



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

**ENTRE IDENTIDADES E NARRATIVAS: A REPRESENTAÇÃO DE POVOS  
ORIGINÁRIOS EM *FROZEN 2* E OUTRAS ANIMAÇÕES DA DISNEY**

**CLARA PALÁCIO RODRIGUES**

**CAMPINA GRANDE**  
**MAIO 2025**

ENTRE IDENTIDADES E NARRATIVAS: A REPRESENTAÇÃO DE POVOS  
ORIGINÁRIOS EM *FROZEN 2* E OUTRAS ANIMAÇÕES DA DISNEY

CLARA PALÁCIO RODRIGUES

Trabalho apresentado ao curso de Licenciatura em História, do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Orientador: Eduardo Roberto Jordão Knack

Campina Grande

2025

CLARA PALÁCIO RODRIGUES

ENTRE IDENTIDADES E NARRATIVAS: A REPRESENTAÇÃO DE POVOS  
ORIGINÁRIOS EM *FROZEN 2* E OUTRAS ANIMAÇÕES DA DISNEY

Trabalho de Conclusão do Curso avaliado em 08/05/2025 com o conceito \_\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Eduardo Roberto Jordão Knack (UAH/UFCG)

Orientador

Prof. Dr<sup>a</sup> Michelly Pereira de Sousa Cordão (UAH/UFCG)

Examinadora

Lidiane Elizabete Friderichs (PPGGHIST/UEMA)

Examinadora

*Aos meus irmãozinhos, Dedê e Rafa*

## AGRADECIMENTOS

A Deus, que tornou tudo possível.

Aos meus pais, por sempre me apoiarem e me incentivarem, mesmo quando eu mesma não acredito no meu potencial, e ainda que eu tenha o mundo contra mim.

Aos professores Celso, Eduardo e Michelly, por acolherem a minha ideia – mesmo quando eu achei que ela não era boa o suficiente - e me ajudarem a desenvolvê-la,

Aos meus colegas do curso de História, que em tantos momentos me ajudaram quando eu precisei, enquanto todos estávamos perdidos e tentando sobreviver - em especial Larissa, que compartilhou comigo o processo de escrita do seu TCC, o que contribuiu bastante para o desenvolvimento do meu; e Carol, a primeira pessoa a quem eu sempre recorro quando preciso de ajuda com algum “corre” da UFCG, e alguém que sempre me atendeu prontamente com um sorriso no rosto.

*O passado não é o que parece.*

**(Vovô Pabbie – Frozen 2)**

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar as representações de povos originários em animações da Disney de diferentes épocas, com foco especial em *Frozen 2* (2019), compreendendo as mudanças ocorridas nessas formas de representação ao longo do tempo, observando de que forma os aspectos sociais, econômicos e políticos interferiram na transformação da maneira como os povos originários passaram a ser representados. A metodologia utilizada foi a análise fílmica e a consulta bibliográfica a textos de outros autores que já houvessem abordado a temática de suas respectivas perspectivas. Foram utilizados os conceitos de *representação*, *identidade*, *cultura*, *narrativa da nação* e *lugar de fala*, discutidos pelos autores Sandra Pesavento (2006), Henrique Codato (2010), Stuart Hall (1992) e Grada Kilomba (2008), respectivamente. Os resultados preliminares apontam que as transformações históricas sofridas pela sociedade influenciaram diretamente nas mudanças em relação à forma como os povos originários passaram a ser representados nas animações da Disney.

**Palavras-chave:** Disney; Frozen 2; povos originários.

## **ABSTRACT**

This study aims to analyze the representations of indigenous peoples in Disney animations from different periods, with a special focus on *Frozen 2* (2019), understanding the changes that have occurred in these forms of representation over time, observing how social, economic, and political aspects have interfered in the transformation of the way indigenous peoples have come to be represented. The methodology used was film analysis and bibliographic consultation of texts by other authors who had already addressed the theme from their respective perspectives. The concepts of representation, identity, culture, national narrative, and place of speech, discussed by authors Sandra Pesavento (2006), Henrique Codato (2010), Stuart Hall (1992), and Grada Kilomba (2008), respectively, were used. Preliminary results indicate that the historical transformations undergone by society directly influenced changes in the way indigenous peoples came to be represented in Disney animations.

**Keywords:** Disney; *Frozen 2*; indigenous peoples.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1** O pequeno Hiawatha atrapalha-se com suas roupas. **Pg. 18**
- Figura 2** Os pele-vermelha em Peter Pan. **Pg. 19**
- Figura 3** O cacique da aldeia em Peter Pan. **Pg.19**
- Figura 4** Os pele-vermelha comemoram o retorno de Tigrinha. **Pg. 20**
- Figura 5** Personagens indígenas em A cowboy needs a horse. **Pg. 22**
- Figura 6** Conversa entre o homem indígena e o menino em A cowboy needs a horse. **Pg. 22**
- Figura 7** Menina (único personagem humano no filme, além de Mogli). **Pg. 23**
- Figura 8** Mogli. **Pg. 23**
- Figura 9** Pocahontas contempla o céu de cima da montanha. **Pg. 25**
- Figura 10** Pocahontas no barco. **Pg. 25**
- Figura 11** Pocahontas e John Smith. **Pg. 26**
- Figura 12** Escultura inca em ouro. **Pg. 27**
- Figura 13** Kuzco. **Pg.27**
- Figura 14** Lilo dança a hula, dança tradicional havaiana, com suas colegas. **Pg. 28**
- Figura 15** Xamã em celebração na aldeia. **Pg. 29**
- Figura 16** Kenai (protagonista) e seus irmãos. **Pg. 29**
- Figura 17** Moana retorna à sua ilha. **Pg. 30**
- Figura 18** Maoris com vestimentas e pinturas corporais tradicionais. **Pg. 30**
- Figura 19** Homem sámi usando um gákti. **Pg. 31**
- Figura 20** Kristoff e Sven, sua rena de estimação. **Pg.31**
- Figura 21** Visões de Vovô Pabbie e história de Agnarr. **Pg. 34**
- Figura 22** Elsa anda pela Floresta Encantada coberta. **Pg. 36**
- Figura 23** Floresta Encantada mais iluminada após névoa sumir. **Pg. 36**
- Figura 24** Tenente Mattias e Yelena de braços dados. **Pg. 36**
- Figura 25** Estátua de Agnarr e Iduna é inaugurada. **Pg. 37**
- Figura 26** Northuldras de diferentes idades com seus trajes. **Pg. 39**
- Figura 27** Família sámi vestindo os tradicionais gákti. **Pg. 40**
- Figura 28** Rochas dos 4 elementos. **Pg. 41**
- Figura 29** Gigantes da Terra. **Pg. 41**
- Figura 30** Mensagem de alerta veiculada pelo Disney+ antes de alguns filmes **Pg. 48**
- Figura 31** Nova mensagem veiculada pelo Disney+ referente a produções com teor racista. **Pg. 49**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>CAPÍTULO 1: OS POVOS ORIGINÁRIOS E A DISNEY</b> .....	15
1.1 O conceito de representação.....	15
1.2 A representação de povos originários nas animações da Disney .....	16
1.2.1 Primeiro Recorte Temporal: Era de Ouro, Período de Guerra e Era de Prata (1937-1966) .....	16
1.2.2 Segundo Recorte Temporal – A Era Sombria (1967 – anos 80).....	22
1.2.3 Terceiro Recorte Temporal: Disney Renaissance (anos 1990) .....	23
1.2.4 Quarto Recorte Temporal: Fase de experimentação e Nova Renascença (anos 2000) .....	26
<b>CAPÍTULO 2: OS POVOS ORIGINÁRIOS EM FROZEN 2</b> .....	32
2.1 Resumo da trama .....	32
2.2 Narrativas e representações.....	37
2.3 A inspiração .....	38
2.4 Referências à cultura sámi em Frozen 2 .....	39
2.5 Repercussão e críticas.....	42
<b>CAPÍTULO 3: A QUESTÃO DA IDENTIDADE</b> .....	44
3.1 A identidade em Frozen 2.....	44
3.1.2 Sobre a criadora.....	46
3.2 A questão da identidade na Disney atual .....	47

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	52
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	54

## INTRODUÇÃO

Desde os seus primórdios, em meados dos anos 1920, a *Walt Disney Pictures* vem conquistando um grande público e se tornando campeã de bilheteria, marcando o imaginário e a memória afetiva de muitas gerações. Com produções originalmente voltadas para o público infantil, a empresa cresceu, comprando outras marcas (como a PIXAR, a MARVEL, a LucasFilm, a ESPN, entre outras) e expandindo seu público-alvo (além do investimento em parques temáticos distribuídos em diversas cidades pelo mundo, que recebem milhões de visitantes todos os anos) e tornando-se um dos maiores conglomerados de entretenimento do mundo. Apesar disso, a produtora continua tendo como traço característico as suas produções voltadas para o público infantil, geralmente em formato de animação, com muita musicalidade e apelo para o mundo da fantasia, carregadas de mensagens inspiradoras - não é à toa que o lema da Disney é “onde nascem os sonhos” (*Where Dreams Come True*).

Entretanto, nem mesmo o mundo mágico da Disney está isento de problemáticas. Com o passar do tempo e com o avanço dos estudos e movimentos sociais, surgiram diversas críticas à forma como a produtora representava diferentes grupos étnicos, não-brancos e subalternizados, em suas produções, que passaram a ser consideradas racistas e estereotipadas. Isso pode ser compreendido melhor se for analisado o lugar social dos principais produtores e desenvolvedores da empresa, incluindo o próprio Walt Disney, que era um homem caucasiano, bem como os pensamentos vigentes na época sobre questões como diversidade racial, o público-alvo para o qual as produções estavam destinadas, além de ajudar a compreender as mensagens sociais e políticas que os filmes em questão buscavam transmitir.

É neste contexto que surge o presente trabalho, que tem por objetivo observar as representações e narrativas feitas sobre um grupo étnico bastante diverso e extenso, os povos originários, em produções da Disney, com foco especial em uma produção recente, o filme *Frozen 2* (2019). O trabalho também se propõe a analisar as mudanças nas formas de representação desses povos de acordo com a época em que os filmes foram produzidos e lançados, observando também de que forma a pressão popular pode ter interferido na transformação da maneira como essas pessoas passaram a ser representadas.

A motivação para desenvolver este trabalho surgiu enquanto eu assistia ao filme pela primeira vez (visto que sou uma consumidora relativamente assídua dos filmes da Disney). A presença de personagens indígenas, bem como as diferentes narrativas sobre eles presentes ao longo da trama me chamaram a atenção, despertando o interesse de fazer um estudo em cima dessa questão. Inicialmente, a ideia era de abordar a questão da mudança de narrativa sobre os personagens indígenas dentro do próprio enredo do filme, mas ao longo das orientações o projeto se desenvolveu para uma análise das representações e narrativas sobre povos originários nas animações da Disney, com foco em especial em *Frozen 2*, que recebeu uma análise mais completa.

Como já foi citado no parágrafo anterior, outras animações da Disney trazem personagens indígenas. Por que, então, a escolha por *Frozen 2*? Para responder a essa pergunta, faço o apontamento de dois motivos principais: o primeiro, é a data de lançamento do filme, o mais recente até então a trazer como personagens representantes dos povos originários; em segundo lugar, a forma como a questão foi abordada, pois a trama traz duas narrativas sobre os personagens indígenas: a primeira, de que eles seriam uma espécie de “vilões” traidores, e a segunda, confirmada no final do filme, de que eles eram inocentes das acusações que sofreram, e portanto, não eram “maus”. Essa abordagem chamou a minha atenção por relacionar-se com uma temática estudada dentro da historiografia, que é o confronto entre narrativas, de forma mais específica, o confronto entre história tradicional/oficial (a primeira narrativa sobre os personagens indígenas) e a história crítica, problematizadora (a narrativa final, que revela, na trama do filme, os desejos de exploração e dominação de um rei traiçoeiro sobre um grupo indígena com quem mantinha um acordo de paz).

Considero que a importância deste trabalho se deve principalmente ao alcance do impacto e à popularidade que os filmes da Disney têm sobre as pessoas de forma geral, de modo que se torna necessário analisar essas produções de forma mais crítica, principalmente se for considerado o poder que essas obras têm sobre o imaginário popular, tornando-se uma fonte geradora em potencial de representações coletivas sobre diferentes povos. Também é fundamental compreender os processos históricos que influenciaram as mudanças de posicionamento da empresa ao longo dos anos no que diz respeito às representações feitas sobre os povos originários em suas criações, uma vez que “Conforme a sociedade vai mudando, conforme as exigências do público, conforme seus códigos socioculturais, as empresas do entretenimento sentem a necessidade de se

adequar as mudanças, sob o risco de perder público, e isso as leva a inovações.” (OLIVEIRA, 2016, p. 78).

A metodologia utilizada é a análise fílmica, ou seja, compreender “o que um filme diz e como diz” (NAPOLITANO, 2005, p. 245) a partir da análise do audiovisual “em suas estruturas internas, em seus mecanismos de representação da realidade, a partir de seus códigos internos”. (NAPOLITANO, 2005, p. 236). Ou seja, trata-se de uma análise de aspectos técnicos (visuais e sonoros) e discursivos do filme, que interagem entre si para transmitir uma determinada mensagem e despertar diferentes sentimentos no seu telespectador, pois “a Nova História e seus herdeiros apontam para o caráter representacional das fontes, (...) que são documentos e monumentos carregados de intencionalidade e parcialidade”. (NAPOLITANO, 2005, p. 240).

No curso deste trabalho, também foram utilizados como referência outros estudos, alguns referentes às produções da Disney de forma geral - o texto de Oliveira (2016); representações sobre povos originários nas animações da Disney - os de Almeida (2020), Rovik & Cordes (2022) e Kim & Gregory (2023); bem como sobre o próprio filme *Frozen 2* - como o de Huuki & Kyrola (2021).

Já como referencial teórico, foram utilizados os conceitos de identidade e cultura desenvolvidos por Stuart Hall (1992), abordando esses conceitos especialmente em um contexto coletivo e nacional. Também foram empregados os conceitos de tradições inventadas, lugar de fala e representação, abordados por Hobsbawn e Ranger (1983), Grada Kilomba (2008), Pesavento (2006) e Codato (2010), respectivamente.

Este trabalho está dividido em três capítulos: o primeiro, intitulado “Os povos originários e a Disney”, traz a definição do conceito de *representação* a partir da perspectiva de Pesavento (2006) e Codato (2010) e traça um panorama sobre as representações de povos originários em animações da Disney de diferentes épocas, analisando separadamente diversas obras com temporalidades distintas, mas dispostas de forma cronológica, de modo que fica possível para o leitor observar as transformações sofridas nessas formas de representação ao longo do tempo. O capítulo aborda várias obras, que vão desde *The Little Hiawatha* (1937) até *Frozen* (2014).

O segundo capítulo, intitulado “Os povos originários em *Frozen 2*”, aborda o caso específico das representações de povos originários em *Frozen 2* (2019), e conta com um resumo da trama do filme, as principais narrativas e formas de representação dos

personagens indígenas presentes na obra, as fontes de inspiração para a criação destes personagens, os elementos da cultura indígena sámi (grupo étnico que serviu de inspiração para a construção dos personagens indígenas na obra) presentes no filme e as principais repercussões e críticas feitas a ele.

O último capítulo, intitulado “A questão da identidade”, traz a definição de alguns conceitos, como *identidade e cultura nacional, narrativa da nação, tradições inventadas e lugar de fala*, discutidos por autores como Stuart Hall e Grada Kilomba. Em seguida, esses conceitos são aplicados ao filme *Frozen 2*, em uma análise de sua trama, bem como às produções da Disney de forma geral, no que diz respeito à questão da diversidade (em especial, étnica), com foco no contexto atual no qual a produtora se encontra, considerando aspectos sociais, políticos e econômicos.

## CAPÍTULO 1: OS POVOS ORIGINÁRIOS E A DISNEY

Neste capítulo, serão analisadas as representações sobre povos originários nas principais animações da Disney em diferentes épocas. Entretanto, antes de iniciar a análise, é preciso compreender a definição de *representação*.

### 1.1 O conceito de representação

Pesavento (2006) define representação como a “presentificação de uma ausência”, ou seja, é um meio de tornar presente algo que, na realidade, não está lá, é uma situação em que o representante - que pode ser uma pessoa, um discurso ou uma criação artística, por exemplo - ocupa o lugar do representado, ou seja, daquilo que simbolicamente se faz presente.

Soma-se a isso a definição de Durkheim e Mauss, que nas palavras de Pesavento, entendem a representação como “ideias sobre o real, que se traduzem em imagens, discursos e práticas sociais que não só qualificam o mundo como orientam o olhar e a percepção sobre uma realidade.” (PESAVENTO, 2006, p. 49). Desta forma, compreende-se que a representação também demonstra uma visão de mundo, uma forma como aquele que produz a representação enxerga aquilo que está sendo representado.

Trazendo o conceito para o cenário coletivo, Codato (2010), recorrendo aos estudos de Jodelet (2001), explica que as representações formam um sistema e que, quando compartilhadas, tornam-se uma visão mais ou menos consensual de um grupo sobre algo. Nesse contexto, o cinema atua enquanto “elemento ordenador de um discurso que, muito mais do que mostrar imagens em movimento, serve também para organizá-las, inaugurando uma forma de discurso próprio[...]” (CODATO, 2010, p. 49). Desse modo, compreende-se que o cinema, em suas representações de diferentes grupos sociais, carrega discursos sobre esses grupos, que graças ao seu amplo alcance, são assimilados por boa parte dos telespectadores e tornam-se uma visão de mundo coletiva sobre os grupos sociais em questão.

## **1.2 A representação de povos originários nas animações da Disney**

Ao longo da história, a Disney produziu diferentes tipos de representação sobre os povos originários. Essas diversas formas de representação revelam uma imagem e uma mensagem que se queria transmitir sobre essas pessoas, e estão diretamente ligadas ao perfil ideológico dos indivíduos envolvidos na produção dessas obras e ao contexto em que elas foram produzidas.

Estudiosos do cinema procuram dividir a produção audiovisual da Disney em diferentes eras. Algumas destas eras estão cristalizadas pois se tornaram cânones e aparecem da mesma forma em diferentes trabalhos (Era do Ouro, Era de Prata, Era de Bronze, Disney Renaissance etc). Já outras, variam de classificação e temporalidade entre os diferentes autores. No caso do presente trabalho, serão feitos quatro recortes temporais e serão analisadas as animações da Disney produzidas e lançadas nesses períodos.

### **1.2.1 Primeiro Recorte Temporal: Era de Ouro, Período de Guerra e Era de Prata (1937-1966)**

O primeiro recorte temporal a ser analisado é o que compreende o período que vai desde 1937 (lançamento do primeiro longa-metragem da Disney, *Branca de Neve*) até 1966 (morte de Walt Disney). Esse período compreenderia três eras da animação Disney: A Era de Ouro, o Período de Guerra e a Era de Prata. Entretanto, antes de discutir as representações de povos originários nas animações produzidas pela Disney nesse período, é pertinente fazer uma breve descrição das três eras que o compõem.

A Era de Ouro compreende o período que vai desde 1937 até 1942, e é marcada pelo lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), que foi não só o primeiro longa metragem dos Estúdios Disney, como também o primeiro filme de animação longa-metragem com som de que se tem registro, rendendo a Walt Disney um Oscar honorário. Neste período, foram lançados outros filmes que iriam tornar-se clássicos do cinema, como *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942).

O Período de Guerra (1942-1949), por sua vez, refere-se ao período que marca os oito últimos anos da Segunda Guerra Mundial, contexto que desencadeou a produção de muitos filmes (curta-metragens) com temática anti-nazista, como *Der Fuehrer's Face* (1943) e *Education for Death* (1943). Neste mesmo período, também foram produzidas animações que buscavam conectar Estados Unidos e América Latina, como *Alô, Amigos!* (*Saludos Amigos*, 1942) e *Você Já Foi à Bahia?* (*The Three Caballeros*, 1944), devido à Política de Boa Vizinhança desenvolvida pelo presidente norte-americano Franklin D. Roosevelt.

Já a Era de Prata (1950-1966) retomou algumas temáticas abordadas na Era de Ouro, como as princesas e os animais falantes, o que pode ser observado em filmes como *Cinderela* (1950), *A Bela Adormecida* (1959), *A Dama e o Vagabundo* (*Lady and the Tramp*, 1955) e *101 Dálmatas* (*101 Dalmatians*, 1961), que acabaram também por se tornarem clássicos, além de terem rendido muito lucro à produtora pelo sucesso de bilheteria.

Como pode ser percebido, as eras podem ser simultâneas, de modo que as diferenças entre elas, muitas vezes, são mais temáticas do que estritamente temporais. Em relação às representações de povos originários nos filmes produzidos pela Disney nessa época, estas são consideradas, hoje em dia, muito estereotipadas e preconceituosas. Alguns exemplos são os filmes *The Little Hiawatha* (1937), *Peter Pan* (1953) e *A cowboy needs a horse* (1956).

No curta *The Little Hiawatha*, o personagem principal, o pequeno Hiawatha, é um menino indígena tentando conseguir uma caça, e falhando em todas as tentativas. O telespectador é apresentado, então, a um personagem cômico, bobo e atrapalhado, que está sempre tendo que levantar a calça que cai constantemente, e que por isso não pode ser levado a sério, e que (não) por acaso é indígena.

Figura 1: O pequeno Hiawatha atrapalha-se com suas roupas. (00:02:15).



Fonte: Priabonia Music (Youtube), 2015.

Em *Peter Pan*, a problemática dos personagens indígenas já pode ser percebida se forem levados em conta apenas os aspectos visuais (isso para não comentar outros fatores, como o próprio comportamento dos personagens). Se colocados em contraponto aos personagens brancos, os personagens indígenas têm proporções físicas muito diferentes, como se fossem de outra espécie. A única personagem indígena com traços mais humanizados é a Tigrinha - porém, pode-se perceber que a personagem é sutilmente (principalmente por se tratar de uma personagem que é uma criança, e em um filme infantil) sexualizada, por ter interações sugestivas com o personagem principal, Peter Pan, causando ciúmes em Wendy. Isso é apenas um reflexo de algo que era - e ainda é - muito recorrente no cinema hollywoodiano e, por tanto, no imaginário social: a sexualização da mulher indígena.

Figura 1: Os pele-vermelha em Peter Pan. (00:35:09).



Fonte: Disney+.

Figura 2: O cacique da aldeia em Peter Pan. (00:35:35).



Fonte: Disney+.

Figura 3: Os pele-vermelha comemoram o retorno de Tigrinha. (00:50:31).



Fonte: Disney+.

Entretanto, para além do aspecto visual e fenotípico, há outros fatores aos quais se deve dar importância na análise dos personagens indígenas de *Peter Pan*, e um deles corresponde aos discursos feitos ao longo do filme sobre eles. Após a chegada de Wendy e seus irmãos à Terra do Nunca, quando estão na caverna na qual vivem Peter e os meninos perdidos, os três irmãos mostram o desejo de explorar o ambiente. Wendy diz querer ver as sereias, e Peter afirma que irá com ela, mas os meninos perdidos dizem que querem caçar, e João e Miguel (os irmãos de Wendy) afirmam querer ver os “índios”. Dessa forma, Peter dá aos garotos a ordem “vão lá e capturem uns índios”. Os meninos marcham então, com João na liderança, até que ele avista uma pegada que indica que o seu alvo está por perto. A partir daí, os “caçadores” tentam montar um plano estratégico de captura, e ao longo dessa conversa, Miguel, o “líder”, faz algumas afirmações sobre o seu objeto de interesse, como “eles são selvagens” e “lembrem-se de que o índio é astuto, mas não inteligente”.

Enquanto elaboram o plano, os meninos, distraídos, não veem os seus adversários chegando, e acabam sendo capturados e amarrados juntos em um tronco de madeira. João e Miguel ficam muito preocupados, mas a fala do líder da tribo (na versão brasileira, chamado de cacique) e a conseguinte resposta dos meninos perdidos revela que a batalha e consequente captura não passam de uma brincadeira cotidiana entre os meninos perdidos e os “pele vermelha”, e que eles logo deveriam ser soltos. Contudo, o cacique acrescenta que, daquela vez, eles não seriam soltos, pois Tigrinha, a filha dele, estava

desaparecida, e eles eram suspeitos de estarem envolvidos em seu sumiço, e caso ela não aparecesse até o fim do dia, eles seriam queimados na fogueira. Peter Pan e Wendy, por acaso, descobrem o paradeiro de Tigrinha, que teria sido deixada para morrer no mar pelo Capitão Gancho após negar revelar o esconderijo de Peter. O garoto consegue salvá-la e devolvê-la para sua tribo, onde é recebido como o mais novo cacique em uma festa com muita música e dança (nota-se aqui que a dança indígena no filme é formada por movimentos exagerados e frenéticos do corpo, acompanhados de sons de gritos). Assim, observa-se que o filme procura mostrar os indígenas como aliados, embora não reitere as afirmações e representações racistas feitas sobre eles.

*A cowboy needs a horse* (1956) é, por sua vez, um curta metragem sobre um garotinho que, enquanto dorme, sonha que é um caubói no velho oeste, que anda em seu cavalo e combate “índios” e bandidos. No curta, os indígenas são apresentados de forma animalésca e ridicularizada, com feições bem semelhantes às dos personagens indígenas de Peter Pan, com a diferença de que, enquanto nesta trama eles são apresentados como aliados, no curta eles são colocados como inimigos, atacando o menino com flechas assim que o avistam. O único personagem indígena que tem uma postura diferente em relação ao menino é um que recorda bastante o cacique de Peter Pan, em diversos aspectos gestuais e físicos (a própria aparência e forma de se vestir do personagem, o ato de levantar a mão antes de falar, a forma de se sentar, e o uso do cachimbo) e que também parece assumir uma posição de liderança entre o seu povo. Enquanto o garoto aperta os “índios” que conseguiu laçar com sua corda, o homem pede que ele se sente de frente para ele, põe o cachimbo na boca e solta um arco de fumaça. O menino faz o mesmo, mas ao invés de fumaça, saem bolhas do cachimbo. O homem acha graça e explode uma das bolhas com o dedo, e então entrega o seu cocar para o menino. Uma espécie de acordo de paz parece ser selado.

Figura 5: personagens indígenas em A cowboy needs a horse. (00:02:34).



Fonte: LPmangas (Youtube), 2008.

Figura 4: Conversa entre o homem indígena e o menino em A cowboy needs a horse. (00:03:03).



Fonte: LPmangas (Youtube), 2008.

### 1.2.2 Segundo Recorte Temporal – A Era Sombria (1967 – anos 80)

O segundo recorte temporal compreende uma única era da Disney: A Era Sombria (1967- anos 80), que seria chamada assim muito menos por ser posterior à morte de Walt Disney do que por se caracterizar por uma grande queda no número de bilheteria, ou mesmo pelo lançamento de filmes com temática mais sombria, como *O Caldeirão Mágico* (*The Black Cauldron*, 1985). Em termos de representatividade étnica, esse

período é escasso, preferindo trazer personagens de origem europeia ou anglo-americana, com a exceção de *Mogli: O Menino Lobo* (*The Jungle Book*, 1967), cujo protagonista é um menino indiano nativo. Entretanto, apesar de ter sido lançado em 1967, o filme fora produzido em 1966, quando Walt Disney ainda estava vivo, e não carrega muitos traços referentes ao que se compreende por Era Sombria da Disney.

Figura 7: Menina (único personagem humano no filme, além de Mogli). (01:15:55),



Fonte: Disney+.

Figura 8: Mogli. (01:16:16).



Fonte: Disney+.

### 1.2.3 Terceiro Recorte Temporal: Disney Renaissance (anos 1990)

O terceiro recorte temporal compreende, mais uma vez, uma era da Disney, esta, por sinal, uma das mais famosas e mais estudadas por pesquisadores: a Disney

*Renaissance*. Esta era é marcada por uma maior representação de etnias diversas, o que esteve muito ligado à agenda multicultural da Disney, que estava buscando expandir seu mercado consumidor para outras nações e culturas. Há também a abordagem de temáticas sociais como a questão de gênero. Alguns dos filmes dessa Era que se destacam por representar etnias diversas são *Aladdin* (1992), *Pocahontas* (1995) e *Mulan* (1997). Entretanto, neste trabalho apenas um filme será analisado: *Pocahontas*.

O filme foi considerado inovador em diversos aspectos, e essas características inovadoras da obra estão diretamente ligadas a demandas sociais da época em que ele foi lançado: primeiramente, a produção traz uma protagonista feminina forte e independente, o que pode ser relacionado às reivindicações do movimento feminista; além disso, a protagonista é indígena, o que pode ser associado às pautas do ativismo indígena, que ganhou muita força na década de 90, principalmente com a Nova História Indígena<sup>1</sup>; o filme também aborda a importância da preservação da natureza, o que, além de também estar ligado ao ativismo indígena, está também relacionado ao ativismo ambiental, uma pauta bastante presente na mídia e nos movimentos sociais na época em que o filme foi produzido e lançado. Outra característica do filme é que ele buscou representar fielmente a cultura Powhatan, e para isso foi feita uma consultoria com Shirley Little Dove, descendente de Pocahontas, além de a produção ter feito uma imersão em uma aldeia Powhatan, para melhor conhecer sua cultura.

Entretanto, o filme recebeu algumas críticas, e as três principais foram: a sexualização da mulher indígena através de Pocahontas – o que pode ser percebido pelas roupas (vestido curto e justo ao corpo, incongruente com a tradição de vestimentas Powhatan) e também pelas próprias proporções corporais da personagem (seios fartos, cintura muito fina); a deturpação de um fato histórico – pois Pocahontas realmente existiu, mas sua história não é a mesma que foi contada no filme (quando ela conheceu John Smith, era apenas uma criança, e não há indícios de romance entre os dois) – que acaba sendo assimilado pelo público como verdade, pois a produção cinematográfica muitas vezes recebe o poder de legitimação histórica; por fim, a questão da “mercantilização da tragédia” (Kim e Gregory, 2023), pois a Disney lucrou bastante com o filme e com os produtos vendidos com a marca do filme (como bonecas de Pocahontas), e também com

---

<sup>1</sup> Movimento da historiografia que buscou trazer os indígenas como agentes ativos da História, não mais receptores passivos dos acontecimentos. Iniciou-se em 1960, mas alcançou grande força durante a década de 1960.

a comercialização da cultura Powhatan, quando na verdade a história (da colonização) desse povo foi marcada por mortes e violência.

Figura 9: Pocahontas contempla o céu de cima da montanha. (00:08:01).



Fonte: Disney+

Figura 10: Pocahontas no barco. (00:14:22).



Fonte: Disney+

Figura 5: Pocahontas e John Smith. (00:42:41).



Fonte: Disney+

#### **1.2.4 Quarto Recorte Temporal: Fase de experimentação e Nova Renascença (anos 2000)**

O quarto recorte temporal inicia-se nos anos 2000 e estende-se até os dias atuais, e tem como característica principal a inovação, que se dá tanto no aspecto tecnológico (os filmes em 3D, por exemplo) quanto em relação às temáticas (pode-se citar as princesas sem príncipe ou qualquer outro par romântico, por exemplo, como Merida, ou a própria Elsa). Em relação às eras anteriores, esse período foi mais rico em representações indígenas nos filmes, dentre os quais se destacam *A nova onda do imperador* (*The Emperor's New Groove*, 2000), *Lilo & Stich* (2002), *Irmão Urso* (*Brother Bear*, 2003), *Moana* (2016) e *Frozen* (2014), além do próprio *Frozen 2* (2019).

O primeiro filme citado, *A nova onda do imperador* (2000), foi o primeiro filme da Disney centrado em personagens indígenas após Pocahontas, tendo como principal inspiração os incas. A referência, entretanto, não foi direta, e só pôde ser percebida através de elementos visuais (as roupas que o protagonista Kuzco utiliza, por exemplo). Pesquisadores também apontaram que a cultura representada no filme está muito longe do que realmente foi a cultura inca. Além disso, a produção desistiu de usar alegorias mais diretas à cultura inca, como a questão religiosa e mítica, numa tentativa de, se isentando da responsabilidade de representar fiel e respeitosamente uma cultura estrangeira, poder “escapar” das críticas.

Figura 12: Escultura inca em ouro



Fonte: [www.cdn.thecollector.com](http://www.cdn.thecollector.com)

Figura 13: Kuzco. (00:07:43).



Fonte: Disney+

Lilo & Stich (2002), por sua vez, foi o primeiro filme da Disney a trazer personagens indígenas num contexto contemporâneo, tendo como protagonista – e praticamente todos os personagens humanos - uma menina havaiana nativa. Entretanto, o filme não problematiza questões como a colonização do Havaí pelos Estados Unidos. Apesar disso, um dos antagonistas é um agente do Children Protective Service (CPS), um órgão criado pela nação colonizadora. Em relação à representatividade nativa presente no filme, outro aspecto importante a ser citado é a presença de canções havaianas como trilha

sonora, além da escalção de atores havaianos para fazer a dublagem dos personagens. Mesmo assim, a produção foi alvo de críticas, por ter sido realizada por uma equipe de produtores brancos, e também, mais uma vez, pelo aspecto comercial do filme, que, em termos gerais, lucrou com a comercialização de uma cultura.

Figura 6: Lilo dança a hula, dança tradicional havaiana, com suas colegas. (00:12:13).



Fonte: Disney+

No ano seguinte, a Disney lançou *Irmão Urso* (*Brother Bear*, 2003), um filme que, mais uma vez, é centrado em personagens indígenas, e de forma mais específica, nativos do Alasca. Dessa vez, o filme trouxe mais elementos culturais, arriscando-se até mesmo a representar a espiritualidade do grupo étnico em questão. Contudo, a maior parte do filme se passa em uma floresta com o protagonista transformado em um animal (urso), o que pode ter sido uma estratégia da produção para, assim como aconteceu com *A nova onda do imperador* (2000), isentar-se da responsabilidade de representar fielmente uma cultura indígena.

Figura 15: Xamã em celebração na aldeia. (00:07:19).



Fonte: Disney+

Figura 16: Kenai (protagonista) e seus irmãos. (00:02:33).



Fonte: Disney+

Em *Moana* (2016), os personagens são inspirados nos grupos nativos da polinésia. Para tanto, foi estabelecida uma equipe de consultoria (nomeada como Oceanic History Trust) formada por especialistas de etnia polinésia, além de a produção ter tido como roteirista inicial Taika Watiti, de origem maori. Watiti acabou deixando o cargo, mas após o lançamento do filme fez um comentário favorável à obra, afirmando que estava muito aliviado por ver seu grupo étnico sendo representado de forma digna e respeitosa. Além disso, o filme foi dublado em havaiano. A produção também se passa em uma temporalidade anterior à colonização e não apresenta personagens brancos, o que pode ser interpretado como “um problema a menos” para a produção, por não ter que abordar a problemática da colonização. Entretanto, a obra recebeu algumas críticas, como a representação de papéis de gênero incongruentes com a realidade da tradição polinésia, a ressalva sobre o exotismo da ilha em que a protagonista vive, a comercialização da cultura

polinésia e o fato de que o videoclipe de uma música do filme foi utilizado para fazer propaganda da inauguração de um *resort* da Disney no Havaí.

Figura 7: Moana retorna à sua ilha. (01:34:39).



Fonte: Disney+

Figura 8: Maoris com vestimentas e pinturas corporais tradicionais



Fonte: [www.media.tacdn.com](http://www.media.tacdn.com)

Já *Frozen* (2014), predecessor do objeto de pesquisa deste trabalho, faz uma referência indireta à cultura dos sámi, um grupo indígena nativo da Europa. A referência se dá através de aspectos visuais e sonoros. Em relação aos aspectos visuais, destacam-se a roupa utilizada pelo personagem Kristoff e pelos cortadores de gelo na cena inicial do filme, que são muito semelhantes aos *gákti* utilizados pelos povos sámi. Também na cena inicial está a referência sonora, pois a música de abertura do filme, intitulada *Vuelie*, faz uso de uma técnica vocal própria dos povos sámi, chamada de *yoik*. Essa técnica corresponde a um tipo de canto sem palavras, apenas vocalização, mas que expressa uma mensagem. Contudo, o filme não deixou claro a inspiração nos povos sámi, nem trouxe personagens que se identificassem como indígenas, nem sequer realizou uma consultoria

com representantes da cultura sámi. Dessa forma, a produção foi acusada de apropriação cultural.

Figura 19: homem sámi usando um gákti



Fonte: [www.th.bing.com](http://www.th.bing.com)

Figura 20: Kristoff e Sven, sua rena de estimação. (00:46:01).



Fonte: Disney+

## CAPÍTULO 2: OS POVOS ORIGINÁRIOS EM *FROZEN 2*

*Frozen 2* é um filme musical de animação produzido pela Walt Disney Pictures e lançado nos cinemas de todo o mundo entre o final de 2019 e o começo de 2020. Como já é esperado de um filme da Disney, *Frozen 2* é voltado principalmente para o público infantil (embora tenha fãs de todas as idades) e possui 1 hora e 44 minutos de duração. Apenas pelo título do filme, compreende-se que a produção se trata de uma sequência de um filme anterior - neste caso, o filme *Frozen* (2014), que foi lançado no Brasil em 2014 - e foi um verdadeiro sucesso de bilheteria (conseguiu arrecadar US\$ 1.325 bilhão de dólares com os ingressos, cerca de R\$ 5 bilhões). Aproveitando esse sucesso, a Disney tratou logo de investir na produção do segundo filme, que conseguiu ultrapassar a bilheteria de seu predecessor (o primeiro filme, *Frozen*, arrecadou US\$ 1.280). Atualmente, está disponível na plataforma de streaming Disney +.

Este trabalho não é voltado para uma análise do filme em aspectos gerais, ou para a própria trama em si, mas sim para um aspecto específico referente à obra: a representação e as narrativas sobre povos originários presentes no filme. Apesar disso, mostra-se necessário fazer um resumo da trama, tendo em vista que os povos originários ocupam um espaço central na narrativa do filme.

### 2.1 Resumo da trama

Em *Frozen 2*, a paz no reino de Arendelle (lugar fictício onde o filme se passa) é interrompida quando Elsa, a rainha, houve um chamado vindo da Floresta Encantada (uma floresta que fica próxima ao reino de Arendelle), e ao tentar conversar com a voz que a chama, acaba despertando os espíritos da floresta (referentes aos quatro elementos da natureza: terra, ar, fogo e água), que levam o caos para o reino (com ventanias muito fortes e terremotos, por exemplo), de modo que todos os cidadãos *arendellianos* acabam tendo que ser evacuados para uma montanha próxima. Desse modo, Elsa, Anna (irmã de Elsa) e seus amigos -Olaf, o boneco de neve falante criado por Elsa; Kristoff, o namorado de Anna; e Sven,a rena de estimação de Kristoff- partem em direção à floresta encantada, em busca de uma solução para a devastação que seu reino está sofrendo e de mais

respostas sobre o seu passado - pois vovô Pabbie, uma espécie de xamã troll, indica às duas que a solução que procuram está escondida no passado das duas, e que havia uma história cuja verdade precisava ser esclarecida.

Esta verdade sobre o passado que precisava ser esclarecida faz uma referência visual direta à cena inicial do filme, cena esta na qual as duas irmãs ainda são crianças e estão brincando juntas em seu quarto, à noite. Para convencer as filhas a dormir, o rei Agnarr resolve contar uma história do seu passado envolvendo a Floresta Encantada. A história em questão se trata de um acontecimento vivenciado por Agnarr quando ele ainda era uma criança. O seu pai, o rei Runeard, decidiu presentear os Nortaldra (povo que vivia na Floresta Encantada) com uma represa para selar a paz entre os dois povos. Houve uma cerimônia na floresta, para celebrar esse acordo, entre o rei Runeard, seu exército (e seu filho) e os Nortaldra. Durante a celebração, uma batalha começou, o rei Runeard morreu e o príncipe Agnarr - resgatado por alguém, que ele afirma não saber quem - consegue escapar de volta para Arendelle. A partir de então, conta Agnarr, uma névoa encobriu a floresta, impedindo qualquer um de entrar ou sair dela.

Figura 21: Imagens 1(00:22:38), 2(00:22:42), 3(00:22:44), 4(00:02:50), 5(00:03:38) e 6 (00:22:42) (da esquerda para a direita, de cima para baixo): Visões de Vovô Pabbie história de Agnarr.



Fonte: Disney+

Quando Elsa, Anna e seus amigos adentram a floresta, porém, e encontram lá os Nortaldra e os soldados *arendellianos* sobreviventes (que ficaram presos na floresta pois a névoa os impediu de sair), Yelena, líder dos Nortaldra, afirma que seu povo jamais teria atacado primeiro. Ainda na floresta, Elsa e Anna descobrem, junto aos demais, que a pessoa que resgatou o pai delas no dia da batalha fora a sua mãe - a qual, elas haviam acabado de descobrir, era Nortaldra. As irmãs concluem, então, que era esta a origem dos poderes de Elsa: os espíritos da floresta haviam presenteado seus pais com uma filha com dons mágicos tendo em vista o ato de bondade de sua mãe de salvar um inimigo, bem como para selar a união entre os dois povos.

Mais tarde, ao chegar ao Ahntohallan, lugar sobre o qual sua mãe, Iduna, havia falado quando ainda era criança, Elsa tem acesso às memórias da água (pois o

Ahntohallan tratava-se de uma geleira) sobre a história de sua própria família, e lá pode visitar o dia da batalha, e assim descobrir o real objetivo do rei Runeard com a represa: enfraquecer as terras dos Nortaldra, tornando-os dependentes do reino de Arendelle, na medida em que, mais cedo ou mais tarde, precisariam recorrer ao rei. O rei também cita, enquanto conversa com um soldado, que o momento vai ser importante para que ele tenha uma noção de quantos são, em números, os soldados nortaldra. Durante a celebração, o chefe dos Nortaldra fala para Runeard que a represa não será boa para o seu povo. Então, Reynard chama-o amigavelmente para conversar sobre isso em outro lugar. É nesse momento que o rei ataca o chefe nortaldra, que estava desarmado. Assim, a batalha começa.

Após a revelação chocante, Elsa acaba se autocongelando (algo que tem uma função muito mais dramática na trama do que um sentido realmente lógico), mas consegue enviar uma mensagem para sua irmã, em forma de estátua de gelo, mostrando o que realmente havia acontecido no dia da batalha. Neste momento, Anna entende o que precisa fazer: destruir a represa, pois ela estaria prejudicando a floresta. Isso significaria o fim de Arendelle (já que a destruição da represa faria com que todo o reino fosse inundado), mas era a coisa certa a fazer (teria sido por esse motivo que os espíritos da floresta teriam invadido o reino, obrigando as pessoas a fugirem para as montanhas - para protegê-los da enchente que seria causada pela destruição que pretendiam causar à barragem - eles não eram “maus”, afinal.).

Por fim, a represa é destruída, mas Arendelle não é atingida, pois Elsa retorna magicamente à vida e consegue, com seus poderes, impedir que a água chegue até o reino. A névoa que encobria a floresta desaparece, e os que lá estavam presos ficam livres para sair, assim como os que estivessem fora, agora estariam livres para entrar. O ambiente torna-se mais iluminado, não há mais sombra (causada pela névoa). Na cena final, Anna é coroada rainha, pois Elsa, que descobriu ser o quinto espírito da floresta, uma ponte entre a magia da floresta e os humanos, decide ficar na Floresta Encantada, junto aos nortaldra, e em Arendelle é erguida uma estátua em homenagem aos seus pais, mostrando os dois juntos, enquanto crianças. Este monumento adquire uma forte simbologia de união e paz entre arendellianos e nortaldras.

Figura 22: Elsa anda pela Floresta Encantada coberta. (00:28:41).



Fonte: Disney+

Figura 23: Floresta Encantada mais iluminada após névoa sumir. (01:23:45).



Fonte: Disney+

Figura 24: Tenente Mattias (militar arendelliano) e Yelena (líder northuldra) de braços dados. (01:23:44).



Fonte: Disney+

Figura 25: Estátua de Agnarr e Iduna é inaugurada. (01:29:25).



Fonte: Disney+

## 2.2 Narrativas e representações

Como se pode perceber pela breve descrição do enredo, o filme apresenta um grupo indígena fictício, os nortaldra, e ao longo da trama são apresentadas duas diferentes narrativas sobre eles: a primeira, quando Agnarr conta sua história do dia da batalha, afirmando que os nortaldra haviam traído o seu povo, os cidadãos arendellianos. Essa narrativa é tida como verdadeira e não é questionada, ainda que a pequena Anna pergunte “Por que os nortaldra nos atacaram, hein? Não se ataca uma pessoa que te dá um presente!”. A segunda narrativa, por sua vez, é a de que os nortaldra atacaram apenas para se defender de um ataque anterior, e aparece pela primeira vez na fala da personagem Yelena, quando esta afirma que o seu povo jamais teria atacado primeiro. Ao fim do filme, a batalha de narrativas se encerra quando a segunda, que defende a inocência dos nortaldra, se torna vencedora, através da descoberta das evidências que comprovam isso: a visão que Elsa tem do passado, que ela consegue acessar graças aos seus poderes mágicos, que podem materializar as “memórias da água” em estátuas de gelo (que podem se mover e falar).

Assim como as narrativas, as formas como os northuldra são representados também muda ao longo do filme. As primeiras noções que o telespectador - e também os personagens - têm de quem são eles são criadas a partir das impressões de Agnarr, que os descreve como “misterioso povo northuldra”, além de afirmar que eles eram muito diferentes dos arendellianos, quando diz “tinham costumes muito diferentes dos nossos”.

Além de exóticos, eles também são apresentados como traidores e enganadores, na medida em que são apontados como os iniciadores da batalha. Nas falas de Agnar: “Baixamos a nossa guarda. Nos encantaram. Parecia tão... mágico. Mas alguma coisa deu errado. Estavam nos atacando!”.

Quando Elsa, Anna e seus amigos encontram os nortaldra na floresta, eles estão desconfiados, apreensivos e prontos para lutar. Quando Elsa pede para que confiem neles, Yelena fala: “Nós só confiamos na natureza. Quando ela fala, nós ouvimos”. O clima de desconfiança só é quebrado quando os personagens descobrem que a rainha Iduna, mãe de Anna e Elsa, era nortaldra. A partir desse momento, todos da tribo passam a ser bastante amigáveis e receptivos com a rainha e sua turma.

### **2.3 A inspiração**

Toda criação surge de uma inspiração. Com *Frozen 2*, não foi diferente. Para a criação dos northuldra, os produtores se inspiraram no povo sámi, uma etnia indígena que se localiza principalmente nas regiões do norte e leste europeu, estando presentes em vários países, como Noruega (que serviu de inspiração para o reino de Arendelle), Suécia, Finlândia e Rússia.

Como já foi mencionado no capítulo anterior, o filme *Frozen* (2014) faz uma referência sutil aos sámi, mas por não ter feito uma consultoria com representantes dessa etnia, nem apresentado personagens que se identificassem como indígenas, a produção do filme acabou sofrendo duras críticas, além da acusação de apropriação cultural.

Em decorrência disso, para o segundo filme, a Disney firmou um contrato com os parlamentos Sámi da Noruega, Suécia e Finlândia, e com o Conselho Saami (uma organização sem fins lucrativos que une os povos sámi dos três países supracitados e também da Rússia), que garantia uma representação respeitosa dos povos sámi. Para tanto, uma equipe de consultoria formada por membros da comunidade sámi, chamados de *Verddet*, foi formada, e auxiliou a produção na criação dos northuldra, no que diz respeito às referências culturais aos sámi. A equipe era formada por artistas, dramaturgos, artistas, historiadores, líderes políticos e anciãos.

## 2.4 Referências à cultura sámi em Frozen 2

Tal qual aconteceu no primeiro filme, as referências à cultura sámi presentes em *Frozen 2* são de ordem visual e sonora. No aspecto visual, destaca-se a questão das roupas utilizadas pelos northuldra, bem como o seu hábito de criação de renas e também o contato sagrado com a natureza. Já em relação ao aspecto sonoro, destacam-se as referências ao canto *yoik*, também presentes no primeiro filme.

A questão das vestimentas dos northuldra, afirmam Huuki e Kyrob (2021), foi diretamente influenciada pela atuação dos *Verddet*, uma vez que a ideia inicial da produção era combinar elementos de diferentes povos do ártico para criar os trajes dos northuldra, mas os consultores sámi teriam sido insistentes no uso dos *gákti* (vestimenta tradicional sámi) como principal fonte de inspiração. Este posicionamento intransigente dos *Verddet* teria levado a Disney a pagar um alto preço para poder reeditar as cenas com os trajes “corrigidos”.

Figura 26: Northuldras de diferentes idades com seus trajes



Fonte: Disney+

Figura 27: Família sámi vestindo os tradicionais gákti



Fonte: [www.nextdestinium.com](http://www.nextdestinium.com)

A criação de renas é uma característica bastante marcante do povo sámi, característica essa que foi apropriada para os northuldra, cujo bando de renas aparece em vários momentos ao longo do filme. Como visto no capítulo anterior, essa referência já aparece em *Frozen* (2014), na figura do personagem Sven (que também está presente no segundo filme), rena de estimação de Kristoff, um personagem que faz uma referência indireta ao povo sámi com as suas vestimentas, além do fato de ter Sven como seu bicho de estimação. É o hábito de criar renas, inclusive, que fará com que Kristoff se aproxime de Ryder, um jovem northuldra que com ele desenvolverá uma relação de amizade e parceria.

A noção de natureza como algo sagrado, por sua vez, é algo comum aos povos originários de forma geral, mas em relação ao caso específico do povo sámi, Huuki e Kyrob (2021) presumem que a equipe de produção de *Frozen 2* possa ter acrescentado ao filme sutis referências aos *sieidi*, que consistem em formações naturais, como rochas, cavernas ou até mesmo ilhas que são utilizadas pelo povo sámi como espaços de conexão com o sagrado, onde realizam rituais e oferendas. No filme, essa referência estaria presente em dois elementos: nas formações rochosas presentes na entrada da Floresta Encantada, cada uma (são quatro) fazendo referência a um dos espíritos que protegem a floresta (aqueles referentes aos quatro elementos - terra, ar, fogo e água) e nos Gigantes da Terra, gigantes formados de rochas que são a corporificação dos espíritos da terra.

Figura 28: Rochas dos 4 elementos



Fonte: Disney+

Figura 29: Gigantes da Terra



Fonte: Disney+

A referência sonora, por sua vez, é especificamente musical, uma vez que faz alusão ao *yoik*, uma técnica de canto de origem sámi, ainda bastante presente em suas vivências. Mais uma vez, a música *Vuelie*, tocada na abertura do primeiro filme, está presente, mas desta vez, não solta como música de fundo e desprendida de referências étnicas: a música é cantada em coro pelos northuldra numa espécie de ritual de acolhimento a Anna e Elsa logo após a descoberta de sua ascendência northaldras. Na cena em questão, os northuldra se organizam em círculo, tocando com uma das mãos os ombros uns dos outros, e entoam juntos o *Vuelie* enquanto olham para as duas irmãs.

Outra possível referência ao *yoik* apontada por Huuki e Kyrob (2021) diz respeito à voz ouvida por Elsa, que se comunica com ela desde o começo do filme e é responsável pelo desenrolar da trama. A semelhança se dá pelo fato de que, tal como o *yoik*, a música

(pois a voz que Elsa ouve se comunica com ela em forma de música) ouvida por Elsa não apresentar palavras, apenas vocalização, mas comunica sentimentos e memórias.

## 2.5 Repercussão e críticas

Entre os sámi, a recepção do filme foi predominantemente positiva, afirmam Rovik e Cordes (2020). Os aspectos positivos destacados pelos sámi foram, principalmente, a visibilidade que o filme deu a seu povo, tão invisibilizado em sua própria terra, e a oferta de empregos que o filme possibilitou a eles.

Em relação à visibilidade, um aspecto que foi destacado foi o fato de que *Frozen* 2 foi dublado em sámi do norte, se tornando o primeiro filme da Disney a ser dublado em uma língua sámi. Além disso, a versão dublada em sámi foi lançada na mesma época que as outras versões escandinavas (dubladas em norueguês ou em sueco, por exemplo). Isso foi recebido de forma satisfatória entre os povos sámi de sua região, pois eles afirmaram ser muito raro encontrar produções dubladas em sámi nas regiões em que vivem. No próprio caso da Noruega, Rovik e Cordes (2020) destacam o processo de *norueguização*, que seria uma tentativa de apagamento da cultura sámi pelo governo da Noruega. Em relação ao filme, por exemplo, a dublagem em sámi não apareceu nos principais jornais noruegueses.

A questão da geração de emprego, por sua vez, diz respeito não só ao trabalho dos consultores de cultura sámi, mas também ao dos dubladores e cineastas sámi envolvidos na produção do filme.

Entretanto, mesmo com a repercussão predominantemente favorável do povo sámi em relação ao filme, houveram algumas críticas, dentro do seu próprio meio. A primeira crítica diz respeito ao acordo firmado entre a Disney, os parlamentos sámi da Noruega, Suécia e Finlândia e o Conselho Saami: os envolvidos na elaboração do contrato foram apenas as lideranças dos órgãos e organizações supracitados, o próprio povo sámi em si não teve participação. Além disso, a maior parte dos acordos presentes no contrato não é acessível ao público, por conta do caráter confidencial do documento.

Outra crítica diz respeito ao fato de que o filme foi dublado em apenas uma língua sámi, o sámi do norte. Além disso, a maior parte das referências culturais do filme (como o hábito da criação de renas) diz respeito a essa etnia sámi específica. Esse fator levantou o questionamento de que, assim, a Disney poderia estar legitimando os sámi do norte como os sámi “reais”.

Por fim, há ainda a crítica à lógica capitalista na qual a Disney, enquanto megacorporação, está inserida: o filme *Frozen 2*, como tantos outros filmes da produtora que trazem personagens indígenas, lucrou com a comercialização da cultura desses povos, e também com sua história, que nunca é tão colorida como abordada nos filmes, mas marcada por sofrimento e morte.

## CAPÍTULO 3: A QUESTÃO DA IDENTIDADE

Para o linguista Ferdinand de Saussure, citado por Stuart Hall em seu livro *A identidade cultural na Pós-Modernidade* (HALL, 1992), a identidade é construída a partir da alteridade, ou seja, da relação com o Outro. Em outras palavras, o que “eu sou” é construído a partir do que “eu não sou”. Relacionando essa ideia ao conceito de *narrativa da nação* desenvolvido por Hall, que corresponde à narrativa que uma nação constrói sobre si mesma com vistas de criar uma identidade nacional e transmitir a ideia de imutabilidade, pode-se pensar na importância da definição do Outro - o “não branco”, e nesse caso, o indígena - para a construção da identidade norte-americana, mais especificamente, estadunidense.

### 3.1 A identidade em Frozen 2

Ao discorrer sobre os conceitos de identidade e cultura nacional, Hall (1992), além de elaborar o seu próprio conceito de identidade nacional, apresenta os pensamentos de outros autores, como é o caso de Anthony Giddens, que argumenta que

[...] nas sociedades tradicionais, o passado é venerado e os símbolos são valorizados porque contêm e perpetuam a experiência de gerações. A tradição é um meio de lidar com o tempo e o espaço, inserindo qualquer atividade ou experiência particular na continuidade do passado, presente e futuro, os quais, por sua vez, são estruturados por práticas sociais recorrentes (Giddens, 1990, pp. 37-8).

Em *Frozen 2*, há presença de uma “sociedade tradicional” (nortaldra), na qual pode ser percebido o culto à tradição, na medida em que o passado - no caso do filme, o fatídico dia da batalha e a suposta, depois confirmada, traição de Arendelle - é sempre lembrado e as práticas culturais mantêm-se vivas - se forem observados alguns elementos como, por exemplo, o “ritual de acolhimento” de Anna e Elsa.

Também é citado no estudo de Hall o filósofo Roger Scruton, para o qual a própria formação da identidade individual é marcada pelo senso de pertencimento a algum lugar

comum. Se analisado novamente o filme, pode-se perceber que, tanto para os arendellianos (se observada a cena do festival no início do filme, por exemplo, na qual, durante uma festividade popular, a bandeira do reino de Arendelle é erguida e Elsa canta “A bandeira de Arendelle pra sempre irá nos orgulhar”.) quanto para os nortaldra, a questão do pertencimento é algo muito forte.

O próprio Stuart Hall, por sua vez, ao desenvolver o seu conceito de identidade nacional, afirmou que a nacionalidade não diz respeito apenas ao lugar onde o indivíduo nasceu e/ou vive, mas também ao conjunto de representações culturais sobre o povo desse lugar. Retomando o conceito de sociedades tradicionais, o autor coloca a lealdade à tribo como um fator muito forte, algo que mais uma vez, pode ser visto em *Frozen 2* na figura dos nortaldra, uma vez que os mais jovens compartilhavam do mesmo ódio em relação a Arendelle sentido pelos mais velhos, ainda que esses não tivessem presenciado a batalha, mas por lealdade a seu povo, compartilhavam do mesmo inimigo. Essa questão também pode ser explicada por Hall, que aponta que a identidade nacional também é construída a partir das histórias que são contadas e das memórias que são compartilhadas.

Hall também desenvolve o conceito de *narrativa da nação*, que segundo ele, seria

uma série de estórias, imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, símbolos e rituais nacionais que simbolizam ou representam as experiências partilhadas, as perdas, os triunfos e os desastres que dão sentido à nação. [...] Ela dá significado e importância à nossa monótona existência, conectando nossas vidas cotidianas com um destino nacional que preexiste a nós e continua existindo após nossa morte. (HALL, 1992, p. 52.).

Em outras palavras, *narrativa da nação* seria a narrativa que uma nação constrói sobre si mesma, com ênfase nas origens, na continuidade, na tradição e na intemporalidade, segundo a qual os valores e as virtudes da nação permanecem imutáveis. Relacionando esse conceito ao filme *Frozen 2*, pode-se pensar na narrativa construída sobre o reino de Arendelle, a qual, entretanto, rompe com as noções de continuidade e intemporalidade no momento em que a verdade sobre o rei Agnarr é desmascarada.

Como já foi citado anteriormente, ao final do filme, há uma espécie de revisão da narrativa histórica oficial de Arendelle, materializada na inauguração da estátua de Agnarr e Iduna. Essa ação pode ser relacionada ao conceito de *tradições inventadas*,

desenvolvido por Hobsbawn e Ranger (1983), e também citado por Hall, que corresponde a tradições que parecem referir-se a um passado muito distante, mas que na verdade são mais recentes do que se imagina, e tem a função de implicar valores e normas através da repetição de comportamentos.

### 3.1.2 Sobre a criadora

Para compreender a abordagem das identidades em *Frozen 2*, é preciso também observar as pessoas envolvidas na produção do filme, neste caso, um nome merece destaque: Jennifer Lee.

Jennifer Lee é uma cineasta estadunidense que está diretamente envolvida no processo de produção da franquia *Frozen*, seja como produtora, diretora ou roteirista (e às vezes, assumindo mais de uma função). Na obra central discutida neste trabalho, *Frozen 2*, Lee está creditada com os três títulos supracitados. Seu primeiro trabalho na Disney foi como roteirista do filme *Detona Ralph (Wreck-It Ralph, 2013)*, ao lado de Phill Jhonston, antigo colega de faculdade, que a convidou para participar da escrita do roteiro. Apesar disso, foi *Frozen (2014)*, primeiro filme da Disney que dirigiu (e cujo roteiro também escreveu), que tornou o seu nome mais conhecido no mundo do cinema e da cultura pop em geral.

Entre 2018 e 2024, a cineasta assumiu o posto de diretora de criação do Walt Disney Animation Studios, atualmente tendo abandonado o cargo para se dedicar exclusivamente à produção de filmes. Entretanto, durante esse período, Lee foi responsável pela produção de 11 animações pela Disney (incluindo filmes, séries e curtas-metragens), tendo 8 deles mulheres como protagonistas, além de apresentar personagens de diferentes etnias. Além disso, um dos filmes, *Mundo Estranho (Strange World, 2022)*, conta com um protagonista abertamente LGBTQIA+.

Essas informações levam à compreensão de que Jennifer Lee procura ter uma abordagem mais inclusiva nas suas obras ao revelar personagens bastante diversos, o que pode ser confirmado pelas falas da própria cineasta, que em entrevistas reafirmou a importância de mulheres, como ela e as personagens de seus filmes, ocuparem mais

espaços, bem como o seu desejo de refletir em suas produções culturais de todo o mundo. Essas falas, contudo, podem ser também associadas às políticas de diversidade desenvolvidas pela Disney, que buscavam se adequar às novas exigências do público, trazendo uma maior diversidade étnica e de gênero em suas obras. Essas políticas estiveram em alta durante o período em que Lee esteve à frente da criação de animações, especialmente durante os anos de 2020 e 2022.

### 3.2 A questão da identidade na Disney atual

A autora portuguesa Grada Kilomba (2008) também aborda essa questão ao trabalhar o conceito de *lugar de fala* em suas análises da narrativa histórica “oficial”, isto é, aquela mais tradicional, contada pelo colonizador a partir do seu ponto de vista, que vê o “Outro” colonizado como exótico. Esse ponto de vista pode ser observado nas animações da Disney, especialmente as mais antigas, no que diz respeito à forma como os personagens indígenas são representados. Essa representação não é feita de forma inocente, mas tem o objetivo de colocar o branco, norte-americano ou europeu (se tomado por exemplo um filme como *Peter Pan*, que se passa em Londres) em uma posição de superioridade. Tais representações, sem dúvida, são racistas, estereotipadas e trazem consigo diferentes formas de manifestação do racismo citadas por Kilomba: infantilização, primitivização, incivilização, assimilação, erotização.

Esse fato não passou despercebido aos telespectadores, que ao longo da história, fizeram duras críticas à produtora Walt Disney, críticas essas que foram ganhando força com o passar dos anos e o fortalecimento dos movimentos sociais, ao passo que, a partir de novembro de 2019, animações e filmes que são considerados com teor racista passaram a veicular uma mensagem antes de serem exibidos na plataforma de *streaming* Disney+. As mensagens duravam 15 segundos, não podiam ser puladas e diziam:

“Este programa inclui representações negativas e/ou maus tratos de pessoas ou culturas. Estes estereótipos eram incorretos na época e continuam sendo incorretos hoje em dia. Em vez de remover esses conteúdos, queremos reconhecer o impacto nocivo que eles tiveram, aprender com a situação e

despertar conversas para promover um futuro mais inclusivo juntos. A Disney tem o compromisso de criar histórias com temas inspiradores e motivadores, que reflitam a diversidade da experiência humana no mundo”. (Disney+).

Figura 30: Mensagem de alerta veiculada pelo Disney+ antes de alguns filmes

Este programa inclui representações negativas e/ou maus tratos de pessoas ou culturas. Esses estereótipos eram incorretos na época e continuam sendo incorretos hoje em dia. Em vez de remover esses conteúdos, queremos reconhecer o impacto nocivo que eles tiveram, aprender com a situação e despertar conversas para promover um futuro mais inclusivo juntos.

A Disney tem o compromisso de criar histórias com temas inspiradores e motivadores, que reflitam a diversidade da experiência humana no mundo todo.

Para saber mais sobre o efeito dessas histórias na sociedade, acesse [www.Disney.com/StoriesMatter](http://www.Disney.com/StoriesMatter)

Fonte:Disney+.

Entretanto, após a volta de Donald Trump ao poder e a enxurrada de críticas feitas pelo presidente à “agenda woke” (políticas progressistas voltadas para a questão da inclusão e diversidade, principalmente nos quesitos gênero e raça), diversas empresas estadunidenses (alguns exemplos: Meta, Google, Pepsi, PayPal, etc.) fizeram alterações em suas políticas de diversidade, no sentido de diminuí-las, e com a Walt Disney Pictures não foi diferente. No que diz respeito à mensagem veiculada antes dos filmes com conteúdo de teor racista na plataforma Disney+, a partir do ano de 2025, a mensagem não aparece mais - foi substituída por uma mensagem mais curta e genérica, que não aparece mais na tela antes do início do filme, e só pode ser encontrada se o usuário clicar na aba “detalhes”. A mensagem diz: “Este programa é apresentado conforme foi concebido originalmente e pode conter estereótipos ou representações negativas.” (Disney+).

Figura 31: Nova mensagem veiculada pelo Disney+ referente a produções com teor racista

The image shows a screenshot of the Disney+ interface for the movie 'Peter Pan'. On the left, the title 'As Aventuras de Peter Pan' is displayed above a synopsis: 'Fantásticas aventuras esperam por Wendy e seus irmãos quando Peter Pan, o herói das histórias deles, os despacha para o mundo mágico da Terra do Nunca. Depois de seguir Peter e sua aliada mal-humorada, a Fada Sininho, para além da "segunda estrela à direita e indo reto 'até de manhã'", eles exploram a ilha e o esconderijo secreto de Peter com os barulhentos Garotos Perdidos, e entram em batalhas voadoras com piratas fanfarrões e o infame Capitão Gancho. Contém cenas com fumantes.' On the right, there is a 'Aviso sobre o conteúdo' (Content Warning) box stating: 'Este programa é apresentado conforme foi concebido originalmente e pode conter estereótipos ou representações negativas.' Below this, technical details are listed: Duration (1h 22min), Release Date (1953), Genre (Action and Adventure, Animation, Musicals, Fantasy), and Classification (L). The credits list the Director (Hamilton Luske), Story (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson), and Screenplay (Bobby Driscoll, Kathryn Beaumont, Hans Conried, Bill Thompson, Heather Angel).

Fonte: Disney+.

Como pode ser observado, ao longo dos anos, a Disney sofreu várias mudanças, referentes não só às formas como minorias, como os povos originários, eram representadas, mas também mudanças internas, referentes à sua própria política de inclusão e diversidade, por exemplo. As explicações para essas mudanças são diversas, e possuem diferentes naturezas - social, política, econômica - que apesar disso estão interligadas.

Ao discorrer sobre a sociedade pós-moderna (sociedade atual, surgida a partir da segunda metade do século XX), Stuart Hall (1992), recorrendo também a Giddens (1990) a classifica enquanto marcada principalmente pelas frenéticas mudanças, entretanto, essas mudanças não são isentas de motivação, uma vez que outra característica da sociedade pós-moderna é o seu caráter altamente reflexivo, na medida em que, nesta sociedade, as práticas são constantemente avaliadas e reformuladas a fim de mudar o seu caráter.

Essa explicação encontra eco nas próprias palavras de Hall (2013), que explica que “concentradas na palavra cultura, existem questões diretamente propostas pelas grandes mudanças históricas que as modificações na indústria, na democracia e nas classes sociais representam de maneira própria e às quais a arte responde também, de forma semelhante.” (HALL, 2013, p. 133). Dessa forma, Hall reitera o impacto das mudanças sociais, políticas e econômicas na produção artística e cultural. Entretanto, fica a pergunta: que mudanças seriam essas?

Se pensada a questão social, pode-se citar, no caso específico estudado neste trabalho, a pressão de movimentos sociais e do público em geral em relação às representações de minorias por parte das produções animadas da Disney, algo que já foi apontado como causa das mudanças nessas formas de representação na análise dos filmes feita no presente trabalho, fator que também foi apontado como determinante para a veiculação do “alerta antirracista” pelo Disney+. Nas palavras da historiadora Priscila Estevo (2016), “conforme a sociedade vai mudando, conforme as exigências do público, conforme seus códigos socioculturais, as empresas do entretenimento sentem a necessidade de se adequar as mudanças, sob o risco de perder público, e isso os leva as inovações”. (ESTEVO, 2016, p. 78).

A questão política pode ser exemplificada pela situação do atual governo Trump, que criou pressões políticas e legais, incluindo ordens executivas emitidas pelo presidente que restringem iniciativas de diversidade no setor público e privado. Já o fator econômico pode ser compreendido se observado o fato de que a Disney está inserida dentro do sistema capitalista globalizado, para o qual a diferença - ou alteridade - aqui vista como diferenças nacionais e étnicas, é vista como uma fonte de interesse, uma oportunidade de criação de novo nicho mercadológico, na medida em que, no mundo globalizado e capitalista, todos são consumidores, clientes e público (HALL, 1992).

A atitude tomada pelo presidente americano, entretanto, não pode ser vista como um fator isolado, na medida em que reflete o cenário político atual, de crescimento da extrema direita conservadora não só nos Estados Unidos, mas no mundo como um todo, sendo as pautas da diversidade um dos principais alvos de crítica desse grupo político, que afirma defender a “moral” e os “bons costumes”. Este grupo, portanto, não está representado apenas pelos homens e mulheres no poder, como o presidente Trump, ou mesmo possíveis acionistas da empresa, mas também pelo próprio público consumidor da Disney, especialmente os do espectro mais conservador, que deixaram de consumir as obras da empresa de cunho mais progressista.

Sobre essa questão, Bob Iger, atual CEO e presidente da Disney, afirma, em entrevistas, que a empresa não deixará de abordar a temática da diversidade em suas obras, mas fará isso de forma mais sutil, evitando temas considerados mais polêmicos, pois, de acordo com o Relatório Anual da Disney de 2024, “[...]Nossos negócios envolvem entretenimento, turismo e produtos de consumo, cujo sucesso depende substancialmente dos gostos e preferências dos consumidores, que mudam de maneira

muitas vezes imprevisível”. O relatório ainda afirma que “[...] As preferências de alguns consumidores são influenciadas por sua percepção sobre nosso posicionamento em questões de interesse público, incluindo temas ambientais e sociais.”. Ou seja, pode-se concluir, desta forma, que a própria empresa afirmou, em um documento oficial, que a sua prioridade é a garantia de um público consumidor consistente que lhe renda lucros, em detrimento de questões políticas, morais e éticas como a questão da diversidade.

Como já citado anteriormente, esses fatores - social, político e econômico - não estão isolados, mas atuam conjuntamente: se observada a questão social, nota-se o medo da “perda de público”, que conseqüentemente resultaria em uma diminuição dos lucros da empresa com bilheteria, por exemplo, visto que o público é a sua fonte de lucro. Além disso, em relação ao fator político, observa-se que ele é influenciado e age principalmente sobre questões sociais (diversidade e inclusão). Além disso, algumas das conseqüências do descumprimento das restrições impostas pelo novo presidente dos Estados Unidos referentes às políticas de diversidade e inclusão podem resultar em prejuízos financeiros para as empresas.

Dessa forma, percebe-se a forte influência dos fatores sociais, políticos e econômicos como propulsores das principais mudanças referentes às formas de representação de personagens indígenas pela Walt Disney Company, observando ainda a correlação entre esses fatores, prevalecendo, na maioria das vezes, o fator econômico como “motor” principal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sucesso atemporal dos filmes da Disney, somado à capacidade da influência destas produções sobre o imaginário popular denotam a importância de se desenvolverem estudos aprofundados sobre essas obras, de modo a compreender o contexto no qual foram produzidas e lançadas, analisando também os processos históricos que influenciaram diretamente nos discursos presentes nesses filmes, uma vez que estes possuem uma força muito grande no que diz respeito a moldar referenciais culturais. Também é importante compreender como questões referentes à representatividade e à diversidade étnica foram abordadas nos lançamentos da produtora ao longo dos anos, observando as principais mudanças sofridas nesse quesito, associando-as aos seus respectivos contextos sociais e políticos.

No presente trabalho, procurei apresentar diferentes narrativas e formas de representação sobre povos originários em animações da Disney ao longo dos anos, com foco especial no filme *Frozen 2*. O principal objetivo era observar as transformações sofridas por essas formas de representação, compreendendo que transformações foram essas e quais as suas principais motivações, concluindo que essas motivações foram de ordem social, política e econômica, uma vez que dizem respeito à pressão do público consumidor e dos movimentos sociais, às políticas de inclusão e representatividade, às relações internacionais, e também ao caráter lucrativo da megacorporação *The Walt Disney Company*, que não deseja perder seu público consumidor e por conta disso está sempre se reinventando.

No capítulo 1, tracei um panorama com os principais filmes de animação produzidos pela Disney com personagens indígenas ao longo dos anos, analisando de que forma esses personagens foram representados, quais os discursos sobre eles presentes nas obras, observando também as críticas dirigidas a essas produções, e de que forma esses modos de representação de povos originários em animações da Disney foram mudando ao longo do tempo. No segundo capítulo, analisei as principais narrativas sobre os *northuldra*, personagens indígenas presentes em *Frozen 2*, bem como de que forma esses personagens foram representados, relacionando-os aos sámi, grupo étnico que serviu de inspiração para a construção desses personagens. Além disso, também foi observada a

repercussão do filme dentro da própria comunidade sámi. No terceiro e último capítulo, abordei conceitos como *identidade*, *cultura* e *narrativa*, relacionando-os à trama de *Frozen 2* e também à questão da diversidade e representatividade étnica não-branca na Disney, com destaque especial para o contexto político atual.

Desta forma, os resultados do presente estudo apontam que as formas como a Disney representou os povos originários em suas animações mudaram ao longo do tempo, e para entender essas mudanças é preciso compreender o contexto histórico no qual essas obras foram produzidas, compreendendo que essas transformações sofreram influência de fatores sociais, políticos e econômicos. Também se mostra necessário pensar formas de desenvolver o processo de conscientização dos jovens, para que estes passem a consumir essas obras com um olhar mais crítico, compreendendo que os discursos presentes nelas possuem um lugar de fala e uma intencionalidade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Raija Maria Vieira de. O mito Pocahontas na Disney Renaissance: das narrativas de um mito fundador aos dilemas identitários dos Estados Unidos na década de 1990. 2020. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

CODATO, Henrique. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. Verso e Reverso, vol. XXIV, n. 55, janeiro-abril 2010.

DANZIGER, Pamela N. Disney se Afasta das Iniciativas de Diversidade para Retomar Seu Foco em Entretenimento. FORBES, 2025. Disponível em: <[forbes.com.br/carreira/2025/02/disney-se-afasta-das-iniciativas-de-diversidade-para-retomar-seu-foco-em-entretenimento/](https://forbes.com.br/carreira/2025/02/disney-se-afasta-das-iniciativas-de-diversidade-para-retomar-seu-foco-em-entretenimento/)>. Acesso em: 3 mai. 2025.

Fiaux, Gus. Conheça todas as eras de animação da Walt Disney! Legião dos Heróis. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/conheca-todas-as-eras-de-animacao-da-walt-disney.html>. Acesso em 10 ago. 2024.

FROZEN 2. Direção: Jenifer Lee. Produção: Peter del Vecho. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2019. Disponível em: Netflix. Acesso em 20 ago. 2024.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. Estudos culturais: dois paradigmas. In: Da diáspora. Belo Horizonte: Editora da UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003. p. 131 – 159.

HUUKI, Tuija; KRYOLA, Kata. ‘Show Yourself’: Indigenous ethics, Sámi cosmologies and decolonial queer pedagogies of *Frozen 2*. Gender and Education, vol. 35, no. 2, p. 171-185. Disponível em: [www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1080/09540253.2021.2023112?scroll=top&needAccess=true](https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1080/09540253.2021.2023112?scroll=top&needAccess=true). Acesso em: 18 dez. 2024.

Jennifer Lee – Filmografia. ADOROCINEMA. Disponível em: [www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-610552/](https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-610552/). Acesso em 3 mai. 2025.

KILOMBA, Grada. Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano. São Paulo: Codogó, 2020.

KIM, S.; GREGORY, C. Indigenously Doing Disney: How the House of Mouse portrays indigenous populations. INContext: Studies in Translation and Interculturalism, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 71–93, 2023. DOI: 10.54754/incontext.v3i2.68. Disponível em: <https://www.incontextjournal.org/index.php/incontext/article/view/68>. Acesso em: 20 ago. 2024.

KVIDAL- ROVIK, Trine; CORDES, Ashley. Into the Unknown [Amas Mu Vuordá]? Listening to Indigenous voices on the meanings of Disney's Frozen 2 [Jikñon 2]. JOURNAL OF INTERNATIONAL AND INTERCULTURAL COMMUNICATION. Reino Unido, v. 15, n. 1, p. 17-35, dez 2020. Disponível em: Into the unknown [Amas Mu Vuordá]? Listening to Indigenous voices on the meanings of Disney's Frozen 2 [Jikñon 2] (tandfonline.com). Acesso em: 10 abr. 2024.

LE GOFF, Jean-Jacques. Memória. In: História e memória. São Paulo: Editora da Unicamp, 1990. p. 224-256.

MATTOS, Gabriel. Disney não quer “avançar qualquer tipo de agenda” política, diz chefe executivo. Legião dos Heróis, 2024. Disponível em: [www.legiaodosherois.com.br/?s=disney+não+quer+avançar+qualquer+tipo+de+agenda](http://www.legiaodosherois.com.br/?s=disney+não+quer+avançar+qualquer+tipo+de+agenda). Acesso em: 3 mai. 2025.

MORISAWA, Mariane. A mulher de um bilhão de dólares. CLÁUDIA, 2019. Disponível em: [claudia.abril.com.br/cultura/a-mulher-de-um-bilhao-de-dolares/#google\\_vignette](http://claudia.abril.com.br/cultura/a-mulher-de-um-bilhao-de-dolares/#google_vignette). Acesso em: 3 mai. 2025.

NAPOLITANO, Marcos. A História depois do papel. In: Fontes históricas. São Paulo: Contexto, 2008. p. 235-290.

OLIVEIRA, Priscila Estevo de. Os desenhos animados de Walt Disney como fontes para o ensino de História. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Londrina.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Cultura e Representações, uma trajetória. Anos 90, Porto Alegre, v. 13, n. 23/24, p. 45-58, jan./dez. 2006. Disponível em: [bing.com/ck/a?!&p=847b24ac3440784a54579552f13e48a4db9621eaa9c75d6fd5a86ce741dd4834JmltdHM9MTc0NTUzOTIwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=1865dedd-6c3864432a50cd826d416594&psq=PESAVENTO%2c+Sandra+Jatahy.+Cultura+e+Representações%2c+uma+trajetória.+Anos+90%2c+Porto+Alegre%2c+v.+13%2c+n.+23%2f24%2c+p.+4558%2c+jan.%2fdez.+2006.+&u=a1aHR0cHM6Ly9zZWVyLnVmcmdzLmJyL2luZGV4LnBocC9hbm9zOTAvYXJ0aWNsZS9kb3dubG9hZC82Mzk1LzM4Mzcv&=1](http://bing.com/ck/a?!&p=847b24ac3440784a54579552f13e48a4db9621eaa9c75d6fd5a86ce741dd4834JmltdHM9MTc0NTUzOTIwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=1865dedd-6c3864432a50cd826d416594&psq=PESAVENTO%2c+Sandra+Jatahy.+Cultura+e+Representações%2c+uma+trajetória.+Anos+90%2c+Porto+Alegre%2c+v.+13%2c+n.+23%2f24%2c+p.+4558%2c+jan.%2fdez.+2006.+&u=a1aHR0cHM6Ly9zZWVyLnVmcmdzLmJyL2luZGV4LnBocC9hbm9zOTAvYXJ0aWNsZS9kb3dubG9hZC82Mzk1LzM4Mzcv&=1). Acesso em: 25 abr. 2025.

THE WALT DISNEY COMPANY. Fiscal Year 2024 Annual Financial Report.

California, 2024. Disponível em:

[thewaltdisneycompany.com/app/uploads/2025/01/2024-Annual-Report.pdf](http://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/2025/01/2024-Annual-Report.pdf). Acesso em: 3 mai. 2025.