

O CONTO DOS CONTOS E A NARRATIVA FANTÁSTICA DE GARRONE

Bruna Torquato¹

RESUMO: Este artigo trata da análise da narrativa do filme *O Conto dos Contos* (2015), do diretor italiano Matteo Garrone. Colocando cada uma de suas personagens como um tópico, analisa a ideia maniqueísta da separação do bem e mal comumente presente nos contos de fadas, bem como analisa como o diretor transpõe tal noção para levar a seus espectadores versões mais reais e humanas dos já conhecidos arquétipos narrativos apresentados por Vladimir Propp. Não obstante, é também estudada a escolha da narração mais “grotesca”, que conversa mais com os contos originais propostos pelos irmãos Grimm do que com as versões mais leves apresentadas, mais tarde, pelos estúdios Walt Disney. Com três histórias simultâneas, é ainda questionada a importância da relação entre as tramas e as personagens dentro de uma obra fílmica e até que ponto as ligações que criamos entre elas nos ajudam a passar a mensagem que pretendemos. No caso de *O Conto dos Contos*, veremos que a ligação quase inexistente entre as personagens não atrapalha a ideia pretendida pelo filme.

PALAVRAS-CHAVE: Matteo Garrone. Conto de Fadas. Narrativa.

73

TALE OF TALES AND THE FANTASTIC NARRATIVE OF GARRONE

ABSTRACT: This article is an analysis of the film narrative of *Tale of Tales* (2015), from Italian director Matteo Garrone. Putting each of its characters as a topic, it analyzes the manichean idea of separation between good and evil commonly present in fairy tales, and how the director transposes such notion to give to his viewers more real and human versions of the already known narrative archetypes presented by Vladimir Propp. Nonetheless, it also studies the choice for a more “grotesc” narrative, that relates more to the original story versions from the Grimm brothers than to the later light version presented by the Walt Disney Studios. With three simultaneous stories, it is still questioned the importance of the relation between the plots and characters inside a film work, and until what point the connections we create for them helps us tell the message we intend to. In the case of *Tale of Tales*, we’ll see that the connection almost in-existent between the protagonists doesn’t disturb the idea intended by the film.

KEYWORDS: Matteo Garrone. Fairy Tales. Narrative.

¹ Estudante de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná - Faculdade de Artes do Paraná (Unespar/FAP). brunatorquato.m@hotmail.com

A FÁBRICA DE SONHOS DA DISNEY

Desde que os Estúdios Walt Disney²lançaram *Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1937, os filmes de conto de fadas tomaram conta de nossa cultura de uma forma ainda mais significativa. Gerações de crianças cresceram assistindo, nas telas dos cinemas e televisões, as aventuras de suas heroínas e heróis. Os mundos fantásticos que antes eram acessados somente por meio da leitura ou conto oral, tomaram aspecto visual, encantando uma legião de fãs que se mostra forte até os dias de hoje.

Porém, se as fábulas dos Grimm³, Perrault⁴ e Andersen⁵ continham certa violência talvez imprópria para os mais jovens, suas adaptações audiovisuais certamente souberam como superar essa característica a fim de que fossem para todos os públicos. Não somente isso, para que fossem especialmente para as crianças.

O Conto dos Contos (2015), filme do diretor italiano Matteo Garrone⁶, segue essa mesma lógica de conto de fadas. Um mundo em que o fantástico é corriqueiro, os heróis são constantemente tentados e testados pelas forças malignas que desejam seu mal, uma terra fantástica que, assim como as obras de Disney, nos convida a adentrar o universo dos sonhos. Contudo, se por um lado o último tenta amaciar ao máximo a estória, Garrone faz o exato oposto disso, colocando-nos dentro de uma atmosfera que, muitas vezes, chega a ser grotesca.

Para isso, ele parece usufruir dos arquétipos dos contos de fadas muito estudados pelo estruturalista Vladimir Propp⁷, que propôs, baseado na análise dos contos populares russos, a existência de determinadas personagens recorrentes em todas as estórias

2 Empresa norte americana de mídia. Divisão responsável pela produção musical, teatral e cinematográfica da Disney.

3 Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859) compilaram contos que permeavam a cultura alemã durante sua época, os mais famosos sendo *A Bela Adormecida*, *A Branca de Neve*, *Chapeuzinho Vermelho*, *Cinderela* etc.

4 Charles Perrault (1628-1703) foi um escritor e poeta francês. Suas obras mais conhecidas são: *A Bela Adormecida*, *O Gato de Botas*, *Chapeuzinho Vermelho* e *o Pequeno Polegar*.

5 Hans Christian Andersen (1805-1875) foi um escritor e poeta dinamarquês, mais famoso por *A Pequena Sereia*.

6 Matteo Garrone (1968-) é um cineasta italiano. Em 1996 ganhou um prêmio por seu curta *Silhouette* (1995), que mais tarde entrou em seu primeiro longa, *Terra di Mezzo* (1996).

7 Vladimir Propp (1895-1970) foi um acadêmico estruturalista russo que identificou os elementos narrativos básicos mais presentes nos contos populares russos. Foi um dos expoentes da narratologia.

contadas na época. Entre elas, Garrone se utiliza bem da imagem do herói, malfeitor, princesa, doador etc. Sua diferença se deposita, no caso, na *forma* como as utiliza, sem deixar que suas personagens sejam estáticas em sua função na trama. Devido a isso, paramos de olhar para o que acontece numa perspectiva maniqueísta⁸, como possuindo o lado do bem e do mal, o mocinho e o vilão de modo completamente distinto. Todos se tornam vítimas ao mesmo tempo em que são causadores do mal alheio. Aquilo que era para ser um conto de “fadas” bem delimitado nas funções narrativas de seus componentes se torna uma série de reviravoltas e custamos a escolher quem queremos que saia vitorioso.

A NARRATIVA OBSCURA

A obra de Garrone se diferencia dos clássicos da Disney por diversas razões que, no decorrer dessa análise, serão exploradas. Em um primeiro momento, abordarei a diferença mais considerável: múltiplas linhas narrativas. Tal afirmação poderia ser questionada por aqueles que se recordarem de *Caminhos da Floresta*⁹, lançado em 2014. Todavia, vale lembrar que esse filme é uma obra derivada do musical¹⁰ de mesmo nome, sendo mais um *crossover* entre as personagens já conhecidas de suas próprias histórias do que uma coleção de contos, ressaltando ainda as alterações feitas no enredo para que todas as narrativas se interliguem em momentos específicos e sejam chaves umas para as outras.

Um dos pontos importantes para entender a complexidade do filme de Garrone é perceber que, apesar de possuir três narrativas, elas não pretendem, como esperamos que façam, se chocar de forma significativa no decorrer das tramas. O que possuímos, então, são três histórias (que poderiam ser quatro, se focarmos especificamente nas personagens) contadas de forma simultânea que, vez ou outra, parecem se aproximar, sem nunca serem relevantes umas para as outras.

8 Maniqueísmo: divisão do mundo em opostos incompatíveis. Luz e Trevas. Bem e Mal. Referente a Nicolau Maquiavel (1469-1527), historiador, poeta, diplomata e músico florentino.

9 Musical produzido pelos Studios Walt Disney e dirigido por Rob Marshall.

10 *Into the Woods*. Produção da Broadway primeiramente encenada em 1987, com música original de Stephen Sondheim e libreto de James Lapine, baseado em *The Uses of Enchantment*, de Bruno Bettelheim.

Em um primeiro momento, temos a linha do Rei e Rainha de Longtrellis, em que a mulher sofre pela contraposição entre seu desejo de ser mãe e a impossibilidade de tal feito devido a sua esterilidade. Surge, então, a figura do *Doador*¹¹, um mago que oferece o que ela tanto deseja: um filho. Ele afirma que para todo nascimento é necessário uma morte, um velho bordão sobre manter o equilíbrio do mundo, ao que ela responde com: *"I am prepared to die, in order to feel life growing inside of me"*¹². Se acreditamos que tal alegação nos assegura de que se trata de nossa heroína, nos tornamos suscetíveis às brincadeiras de Garrone. Segundo o Doador, para obter a criança, é necessário que uma criatura marinha seja morta, seu coração cozido por uma virgem e, mais tarde, devorado pela Rainha. O Rei¹³, para satisfazer o desejo de sua esposa, mata a criatura indicada pelo mago, morrendo no processo. Somente aqui, minutos filme adentro, é que descobrimos a verdadeira face da Rainha¹⁴, que vê seu esposo morto e, sem emoção alguma, decide continuar de onde ele deixou. Ela fica grávida, bem como a moça que cozinhou o coração, as crianças nascem e logo notamos que são gêmeas. A partir de então, a Rainha defende seu filho com todas suas forças, ao mesmo tempo em que tenta mantê-lo o mais distante possível de seu "irmão".

Em seguida, acompanhamos a estória do Rei e Princesa de Highhills¹⁵. Ele, após encontrar uma pulga em sua mão, se torna obcecado em cuidar do animal, alimentando-o, primeiramente, com seu sangue. A criatura cresce até o tamanho de um homem, durante o tempo no qual, em função de sua obsessão, o Rei se torna alheio às necessidades de seu reino e filha. Ela, por sua vez, após ouvir estórias encantadas, sonha em encontrar o

11 Segundo Propp, a figura do *Doador* teria a função de submeter o herói a provas ou entregar-lhe um objeto mágico.

12 "Estou preparada para morrer a fim de sentir vida crescendo dentro de mim".

13 Podemos dizer que, aqui, o Rei se encontra na posição de Herói, ou seja, está a caminho de cumprir a missão proposta pelo Doador.

14 Falsa Heroína. Inicialmente, mostra-se como quem sofrerá o infortúnio, colocando-se, depois, como receptora das recompensas que custaram a vida do Rei (Herói) sem chorar sua morte ou demonstrar abalo por ela.

15 Uma das categorias de personagens de Propp é a Princesa e seu Pai (no caso, o Rei). Algumas das funções dela seriam: impor provas ao Herói, identificá-lo, casar-se com ele e etc. Seu pai, por outro lado, também poderia impor provas ao Herói. No caso mais comum, oferecendo a mão dela como recompensa.

marido dos seus sonhos. Quando a pulga finalmente morre, o rei decide dar a mão de sua filha ao homem que acertar o animal ao qual a pele apresentada pertence. Dentre todos os que arriscam um palpite, ela acaba sendo destinada a um ogro.

Por fim, vemos os feitos do Rei de Strongcliff, personagem depravada e hedonista que, depois de ouvir a bela voz de uma jovem que cantava abaixo de sua janela, decide tê-la em sua cama. A jovem, entretanto, era na verdade um casal de irmãs idosas que passam a enganá-lo a fim de ultrapassar a solidão de seus dias. Entre elas (Imma e Dora) vemos uma divisão entre a “boa” e a “ruim”. É Dora quem sempre trama os planos e Imma quem, por amor, a ajuda. Quando o Rei descobre a verdade ao ver Dora à luz do sol, joga-a da janela. Mais uma vez, vemos surgir a figura do *Doador*, agora na forma de uma feiticeira que devolve à Dora sua juventude. Com essa nova carta na mão, ela retorna para reconquistar o Rei e conseguir uma posição na corte.

Se existe algo que, de fato, interliga essas histórias, isso se deposita no inesperado e obscuro altamente presente na obra. Já nos primeiros minutos de filme somos inseridos em um ambiente satiricamente excêntrico, no qual o diretor brinca com nossas expectativas e estereótipos. A cena em que a Rainha de Longtrelis devora o coração é de suma importância para a narrativa, pois é bem quando começamos a notar as diferenças entre os contos de fadas clássicos da Disney e a versão que Garrone nos entrega. Ele não pretende florear os acontecimentos ou amenizar certos eventos. Pelo contrário, nos oferece sangue e uma releitura mais próxima do que são muitos dos contos que conhecemos, deixando claro as motivações egoístas de suas personagens e suas contradições, tornando-as mais humanas e, portanto, críveis.

O BOM, O MAL E O HUMANO

Se nos contos infantis temos uma clara definição entre bem e mal, mocinho e bandido, em *O Conto dos Contos* é quase impossível manter uma única definição para uma personagem. As inúmeras personalidades transitam entre momentos de heroísmo e antagonismo, dependendo da posição em que se encontram. Isso nos dá, de uma forma que inicialmente pode ser difícil de digerir, a complexidade existente no que se refere ao humano. Como disse Stuart Hall em *A Identidade na Pós-Modernidade*:

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do eu” (HALL, 2002, p. 13)

O mesmo dito acima se aplica às obras fílmicas e literárias que conhecemos e ao conceito dos arquétipos nos quais nos apoiamos para a construção de nossas personagens. Porém, se na maior parte da literatura e produção cinematográfica esses arquétipos formam a base da qual partimos para aprofundar as personalidades que criamos, especificamente nos contos de fadas — sejam eles fílmicos ou literários — isso dificilmente acontece, a despeito de algumas exceções.

A maioria das personagens possui seu lugar na trama, cumprindo sua função sem se contradizer em questões mais internas. Branca de Neve¹⁶, Aurora¹⁷, Cinderela¹⁸, Bela¹⁹ e Ariel²⁰ são apenas alguns dos exemplos de princesas boas, leais e corajosas que podemos encontrar nas obras mais difundidas, bem como a Rainha Má²¹, Ursula²² e a madrasta de Cinderela²³ são a parte que se contrapõe a elas, sendo más, egoístas e poderosas.

Em ambos os casos, todas possuem suas ideias limite, as quais não ultrapassam, pois as tornariam mais dignas de contestação pelo que defendem. Ao chaparmos determinada personagem ou limitarmos suas ações ao campo do bem e do mal, acabamos

16 De *A Branca de Neve e os Sete Anões*, animação da Disney de 1938. Também pertencente ao conto dos Irmãos Grimm, compilado entre 1812 e 1822.

17 De *A Bela Adormecida*, animação da Disney de 1959. Também pertencente ao conto do Irmãos Grimm, compilado entre 1812 e 1822.

18 De *Cinderela*, animação da Disney de 1950. Também pertencente ao conto de Charles Perrault, de 1697.

19 De *A Bela e a Fera*, animação da Disney de 1991. Originalmente do livro de Gabrielle-Suzanne Bardot, de 1740.

20 De *A Pequena Sereia*, animação da Disney de 1989. Originalmente do livro de Hans Christian Andersen, de 1837.

21 Antagonista em *A Branca de Neve e os Sete Anões*.

22 Antagonista em *A Pequena Sereia*.

23 Antagonista em *Cinderela*.

por simplificar o humano, tornando-o mais palatável. Isso pode funcionar para introduzir crianças a determinados conceitos, mas certamente parece inocente demais quando tentamos traduzir tais obras para um público mais adulto, como o pretendido por Garrone.

Primeiramente, analisemos a ligação entre A Rainha de Longtrellis e o Rei de Highhills. Ambos possuem problemas com seus filhos e parecem ser quase que opostos um para o outro. A Rainha de Longtrellis é malévola para com seu povo e corte, porém, dá a vida por seu filho ao se tornar um monstro, sabendo ser essa a única forma que possui de vê-lo uma última vez. Em contraposição, o Rei de Highhills é uma personagem infantil e inocente que, ainda assim, entrega sua filha nas mãos de um ogro. Como diria a princesa Violet sobre ele: *"You're not even a man, not even a beast. Beasts love their offsprings. They try to protect them. But not you, I'm nothing to you"*²⁴. É esse mesmo homem que cuida devotamente de uma pulga com o próprio sangue.

Pensando nesses casos, seria difícil imaginar a Rainha Má fazendo tudo o que fez com Branca de Neve e ainda assim ter uma criança, cuidando dela com o maior zelo do mundo. A visão de uma pessoa que é a personificação do mal, juntamente a algo considerado completamente contraditório, como é o caso da maternidade de carinho e zelo excessivo, nos causa certa estranheza quando posta dentro de uma estrutura de conto de fadas. Nessa mesma concepção, seria quase que impossível imaginar o pai de Bela colhendo uma flor para presenteá-la e, mais tarde, deliberadamente entregando a filha nas mãos da Fera.

As personagens mais estáveis do enredo — mas nem por isso menos complexas — se encontram na última narrativa, bem como nos irmãos da primeira e na princesa Violet da segunda. O Rei de Strongcliff nunca nega seus desejos, afirmando, desde o primeiro encontro, que suas intenções para com a jovem ambicionada são puramente sexuais. As irmãs que o enganam, por sua vez, sabem muito bem o que pretendem ao fazer isso. Especificamente nessa linha narrativa, temos duas personagens (o Rei e Dora) que tentam,

24 "Você não é nem um homem, nem uma besta. Bestas amam suas crias. Eles tentam protegê-las. Mas não você. Eu não sou nada para você".

mutuamente, obter favores uma da outra, da forma que melhor lhes convier. Nesse caso, seriam ambas heróis e malfeitores²⁵ uma para com a outra, tanto por sofrer as adversidades quanto por causá-las.

O caso dos dois “irmãos”, Elias e Jonah — referentes à primeira linha narrativa, filhos da Rainha e da moça que cozinhou o coração do monstro — talvez seja o que mais se assemelha às formas clássicas de contos de fadas. Possuímos aqui duas figuras peculiares, tanto física — em consequência da pele e cabelo brancos — quanto narrativamente. Ambos nasceram devido à uma magia, no mesmo dia e hora, após pouco tempo de gestação, sendo idênticos, ainda que de mães diferentes. Possuem uma forte e inexplicável ligação que os mantém próximos, ainda que a Rainha obrigue Elias a se afastar de Jonah, e não possuem contradições em seus pensamentos e ações. São os típicos heróis que vemos repetidas vezes nas histórias que lemos.

Violet, por sua vez, a despeito dos poucos minutos — se comparada a outras personagens — que possui em tela, tem o maior crescimento de todo o enredo. Existe congruência no que defende, primeiramente em querer se casar e, posteriormente, em seu desejo de vingança e justiça. Sua complexidade se forma conforme deixa a inocência e assume um olhar mais duro sobre aquilo que a cerca e, principalmente, sobre seu pai. Se, ao contrário de se rebelar contra a escolha do ogro, ela houvesse permitido ser tratada com violência, isso bateria de frente com suas ideias românticas de casamento, ficando, portanto, no patamar contraditório no qual se encontra seu pai e a Rainha de Longtrellis.

PRINCESA VIOLET, OU A DESTEMIDA DA ESTÓRIA

Separarei um tópico especialmente para Violet pois, de todos os arquétipos, o seu é o que é melhor explorado. Segundo a tradição de que as donzelas estão sempre em perigo, temos a resignação da personagem ao aceitar seu destino e ir com o ogro que seu pai lhe confia como marido. Encarcerada em uma caverna no alto de uma montanha, existem duas resoluções possíveis visando os desdobramentos clássicos: ou ela se apaixona pela criatura e consegue enxergar além de seu exterior, como em *A Bela e a Fera*, ou ela é salva por um príncipe ou guerreiro que a resgata, como em *A Bela Adormecida*.

25 Para Propp, a função do Malfeitor (ou Agressor) é a de causar dano ao Herói, enfrentá-lo ou persegui-lo.

O que acontece não é nem uma coisa nem outra. Violet é resgatada por um grupo de circenses²⁶, fugindo do ogro com a trupe. Garrone brinca então com os obstáculos e provações presentes nas estórias fantásticas. Quando acreditamos que a princesa está livre, merecedora de um futuro feliz com as pessoas do circo, o monstro os encontra, matando-os um por um. Sobra somente ele e Violet na floresta. A garota decide ceder, acariciando o ogro e deixando que ele a pegue no colo. Donzela novamente em perigo. Contudo, em uma questão de segundos, o jogo vira e aquela que antes deveria ser resgatada se vê cortando a garganta de seu carcereiro, abrindo o caminho para sua liberdade.

Após isso, Violet chega no palácio de seu pai completamente ensanguentada, joga a cabeça do monstro no chão e diz a frase que definirá a força de sua personagem: *“here is the husband you chose for me”*²⁷. Fica claro, então, que ela passou do lugar de princesa que precisa de resgate para heroína que abre seu próprio caminho, toma suas próprias decisões e não se submete ao que lhe é imposto. Depois disso, superadas as adversidades, é coroada rainha, mostrando que ainda há uma lógica de provação e recompensa embutida na trama.

O GROTESCO COMO ESSÊNCIA

Sangue. É isso que define, permeia e dá essência à criação de Garrone. São muitos os momentos nos quais olhar para a tela pode nos levar a questionar se realmente estamos assistindo a um conto de fadas. Afinal, onde já se viu a Rainha comer, com as mãos e o rosto cobertos de escarlate, o coração de uma criatura morta? Ou um Rei criar em seus aposentos uma pulga gigante alimentada, em primeira instância, por sangue?

Ainda na linha narrativa de Violet, podemos dizer que a violência presente faz um reforço do grotesco. Durante a sequência de perseguição da trupe circense por parte do ogro, na qual são mortos um a um, temos cada morte acontecendo de forma dramática, seja por meio de socos, com a quebra do pescoço — quando fica claro, por meio do som, o osso se quebrando — ou sufocamento. Quando todos estão mortos, temos ainda a princesa

26 Aqui temos um exemplo do que Propp chamaria de personagem Auxiliar. Sua função é literal no que diz respeito à sua denominação: deve, de alguma forma, auxiliar o Herói em sua jornada. Especificamente nesse caso, o grupo de circenses tem a função de transportar, proteger e ajudar Violet a fugir do ogro.

27 “Aqui está o marido que você escolheu para mim”.

degolando o ogro, a faca claramente cortando seu pescoço, enquanto o sangue lhe escorre pelo corpo e ele agoniza. Como prêmio, vale lembrar que a cabeça foi enrolada em um pano e posteriormente exposta na corte do reino da princesa.

Pensando no grotesco do filme, temos também as muitas tentativas de Dora de parecer mais jovem — e aqui fica retratado mais um dos medos humanos: o envelhecimento. Em uma das primeiras cenas de sua linha narrativa, o Rei pede que ela saia de casa, ao que ela responde que só lhe dará algo na próxima visita e que isso se resumirá a um dedo. Nos dias que se seguem, ela queima o próprio dedo para alisá-lo, ação que lhe causa uma deformação na pele. Chorando quando o Rei chega, ela obriga a irmã a colocar a mão na porta. Mais tarde, quando pede para ter liberada uma visita aos aposentos pessoais do Rei, Dora cola sua pele com cera quente, a fim de que suas rugas fiquem menos aparentes.

O ápice no tópico do grotesco certamente fica a cargo de Imma. Após Dora ter rejuvenescido e entrado na corte, tornando-se rainha, Imma a pergunta como conseguiu tal feito. Irritada com a insistência da irmã, Dora zomba dela, dizendo ter sido esfolada. Imma inicia, então, uma busca por alguém que a esfole, na qual só consegue seu desejo por meio de um alto pagamento. Finalmente, quando alguém aceita o trabalho, ela é amarrada a uma árvore, a câmera se distancia e tudo o que ouvimos são seus gritos enquanto, no centro da imagem, vemos a mão que manipula a navalha se mover. O plano no qual ela anda para lugar nenhum, com o corpo esfolado coberto de sangue e os músculos à mostra é a exemplificação do intento do diretor de nos colocar em uma atmosfera sombria e carregada.

PARA CONCLUIR

As diferenças entre os contos de fadas da Disney e o de Garrone são nítidas. Personagens psicologicamente complexas, indistinção clara entre bem e mal, eventos que parecem desconexos e uma mensagem incerta de ser captada. A intenção do diretor nunca foi nos apresentar um clássico como os quais estamos acostumados, mas sim sua própria releitura das obras literárias do gênero. Se não podemos classificar seu filme como uma viagem fantástica à terra dos sonhos, certamente o podemos classificar como os sonhos viajando por uma terra antes pouco explorada.

REFERÊNCIAS

A BELA adormecida e os sete anões. Dirigido por Clyde Geromini. Burbank, CA. The Walt Disney Studios, 1959. 76 min, (color).

A BELA e a fera. Dirigido por Gary Trousdale, Kirk Wise. Burbank, CA. The Walt Disney Studios, 1991. 84 min, (color).

A PEQUENA sereia. Dirigido por Ron Clements, John Musker. Burbank, CA. The Walt Disney Studios, 1989. 83 min, (color).

BRANCA de neve e os sete anões. Dirigido por Ben Sharpsteen, David Hand, Larry Morey, Perce Pearce, Wilfred Jackson e William Cottrell. Burbank, CA. The Walt Disney Studios, 1937. 88 min, (color).

CAMINHOS da floresta. Dirigido por Rob Marshall. Burbank, CA. Walt Disney Pictures, 2014. 125 min, (color).

CINDERELLA. Dirigido por Clyde Geromine, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Burbank, CA. The Walt Disney Studios, 1950. 74 min, (color).

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 10. ed. São Paulo: DP&A, 2002.