castelo, o poder de falar com animais e a possibilidade de esperar por um lindo homem para me salvar das garras cruéis da minha madrasta (bom, eu nunca tive uma, mas cabia à minha imaginação fazer o resto). O trio clássico de princesas da Disney, formado por Branca de Neve, Cinderela e Aurora, possui as mesmas características: são sempre as donzelas, nunca as heroínas. E seu final termina com uma salvação *plus* casamento com um príncipe, o que reforça a ideia de que o principal na vida de uma mulher é ser resgatada ou ter um homem ao seu lado.

Essas princesas me fizeram acreditar que, algum dia, eu também seria destinada a essas mesmas coisas: ser salva de um grande perigo por um belo homem, me casar e ter o meu “felizes para sempre”. Apesar de, ao longo dos anos, novas princesas, com novas narrativas e sonhos, terem surgido, seus finais eram semelhantes: por mais obstinadas que estivessem em mudar de vida, boa parte de sua jornada acabava sendo resumida a se envolver com um homem esbelto, de preferência com algum título, real ou não.

Na época eu não percebia que esse tipo de narrativa era um incômodo para mim, nem mesmo via que era um padrão; afinal, eu não possuía (pelo menos não de forma consciente) um senso crítico e político. Mas, em 2012, meu despertar aconteceu com o lançamento de *Valente*, primeiro filme da Pixar a ter uma protagonista feminina. A princesa Merida, apesar de ser da realeza, não quer seguir os padrões impostos pelas tradições monárquicas, mas sim segurar as rédeas do próprio destino. No auge dos meus dezesseis anos, ela se tornou um símbolo de resistência e um dos meus primeiros contatos com o feminismo, tendo grande relevância no meu processo evolutivo e cognitivo como mulher.

Após ouvir falar da *Jornada da heroína*, de Maureen Murdock (1990), na disciplina de Literatura infantil e juvenil, do 3º semestre do curso de Escrita Criativa da

Puc-RS, me senti muito inspirada para analisar Merida, devido sua importância para mim, sob a perspectiva dos estudos da autora. No entanto, ao descobrir, em uma conversa com minha orientadora, a existência de uma outra versão da jornada por Victoria Lynn Schmidt (2001), que se inspirou em Murdock, decidi fazer a mesma análise, mas usando a obra *45 master characters: mythic models for creating original characters* como principal texto de apoio.

O que vem a seguir é um ensaio no qual comentarei sobre o papel da Disney para com as crianças com suas animações de princesas, incluindo críticas a estas obras feitas no livro *The mouse that roared: disney and the end of innocence*, de Henry Giroux (2010). Uma definição de arquétipo e estereótipo será o ponto de partida inicial para que eu possa discorrer sobre como a maioria das princesas anteriores à Merida são reproduzidas dentro de um mesmo padrão narrativo e estereotipado, para, então, reservar um apartado exclusivo de análise e comentários sobre o principal objetivo deste trabalho. Outro texto que permite o desenvolvimento desse TCC é *O segundo sexo - experiência vivida*, de Simone de Beauvoir (1967). A segunda parte é dedicada ao meu trabalho criativo, onde apresento parte da estrutura narrativa de um romance ainda em fase de construção, chamado *watch me bloom*, acompanhada de uma ficha resumida dos personagens centrais. Especialmente para este trabalho, apliquei alguns estágios da jornada feminina no enredo, com o intuito de aproveitar o que foi aprendido durante a pesquisa. Originalmente uma *fanfic* de outro nome, *watch me bloom* passou por mudanças ao longo dos anos, mas seu cerne continuou o mesmo: é sobre perdas, descobertas, amores e, o mais importante, transformação.

Que a leitura a seguir lhe seja fluída, reflexiva e, quem sabe, te transforme (nem que seja um pouquinho) como transformou a mim.

## CAPÍTULO TEÓRICO

### PARTE UM: KEEP MOVING FOWARD<sup>1</sup>

*Ninguém nasce mulher: torna-se mulher; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado que qualificam de feminino.*

*(Simone de Beauvoir)*

Antes de falar de Merida, preciso comentar sobre como sempre fui apaixonada por contos de fadas. De *Chapeuzinho Vermelho* às famosas histórias de princesas, sonhava em poder entrar naquelas paisagens mágicas e coloridas, falar com animais e até mesmo ter uma fada madrinha. Até hoje tenho no meu quarto algumas fitas cassetes de desenhos que marcaram a minha infância (fora as memórias afetivas das que eram alugadas na locadora), e dois livros da Disney com valor muito sentimental: um da *Branca de Neve*, com linguetas deslizantes, e uma coletânea de 13 de seus contos de fadas mais famosos (Figura 1). Essa paixão por mundos fantásticos, introduzidos pela Disney quando eu ainda era criança, influenciou muito no meu gosto literário e cinematográfico, já que um dos meus gêneros favoritos é o romance de fantasia. Sempre fui muito sonhadora e até hoje vivo com a cabeça nas nuvens; não é por acaso que, há alguns anos, mais precisamente em 2014, entrei na onda das *fanfics*<sup>2</sup> para transferir todas as ideias criativas que surgiam nos meus pensamentos, fosse de forma espontânea ou com a ajuda de alguma música, livro ou filme. Até a realização desse trabalho, eu não havia me dado conta da tamanha importância que a criação de Walt Disney<sup>3</sup> teve para mim.

**Figura 1** – Livros da Disney da minha infância



**Fonte:** Elaborado pela autora

<sup>1</sup> Lema da Disney. Tradução: “Siga em frente”.

<sup>2</sup> Nomenclatura em inglês para uma narrativa feita e distribuídas por fãs.

<sup>3</sup> Cofundador da Walt Disney Company.

A Disney ficou mundialmente conhecida, em um primeiro momento, por suas animações, uma forma de entretenimento que estimula a criatividade em que se combina encantamento e imaginação. Quando eu era pequena, referências a ela estavam por toda a parte, ainda mais na escola, com cadernos, mochilas e estojos de seus personagens por todo o canto. Algumas das animações mais famosas foram baseadas em contos de fadas já existentes, como *Branca de Neve*, criada pelos irmãos Grimm, *Cinderela* e *Bela Adormecida* (de Charles Perrault) e *A pequena sereia* (de Hans Christian Andersen), entre outros. As versões dos irmãos Grimm não eram destinadas ao público infantil devido a descrição de cenas violentas, mas sim para uma coletânea acadêmica para estudiosos da cultura alemã. Em *Branca de Neve*, por exemplo, a Rainha Grimhilde morre após dançar com sapatos de ferro em brasa no dia do casamento da princesa. Já em *Cinderela*, suas duas irmãs cortam partes dos pés para que caibam no sapato de ouro e, no final, ficam cegas após serem atacadas por pombas. Dificilmente um adulto permitiria uma criança, do século XX e XXI, sobretudo, ter contato com essa espécie de enredo, e, para conquistar ambos, a Disney retirou as partes brutais da obra original. Em outras palavras:

A visão de inocência da Disney teve que ser construída dentro de mapas particulares de significado em que crianças e adultos podem se definir através de uma linguagem cultural que oferece a ambos prazer modesto e um senso coerente de identidade. [...] A Disney oferece a crianças e adultos estímulos visuais e prazer alegre: tempestades dramáticas, números musicais caleidoscópicos e transformações fantasiosas da vida real em espetáculos maravilhosos. Os filmes da Disney oferecem às crianças oportunidades de se localizarem em um mundo que ressoa seus desejos e interesses. Prazer é um dos princípios do que a Disney produz, e crianças são seu sujeito e objeto (GIROUX, 1999. p. 18; 91).

De acordo com o psicanalista Bruno Bettelheim (2002), os contos de fadas são enriquecedores para crianças, assim como para adultos, por possibilitar um ensinamento sobre os problemas internos do ser humano. Por estar exposta a sociedade, a criança “certamente aprenderá a enfrentar as condições que lhe são próprias, desde que seus recursos interiores a permitam” (BETTELHEIM, 2002, p. 5). Ao confrontar a criança com problemas humanos básicos, como a morte de um pai ou uma mãe logo no começo da história, os contos de fadas mostram ao seu telespectador que as dificuldades na vida são inevitáveis. Ou seja:

É característico dos contos de fadas colocar um dilema existente de forma breve e categórica. Isto permite à criança aprender o problema em sua forma mais essencial, onde uma trama mais complexa confundiria o assunto

para ela. O conto de fadas simplifica todas as situações (BETTELHEIM, 2002, p. 7).

Apesar de conter diversos longas voltados para o público em geral, como *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941), *101 Dálmatas* (1961) e *Rei Leão* (1994), foi nas histórias de princesas que a empresa viu sua maior oportunidade. Tanto que, nos anos 2000, a franquia “Princesas da Disney” foi criada em decorrência do sucesso dos filmes, com o intuito de elevar a venda dos produtos. Atualmente, a lista contém 12 personagens<sup>4</sup>:

- Branca de Neve
- Cinderela
- Aurora
- Ariel
- Bela
- Jasmin
- Pocahontas
- Mulan
- Tiana
- Rapunzel
- Merida
- Moana

Até a criação de Merida, em 2012, as princesas clássicas<sup>5</sup>e suas sucessoras, em sua maioria, possuíam os mesmos estereótipos e finais. Não são coisas que eu reparava quando criança e muito menos algo com o qual me importaria caso me contassem. Afinal, quando se tem apenas referências a histórias sobre a busca pelo amor romântico (pelo menos na superfície<sup>6</sup>), a última coisa que vai se passar em nossas cabeças é o absurdo que é alguém se casar com um estranho que nem conhece ou sacrificar a própria voz para perseguir um príncipe. Segundo Giroux (2010, p. 100), “os estereótipos negativos da Disney sobre mulheres e meninas

---

<sup>4</sup> Disponível em: [disney.fandom.com/disneyprincess](https://disney.fandom.com/disneyprincess). Acesso em: 9 jun. 2022.

<sup>5</sup> Nomenclatura utilizada para definir o primeiro trio de princesas da Disney, de acordo com a dissertação *Princesas: produção de subjetividade feminina no imaginário do consumismo*, de Paola Basso Menna Barreto Gomes – UFRGS – 2000.

<sup>6</sup> Henry Giroux, em seu livro *The mouse that roared: disney and the end of innocence* (2010), faz críticas pontuais aos verdadeiros interesses do “mundo mágico da Disney”.

ganham força através da maneira como mensagens semelhantes são constantemente veiculadas e reproduzidas, em graus variados, em muitos dos filmes de animação da Disney”.

Merida é o principal foco de análise deste trabalho; porém, para maior exemplificação da problemática do padrão seguido pela Disney na franquia das princesas, é preciso mencionar alguns pontos que conectam as personagens criadas antes de 2012. Todas envolvem questões de gênero, com exceção de Tiana, de *A princesa e o sapo*, primeira princesa negra do estúdio, e Pocahontas, até então a única nativo-americana. Para Giroux (2010), a criação de Tiana tem mais a ver com o consumismo e vendas do que uma representação afro-americana<sup>7</sup>. *Pocahontas* retrata uma Inglaterra colonizadora de forma extremamente romantizada, ignorando toda a realidade que os povos nativos sofreram na história.

Antes de prosseguir, é necessário trazer uma definição do que são arquétipos e estereótipos e uma tabela dos arquétipos femininos desenvolvidos por Victoria Lynn Schmidt (2001). O psicanalista e psicólogo Carl Jung (1980, n.p) define os arquétipos como “manifestações da camada profunda do inconsciente onde jazem adormecidas as imagens humanas universais e originárias”. Schmidt (2001) completa dizendo que eles são formados pela experiência de toda a raça humana e que não há julgamentos e suposições. Já os estereótipos seriam “generalizações simplistas das pessoas, geralmente advindas do preconceito de uma pessoa” (SCHMIDT, 2001, p. 8)<sup>8</sup>. Em outras palavras, estereótipos são as formas dadas a estas manifestações do inconsciente; são uma pequena parte “de uma imagem maior que você pode usar para criar seus personagens” (SCHMIDT, 2001, p. 8).

Para auxiliar na construção de personagens, a autora criou uma lista com dezesseis tipos de arquétipos (oito femininos e oito masculinos), acompanhados de nomes de deuses mitológicos gregos. Me limitarei, aqui, a trazer apenas os femininos na tabela abaixo, onde há uma descrição resumida e um exemplo literário de cada um.

---

<sup>7</sup> Ver a versão estendida de *The mouse that roared*, com a participação de Grace Pollock (2010).

<sup>8</sup> Todas as citações da obra *45 master characters: mythic models for creating original characters*, de Victoria Lynn Schmidt (2001), neste trabalho são traduções minhas.



**Tabela 1** – Arquétipos femininos, por Victoria Lynn Schmidt (2001)

	<b>Características</b>	<b>Exemplo na literatura</b>
Afrodite: a musa	Mulher forte que sabe o que quer, tem luxúria pela vida. Se importa com os homens e teme perder sua sexualidade, criatividade e rejeições no geral	Emma Bovary ( <i>Madame Bovary</i> )
Ártemis: a amazona	Feminista. Seu lado masculino é tão forte quanto o feminino; mulher selvagem que fica muito tempo na natureza. Teme perder sua independência e liberdade, de ficar vulnerável. É motivada pela sobrevivência	Jo March ( <i>Mulherzinhas</i> )
Atena: a filha do pai	Não se importa em lutar pelas causas femininas. Se junta aos homens para provar que está ao lado deles e ganhar sua admiração; forma aliança com homens fortes que a ajudem em seus objetivos. Teme amigas femininas por lembrarem-na de sua própria feminilidade.	Lady Macbeth ( <i>Macbeth</i> )
Deméter: a guardiã	O senso de ajudar os outros é essencial. Ela é alegre quando vive através da vida de suas crianças; sem elas, uma parte sua fica ausente. Sua identidade está envolta em quem ela se importa. Tem tendência a botar os outros a sua frente.	Bela ( <i>A Bela e a Fera</i> )
Hera: a matriarca	Procura pelo bem da família e exige respeito em retorno. Extremamente forte e engenhosa, nenhum outro arquétipo é tão leal e amável como ela; mantém a cabeça erguida mesmo diante de insultos. Quer ficar no controle constante de sua família por sentir a necessidade de ajudar. Teme perder o controle.	Gertrude ( <i>Hamlet</i> )
Héstia: a mística	Ama ficar sozinha com seus pensamentos. Sua mente não é facilmente manipulável; escolheria a vida espiritual aos desejos carnis. Leva seu tempo para tudo que faz e tem necessidade estética por equilíbrio.	Dolores Claiborne ( <i>Eclipse total</i> )
Isis: a messias feminino	Andrógena. Seu masculino e feminino são idênticos, exceto que o masculino prega e mostra o caminho para o amor e iluminação e o feminino é o caminho para o amor/iluminação; pode conter qualquer um dos outros arquétipos, que podem ajudá-la com seus objetivos. Precisa estar conectada com algo maior que ela.	Galadriel ( <i>O senhor dos anéis</i> )

**Fonte:** Elaborada pela autora (2022) com base em Schmidt (2001)

Os arquétipos forçam o/a escritor/a a não ver as personagens apenas por sua superfície, mas também pelo tipo de pessoa que responde de forma muito específica ao conflito dentro de sua história. Nas palavras de Schmidt (2001, p. 8): “Com muita frequência, os escritores criam diversos personagens que agem exatamente igual ao escritor; arquétipos te ajudam a evitar isso”.

### **o mundo mágico, fantástico e sexista da disney**

Giroux (2010, p. 83)<sup>9</sup> menciona que “antes de me tornar um observador dessa forma de cultura infantil, eu aceitei a suposição amplamente inquestionável que os filmes animados estimulam a imaginação e fantasia, criam um sentimento de inocência e aventura saudável e, em geral, são ‘bons’ para as crianças”. O autor critica o fato de que esses filmes são mais do que entretenimento, mas “máquinas de ensino”

<sup>9</sup> Todas as citações da obra *The mouse that roared: Disney and the end of innocence*, de Henry Giroux (2010), neste trabalho são traduções minhas.

que ajudam a dar ênfase na opinião generalizada de que escolas e outros locais públicos sofrem uma crise de visão, propósito e motivação. E mais: “o lugar mais feliz da terra’ tradicionalmente ganhou sua popularidade, em parte, por sua marca registrada de inocência que a protegeu amplamente de questionamentos de críticos (GIROUX, 2010, p. 85).

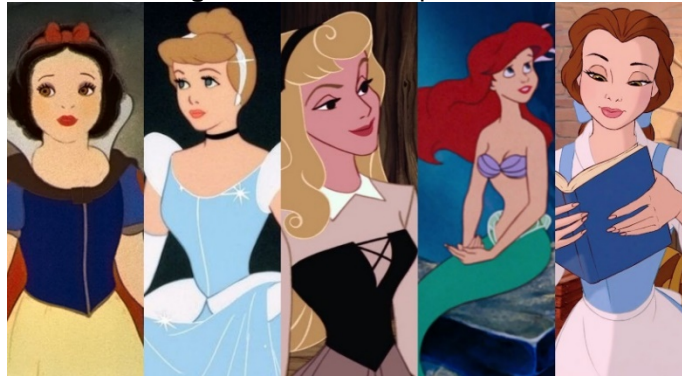
No quesito gênero, entram as adaptações dos contos de fadas feitas pela Disney. Mesmo com a criação de novas personagens, o estúdio não conseguiu abandonar sua visão conservadora e sexista sobre as mulheres. De acordo com Paula Gomes (2000, p. 57):

Mesmo com tantas rupturas no que diz respeito à subjetividade feminina, este tipo de representação é reforçado dentro da cultura; as figuras portadoras de características genéricas que descrevem a “princesa” são as protagonistas “certas” para todas as histórias que consumimos, as heroínas perfeitas dos romances e das novelas, as modelos cuja aparência devemos imitar.

As princesas criadas antes dos anos 2000 compartilham diversas características físicas (Figura 2): nariz pequeno, pele branca (com exceção de Pocahontas, Jasmine e Mulan), magreza, cinturas finíssimas e cabelos longos e lisos; elas representam o que seria a “mulher ideal”. Gomes (2000, p. 151) ainda afirma que, mesmo com as mudanças de vestuário e ausência de tarefas domésticas nas descrições das princesas sucessoras às clássicas, “duas coisas permanecem: a exigência de uma aparência jovem e bela e o inevitável amor por uma figura masculina, impreterivelmente jovem, mais alto e 'belo'”. Reduzidas à sombra de algum herói, a recompensa dessas mulheres, em geral, é seduzir um coração masculino, segundo Beauvoir (1967). Em suas palavras:

A suprema necessidade para a mulher é seduzir um coração masculino; mesmo intrépidas, aventureiras, é a recompensa a que todas as heroínas aspiram; e o mais das vezes não lhes é pedida outra virtude senão a beleza. Compreende-se que a preocupação da aparência física possa tornar-se para a menina uma verdadeira obsessão; princesas ou pastoras, é preciso sempre ser bonita para conquistar o amor e a felicidade (BEAUVOIR, 1967, p. 33)

**Figura 2** – físico das princesas



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Ariel, protagonista de *A pequena sereia* (1989), desafia o controle de seu pai, o rei Tritão, ao visitar a superfície mesmo após ser advertida dos perigos. Ela é movida pela curiosidade e interesse nos humanos, e é sua rebeldia que a faz salvar o príncipe Eric de um naufrágio. Mesmo sem trocar uma palavra com ele após salvá-lo, primeiro contato direto que os dois têm, Ariel, confrontada por Tritão, afirma que ama o humano. O conflito entre pai e filha a faz aceitar o acordo de Úrsula, a bruxa do mar: sacrificar sua voz para ganhar pernas e ir atrás do príncipe. No final do filme, seguindo a estrutura dos contos de fadas, Ariel é salva por Eric e os dois se casam. De certa forma, apesar de Ariel inspirar com sua rebeldia, as adolescentes são “fortemente levadas a acreditar que, no final, desejo, escolha e empoderamento estão ligadas a pegar e amar um belo homem” (GIROUX, 2010, p. 99). Vale lembrar que, na história original de Andersen, Ariel se suicida quando percebe que não conseguirá concretizar seu amor.

Em *A bela e a fera* (1991) temos a imagem da protagonista Bela como mulher independente e feminista. Frequentemente rejeitando Gaston, a personificação do machismo, Bela sabe se impor e não dar atenção ao que dizem dela no vilarejo em que vive. No entanto, assim que sua jornada no castelo da Fera começa, ela assume o papel de salvadora de homem. A maldição do príncipe só pode ser quebrada se alguém o amar, e Bela é seduzida e para preencher essa função, o que acaba acontecendo no decorrer da animação. E, muito mais do que isso, ela fica responsável por “civilizar” a Fera (Figuras 3 e 4).

O trio clássico de princesas da Disney são as que mais representam o modelo perfeito de mulher para o patriarcado. *Branca de Neve* (1937), escravizada por sua madrasta, faz as tarefas domésticas enquanto cantarola para lá e para cá, até mesmo

com um sorriso no rosto (Figura 5). Em uma dessas cantorias, enquanto tira água do poço, ela chama a atenção de um príncipe (que se aproxima em um cavalo branco) que passava por perto. Mais adiante, após fugir da rainha e se esconder na casa dos sete anões, Branca de Neve, horas depois de fazer com gosto a limpeza dos cômodos, conta uma história para logo em seguida cantarolar uma canção sobre um príncipe encantado e como ele era o único para ela.

*Cinderela* (1950), por sua vez, inicia seu filme cantando sobre sonhos e ensinando aos animais que a escutam a nunca desistir. Também obrigada por sua madrasta a fazer tarefas domésticas, Cinderela parece mais descontente do que Branca de Neve, mas não faz nada para reverter sua situação. Mesmo com o desejo de mudar de vida, ela permanece na sua bolha até ter a chance de ir ao baile e se apaixonar, assim como sua antecessora, à primeira vista pelo príncipe.

Aurora, de *A Bela Adormecida* (1959), escondida por dezoito anos em uma floresta aos arredores do castelo, não faz nada além de cantar junto dos animais e sonhar com um belo homem. Além disso, somos levados a crer que ela é a protagonista, contudo, devido ao seu pouquíssimo tempo em tela, quem assume esse papel é o príncipe Philip, que derrota a Malévola e salva a princesa, dando sequência ao plano dos pais de ambos: casamento.

Personagens e narrativas diferentes, finais específicos (casamento com um príncipe) e padrões iguais: o homem parte em aventuras perigosas, enfrenta bruxas e monstros, e a mulher está no jardim, ou limpando ou presa em uma torre sem escadas<sup>10</sup>, esperando ser resgatada. Com essas três princesas como referências, é compreensível que uma criança ou jovem queira assumir o papel de donzela martirizada à espera de um messias. Nas palavras de Murdock (1990, p. 58):<sup>11</sup>

Na maioria dos contos de fadas, a heroína é retirada de seu estado de espera, de inconsciência, e dramática e instantaneamente transformada para melhor. O catalisador para essa mudança normalmente é um homem. Branca de Neve, Cinderela, Rapunzel, Bela Adormecida, Eliza Doolittle e Perséfone compartilham variações do mesmo príncipe.

<sup>10</sup> Referência à história de Rapunzel, que é presa por uma bruxa em uma torre com apenas uma janela, por onde joga suas enormes tranças e ajuda a bruxa a subir.

<sup>11</sup> Todas as citações da obra *The Heroin's Journey*, Maureen Murdock (1990), neste trabalho são traduções minhas.

É necessário destacar, também, que todos os relacionamentos românticos abordados nas histórias de princesas aqui mencionadas são heterossexuais, brancos (exceto Li Shang e Naveen) e magros, atendendo ao padrão heteronormativo, cis, racista e gordofóbico<sup>12</sup> da sociedade (Figura 6).

**Figura 3** – Bela ensinando a Fera como dar comida aos pássaros



Fonte: *Print screen* do filme *A Bela e a Fera* (1991)

**Figura 4** – Fera sendo gentil e cavalheiro



Fonte: *Print screen* do filme *A Bela e a Fera* (1991)

### a jornada feminina

Para contrapor à aventura do herói, de Joseph Campbell (1949), popularizada por Vogler (2015) como a jornada do herói, a escritora e educadora Maureen Murdock (1990) criou a Jornada da Heroína como uma forma de dar mais relevância às mulheres, visto que, na teoria de Campbell (1949), desdobrada para o cinema por Vogler (2015), elas possuíam um arquétipo ultrapassado e eram representadas de forma idealizada. Murdock (1990) sentiu que o foco do desenvolvimento espiritual feminino era curar a separação interna entre mulher e sua natureza feminina. De acordo com Murdock (1990, p. 3), “o modelo da jornada da heroína é parcialmente derivado da busca heroica do modelo de Campbell. A linguagem dos estágios, no entanto, é específica para as mulheres”. Essa jornada, ao contrário de sua antecessora, se centra no conflito interno da personagem, não no externo, e permite à mulher explorar cada versão de si.

<sup>12</sup> Nenhum par romântico das animações da Disney está fora do peso, todos são magros. Estar acima do peso quase sempre é uma característica limitada a figuras paternas e/ou antagonistas como, por exemplo, Úrsula (*A pequena sereia*), Maurice (*A bela e a fera*), Sultão (*Aladdin*), Lawrence (*A princesa e o sapo*).

**Figura 5** – Branca de Neve lavando o chão (1937)



**Fonte:** Print screen do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)

**Figura 6** – Pares românticos brancos das princesas



**Fonte:** elaborado pela autora (2022)

Inspirada por Murdock (1990) e para que o modelo tivesse maior compatibilidade com tópicos e experiências, Victoria Lynn Schmidt (2001) criou uma alternativa para a Jornada da Heroína, com 9 estágios que se dividem em três atos, descritos abaixo:

### **ATO I: Contentamento**

1. **A ilusão de um mundo perfeito:** A heroína possui um falso senso de segurança e estratégias de enfrentamento (Tabela 2) que acredita que irão funcionar no mundo em que está inserida, ou crer estar; é um lugar negativo em que ela não pode “funcionar”.
2. **Traição ou realização:** Tudo é tirado da personagem, por meio de uma traição ou da realização de que suas estratégias são ineficientes; ela precisa escolher entre sair no mundo e enfrentar seus medos de forma diligente ou permanecer onde está e se tornar uma vítima inativa.
3. **O despertar – preparação para a jornada:** A heroína tem a opção de primeiro reagir de forma passiva ou se enfurecer pelo que perdeu, mas, cedo ou tarde, decide fazer algo. Sua busca pelo objetivo concreto começa quando ela se torna mais assertiva sobre o que quer ou não, motivada pelo estágio anterior, e é aqui que as estratégias não são mais necessárias. Na preparação para a jornada, a heroína encontra as ferramentas que acredita precisar para sobreviver, mas ainda as procura fora de si.

## ATO II: Transformação

4. **A descida – passando pelos portões do julgamento:** Esse estágio é onde ela precisa enfrentar as mudanças e obstáculos. Aqui, a autora oferece sete opções de problemas que podem ajudar a personagem a encarar esses desafios. São eles:
- Enfrentar o medo, sobreviver, encontrar segurança e proteção;
  - Enfrentar a culpa, expressar sexualidade e emoções, conhecer desejos;
  - Enfrentar a vergonha, negar poder e vontade, ganhar a própria identidade;
  - Enfrentar o luto, dar e receber amor, estar em um relacionamento, aceitar a si;
  - Enfrentar mentiras, se comunicar, se expressar;
  - Enfrentar ilusões, honrar a intuição e imaginação;
  - Enfrentar conexões e encontrar autoconsciência.
5. **Olho da tempestade:** Um novo falso e temporário senso de segurança, onde a heroína acredita ter lidado bem com os problemas. Ela abaixa um pouco a guarda e tenta relaxar, possivelmente se arriscando em algo que não faria antes.
6. **Morte – tudo está perdido:** As coisas pioram, suas ferramentas de auxílio não são eficientes como ela imaginava e ela não enxerga os presentes que a esperam do outro lado; é o momento da crise da heroína, onde a esperança parece não existir mais.

## ATO III: Surgimento

7. **Suporte:** a personagem recebe uma espécie de ajuda, alguém que a faz entender que não é preciso fazer tudo sozinha. A jornada feminina inclui a relação indivíduo X grupo, e ela passa pelo próprio despertar, estando disposta a aceitar o auxílio de outros. Aqui é o momento no qual ela finalmente aceita o feminino como algo positivo.
8. **Renascimento – o momento da verdade:** É o ponto de virada da heroína, que, com o devido suporte, encontra sua força, não querendo mais ser a mulher que foi antes. Ela aprendeu a impor limites, agir e ouvir sua voz interna

ao longo da jornada; é o começo dos passos finais para mostrar sua transformação.

9. **Ciclo completo – retorno ao mundo perfeito:** Aqui, sua recompensa é

**Tabela 2** – Estratégias de enfrentamento

espiritual e interna. Ela agora consegue ver o mundo da maneira como ele é e está preparada para enfrentar os problemas e obstáculos que podem surgir adiante, utilizando com novas estratégias; a pessoa mais próxima dela durante o despertar vai ser a mais influenciada por sua transformação.

**Fonte:** Elaborada pela autora (2022) com base em Schmidt (2001)

	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo</b>
Ingênua	“Nada vai acontecer comigo”	Dorothy ( <i>O mágico de Oz</i> )
Cinderela	Vive em um mundo onde depende da proteção e segurança de um homem para sobreviver	Scarlett O’hara ( <i>E o vento levou</i> )
Excepcional	Se sente tão boa quanto um homem	Katherine Parker ( <i>A secretária do futuro</i> )
Agradável	Vive para agradar os outros	Thelma ( <i>Thelma e Louise</i> )
Desapontada	É braba e depressiva com sua situação e mesmo assim não faz nada para mudar	Rose ( <i>Titanic</i> )

Em resumo, a jornada feminina é cíclica: nasce no primeiro ato e vai até o renascimento, não, necessariamente, tendo um final definitivo. A heroína começa com questionamentos para só então partir em direção à sua jornada de autoconhecimento e transformação. Schmidt (2001) cita personagens literários e cinematográficos para auxiliar a pessoa leitora na compreensão dos estágios, como Dorothy (*O mágico de Oz*), Rose (*Titanic*), Thelma e Louise (da série *Thelma e Louise*) e Edna (*O despertar*), e também apresenta uma versão de esboço para a construção de uma jornada masculina, trazendo exemplos para diferenciá-la da feminina. Interessante destacar, no entanto, que a semelhança entre ambas está no fato de que são inspiradas em



dois dos mitos considerados os mais antigos da história: *A descida de Inanna ao inferno*<sup>13</sup> (feminina) e a *Epopéia de Gilgámesh*<sup>14</sup> (masculina).

## PARTE DOIS: UMA JORNADA VALENTE

*A realidade de nosso tempo na história exige que invertamos o padrão dos contos e fadas – devemos voltar, restaurar e curar essas constelações femininas para renovar e integrar o elemento masculino suprimido.*

*(Madonna Kolbenschlag)*

Chegou a hora de falar da principal razão deste ensaio: a princesa Merida. Não apenas a primeira princesa humana da Pixar, como também o primeiro conto de fadas do estúdio, a primeira da companhia Disney a não possuir um interesse romântico e a primeira a ter uma mulher na direção, Brenda Chapman, também criadora da história.

*Valente* (2012) pode até se passar na Escócia medieval, mas a personagem não tem nada de conservadora. Sonhadora e aventureira, ela não quer saber de seguir seus deveres de princesa, mas explorar a floresta e cantos do reino com seu cavalo Angus, e praticar arco e flecha. Não se encaixando no ideal da feminilidade e muito menos no arquétipo de princesa clássica, seu espírito rebelde provoca alguns conflitos com sua mãe, a rainha Elinor, que tenta ensinar a ela as etiquetas, histórias, geografias, músicas, comportamentos e atitudes que uma princesa deve ter e saber; em outras palavras: tenta lhe impor a perfeição. Ou transformá-la em uma nova versão de si. Essa complexa relação entre mãe e filha é abordada por Beauvoir (1967, p. 23):

---

<sup>13</sup> Inanna é uma deusa mitológica suméria, também conhecida como Ishtar no panteão acadiano. A versão suméria do mito narra a jornada da deusa até o reino de sua irmã, Ereshkigali, a rainha dos mortos, que, não gostando da visita, ordena que Inanna passe pelos sete portões do submundo. A cada porta, uma peça de roupa deve ser retirada. Após o último portão, Inanna se apresenta à irmã nua, e é morta. Com a ajuda do deus Ekin, ela é trazida de volta a vida, e em seu lugar fica Duzumi, seu amante. Gesthianna, irmã de Duzumi, pede para substituí-lo e, no final, ambos assumem o lugar um do outro a cada seis meses. Versão em inglês disponível em: <https://bit.ly/3Ra3MWj>.

<sup>14</sup> Gilgámesh, rei da cidade de Uruk, tinha hábitos de tirania para com seu povo. Para conter seu comportamento, os deuses enviam uma criatura, Enkidu, para lutar contra ele, mas eles se tornam amigos. Após a morte de Enkidu, Gilgámesh parte em uma jornada em busca dos segredos da vida eterna. Versão traduzida por Jacyntho Lins Brandão (2017).

A filha é para a mãe ao mesmo tempo um duplo e uma outra, ao mesmo tempo a mãe adora-a imperiosamente e lhe é hostil; impõe à criança seu próprio destino: é uma maneira de reivindicar orgulhosamente sua própria feminilidade [...]. E até uma mãe generosa que deseja sinceramente o bem da criança pensará em geral que é mais prudente fazer dela uma 'mulher de verdade', porquanto assim é que a sociedade a acolherá mais facilmente [...]. Para ser graciosa, ela deverá reprimir seus movimentos espontâneos; pedem-lhe que não tome atitudes de menino, proibem-lhe exercícios violentos, brigas: em suma, incitam-na a tornar-se, como as mais velhas, uma serva e um ídolo.

O rei Fergus, por outro lado, apoia o gosto de Merida pela aventura, inclusive é

**Figura 9** – Merida no torneio

**Figura 10** – Merida rasga a tapeçaria

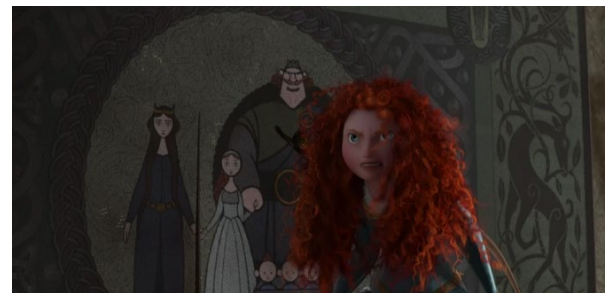
o responsável pelo primeiro arco que ela ganha, ainda criança. Contudo, não possui nenhum papel ou influência nos estudos e educação da princesa.

A descoberta de um torneio pela mão de Merida é uma das peças-chave para

**Fonte:** *Print Screen* do filme *Valente* (2012)

**Fonte:** *Print Screen* do filme *Valente* (2012)

a ruptura entre mãe e filha, com a princesa desafiando Elinor ao participar da disputa de arco e flecha (Figura 9). A discussão a seguir, com tapeçaria rasgada<sup>15</sup> (Figura 10) e arco no fogo, é o ápice para Merida cavalgar para a floresta com Angus, seu melhor amigo, onde encontra uma bruxa que lhe dá um feitiço para mudar Elinor. Nada acontece como o planejado e, a partir disso, ela precisa correr contra o tempo para resolver todos os problemas que surgem.



A seguir, para analisar a construção da personagem Merida, irei usar como base a teoria de Schmidt (2001) sobre a jornada feminina.

\*\*\*

<sup>15</sup> É importante destacar que esse rasgo é muito simbólico, visto que Merida passa a espada de forma que Elinor fique separada do resto da família.

### **estágio 1: a ilusão de um mundo perfeito**

Mesmo descontente por precisar ter lições de princesas, tarefas, vestimentas e regras a seguir, sua rotina no “mundo perfeito” não possui grandes acontecimentos. Como uma típica adolescente, ela tem conflitos com a mãe, por esta lhe exigir perfeição, e essa relação é uma das maiores responsáveis pela trama; o alívio está nos passeios com seu cavalo, Angus, no divertimento que seus três irmãos mais novos lhe proporcionam (mesmo que, logo no início, ela reclame que eles podem fazer tudo, ao contrário dela) e na prática do arco e flecha. Merida e seu pai tem o gosto pela aventura e armas em comum, e pode-se perceber o carinho entre os dois. No entanto, é uma relação muito mais fraca do que a com sua mãe. Considerando todos esses fatores, a estratégia que ela usa nesse primeiro estágio é a desapontada<sup>16</sup>.

### **estágio 2: traição ou realização**

Merida vence a disputa do arco e flecha, cujo prêmio é sua própria mão. Ela e a mãe discutem com muito mais afinco do que o fizeram quando Elinor revelou sobre o casamento. Aqui acontece ambos traição e realização para a heroína: o primeiro, quando Elinor não admite a atitude de Merida, mesmo ela tendo ganhado o torneio, e joga o arco da filha, com alto valor sentimental, no fogo após a tapeçaria da família ser rasgada; o segundo, quando Merida percebe que sua mãe nunca vai escutá-la<sup>17</sup>. Aqui, o elo entre as duas começa a rachar.

### **estágio 3: o despertar – preparação para a jornada**

O terceiro estágio acontece logo após Merida, frustrada e triste, sair correndo do quarto. Cavalgando até a floresta com Angus, ela encontra as mágicas luzes azuis, os *will o wisps*<sup>18</sup>, que supostamente levam as pessoas ao seu destino. A princesa encontra uma pequena casa, que descobre ser de uma velha bruxa. Ao comprar toda a loja com seu medalhão, ela convence a mulher a lhe dar um feitiço que possa mudar seu próprio destino e a ideia de Elinor sobre o casamento. Assim que volta para casa, Merida põe seu plano em prática.

---

<sup>16</sup> Ver Tabela 2 – Estratégias de enfrentamento.

<sup>17</sup> É um problema que ambas possuem, dado que Merida também tem dificuldades de ouvir a rainha ou de respeitar o que é dito.

<sup>18</sup> Fogo-fátuo.

#### **estágio 4: a descida – passando pelos portões do julgamento**

Infelizmente para a princesa, o feitiço não ocorre como ela esperava: Elinor muda, mas para a forma de um enorme urso. O problema enfrentado por Merida nessa parte da jornada é a culpa, embora ela a direcione, em um primeiro momento, para a bruxa. Determinada a cobrar pelo feitiço “errado”, a próxima missão de Merida é tirar a mãe do castelo, o que não é nada fácil, já que seu pai e os clãs vizinhos estão na sala do trono e o passado de Fergus com Mor’du<sup>19</sup> não daria chances a Elinor de surgir diante do marido. Elas conseguem sair pela cozinha, com a ajuda dos trigêmeos, que distraem os homens e Maudie, a babá, com algumas de suas artimanhas.

#### **estágio 5: olho da tempestade**

Como visto anteriormente, o quinto estágio é quando a heroína passa por um falso senso de segurança e obtém um sucesso temporário, achando que lidou bem com a situação. Em Valente, acredito que ele aconteça por segundos, quando mãe e filha enfim encontram a casa da bruxa e há a esperança de reverterem o feitiço.

#### **estágio 6: morte – tudo está perdido**

As duas encontram a casa da bruxa, mas esta não está. No entanto, há um recado sobre o feitiço: se, até o segundo nascer do sol, Merida não resolver uma charada<sup>20</sup>, Elinor ficará para sempre em forma de urso. Há uma cena bem emocionante quando mãe e filha, sob a chuva, expressam um sentimento de derrota (Figura 11), embora Merida afirme com um pequeno sorriso que as duas irão resolver tudo no dia seguinte. Após uma interação agradável entre as duas no café da manhã seguinte, os *will o wisps* surgem de novo e as levam para os destroços de um castelo, onde Merida, ao cair, encontra resquícios de uma gravura em pedra que a faz lembrar da história que sua mãe contou durante uma de suas lições<sup>21</sup>. É aí que surge Mor’du, e Merida escapa de suas garras por pouco.

<sup>19</sup> O urso antagonista do filme, antigo príncipe vítima do mesmo feitiço que Merida solicitou à bruxa.

<sup>20</sup> “Sina alterada, olhe sua alma, remende a união por orgulho separada”.

<sup>21</sup> A história sobre um antigo príncipe que derrotou seus irmãos para ter o trono apenas para si. Mais adiante, Merida descobre que Mor’du é o tal príncipe (que solicitou o feitiço à bruxa).

### **estágio 7: suporte**

Em *Valente*, não é uma pessoa desconhecida que ajuda Merida, mas sua própria mãe. De volta ao castelo, os outros clãs exigem a presença da Rainha, sumida por horas. Merida vai até a sala do trono para acalmá-los, e é quando, com a ajuda de Elinor ao fundo, discursa para os homens sobre a desnecessidade de uma guerra e como foi a responsável por cogitarem essa opção, determinada a consertar tudo. Elinor, usando gestos e surpreendendo a filha (Figura 12), dá o pontapé inicial para Merida lhes sugerir uma mudança na tradição: que cada pessoa seja dona do próprio destino e encontre o amor no tempo certo; após uma confusão em que Elinor é perseguida por Fergus e os homens, Merida é trancada no quarto. Ela grita por ajuda, e, enquanto ninguém a solta, ela costura o rasgo da tapeçaria. Entram em cena os trigêmeos, as outras figuras de apoio, que conseguem pegar a chave e soltar Merida para que, juntos, cheguem até onde seus pais e os soldados estão.

### **estágio 8: o renascimento – o momento da verdade**

A princesa tenta proteger Elinor de ser morta pelos homens, desafiando até mesmo Fergus (Figura 13), que acredita que o urso em questão é Mor'du, o responsável pela perda de sua perna. De frente um para outro, pai e filha são surpreendidos pelo antagonista. Merida é quase morta, mas Elinor consegue derrotar o animal. Em seguida, o sol nasce no horizonte, mas a rainha permanece na forma de urso. Merida se sente derrotada, até que ambas são iluminadas e Elinor volta a ser humana.

### **estágio 9: ciclo completo**

Com a relação mãe e filha remendada, feitiço revertido e a tradição alterada, os clãs viajam de volta para suas terras. A cena final do filme é Merida e Elinor cavalgando juntas nas montanhas. Muitas coisas podem mudar dali para frente, mas a heroína aparenta estar madura o suficiente para encarar o futuro.

\*\*\*

Após essa análise, fica ainda mais evidente que *Valente* gira em torno da relação entre mãe e filha, ao contrário dos filmes anteriores, onde a figura materna,

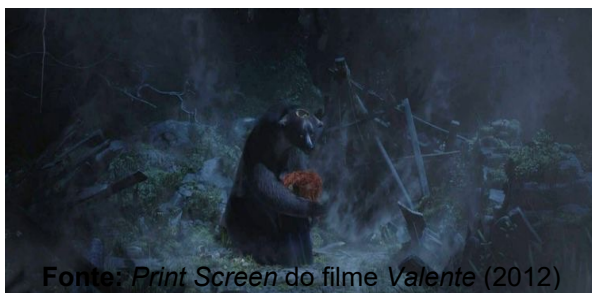
em sua maioria, era representada por uma madrasta malvada<sup>22</sup> ou sequer estava presente<sup>23</sup>. Na teoria de Murdock (1990), a separação de ambas é muito intensa para a filha, pois ela se separa do alguém que é seu igual; do outro lado da moeda, a mãe tem na filha uma extensão de si. Beauvoir (1967), que também aborda esse relacionamento, enfatiza que, em certo momento da vida, a filha não quer se parecer com a mãe, por vê-la como um obstáculo. Muitas regras, exigências, expectativas, como a própria Merida menciona no filme. Essa ruptura entre as duas acontece após Merida participar do torneio, quando o diálogo entre elas é recheado de tensão e palavras fortes. É por questões políticas que o casamento de Merida tem que acontecer, e Elinor deixa isso muito claro, mas não é uma opção para a princesa. Aqui é ainda mais evidente a diferença entre Merida e suas antecessoras. Nas palavras de Beauvoir (1967, p. 66-7):

Desde a infância, tenha querido realizar-se como mulher ou superar as limitações da sua feminilidade, a menina esperou do homem realização e evasão: ele tem o semblante deslumbrante de Perseu, de São Jorge, é o libertador, é tão rico e poderoso que detém em suas mãos as chaves da felicidade: é o príncipe encantado [...]. Admite-se unanimemente que a conquista de um marido – em certos casos, de um protetor – é para ela o mais importante dos empreendimentos [...]. Ela se libertará do lar paterno, do domínio materno e abrirá o futuro para si, não através de uma conquista ativa e sim entregando-se, passiva e dócil, nas mãos de um novo senhor”.

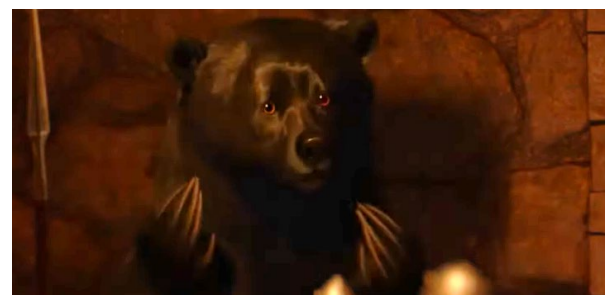
Preciso mencionar como é interessante ver o desenvolvimento da rainha Elinor durante o filme. Convicta em seguir as regras e tradições, em um primeiro momento pode-se imaginar e até acreditar que ela é a antagonista do filme, mas, junto de Merida, é a personagem central, considerando o desenrolar da história e da importância e presença que ambas têm na

**Figura 11** – Elinor e Merida sob a chuva

vida uma da outra. Embora haja um momento em que Elinor parece refletir sobre o que está sendo imposto a



Fonte: Print Screen do filme *Valente* (2012)



**Figura 12** – Elinor gesticulando para Merida

<sup>22</sup> Rainha Grimhilde (*Branca de neve e os sete anões*) e Lady Tremaine (*Cinderela*).

<sup>23</sup> A Bela e a fera, A pequena sereia, Pocahontas.

Merida<sup>24</sup>, a cena mais explícita que revela o início da sua mudança é na manhã seguinte a sua transformação, quando ela dá o braço a torcer e aceita pescar peixes usando suas habilidades de urso (Figura 14). As duas vão remendando e fortalecendo a relação conforme enfrentam os desafios da jornada. O discurso elaborado por Elinor e proferido por Merida aos lordes talvez seja o mais marcante do filme: é ali que a mãe mostra que compreendeu as vontades de sua filha, e é quando o laço entre ambas se une de vez, já que, antes de Elinor interferir, Merida está prestes a aceitar as imposições de sua tradição.

---

<sup>24</sup> Quando Merida fica pronta para receber os lordes, Elinor a contempla e, por um momento, parece querer dizer alguma coisa sobre o que vê, mas muda de ideia e apenas fala “lembre-se de sorrir”.

**Figura 13** – Merida enfrentando o pai



Fonte: *Print Screen* do filme *Valente* (2012)

**Figura 14** – Elinor pegando um peixe



Fonte: *Print Screen* do filme *Valente* (2012)



## CAPÍTULO CRIATIVO

### PARTE UM: ESTRUTURA NARRATIVA DE WATCH ME BLOOM

Antes de começar, gostaria de dizer que *watch me bloom* passou por mudanças desde que comecei a escrevê-la. Antigamente chamada “*Broken*”, foi uma *fanfic* publicada no antigo *Social Spirit Fanfic* (hoje apenas *Spirit Fanfic*) em 2014, dando início à minha jornada de (tentar) ser uma escritora. Como já mencionado, sou muito sonhadora e não precisa de muito para eu me imaginar em situações fictícias. Conhecer sobre as histórias feitas por fãs e para fãs foi o incentivo que eu precisava para desenvolver a ideia central do romance que, após diversas metamorfoses e uma pitada a mais de aprendizado graças a realização deste trabalho, hoje recebe o nome de *watch me bloom*. A mudança do título, além de ser mais condizente com a trama, não se refere apenas à jornada da personagem central, mas também à minha, tanto pessoal quanto em relação a escrita. Abaixo, um pedaço da estrutura narrativa da obra.

**Longline:** Uma jovem volta para sua cidade natal por uma oportunidade para sair de sua zona de conforto. Lá, descobre verdades sobre sua família e sentimentos que nunca experimentou antes.

**Sinopse:** Anna de La Cruz nunca quis ser professora. Com pavor de ser o centro das atenções, ficar diante de uma turma de crianças e jovens dentro de uma sala era o pesadelo de sua ansiedade. Também nunca achou que faria faculdade de Artes Visuais e muito menos que aceitaria um cargo para lecionar para o ensino fundamental em Rosebay, cidade que deixou quando ainda era um bebê. Contrariando sua mãe, Stella, Anna faz as malas para Florience, do outro lado do mundo, tendo a casa de um tio desconhecido como estadia durante o novo emprego. Mesmo nervosa, ela está disposta a sair da sua zona de conforto, mas nem imagina que algo envolvendo sua família vai dificultar sua vida na cidade. Após descobrir que seu pai foi assassinado e que sua mãe mentiu, Anna encontra apoio em alguns moradores para investigar o que aconteceu, incluindo Luke McClane, filho bastardo de um dos homens mais poderosos da cidade e com quem sente uma conexão desde o primeiro dia. No meio do processo, a revelação de que seu tio é seu pai biológico aprofunda a ruptura entre mãe e filha. Entre verdades e mentiras, perigos e paixões,

Anna consegue ganhar confiança em si mesma, colocar o responsável pelo assassinato atrás das grades e reestabelecer o laço com a mãe e seu pai verdadeiro.

**Esquete inicial:**

- *Prólogo:* Narrado em terceira pessoa, revela Stella fugindo de Rosebay com Anna nos braços logo após a morte de Eric. Ela recebe ajuda de Chad para sair do país, sem contar a ele para onde vai.
- *Capítulo um:* A partir daqui a narração é em primeira pessoa. Anna, já uma jovem adulta, recebe uma carta de aceitação para a vaga de professora de artes para uma turma de educação infantil em Rosebay. O capítulo aborda o misto de sentimentos da personagem e um conflito entre ela e a mãe.
- *Capítulo dois:* Ao aterrissar, Anna ganha uma carona de Sean Gohier, pupilo de seu tio, até a cidade. Chegando lá, conhece Chad pela primeira vez. Não há uma conversa extensa, mas Anna se surpreende com a familiaridade que emana entre ambos. Sean lhe conta um pouco sobre Rosebay e as pessoas que estão no controle da cidade. Ela vai até Trenton finalizar a papelada do contrato, trocando, de longe, um breve olhar com Luke.
- *Capítulo três:* Saindo do quarto na manhã seguinte, Anna tem um encontro inesperado e embaraçoso com Luke, envolvendo peitoral molhado e toalhas caindo da cintura. Ela tenta ignorá-lo no restante do dia, mas é impossível. Aparição de Sparkle. Chad vê as pinturas de Anna.
- *Capítulo quatro:* Sean leva Anna para conhecer Melissa. Aparição de Corine e Ashley. Todos vão em um dos bares mais famosos da cidade, onde Anna se sente observada. Corine conta sobre seu canal no YouTube e como virou melhor amiga de Luke, que tem dificuldades em disfarçar o olhar para Anna. Melissa alerta sobre Luke.
- *Capítulo cinco:* Melissa e Corine levam Anna para o centro. Corine provoca Anna com comentários sobre Luke e a informa sobre a relação dele com Ashley. Sean dá mais detalhes sobre Tusk e Darius. Aparição de Mason.
- *Capítulo seis:* Início do ano letivo. Anna e Lena se conectam logo de cara. Bonnie conhece Anna ao buscar Lena e Mason. Chad busca Anna e os dois mencionam Eric. Sean e Melissa convidam Anna para assistir um racha.

- *Capítulo sete:* Corine leva Anna para sua casa e comenta sobre o hobby de Luke, revelando um dos ensaios que fez com ele. Anna conhece Morgana. Stella liga para a filha.
- *Capítulo oito:* Reunião na escola para os pais conhecerem Anna. Dominic é antipático. Luke aparece no final da reunião e oferece carona para Anna, ignorando Dominic. Os dois conversam sobre a família McClane. Luke menciona Eric e Anna questiona o que ele sabe.
- *Capítulo nove:* Anna pergunta sobre Eric para Chad, que tenta desviar o assunto. Desconfiada, ela recorre a Melissa. Carol comenta sobre o caso, acendendo um alerta em Anna. Anna conhece Darius.
- *Capítulo dez:* Darius admira a semelhança de Anna e Stella. Luke vê os dois e alerta Anna sobre ele. Chad viaja, deixando Sean e Luke como responsáveis por cuidar da sobrinha. Ashley dá uma festa. Anna se incomoda com o beijo de Ashley e Luke, indo para casa mais cedo. Luke vai até o quarto de Anna e os dois se alfinetam, esquentando a temperatura. Anna sonha com Luke.
- *Capítulo onze:* Anúncio da festa de aniversário da cidade. Lena pede para que Anna passe o fim de semana na casa dela. Luke aparece na saída da escola, provocando burburinhos. Luke conta a Anna o que aconteceu com Mason.
- *Capítulo doze:* Anna presencia uma cena de bullying com Mason, que é ríspido. O prefeito discursa na principal praça da cidade, onde Anna sente-se observada de novo. Maya busca Lena mais cedo e conhece Anna pessoalmente pela primeira vez.
- *Capítulo treze:* Anna recebe uma carta anônima que menciona Eric, junto com um endereço. Ela vai sozinha e encontra uma caixa com fotos do dia em que Eric morreu. Tusk vai até a casa de Chad.
- *Capítulo catorze:* Anna não vai com a cara de Tusk. Chad volta de viagem e é confrontado sobre as fotos, se sentindo obrigado a contar o que aconteceu. Anna liga para Stella. Sean e Melissa a confortam. Luke deixa Sparkle passar a noite na casa de Chad.
- *Capítulo quinze:* Sean leva Anna e Sparkle para a casa dos McClane. Lena puxa Anna para dentro, onde estão todos os McClane à mesa. Anna recusa o convite de almoço. Luke a leva para seu lugar favorito. Os dois se beijam.

- *Capítulo dezesseis:* Chad tenta conversar com Anna. Começam os preparativos para a festa e Tusk aparece. Anna questiona a tristeza de Lena. Bonnie convida Anna para almoçar e conta sobre a relação de Luke com os pais.

A partir do capítulo dezessete, Anna vai investigar o que aconteceu com Eric e entender melhor a relação que tem com Luke, além de chegar em outra verdade avassaladora: Chad é seu pai biológico. Não tenho noção de quantos capítulos a história terá no final, apenas que, como toda jornada, ela ainda vai passar por mais transformações, até, quem sabe, virar uma publicação.

A seguir, apresento um trecho do primeiro capítulo, onde um diálogo entre Anna e Stella sobre uma oportunidade de emprego em Rosebay dá início ao estágio 1 e 2 da jornada da heroína. Como a história ainda está em fase de desenvolvimento, não posso lhes mostrar muito além disso. Contudo, espero que seja o suficiente para instigá-los a essa viagem comigo.

**PARTE DOIS:**  
**WATCH ME BLOOM**

## capítulo um

Eu havia perdido a conta de quantos minutos estava diante da tela em branco, com o pincel suspenso no ar há centímetros dela. Era uma cena que se repetia há algum tempo, em que eu sentava ali e nada acontecia, como se nenhuma informação do cérebro chegasse aos dedos. As tintas no godê, secas e opacas pela falta de uso, com certeza me bateriam se pudessem. Olhei meu diploma de licenciada em Artes, emoldurado em uma das paredes, e suspirei, derrotada. Estava procurando por um emprego desde que me formei, mas não era um ramo muito procurado ou com muitas oportunidades.

Joguei o avental dentro da caixa de madeira ao meu lado, sobre meu arsenal de tintas. O cheiro de café da manhã atíçou meu estômago e eu saí do quarto, encontrando minha mãe na cozinha. Seu cabelo preto estava preso em um coque bagunçado, e sua franja, caída sobre os olhos, continha respingos de tinta, assim como partes do seu rosto. Era bom saber que pelo menos uma de nós duas estava inspirada. Ela notou meu desapontamento.

— Oi, querida. Nada ainda?

Neguei, reparando, naquele instante, a pilha de cartas sobre o balcão, decorado com um bolo enorme de cenoura com calda de chocolate, pão caseiro e frutas. Não hesitei em beliscar um pouco de cada.

— Alguma dessas para mim?

— Chegaram há pouco, nem tive tempo de conferir. Se vir a conta de luz, pode botar fora. — Brincou, me fazendo sorrir.

Senti meus dedos tremendo conforme passava os envelopes, parando de forma abrupta quando encontrei a única que continha o meu nome. Minha mudança de comportamento não passou despercebida.

— O que houve? — minha mãe perguntou enquanto eu lia o conteúdo. As primeiras letras me fizeram soltar um grito.

— Fui aceita!

— Para onde?

— Me candidatei e fiz entrevistas para algumas vagas de professora de arte em algumas escolas, tanto aqui quanto lá fora — estendi o papel para ela. — Essa foi a única que me deu retorno.

Minha mãe passou os olhos pela carta e sua expressão se fechou.

— Você não vai.

— O quê? — ri incrédula. — O que quer dizer?

— Exatamente o que você ouviu, Anna. Você não vai.

— Como assim não vou? Não é você quem decide, e é por um emprego!

— Você ainda está sob minha responsabilidade e morando sob o meu teto! Isso me dá direitos suficientes para decidir.

Um tapa teria doído menos do que aquela verdade jogada na minha cara. Minha garganta pareceu fechar.

— Você vivia reclamando que eu não conseguia nenhuma vaga e que eu tinha que continuar tentando. Fiz tudo isso e está aqui o resultado!

— Eu sei o que falei, mas não interessa. Rosebay não é uma opção.

Eu estava indignada. Sabia que minha mãe não gostava de falar sobre a cidade em que nasci por causa da morte do meu pai, mas não que a detestasse tanto a ponto de querer me proibir de ir até lá.

— Eu te amo, mas isso aqui — aponte para o papel — é sobre o meu futuro. Eu entendo que não é um lugar que você goste, mas eu não tenho nada a ver com isso. Além do mais, tenho o direito de conhecer a cidade em que eu nasci, não tenho?

Algo substituiu a irritação em seus olhos, mas nada que eu pudesse decifrar. Ficamos encarando uma a outra, em silêncio, até ela desviar.

— Não há nada que você possa querer lá, Anna. — Seus ombros caíram. — É um lugar ruim, com pessoas ruins.

— Já faz mais de vinte anos que você saiu de lá. Muita coisa pode ter mudado.

— acredite, você não quer ir a Rosebay. Outra oportunidade de emprego vai aparecer, cedo ou tarde. Você podia virar minha sócia no ateliê, que tal? Podíamos trabalhar juntas fazendo o que amamos, até aparecer algo que você realmente queira.

— Mas isso é o que eu realmente quero!

Aquela conversa já tinha acontecido outras vezes. Desde que eu me lembrava, ela me mantinha por perto em todas as ocasiões possíveis, e eu sentia que minha infância não havia sido aproveitada como deveria: nunca fui a uma excursão sozinha com a minha turma, e se fosse permitida a presença de responsáveis em alguma, lá estava a minha mãe como uma águia atenta. Fazíamos quase tudo juntas, algo que começou a mudar na adolescência. Alterei minha percepção a respeito de muitas coisas e percebi que, se Stella não estivesse ao meu lado, eu não tinha ninguém. Sentia certa culpa quando queria passar um tempo sozinha, mas mais pelo jeito que que ficava do que por, de fato, estar ausente. Aquela proteção excessiva me sufocava e só aliviou quando fui para a faculdade, uma fase que ela tinha a consciência de que eu precisava viver por conta própria. Mas assim que voltei para casa após a formatura, ela insistia para que trabalhássemos juntas no ateliê desde que mencionei que precisava de um emprego.

— Eu preciso de algo diferente, mãe. Cansei dessa cidade, cansei dessa casa e de ter a mesma rotina desde que me formei. Eu amaria ficar no ateliê, até como uma forma de retribuição por tudo que você fez por mim e por ter me apresentado à pintura, mas adorei essa vaga no instante em que a vi e quero dar esse próximo passo. Eu nunca saí do país, nunca me arrisquei em nada além de ir para a faculdade.

Continuei meu desabafo mesmo quando seus olhos ficaram marejados.

— Sei que se preocupa comigo e amo toda a dedicação que tem a mim, mas já faz mais de vinte anos que passamos quase todos os dias juntas. Não me importo com o que você pensa de Rosebay, eu vou aceitar o emprego. Tenho que sair debaixo da sua asa.

O silêncio daquela hora foi mais desconfortável do que o anterior. Fiquei aguardando por uma reação, mas a única que tive por uns bons minutos foi suas fungadas, o que me fez sentir como se algo se partisse dentro de mim.



Quando ela voltou a me olhar, qualquer resquício do lamento de antes desapareceu. Sua mudança brusca de expressão me fez reerguer a guarda.

— Posso não ter a certeza do que é melhor para você, Anna, mas Rosebay definitivamente não está nessa lista. Quando digo que é um lugar ruim e com pessoas ruins é porque é a verdade. Eu morei lá quase toda minha vida, tenho propriedade para falar. Mas, se você quer tanto se arriscar mundo afora e sair debaixo da minha asa, então vá. Responda à carta, junte seu próprio dinheiro e compre a passagem.

Sem reação, fui deixada sozinha ali. Não imaginei que uma vaga de emprego iria criar uma pequena fenda entre nós. Só me restava torcer para que ela não aumentasse.

**Notas da autora:** *A partir dessa conversa, Anna encaminha toda a documentação necessária para a empresa e já programa seu voo. Ela enfrenta mais resistência da mãe e vai para Florience com questões ainda pendentes. O capítulo finaliza com Anna no embarque.*

## FIM...

Fazer a pesquisa para compor o ensaio e complementar o meu trabalho criativo foi um processo muito enriquecedor e me fez refletir em alguns pontos. Primeiro: histórias de princesas não são ruins, e não há nada de errado em almejar ser uma, muito menos ter o casamento como principal desejo da vida. A questão é saber dosar esses desejos e impedi-los que ele, única e exclusivamente, definam a personagem. E mais: a Disney não carrega sozinha a culpa dos padrões impostos desde cedo às crianças, embora tenha enorme influência na propagação do ideal de beleza e amor romântico. Os apontamentos feitos aqui são uma espécie de alerta para o que, por muito tempo, foi exigido das mulheres e ainda é. Houve progresso no arquétipo de princesas e podemos tomar como exemplo Mulan, Tiana, Rapunzel, Merida e Moana, mas ainda não são suficientes para fazer uma diferença significativa. Com essas personagens, temos representatividade, sonhos mais elaborados e figuras que não esperam nenhum homem aparecer para iniciarem sua jornada (embora, com exceção das duas últimas, a relação heterossexual continue sendo um dos principais pontos narrativos). No entanto, no mundo real, o pensamento conservador de que a mulher tem que ter filhos antes dos quarenta, um relacionamento heterossexual e uma carreira que não pode ter mais destaque do que seu parceiro ainda é muito presente e incentivada por, dentre outras empresas, a Disney, que visa, talvez, mais o consumismo do que histórias com verdadeiros significados.

Mas essas cinco personagens, junto com suas sucessoras, já são um primeiro passo. E eu vejo *Valente* como a história de princesa mais relevante criada até agora, principalmente pela relação entre mãe e filha, algo pessoal para mim. Tenho em minha mãe minha maior parceira, mas em alguns momentos me vejo no lugar de Merida, com essa rebeldia e vontade da independência latejando fortemente dentro de mim, provocando alguns embates. Mundo fictício e real se uniram de um jeito que eu não esperava, pela maneira que o relacionamento das duas é abordado.

O trabalho criativo me deu a oportunidade de entrar em contato, depois de anos, com um projeto que foi um divisor de águas para mim. A primeira versão de *watch me bloom* é muito especial na minha trajetória na escrita, e ver ele hoje tomando forma, com o auxílio de uma obra fantástica como *45 masters characters: mythic models for creating original characters*, trouxe de volta a motivação que há muito havia sumido. Minha intenção é tentar usar os estágios de Schmidt (2001) como um guia

para outros trabalhos, exercícios, tudo que for possível. Essa experiência foi incrível e eu mal posso esperar pelo que vem depois das reticências.

Após perder quase todas as esperanças, aqui estou eu escrevendo as últimas palavras do último capítulo do meu trabalho de conclusão de curso, nos quarenta e cinco do segundo tempo. E cada minuto valeu a pena.

## REFERÊNCIAS

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**: experiência vivida. Tradução de Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1967.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

GIROUX, Henry A. ***The mouse that roared: Disney and the end of innocence***. Rowan & Littlefield Publishers Inc. Maryland, United States, 2001.

GOMES, Paola Basso Menna Barreto. **Princesas**: projeção de subjetividade feminina no imaginário de consumo. 2000. 208f. Dissertação (Mestrado), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. Tradução de Maria Luiza Appy. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1980.

MURDOCK, Maureen. ***The Heroin's Journey***. Colorado, United States: Shambhala Publications, 1990.

SCHMIDT, Victoria Lynn. ***45 masters characters: mythic models for creating original characters***. Ohio, United States: Writers Digest Books, 2001.

SIN-LÉQI-UNNINNI. **Ele que o abismo viu**: epopeia de Gilgámesh. Tradução de Jacyntho Lins Brandao. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. Tradução de Petê Rissati. São Paulo: Aleph, 2015.

WOLKSTEIN, D. & KRAMER, S. N. ***Inanna, Queen of Heaven and Earth: Her stories and hymns from sumer***. New York: Harper Perennial, 1983.

## FILMOGRAFIAS

**A bela adormecida** (*Sleeping Beauty*). Direção: Clyde Geronimi, Eric Larson, Wolfgang Reitherman, Les Clark. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1959. 75 min, cor.

**A bela e a fera** (*Beauty and The Beast*). Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Walt Disney Pictures, 1991. 84 min, cor.

**A branca de neve** (*Snow White and the Seven Dwarfs*). Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Bem Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1937. 83 min, cor.

**A pequena sereia** (*The Little Mermaid*). Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: John Musker, Howard Ashman. Walt Disney Pictures, 1989. 82 min, cor.

**A princesa e o sapo** (*The Princess and the Frog*). Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Peter Del Veche, John Lasseter. Walt Disney Pictures, 2009. 97 min, cor.

**Cinderela** (*Cinderella*). Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luke, Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1950. 74 min, cor.

**Mulan**. Direção: Tony Bancroft, Barry Cook. Produção: Pam Coats. Walt Disney Pictures, 1998. 87 min, cor.

**Pocahontas**. Direção: Mike Gabriel, Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Walt Disney Pictures, 1995. 81 min, cor.

**Valente** (*Brave*). Direção: Brenda Chapman, Mark Andrews. Produção: Katherine Sarafian. Pixar Animation Studios, 2012. 93 min, cor.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – capa provisória de *watch me bloom*



### APÊNDICE B – perfil dos personagens principais e arquivos

#### PERSONAGENS CENTRAIS

##### ANNA DE LA CRUZ

**Aniversário:** 16.07 (23 anos)

**Principais características:** Formada em pedagogia, tem uma relação difícil com a mãe. É introvertida, mas não tem medo de falar o que pensa. Sempre está de All Star.

**Passatempos favoritos:** Ler, ver filmes e séries, ouvir música enquanto pinta, discutir com Luke (embora nunca vá admitir em voz alta. Ou que adora quando ele está sem camisa. Mas, principalmente, quando está fotografando).

**Manias:** Arranhar o pulso sem perceber, pintar quando inquieta, fumar um maço de cigarro por dia e observar Luke quando ele não está olhando.

## STELLA DE LA CRUZ

**Aniversário:** 21.07 (40 anos)

**Principais características:** Designer de formação e artista, ama a filha mais do que tudo. Esconde um segredo e não gosta de falar do passado. Tem seu próprio ateliê e é sócia de um brechó.

**Passatempos favoritos:** Cozinhar bolo e pintar abstrato.

**Manias:** Acordar sempre no mesmo horário e chorar em qualquer filme que tenha animais.

## CHAD MARTIN

**Aniversário:** 08.12 (42 anos)

**Principais características:** Mecânico de destaque da cidade, vive isolado desde antes a morte do irmão. Apaixonado por seu Camaro 67' e pela viúva do irmão, sabe mais coisas que não deveria e menos que deveria. Emburrado e de bom coração, dá aulas de mecânica para iniciantes.

**Passatempos favoritos:** Assistir rachas e documentários.

**Manias:** Umedecer a ponta do dedo antes de virar a folha do jornal.

## LUKE MCCLANE

**Aniversário:** 31.10 (26 anos)

**Principais características:** Presunçoso e provocador, ama os irmãos mais do que tudo. Dono de um sorriso cafajeste e de um ego enorme, é também um coração mole. É pegador, mas ainda está esperando pela pessoa certa (não, Ashley, não é você). Está sempre sorrindo, mas guarda muito ressentimento dentro de si.

**Passatempos favoritos:** Fotografar e fazer sexo, testar a pouca paciência de Anna e passear com a Sparkle.

**Manias:** Observar Anna quando ela não está olhando (principalmente se for pintando) e se culpar pelo o que aconteceu com o irmão.

**SEAN GOHIER**

**Aniversário:** 19.10 (28 anos)

**Principais características:** Leal e justo, é o melhor amigo de todo mundo, ama o mar e Melissa Patterson. Professor de educação física, ama seus alunos.

**Passatempos favoritos:** Ser ouvinte, dar conselhos e tirar a roupa da namorada.

**Manias:** Tomar um copo de achocolatado quente antes de dormir (sim, mesmo no dia mais quente do calor australiano).

**MELISSA PATTERSON**

**Aniversário:** 09.03 (23 anos)

**Principais características:** Amante da natureza e de amarelo, é estudiosa e completamente apaixonada por Sean Gohier. Super transparente com os sentimentos e odeia mentiras.

**Passatempos favoritos:** Cozinhar, ir à praia e sair com Sean.

**Manias:** Ter sempre um elástico no pulso e comer ketchup de sachê.

**ASHLEY SAINT NOWELL**

**Aniversário:** 04.08 (24 anos)

**Principais características:** Comunicativa, arrogante e honesta. Seu cabelo ruivo parece brilhar até nos dias mais nublados. Pós-graduanda de moda. Tem uma amizade colorida com Luke, mas queria um relacionamento sério. Não aceita o divórcio dos pais e é obcecada com a beleza.

**Passatempos favoritos:** Fazer compras, viajar e ignorar a meia-irmã.

**Manias:** Colocar máscara facial e rodela de pepino no rosto antes de dormir.

**CORINE WEINERT**

**Aniversário:** 04.12 (17 anos)

**Principais características:** Feminista, militante e mulher trans. Ama pássaros, tatuagem, coturnos e arco-íris. Melhor amiga de Luke e meia-irmã de Ashley, não leva desaforo para casa.

**Passatempos favoritos:** Fazer tatuagens, vídeos para o YouTube e sair com o pai.

**Manias:** Usar coturnos sempre. Tipo, sempre.



## **MASON MCCLANE**

**Aniversário:** 15.03 (16 anos)

**Principais características:** tem personalidade forte e é petulante como o irmão. Não tem amigos e é tão inteligente que vai se formar um ano adiantado.

**Passatempos favoritos:** fingir que não se importa com nada e nem ninguém, jogar videogame, estudar e não saber lidar com o sentimento por certa colega de escola

**Manias:** afastar as pessoas por achar que todas sentem pena por ele ser cadeirante.

## **ARQUIVOS**

### **A CIDADE**

Localizada no estado de Trista Wolfy, em Florience, Rosebay foi fundada em 1774. Com cerca de 250 mil habitantes, fica próxima de regiões montanhosas e é conhecida por sua colônia de férias, localizada em um dos bosques da cidade, que atrai tanto moradores locais quanto turistas no verão. Durante a primavera, as charnecas oferecem uma paisagem repleta de orquídeas e outras flores silvestres. No inverno, os alpes ficam cobertos de neve, e o Monte Snow Peak vira a principal atração por suas acomodações e resorts dedicados à prática de esqui. Os termômetros variam entre 28°C e 10°C, podendo chegar a -5°C em invernos extremos.

Rosebay tem como primordial recurso industrial a importação de vinho, comandada pela família McClane. Possui mais de 20 instituições de ensino superior, 90 escolas, entre públicas e privadas, dois shoppings e galerias diversas, e o centro conquista pelo estômago por conta de seus bares e restaurantes dos mais variados tipos, além de pubs que reúnem centenas de pessoas, principalmente nos finais de semana.

No entanto, são nas casas de apostas e cassinos que toda essa imagem de cidade pacata desaparece, além dos campos de plantação de maconha nos confins da floresta. Agiotas e traficantes, com um suborno ou outro, mantêm a polícia fora de seu caminho e não possuem horário certo para fazer seus negócios.

### **FERIADOS**

- Ano-Novo (nacional)
- Dia Nacional de Rosebay: 26 de janeiro (nacional)
- Sexta-Feira Santa (nacional)
- Páscoa (nacional)

- Dia das Forças Armadas: 25 de abril (nacional)
- Dia do trabalho: 1ª segunda-feira de junho (nacional)
- Independência: 3 de julho (estadual)
- Aniversário da cidade: 27 de agosto (local)
- Dia dos Aborígenes: 29 de outubro (local)
- Natal (nacional)
- Boxing Day: 26 de dezembro (nacional)

## O SUBMUNDO

**Dusk Desire:** principal bar do centro e de toda Rosebay, resiste às investidas de compra de Tusk Nixon, o maior agiota da cidade, e de suborno de Darius Burk.

**Lucky Strike:** principal cassino da região, fica próximo aos depósitos de containers.

**Floresta Lingard:** local onde há plantação ilegal de maconha. Fica sob comando de Darius.

## ACAMPAMENTO LUNA

Localizado no meio do bosque principal de Rosebay, é o destino das férias de crianças e pré-adolescentes das famílias locais e visitantes. Por ser um espaço recreativo, é onde também acontecem as celebrações locais, como o baile Moonlight em comemoração ao aniversário da cidade e o festival Aborígene para homenagear os nativos que foram brutalmente explorados e mortos pelos britânicos na colonização.

## TRENTON

Escola onde acontece alguns dos eventos da história. Recebe, em sua maioria, crianças e adolescentes das famílias mais abastadas da cidade. Sua mascote é uma águia azul que dá o apelido de *Blue Eagles* à instituição. Tem no basquete o esporte principal. O pai de Luke, Dominic, é um dos maiores doadores, o que lhe dá certa influência em algumas decisões.