

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**ADÂNI CORRÊA**

**O OGRO QUE VIROU PRÍNCIPE: UMA ANÁLISE DOS  
INTERTEXTOS PRESENTES EM *SHREK***

**Porto Alegre, dezembro de 2006.**

**ADÂNI CORRÊA**

**O OGRO QUE VIROU PRÍNCIPE: UMA ANÁLISE DOS  
INTERTEXTOS PRESENTES EM *SHREK***

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção do grau de Mestre em Letras, na área de  
concentração de Teoria da Literatura na Pontifícia  
Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Orientadora:  
Dr. Alice Therezinha Campos Moreira

Porto Alegre  
2006

ADÂNI CORRÊA

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção do grau de Mestre em Letras, na área de  
concentração de Teoria da Literatura na Pontifícia  
Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Aprovada em 12 de janeiro de 2007.

BANCA EXAMINADORA:

---

Dr. Alice Therezinha Campos Moreira  
(Orientadora - PUCRS)

---

Dr. Vera Teixeira de Aguiar  
(PUCRS)

---

Dr. Ângela da Rocha Rolla  
(ULBRA)

Dedico este trabalho à minha família, pelo carinho e pela compreensão, ao meu esposo Jéferson e, em especial, à minha amada e tão esperada filha Yasmin...



### **AGRADECIMENTOS:**

À Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão da bolsa de estudos para a realização deste trabalho.

Ao Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS, pela oportunidade de enriquecer meus conhecimentos.

À professora Dr. Alice Therezinha Campos Moreira, minha orientadora, pela leitura atenta e minuciosa, pelo estímulo e orientação segura.

À professora Vera Aguiar, pela importante contribuição.

Aos professores da graduação, feita na UNISINOS, que despertaram em mim o gosto pela Literatura Infantil.

À amiga e colega de jornada, Daniela Bortolon, por partilhar o mesmo sonho, por dividir as lutas e por conseguirmos vencer mais um desafio.

### **A palavra mágica**

Certa palavra dorme na sombra  
de um livro raro.  
Como desencantá-la?  
É a senha da vida  
a senha do mundo.  
Vou procurá-la.

Vou procurá-la a vida inteira  
no mundo todo.  
Se tarda o encontro, se não a encontro,  
não desanimo,  
procuro sempre.

Procuro sempre, e minha procura  
ficará sendo  
minha palavra.

Carlos Drummond de Andrade

## RESUMO

A presente dissertação O OGRO QUE VIROU PRÍNCIPE: UMA ANÁLISE DOS INTERTEXTOS PRESENTES EM *SHREK* enquadra-se na área de Produção Cultural para Crianças, fazendo uma interface entre literatura infantil e filme direcionado ao público infantil. O objeto deste trabalho são os filmes *Shrek I* e *Shrek II*, juntamente com a obra de William Steig, de mesmo título, e contos de fadas com os quais os filmes entretêm relações dialógicas em vários planos. Investigou-se como aparece representada a intertextualidade entre as formas narrativas fílmica e verbal, tendo por base estudos de vários autores sobre a intertextualidade. De Lotman obteve-se o apoio teórico quanto às questões relativas à narrativa cinematográfica, e a análise dos textos foi orientada pelo modelo actancial proposto por Greimas. Buscou-se a origem dos contos de fadas, traçando uma breve evolução da literatura infantil, com destaque para o conceito de *conto* e caracterização de sua estrutura. Como o foco central deste trabalho é a narrativa cinematográfica, mostra-se um breve histórico do cinema de animação e, principalmente, da produção cultural destinada ao público infantil. Desenvolveu-se a análise e a interpretação, não só do conto *A bela adormecida*, nas versões de Perrault e dos Irmãos Grimm, como da obra *Shrek*, escrita por William Steig, e dos dois filmes da série *Shrek*, tendo-se constatado a existência de intertextualidade principalmente sob a forma de paródia, chegando ao grotesco. Tal procedimento não se limita apenas à estrutura textual, está também no aproveitamento de elementos temáticos e na adaptação das personagens já consagradas pelo público que são retomadas na narrativa fílmica. A própria obra de William Steig, *Shrek*, que deu nome ao filme, foi utilizada como intertexto. Além disso, identificaram-se inúmeras citações de cenas de filmes destinados a adultos. O estudo desenvolvido pôde constatar que o tradicional, o antigo, ressurgem e unem-se ao moderno, nas produções artísticas atuais para crianças, mostrando a importância que a literatura oral continua tendo, em especial os contos de fadas, já que, passado muito tempo, seus temas ainda alimentam o imaginário infantil porque universais e são retomados pelo cinema contemporâneo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura Infantil – Contos de Fadas – Narrativa Fílmica - Paródia

## ABSTRACT

This dissertation, *O OGRO QUE VIROU PRÍNCIPE: UMA ANÁLISE DOS INTERTEXTOS PRESENTES EM SHREK*, is in the area of Children Cultural Production, and it makes an interface between children's literature and children's movies. The object of study of this dissertation are the movies *Shrek I* and *Shrek II*, along with William Steig's book with the same title, and all the fairy tales mentioned by the movies. We investigate the way the intertextuality between movies and verbal stories are represented. As a theoretical background, we use many theories and authors on intertext and intertextuality. From Lotman, we have the ideas concerning movie story-telling; the text analysis was based on the actant model proposed by Greimas. We researched the origins of fairy tales and the evolution of children's literature. We emphasize the term *tale* and the characterization of its structure. As our main focus is on movie stories, we show a brief history of animated films, specially about the production made for children. We also analyze the tale *Sleeping Beauty* (in the versions by Perrault and the Grimm brother's), the book *Shrek*, written by William Steig, and the movies *Shrek I* and *II*. We attain for the intertextual elements and parody, sometimes reaching the point of grotesque parody. Our analysis is not limited to the textual structure, but we also look at the adaptations of the characters for the movies. The book *Shrek*, by Steig, after which the movies were named, was also used as an intertextual element. We also identify many references to adult movies. Our research testified that the traditional resurrects and joins the modern in cultural productions for children. This shows that oral literature is still important, specially when it comes to fairy tales. Their themes still fill the children's imagination, because they are universal and are taken by the contemporary film industry.

Word-key: Children's Literature - Fairy Tales - Movie Story - Parody

## SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....	10
1. NA MAGIA DOS CONTOS DE FADAS.....	14
1.1 <i>A importância da Literatura Infantil</i> .....	14
1.2 <i>O conto de fadas e o imaginário infantil</i> .....	19
1.3 <i>Que é um conto?</i> .....	21
1.4 <i>Intertextualidade: o texto como um mosaico de citações</i> .....	29
2. O FILME INFANTIL: PERCURSO HISTÓRICO.....	34
2.1 <i>O que é um filme?</i> .....	34
2.2 <i>Cinema de animação: uma fábrica de sonhos</i> .....	38
2.3 <i>Produção cultural para crianças: do livro ao cinema</i> .....	43
3. CINEMA DE ANIMAÇÃO E LITERATURA INFANTIL: decifrando um pacto ficcional.....	47
3.1 <i>Na trilha de A bela adormecida</i> .....	47
3.1.1 <i>A bela dormindo no bosque</i> .....	47
3.1.2 <i>Rosinha dos espinhos</i> .....	55
3.1.3 <i>Shrek</i> .....	59
3.2 <i>Shrek I e II: o ogro que virou príncipe encantado</i> .....	63
3.2.1 <i>Shrek I</i> .....	63
3.2.2 <i>Shrek II</i> .....	68
3.2.3 <i>Shrek I e Shrek II: filmes de animação</i> .....	71
3.3 <i>Shrek I e II: um mosaico de textos</i> .....	75
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	85
REFERÊNCIAS.....	92
ANEXOS.....	95
ANEXO A: <i>Eros e Psiquê</i> .....	95
ANEXO B- <i>Curiosidades – Shrek</i> .....	96
ANEXO C- <i>Internet sobre Shrek</i> .....	100
ANEXO D- <i>Crítica Shrek</i> .....	105
ANEXO E : <i>A ameaça verde</i> .....	107
ANEXO F: <i>A princesa que dormia – Perrault e Irmãos Grimm (UNISC)</i> .....	110
ANEXO G: <i>Curriculum Vitae</i> .....	134

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Ao se pensar em Literatura dedicada às crianças, logo vem em mente uma das primeiras produções dedicadas a elas – os contos de fadas - que começaram oralmente e foram passadas para a língua escrita, primeiramente por Perrault e depois, pelos Irmãos Grimm. Ainda hoje, os contos de fadas encantam e fascinam os pequenos leitores. Tal constatação dá margem para que esse estilo seja retomado em versão atual, por outras áreas da produção cultural para crianças, passando a embasar os trabalhos e produtos que buscam desenvolver capacidades e competências orientadas para uma leitura mais dinâmica além de uma postura mais crítica.

Nesse sentido, esta dissertação intitulada O OGRO QUE VIROU PRÍNCIPE: UMA ANÁLISE DOS INTERTEXTOS PRESENTES EM *SHREK*, que se inscreve na linha de pesquisa *Literatura: Memória e História*, teve como enfoque a produção cultural para crianças, realizando uma interface entre literatura infantil e filme direcionado também ao público infantil. Partindo-se dos filmes *Shrek I e Shrek II*, tentou-se observar como se manifesta a intertextualidade – não só no que se refere ao aproveitamento de personagens já consagradas pelo público, como também quanto à estrutura das narrativas e às citações que aparecem, vindas de outros filmes - em ambas as narrativas filmicas citadas e como se realizou tal apropriação da literatura infantil pelo cinema.

Sabe-se que a literatura está, cada vez mais, buscando conexões, inter-relacionando-se com as outras artes, tais como o cinema, o teatro e a música. Partindo-se desse pressuposto, torna-se essencial que as novas pesquisas na área de Literatura tentem enfatizar também esse enfoque, no que diz respeito à literatura infantil, principalmente quando ela é utilizada pelo cinema.

Dessa forma, a escolha pela série *Shrek* (I e II) deve-se ao fato de o filme ter atraído, não só a atenção de milhares de crianças, como despertado o interesse dos adultos, por apresentar a história de um ogro e de uma princesa, resgatando com muito humor a temática dos contos de fadas selecionados. A presente dissertação almeja mostrar quais e como as personagens dos contos de fadas são aproveitadas, ainda hoje, para a criação de novas histórias.

O referencial teórico escolhido baseia-se nos estudos de Julia Kristeva, Marisa Lajolo, Regina Zilberman, Yuri Lotman, Algirdas Julien Greimas, Nelly Novaes Coelho, que abordam questões essenciais para o desenvolvimento do trabalho: a intertextualidade, a produção cultural destinada às crianças, a narrativa literária, a narrativa cinematográfica e o histórico da literatura infantil brasileira. Ao se falar em produção cultural para o público infantil, tornou-se necessário resgatar alguns conceitos importantes da Literatura Infantil e uma pequena síntese de como surgiram as primeiras produções literárias para o pequeno leitor, para que se pudesse, a partir disso, refletir sobre as formas de produção atuais que são direcionadas às crianças. O estudo das características da narrativa cinematográfica e um breve histórico sobre o cinema de animação auxiliaram o processo de análise dos filmes da série *Shrek*, que se baseia na teoria preconizada por I. Lotman para essa área, bem como no modelo de análise estrutural da narrativa, de A. Greimas. Quanto à intertextualidade, ressaltou-se o estabelecimento de relações em nível de paródia, intensificada por recurso ao grotesco. Identificaram-se inúmeras citações de outros filmes, que contribuíram para motivar o espectador complementando o contexto e o cenário da narrativa fílmica, objetivando, assim, inovações.

Ressalta-se que, nos *sites* pesquisados (banco de dados da CAPES, CNPq, UFRN, PUCSP, PUCRS, UPF, PUCPR, UFPR, UFMG, PUCMG, UFRJ, UERJ, USP, UNICAMP), não foi encontrada, até o presente momento, nenhuma pesquisa sobre o filme *Shrek*, abordando a temática aqui exposta. Assim sendo, o presente estudo pretende contribuir com esse conhecimento, de maneira significativa, para o alargamento de pesquisas já existentes na área de literatura infanto-juvenil, principalmente na área de produção cultural direcionada às crianças.

O tema enfocado, que faz conexões da literatura com outras artes, no caso o cinema, tem despertado interesse principalmente dos professores, porque vai ao encontro de uma abordagem da literatura infantil, que parte dos interesses e expectativas da criança na sociedade atual e de suas novas necessidades. O cinema, com a série *Shrek* (I e II) entre outras produções, resgata o tradicional conto de fadas, hoje divulgado em sua forma literária, estabelecendo complexa relação de intertextualidade, entre literatura oral (conto de fadas) e criação literária infanto-juvenil (*Shrek*), e uma relação intersemiótica dessas formas verbais da literatura com outra linguagem artística, a cinematográfica.

O trabalho, baseando-se nos itens já explicitados acima, teve por objetivo mostrar como o cinema dirigido às crianças utiliza recursos da literatura infantil e dela se apropria para produzir novas histórias. Utilizaram-se os dois filmes da série *Shrek*, bem como a obra de William Steig, que deu nome ao filme e o conto de fadas *A bela adormecida*, na versão escrita por Perrault e também a variante narrada pelos Irmãos Grimm, textos esses que constituem intertextos para a criação da narrativa fílmica. Procurou-se destacar os diferentes tipos de intertextualidade, em especial a paródia, a partir dos estudos de Kristeva, Graça Paulino e Affonso Romano de Sant'Anna. Além disso, procedeu-se à identificação dos demais contos ou elementos dos contos de fadas que aparecem integrados aos filmes *Shrek I e II*; que efeitos de sentido resultam da utilização de tais processos no texto da narrativa fílmica e, dessa forma, verificar que mudanças ocorreram, na produção cultural dirigida ao público infantil, fazendo uma reflexão acerca do filme produzido e se ele atinge somente ao público infantil ou ao adulto também.

Quanto à metodologia, foram utilizados dois tipos de pesquisa, a bibliográfica e a fílmica, com as quais se procurou fundamentar a análise da interface literatura/cinema direcionada ao público infantil, na atualidade. Esta dissertação desenvolveu-se em duas etapas. A primeira centrou-se no estudo das obras teóricas selecionadas para conduzir o processo de descrição e análise do “corpus”. Em seguida, fez-se a análise dos contos, da obra *Shrek*, escrita por William Steig e dos dois filmes *Shrek I e Shrek II*, escolhidos para discorrer sobre o tema proposto.

O trabalho compõe-se de três capítulos. No primeiro, analisa-se brevemente a evolução da literatura infantil e apresentam-se, também, definições de conto à luz da fundamentação teórica, em especial o estudo feito por Greimas e o modelo actancial proposto por ele. Além disso, para finalizar o capítulo, há uma breve definição do que é a intertextualidade, quando surgiu o conceito, que tipos existem e quais serviram de base para o desenvolvimento do trabalho.

No segundo capítulo, merecem atenção aspectos gerais sobre a narrativa cinematográfica, breve histórico acerca do cinema de animação e, principalmente, levaram-se em consideração as características dessa produção cultural destinada às crianças. O terceiro e último capítulos detêm-se na análise e na interpretação, não só do conto *A bela adormecida*,



tanto na versão de Perrault quanto na dos Irmãos Grimm, como também na obra *Shrek*, escrita por William Steig. Igual tratamento foi dado aos dois filmes da série *Shrek*, buscando constatar as transformações advindas do processo de recriação dos contos, na sua adaptação para o cinema, e como se percebe a intertextualidade com as narrativas citadas. Deu-se, nos filmes citados, um enfoque especial à questão da paródia, responsável pelo tom humorístico da série, e ao tratamento concedido ao grotesco, que suscita uma visão dialética do real representado.

Dessa forma, pode-se afirmar que o tema proposto é atual, que existe farto referencial para o embasamento teórico e, além disso, que desperta a atenção de muitos pesquisadores e estudantes de Literatura. Por fim, reitera-se que essa dissertação poderá contribuir para ampliar os trabalhos dentro dessa temática, no entanto, com um enfoque diferenciado: cinema e literatura infantil, estabelecendo conexões e um diálogo intertextual entre o tradicional – já consagrado – e o novo.

## 1. NA MAGIA DOS CONTOS DE FADAS...

### 1.1 A importância da Literatura Infantil

Há tantos jeitos de a criança ler, de conviver com a literatura de modo próximo, sem achar que é algo do outro mundo, remoto, enfadonho ou chato... é uma questão de aproximá-la dos livros de modo aberto – seja na livraria ou na biblioteca... Se a criança é a única culpada nos tribunais adultos por não ler, pede-se o veredicto inocente... Mais culpados são os adultos que não lhe proporcionam esse contato, que não lhe abrem essas – e outras tantas – trilhas para toda a maravilha que é a caminhada pelo mundo mágico e encantado das letras.... (ABRAMOVICH, 1995, p.163)

Em sentido restrito, a Literatura é considerada arte, ficção, a criação de uma supra-realidade. Por seu intermédio, representa-se o mundo, o homem e a vida. Nessa representação, várias modalidades artísticas são possíveis. Nelly Novaes Coelho(1987), na obra **O conto de fadas**, ressalta que *A Literatura é, sem dúvida, uma das expressões mais significativas dessa ânsia permanente de saber e de domínio sobre a vida, que caracteriza o homem de todas as épocas* (COELHO, 1987, p.10 e 11).

Do mesmo modo, o teórico Jesualdo Sosa (1993), na obra **A literatura infantil**, designa Literatura Infantil um dos aspectos da Literatura, a qual constitui um modo de representar, como as outras artes, o mundo e o homem, unindo o real e o imaginário, o sonho e a vida, o possível e o impossível. O que a difere e a torna mais especial é a natureza de seu leitor / receptor: a criança.

A visão do gênero que alguns críticos têm procurado afirmar nos dias de hoje coincide com a afirmativa de Cecília Meireles (1984), na obra **Problemas da Literatura Infantil: Um livro de Literatura Infantil é, antes de mais nada, uma obra literária** (p.31)A preocupação em ressaltar a qualidade da obra destinada aos pequenos leitores deve-se ao tratamento dispensado pela crítica à produção literária infantil, de há muito tempo considerada um gênero menor, às vezes depreciado. Tal postura é justificável: não eram reconhecidas suas qualidades artísticas, devido ao didatismo que tradicionalmente impregnava a produção destinada ao público infantil.

A Literatura Infantil, em sua origem, mostrava um nítido caráter pedagógico – no sentido de transmitir valores e comportamentos, de atuar sobre as mentes. Os pequenos liam para aprender, e sempre havia implícita no texto uma preocupação com o comportamento que os adultos esperavam dos jovens. As crianças eram vistas como adultos em miniatura, logo, deviam aprender a agir como eles e os livros eram um instrumento apropriado.

Primeiramente, as narrativas eram contadas para as crianças oralmente. As histórias de fadas, bruxas, animais fantásticos, heróis, dragões eram transmitidas de maneira oral, até que foram passadas para a literatura escrita, por autores que recolheram esses contos populares e os reescreveram de uma forma literária.

Como afirma SOSA (1993):

As narrações foram a luz que reuniu os homens primitivos sob uma mesma emoção simples. E elas viveram, vencendo larga trajetória secular, na memória dos homens, de geração em geração, sem o apoio da escrita (...) até que um dia os curiosos, os eruditos, ou os sábios fixaram-nas em caracteres, imobilizando-as em sua beleza (p.22).

Muitas dessas narrativas e suas personagens são, de uma certa forma, inesquecíveis e perduram até os dias de hoje. Os primeiros textos que surgem para crianças são adaptações de textos destinados inicialmente aos adultos. Nesse sentido, Laura Sandroni (1987), na obra **De Lobato a Bojunga**, registra que já em 1251, Juan de Cápua cria *Libro de los ejemplos e Libro de los gatos*, composto de fábulas destinadas a adultos e a crianças, e que possuíam, em sua maioria, animais como protagonistas. Mais adiante, de acordo com a autora, Giovanni Battista Basile (1575-1632) com *Conti de Contis*, fez entrar na literatura a *Gata Borracheira*, *A bela adormecida* e *Branca de Neve*.(SANDRONI, 1987, p.45)

Entretanto, a autora afirma que uma literatura infantil específica e destinada às crianças data dos fins do século XVII, momento em que o escritor francês Fénelon publicou seu *Traité de l'éducation des filles*, destinado às oito filhas do Duque de Beauvillier. O escritor defendia a idéia de se dar aos pequenos outras leituras, além das tradicionais. As crianças poderiam ler o que especialmente era escrito para elas, unindo-se dois objetivos: além de instruírem, as narrativas divertiriam, indo ao encontro do que já pregara Horácio, de grande prestígio ainda nessa época. Ligavam-se, assim, objetivos pedagógicos à produção literária destinada às crianças, união que se prolonga até os dias atuais.

Do século XVII ao XIX, importantes publicações marcaram o trajeto da Literatura Infantil no mundo. La Fontaine (1621-1695) retoma a tradição de Esopo, também escrevendo *Fábulas*. Os primeiros contos de fadas, como modelos de histórias para crianças, surgiram com Charles Perrault, na França, no final do século XVII, com a publicação da obra *Os contos da Mãe Gansa* (1677). Tal obra, composta por uma coletânea de contos populares, que eram narrados oralmente na França, naquela época, obteve muito sucesso. O título do livro, conforme afirma COELHO, na obra **O conto de fadas** (1987), deve-se ao fato de a Mãe Gansa ser muito familiar aos franceses, pois ela era uma personagem dos velhos contos populares que contava histórias para seus pequenos filhotes.

Os contos escritos por Perrault exaltavam a fantasia, o imaginário, o sonho e o inverossímil. Conforme COELHO (1987), ele se sentia atraído pelos relatos maravilhosos, repletos de moralidades, guardados pela memória do povo. Nessa coletânea, estão publicados *A bela adormecida no bosque, Chapeuzinho Vermelho, O barba azul, O Gato de Botas, As fadas, A gata borralheira, Henrique do Topete, O pequeno Polegar*.

As autoras Marisa Lajolo e Regina Zilberman (1985), em **Literatura infantil brasileira: história & histórias**, apresentam um panorama da literatura infantil desde o final do século XVII, na Europa, com as primeiras obras publicadas, até aproximadamente 1980, incluindo o Brasil. Elas afirmam que Perrault literarizou uma produção que até aquele momento era considerada oral e popular. Para elas, a literatura infantil européia teve início com Perrault, com a publicação dos contos:

Charles Perrault, então já uma figura importante nos meios intelectuais franceses, atribui a autoria da obra a seu filho mais moço, o adolescente Pierre Darmancourt; e dedica-a ao delfim da França, país que, tendo um rei ainda criança, é governado por um príncipe regente (idem, 1985, p.15)

Mais tarde, na Alemanha, no século XIX, os Irmãos Grimm lançaram uma nova coletânea, desta vez, baseada em contos populares alemães, intitulada *Contos de fadas para crianças e adultos* (1812-1822). Eles recolheram da memória popular as antigas narrativas maravilhosas, lendas e sagas germânicas. E, como define Coelho (1987), os irmãos Grimm *redescobrem o mundo maravilhoso da fantasia e dos mitos que desde sempre seduziu a imaginação humana* (p.73).

Nessa obra, eles reuniram contos como: *A bela adormecida ou Rosinha dos espinhos*, *O chapeuzinho vermelho*, *A gata borralheira*, *Os músicos de Bremen*, *Os sete anões e a Branca de Neve*, *O corvo*, *As aventuras do irmão Folgazão* e *A dama e o leão*. Alguns títulos são idênticos aos de Perrault, no entanto, as narrativas apresentam versões diferentes da história.

Enfim, nesse mesmo século, surgiu, na Dinamarca, um escritor que veio a se tornar o patrono mundial da Literatura Infantil: Hans Christian Andersen, que criou personagens eternas como *Soldadinho de Chumbo*, *Rainha da Neve*, *Patinho Feio*. Ele publicou textos originários de seu país, os quais intitulou *Eventyr (Contos)*, formado por mais de duas centenas de narrativas infantis. Conforme COELHO (1987), ele foi o criador da literatura infantil romântica, *com um pensamento mágico e racionalista* (p.77). Um certo dia, ao falar sobre suas produções, o próprio Andersen, referindo-se a um de seus contos, intitulado *A História de Valdemar Daa*, disse que seu desejo era que sua linguagem fosse tão perfeita que pudesse recordar o ruído da ventania, elemento exterior à narração (SOSA, 1993, p.22).

De acordo com Sosa (1993), em **A literatura infantil**, cabe destacar que os contos de fadas pertencem ao folclore e tinham livre trânsito entre as camadas pobres até o final da Idade Média. Além disso, torna-se importante ressaltar que o termo “*fada*” tem raiz grega:

indica o que brilha e dessa raiz derivaram as demais desinências que contêm certa idéia de brilho. Assim, fábula, falar, fatalidade, fado e fada, derivadas ambas do latim *fatum*, que provêm da mesma raiz grega. Essa raiz parece explicar-nos que quem narra tais contos procura fazer brilhar sua idéias, as expõe nas fábulas; o destino do homem, o *fatum*, é o brilho que lhe dá realce e o determina...(SOSA, 1993, p.116-117)

As fadas são de origem celta (pagã), da Pérsia. Elas eram imortais e não divinas; maliciosas, mas não más, além de serem afetuosas, donas de talismãs e de armas encantadas. Possuíam a varinha de condão, para vencer os desafios e ajudar as pessoas:

As fadas criaram no homem certa resignação, obrigando-o ao pessimismo, ao medo à luta, já que, tendo seu destino proclamado de contecia com as fadas, pouco havia a fazer para subtrair-se a esse círculo de ferro (JESUALDO, 1993, p.117).

De acordo com Coelho (1987), as fadas fazem parte do folclore europeu ocidental e são conhecidas, como *seres fantásticos ou imaginários, de grande beleza, que se*

*apresentavam sob forma de mulher. Dotadas de virtudes e poderes sobrenaturais, interferem na vida dos homens, para auxiliá-los em situações-limite, quando já nenhuma solução natural seria possível.* (1987, p.31) As fadas são seres exemplares, seus costumes estão livres de ações erradas e criminosas. *São afetuosas e muito sociáveis, gostam de amar e ser amadas: esta é a fonte das poucas más ações que lhes são atribuídas.* (SOSA, 1993, p.117).

Pode-se observar a sua presença em grande parte das narrativas, auxiliando as personagens a passar por inúmeros obstáculos até alcançarem seus objetivos. Como exemplo, o conto *A bela adormecida*, em que as fadas foram convidadas para a festa de batizado da princesa para atribuir-lhe dons físicos e espirituais. Ou no conto *A gata borralheira*, em que a fada madrinha auxiliou a personagem a se transformar em princesa.

Para Coelho (1987), os contos de fadas têm como eixo gerador *uma problemática existencial: têm como núcleo problemático a realização essencial do herói ou da heroína, realização que, via de regra, está visceralmente ligada à união homem-mulher* (p.13). Nesse sentido, a presença do herói ou da heroína é fundamental para o desenrolar da narrativa, que passa por inúmeras provações até conquistar seu objetivo, seu prêmio, ou encontrar seu amor verdadeiro.

Além disso, a presença do maravilhoso é o que dá caráter imaginativo aos contos de fadas e é o que faz com que muitas crianças ainda hoje queiram lê-los e continuem se encantando com as narrativas. Mesmo que muitas histórias relatem maldades e tenham finais violentos, a criança, ao ingressar nesse mundo do faz-de-conta, despreza a questão da possível realidade. Como diria Umberto Eco, ela aceita o pacto ficcional imposto pelo narrador e aceita o conto como se ele fosse real. Isso porque, segundo SOSA (1993), *tudo o que se imagina é real; imaginar é, assim, recriar realidades* (p.127).

Desse modo, conforme Sosa (1993), *seja qual for sua origem, o mundo de onde provêm, é certo que as fadas conquistaram os maiores escritores e formaram na legião de seus personagens* (p.121).

## 1.2 O conto de fadas e o imaginário infantil

O maravilhoso, o imaginário, o onírico, o fantástico... deixaram de ser vistos como pura fantasia ou mentira, para ser tratados como portas que se abrem para determinadas verdades humanas (COELHO, 1987, p.9).

A pesquisadora Vera Teixeira de Aguiar da PUCRS e outras professoras da mesma Universidade, na obra intitulada **Era uma vez... na escola:** formando educadores para formar leitores (2001), também discutem a importância da literatura na formação de leitores e apresentam um modelo de estrutura do conto, como gênero literário, destinado ao público infantil. O esquema do conto de fadas está resumido na seguinte seqüência:

situação inicial ⇒ conflito ⇒ processo de solução ⇒ sucesso final (p.78)

As autoras ressaltam que esse tipo de estrutura – com uma seqüência simples – auxilia as crianças a compor uma visão sobre a vida, *que ela não tem como experimentar e compreender em sua diversidade* (AGUIAR, 2001, p.80). Além disso, por resolverem os problemas através da fantasia, são de fácil compreensão para o pequeno leitor, atendendo assim às características do pensamento mágico. Os problemas são reais, porém as respostas valem-se de elementos maravilhosos bem ao gosto do público infantil.

Conforme Sosa (1993), a imaginação é um aspecto essencial da mente da criança, através dela, a criança faz novas combinações, joga com objetos e pessoas, recria novas situações e explica o mundo de acordo com a fantasia:

Os mitos, as lendas, as fadas e demais estimulantes maravilhosos cumprem uma função na imaginação infantil. De fato, eles enriquecem seus estímulos, ampliam, por transferência, as demais faculdades ou poderes psíquicos, posto que irão intervir ativamente neles a atenção, a memória, a associação de idéias, o julgamento, etc... (SOSA, 1993, p.139).

O autor ressalta que, nos contos de fadas, há a presença de poucas personagens principais, geralmente, jovens e em idade de casar. Além disso, possuem características exageradas: são bons e medrosos; ou valentes e nobres; anões ou gigantes; belos ou feios e

personificam as qualidades antagônicas: orgulho/modéstia; coragem/covardia; altruísmo/egoísmo...Essas características das personagens, segundo SOSA (1993), são destacadas, na trama, seus atos e destinos, nos quais, em geral, a bondade triunfa sobre a maldade, o corajoso sobre o covarde, o belo sobre o feio, o vício é punido e a virtude é exaltada (p.124).

Para ele, as personagens secundárias geralmente são os pais, a madrasta, a avó, cortes do rei, trabalhadores, animais, objetos animados: vassoura, palhas, varinha, espelho, lanterna, chave... Além disso, ele afirma que o meio, no qual se passa a história, não é um lugar muito detalhado, é atemporal e fora do espaço também. Aparecem, muitas vezes, as expressões *Num certo lugar, Era uma vez...* Os acontecimentos vão se sucedendo e há um apelo exacerbado à imaginação. As soluções dadas são de maneira brusca e os prêmios ou castigos são imediatos.

De acordo com Theobaldo Miranda Santos, na obra **A criança, o sonho e os contos de fadas** (1941) o ambiente em que acontecem os fatos não são descritos detalhadamente, pois são familiares à imaginação da criança; é o reino das maravilhas onde nada é impossível, onde o tempo e o espaço são coisas sem importância diante do poder mágico das fadas e das feiticeiras (p.122). Tudo se encadeia para o 'happy end', em que ocorre a vitória do bem sobre o mal. No final da narrativa, segundo esse autor, *há sempre uma distribuição de prêmios e castigos para os vilões, a fim de satisfazer os anseios da justiça dos pequenos ouvintes. E os contos terminam com uma festa, casamento ou coroação* (p.122).

Para o autor, os contos de fadas constituem incentivos benéficos para a eclosão da imaginação infantil, além de despertar e avivar o sentimento poético. Empréstam, dessa forma, ao pensamento e à linguagem da criança um colorido de graça e de encanto (p.124).

Há também uma obra bastante conhecida, escrita por Bruno Bettelheim, intitulada **A psicanálise dos contos de fadas** (1980), em que o autor mostra uma visão psicanalítica, estabelecendo uma relação entre os contos de fadas e o cotidiano infantil / adolescente. Seguindo a teoria de Freud, ele explica, a partir de experiências feitas com crianças autistas, por que a leitura desses contos favorece a formação interior dos pequenos leitores, tanto no nível psicológico quanto emocional.



Conforme Aguiar (2001), Bruno Bettelheim diz que a obra infantil é aquela que, enquanto diverte a criança, oferece esclarecimentos sobre ela mesma, favorecendo o desenvolvimento da sua personalidade:

Através da leitura, ela vê representados no texto, simbolicamente, conflitos que enfrenta no dia-a-dia e encontra soluções porque a história traz um final feliz. Em outras palavras, o conto de fadas dá à infância a certeza de que os problemas existem, mas podem ser resolvidos (p.18).

Para Bettelheim (1980), os contos incentivam a criança a desenvolver a imaginação e organizam a realidade através da fantasia, por apresentarem também uma forma e uma estrutura simples. Além disso, AGUIAR (2001) ressalta que sempre há a presença de um elemento maravilhoso (fadas, bruxas e demais seres fantásticos) e que os contos trabalham com uma linguagem simbólica, não se prendendo ao real e veiculando, assim, mais de uma significação.

Para essa autora, a magia e o encanto que os contos de fadas transmitem até hoje estão no fato de que eles não falam à vida real, mas à vida como ela ainda pode ser vivida, apresentando situações humanas possíveis ou imagináveis (2001, p.80). Tais características fazem com que os contos se tornem perenes, ainda hoje lidos por muitas crianças, e assim, sejam reaproveitados e recontados também pelo cinema, em versões modernas e um tanto inovadoras.

### **1.3 Que é um conto?**

(...) é extraordinário o poder'criador' do pensamento infantil; ele é onipotente e mágico; a criança sente-se capaz de influenciar todos os seres e todas as coisas e, a todo momento, povoa o universo de entidades simbólicas, de figuras míticas, que são projeções poliédricas de sua imaginação transbordante (SANTOS, 1920, p.117)

O século XX caracterizou-se por ter o conto como um dos principais objetos de estudo da Teoria da Literatura. Estudiosos e teóricos como Vladimir Propp e Algirdas Julien Greimas passaram a estudar esse tipo de texto e criaram modelos para a análise de sua estrutura. Primeiramente, torna-se necessário destacar o que é um conto.

Em um artigo na revista **Letras de hoje** Nº 018 (PUCRS/1974), Magalhães Júnior (1972) afirma ser o conto a mais antiga expressão da literatura de ficção e também a mais generalizada, *existindo mesmo entre os povos sem o conhecimento da linguagem escrita* (p.10). Os contos eram escritos com o intuito de conservá-los na memória dos homens e os primeiros eram resultados de criações populares anônimas, que passavam do oral para a forma escrita – como ocorreu com os contos de fadas. O autor ressalta que o conto é uma narrativa linear, breve, que não se preocupa em aprofundar ou em mostrar o interior das personagens. Geralmente, o conto narra um fato que aconteceu no pretérito: *pelo nome de conto ficaram conhecidos os breves relatos de episódios imaginários geralmente transmitidos ao leitor como fatos acontecidos* (p.11).

Massaud Moisés (1990), em sua obra **A criação literária**, descreve as várias formas que um texto literário em prosa pode ter. No capítulo II, ele traz muitas definições da palavra *conto*, no entanto, enfatiza que, na acepção literária, a origem da palavra seria latina, significando *invenção, ficção*. Além disso, ele afirma que o conto é, *do ângulo dramático, unívoco, univalente. O drama nasce quando se dá o choque de duas ou mais personagens com suas ambições e desejos contraditórios* (p.20) Para ele, o conto constitui uma unidade, *uma célula dramática*, com um só conflito, o que ele define como *uma unidade de ação*. O espaço também é restrito e as ações ocorrem em um curto lapso de tempo. O autor afirma que *o que importa num conto é aquela(s) personagem(ns) em conflito, não a(s) dependente(s); o espaço onde o drama se desenrola, não todos os lugares por onde transita a personagem...*(idem, p.25) O conto caracteriza-se, dessa forma, como objetivo, atual, indo direto ao ponto, sem deter-se em pormenores secundários.

O teórico Vladimir Propp, em sua obra **Morfologia do conto** (1983), faz uma reflexão sobre esse tipo de narrativa. O autor caracteriza conto maravilhoso como qualquer desenrolar de ação, que parte de uma maldade ou de uma falta, e que passa por funções intermediárias para ir acabar em casamento ou em outras funções utilizadas como desfecho. Ele classifica os contos de fadas dentro da categoria conto maravilhoso, mágico ou fantástico (p.153) e define morfologia como *uma descrição dos contos, segundo as suas partes constitutivas e as relações destas partes entre si e com o conjunto* (p.58) Pode-se, assim, estudar os contos, a partir das funções das personagens, as quais representam as partes constitutivas, fundamentais do conto. Para Propp, função é *a ação da personagem definida do ponto de vista do seu significado no desenrolar da intriga* (p.27).

Propp (1983) descobriu que as funções das personagens no conto são os elementos constantes e repetidos, sendo que o número total delas alcança trinta e uma:

afastamento, proibição e transgressão, interrogação e informação, armadilha e cumplicidade, má ação (ou falta), mediação, iniciação da ação contrária, partida, primeira função do doador e reação do herói, recepção do objeto mágico, deslocamento no espaço, combate, marca do herói, vitória, reparação da falta, regresso do herói, perseguição e auxílio, chegada de incógnito, pretensões enganadoras, tarefa difícil e tarefa cumprida, reconhecimento e descobrimento da armadilha, transfiguração, castigo e casamento (p.66-110).

O número das funções do conto é, portanto, limitado e a sucessão das ações é idêntica. O conto apresenta sempre o mesmo tipo de estrutura, começando pela exposição de uma situação inicial, o surgimento de um conflito, um clímax e a situação final, a solução do conflito, mas nem sempre estão presentes, no conto, todas as funções citadas. Além disso, encontram-se no conto as seguintes esferas de ação: *a do agressor (o antagonista); a do doador; a do auxiliar; a da princesa; a do mandatário; a do herói e a do falso herói* (PROPP, 1983, p.78)

O termo *conto* foi definido pela autora Nádía Gotlib (1995), em **Teoria do conto**, como:

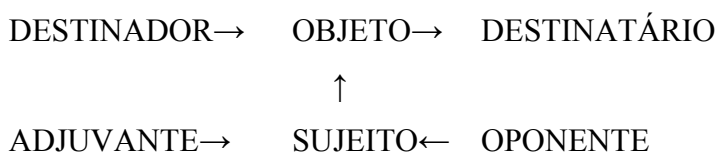
(...) toda narrativa que apresenta: 1. uma sucessão de acontecimentos: há sempre algo a narrar; 2. de interesse humano: pois é material de interesse humano, de nós, para nós, acerca de nós (...) em relação a acontecimentos que tomam significação e que se organizam em uma série temporal estruturada; 3. tudo na unidade de uma mesma ação (p.11-12).

Ela também refere que, antigamente, os contos eram transmitidos oralmente; depois, foram feitos registros escritos e, posteriormente, a criação autoral de novos contos, *quando o narrador assumiu esta função: de contador-criador-escritor de contos, afirmando, então, o seu caráter literário* (GOTLIB, 1995, p.13).

Greimas (1973), em **Semântica estrutural**: pesquisa de método, no capítulo intitulado *Reflexões sobre os modelos atuacionais*, apresenta um novo esquema para analisar a narrativa (conto), dizendo que as terminologias utilizadas pelos teóricos anteriores (como Propp e

Souriau) são muito excessivas. Para ele, o mais importante é a relação entre as forças. Assim, o autor define a narrativa como *uma série concatenada de mensagens, sem se preocupar com a idéia de sucessão, o que implica em desinteresse pelo nexos temporal que possa existir* (p.210). Isso porque privilegia a análise funcional da narrativa.

O esquema criado por ele é composto por seis funções, que chama de *quadro actancial*:



De acordo com a sintaxe tradicional, as funções são os papéis desempenhados por palavras – *o sujeito aí é alguém que faz a ação; o objeto, alguém que sofre a ação* (GREIMAS, 1973, p.226). Como *destinador*, pode-se dizer que é o tema, a motivação que leva o sujeito a buscar o objeto, e *destinatário* ele define como a pessoa / personagem que será beneficiada. Os *adjuvantes* são aquelas personagens que trazem auxílio, agindo no sentido do desejo, ou facilitando sua comunicação. Já os *oponentes*, conhecidos como os *vilões*, ao contrário, consistem em criar obstáculos, opondo-se quer à realização do desejo, quer a comunicação do objeto. Para GREIMAS (1973), *o adjuvante e o oponente não são senão projeções da vontade de agir e resistências imaginárias do próprio sujeito, julgadas benéficas ou maléficas em relação ao seu desejo* (p.235).

Ele traz a definição de forças temáticas como uma característica também presente nos contos de fadas. Para ele, as *forças temáticas* – as quais buscou no teatro de Souriau - salientam a oposição que se pode estabelecer entre *desejos e / ou necessidades e temores*, o que permitirá colocar em tensão a díade *obsessões vs fobias*. O teórico cita as principais forças temáticas (como *destinadores*) que aparecem, geralmente, nas narrativas: amor, fanatismo religioso e político, inveja, ciúme, avareza, riqueza, necessidade de exaltação, curiosidade, patriotismo, desejo de um certo tipo de trabalho e vocação, raiva, vingança e outros sentimentos... De acordo com o modelo de análise criado por ele, uma determinada personagem pode exercer duas funções dentro do conto: como ser sujeito e destinatário, isto é, as funções podem estar imbricadas.

Greimas propôs descrever e classificar as personagens da narrativa, não segundo o que são, mas conforme o que fazem (por isso o nome de actantes), já que participam de três grandes eixos semânticos, que se encontram na frase (sujeito, objeto, destinador - complemento de atribuição e adjuvante - complemento circunstancial) e que são a comunicação, o desejo (querer ou buscar) e a prova; como essa participação se ordena em pares, o mundo infinito das personagens é submetido a uma estrutura paradigmática (sujeito, objeto, destinador, destinatário, adjuvante, oponente), projetada ao longo da narrativa. Como a função de actante define uma classe, pode ser preenchida com atores diferentes, mobilizados segundo as regras de multiplicação, de substituição ou de carência.

Também traz a definição de papel temático que é exercida pelos actantes descritos como:

...a área de comportamentos (funções) realmente verificados ou apenas subentendidos durante o percurso narrativo; ao nível do discurso, é a manifestação de um atributo, de uma qualificação para o ator. O papel temático é uma entidade figurativa, animada, mas anônima e social; enquanto o ator é um indivíduo integrado que assume um ou vários papéis (GREIMAS, 1973, p.210)

Para ele, o ator é a personagem – como indivíduo particular – encarnando um papel. Ele está no plano concreto e na unidade do discurso. Já o actante situa-se em um nível de abstração, representando a função assumida pela personagem, é uma unidade da narrativa. Ao longo do relato, *os atores desempenham os papéis actanciais e suas respectivas transformações. O conjunto dessas relações estabelecidas ao longo da narrativa, no plano sintagmático, define o Modelo Actancial* (GREIMAS, 1973, p.211).

O teórico ainda ressalta as unidades narrativas, que distingue como: disjunção, contrato e provas. A *disjunção* caracteriza-se pelas partidas (afastamentos) e pelas chegadas (retornos). O *contrato*, geralmente, constitui a situação inicial da narrativa e a *prova* é o verdadeiro núcleo da narrativa. Greimas também define as *transformações*, explicando que, na sucessão dos acontecimentos da narrativa, o sujeito consegue obter certos objetos/valores, mas também pode perdê-los. A transformação pode ser conjuntiva (realização = aquisição) ou disjuntiva (virtualização = privação). A primeira que se subdivide em reflexiva (apropriação), quando o sujeito obtém o objeto por conta própria; ou transitiva (atribuição), quando o sujeito recebe o objeto de outrem. A transformação disjuntiva subdivide-se em reflexiva (renúncia),

quando o próprio sujeito abre mão do objeto, ou transitiva (despojamento), quando alguém toma o objeto do sujeito.

Em geral, Greimas classifica as transformações em provas e dons: *prova* é a transformação caracterizada por uma apropriação ou por um despojamento e o *dom* é a transformação caracterizada por uma atribuição ou por uma renúncia.

Mônica Rector (1979), na obra **Para ler Greimas**, ressalta que:

...um texto é, para Greimas, um universo semântico fechado, devido ao esgotamento de informações. Isso possibilita e legitima as descrições parciais, apesar de não oferecer uma solução definitiva para a descrição de universos abertos. O autor define o texto como um conjunto de elementos de significação que se encontram situados na isotopia aberta e estão fechados nos limites do corpus (RECTOR, 1979, p.89).

A autora explica o processo da normalização, afirmando que ela é feita para que o texto seja transformado em manifestação discursiva, por meio da *objetividade, da instituição de uma sintaxe elementar da descrição e pela introdução de uma lexemática da descrição*. O procedimento pode ser entendido como uma redução: feita para suprimir a redundância (RECTOR, 1979, p.93).

Os sememas podem ser divididos em duas classes: actantes (subclasses dos sememas, definidos como unidades abstratas) e predicados (sememas considerados como unidades discretas, que contêm elementos que podem ser separados). *A combinação de um predicado e de, pelo menos, um actante dá lugar a uma unidade maior, que é a mensagem semântica* (RECTOR, 1979, p.94), mensagem esta que também é chamada de seqüência narrativa.

A autora, baseando-se na teoria proposta por Greimas, afirma que o actante se constrói, partindo de um feixe de funções e, nesse sentido, um modelo actancial ocorre devido à estruturação paradigmática do inventário dos actantes. (sujeito X objeto / expressam oposições de ordem teleológica – modulações do poder, isto é, fim)

O objeto é o elemento central, perseguido pelo sujeito e *é colocado, como objeto de comunicação entre o destinador e o destinatário, estando ainda o sujeito à mercê do*

*adjuvante e do oponente* (RECTOR, 1979, p.98). O desejo é susceptível de uma transformação negativa, no sentido de passar a ser uma obsessão ou uma fobia.

Nesse sentido, destinador e destinatário *expressam oposições de ordem etiológica – modulações do saber, isto é, causa*. Para Greimas, o *adjuvante* dará auxílio, operando ora no sentido do desejo, estimulando, oferecendo apoio; ora facilitando a comunicação, através de um objeto mágico, enquanto o *oponente* tem a função de criar obstáculos e luta, opondo-se à realização do desejo ou à comunicação do objeto.

Um ator pode assumir um ou vários papéis concomitantemente. Têm-se três níveis distintos: *os papéis: unidades actanciais elementares que entram na composição de duas unidades maiores; os atores: unidades do discurso; os actantes: unidades da narrativa* (RECTOR, 1979, p.100).

Um actante pode ser manifestado por vários atores e um ator pode também manifestar-se por meio de vários actantes. (actante- natureza sintática e o ator - natureza semântica) Propp chama de *personagens* as esferas de ação e Greimas as chama de atores.

A autora traz também, segundo as idéias de Greimas, a definição de luta e de contrato. A luta pela obtenção do objeto constitui o ingrediente principal para afastar os obstáculos que aparecerão no caminho, ela é responsável pela modificação da situação. Já o contrato se caracteriza por uma aceitação ou imposição (um mandamento), *que é definido como uma transmissão de um destinador a um destinatário, de um querer fazer e do conteúdo deste fazer* (RECTOR, 1979, p.105). Esse contrato, que geralmente se estabelece na situação inicial da narrativa, pode ser aceito ou não, havendo assim, uma ruptura do contrato.

Para que o sujeito conquiste o objeto desejado, ele deve passar por algumas provas (obstáculos, desafios). As provas, segundo as funções que assumem, podem ser classificadas como: *qualificante: o sujeito recebe um adjuvante; decisiva ou principal: o sujeito se apossa do objeto; glorificante: o sujeito é reconhecido e o oponente punido* (RECTOR, 1979, p.107).

Quanto às leis que determinam as punições, o modelo de Greimas implica duas ordens: a primeira diz respeito ao *campo social*, à ordem da lei, da organização da sociedade, e a segunda, ao *campo individual*, à existência e à transmissão dos valores individuais.

Os objetos de valor são constituídos por *valores dados pela sociedade, valores estes que causam o desajustamento (individual)*. O objeto é visto como o lugar de reunião eventual dos valores (RECTOR, 1979, p.108-109).

Jesús García Jiménez, em sua obra **Narrativa audiovisual (1993)**, cita também o modelo actancial proposto por Greimas como modelo operativo. Ele caracteriza o sujeito como tendo uma relação de desejo em relação ao objeto, correspondendo dessa forma à modalidade do querer. O autor ressalta que, segundo Greimas, o sujeito exerce uma relação de transitividade, é ele quem fundamenta a sintaxe da narrativa que se compõe por três seqüências, que, adotando a terminologia de Greimas, denomina: *prova qualificante, prova principal e decisiva e prova glorificante*. Na primeira, o sujeito adquire a competência modal para poder atuar; na segunda, o sujeito conquista o objeto mediante um confronto com o anti-sujeito (oponente) e na última prova, o sujeito é reconhecido e sanciona a ação por que está lutando.

Jiménez (1993, p.45) ressalta ainda a importância das competências. Por competência de um ator, entende-se a capacidade que o sujeito tem para executar a tarefa e/ou prova que foi proposta. Há três tipos de competência: primeiramente *de determinação (querer)*, o sujeito tem claro se deve ou não atuar no desafio que lhe foi proposto; em seguida, vem a competência *de conhecimento (saber)*, em que o sujeito sabe como realizar as ações e, finalmente, a competência *de poder*, na qual as relações de força são claramente favoráveis para que o sujeito atue. Mais adiante, na página 245, o autor traz a definição de personagem, desta vez, baseado em Propp que, em sua *Morfologia*, apresenta trinta e uma funções. Jiménez destaca as sete principais que são elas: afastamento, proibição, transgressão, interrogação, informação, engano e cumplicidade.



#### 1.4 Intertextualidade: o texto como um mosaico de citações

O que caracteriza a intertextualidade é introduzir um novo modo de leitura que faz estalar a linearidade do texto. Cada referência intertextual é o lugar duma alternativa...

(JENNY, 1979, p.21)

Com o intuito de comparar as duas linguagens, a literária quanto a fílmica, presentes no objeto escolhido para esta pesquisa, que é a série *Shrek I e II*, torna-se importante mostrar como aparece também a intertextualidade entre essas duas linguagens. Para isso, buscou-se embasamento em Julia Kristeva, Laurent Jenny, Graça Paulino e Affonso Romano de Sant'Anna, cujos estudos abordam essa temática.

Primeiramente, é importante ressaltar que Gerard Genette (1982), em sua obra **Palimpsestes** utiliza o termo *transtextualidade* para designar tudo que coloca um texto em relação manifesta ou secreta com outros textos. Ele refere cinco tipos de relações: *a intertextualidade* (presença de um texto em outro de forma explícita ou literal); *a paratextualidade* (conjunto formado pelo texto e paratexto); *a metatextualidade* (comentário de um texto sem citá-lo); *a hipertextualidade* (texto derivado de um outro texto por transformação ou imitação) e a *arquitextualidade* (relação muda, que não se articula).

Julia Kristeva (1974), em sua obra **Introdução à semanálise** primeiramente afirma que a Semiótica é a ciência das significações e a diferencia da Semanálise – título de sua obra, dizendo que esta estudará no texto a significância e seus tipos. A autora ressalta que *qualquer texto se constrói como um mosaico de citações e é absorção e transformação dum outro texto* (p. 63). Para a autora, *o termo intertextualidade designa transposição de um (ou vários) sistema(s) de signos noutra* (1974, p.64). Cita também o teórico Bakhtin, como quem primeiramente sustentou a idéia de que a palavra literária não era um ponto fixo, mas um cruzamento de superfícies textuais, *um diálogo de diversas escrituras...*Kristeva afirma que o texto literário é como *um sistema de conexões múltiplas, que poderíamos descrever como uma estrutura de redes paradigmáticas* (1974, p.100).

Existem vários tipos de intertextualidade, segundo Ingedore Koch (1989):

...a que se liga ao conteúdo (implicitamente ou explicitamente); a que se associa ao caráter formal (tipologia ou estilo do autor); a que remete a tipos textuais ou a fatores tipológicos; a ligada aos textemas ou unidades de textos; a que remete aos sintagmas estereotipados (expressões idiomáticas) e a que se refere a perífrases léxicas (alianças usuais de vocábulos).(p.26)

Laurent Jenny (1979), baseando-se na teoria de Julia Kristeva, escreve o artigo *A estratégia da forma*, na revista *Poétique*, nº 27, cujo título é *Intertextualidades*. A autora afirma que a intertextualidade situa-se relativamente ao funcionamento da literatura, pois qualquer texto que se lê, remete implicitamente para os outros textos já lidos, vistos ou comentados. Ela acrescenta que o processo intertextual se caracteriza devido a um trabalho de assimilação e de transformação. Para ela, *o olhar intertextual é então um olhar crítico: é isso que o define* (1979, p.10). A intertextualidade faz com que o espectador tenha uma leitura múltipla e polissêmica, partindo desse novo tipo de linguagem. Ela atua, conforme Jenny, como *uma máquina perturbadora* (1979, p.45), não deixando o sentido em sossego.

Graça Paulino (1995), na obra intitulada **Intertextualidades: teoria e prática**, salienta que no mundo em que se vive, o que resta é aceitar a face ambígua e multiforme de nossa produção cultural contemporânea, que, embora consciente dos valores da tradição que a forma, apresenta-se munida de um olhar que a diferencia das leituras já existentes (p.8). Para a autora, consegue-se estabelecer um diálogo permanente entre os textos: textos novos com aqueles já consagrados pela tradição. De acordo com a autora, a cultura envolve um processo intertextual, em que cada produção humana dialoga necessariamente com as outras já existentes.

Prosseguindo, pode-se citar Ricardo Piglia, escritor argentino, que na obra já referida anteriormente, ressalta que entende o ato criador como um entrecruzamento de textos. Para ele, o autor, quando escreve, se vê frente à linguagem, utiliza sua *memória cultural*, composta de *citações, de lembranças e de esquecimentos* (PAULINO, 1995, p.7)

O texto, também como um objeto cultural, possui uma existência física: um filme, um romance, um anúncio, uma música. No entanto, esses objetos não estão prontos, pois se destinam *ao olhar, à consciência e à recriação dos leitores* (PAULINO, 1995, p.15). Para a autora, cada texto constitui uma proposta de significação que se dá em um jogo de olhares

entre o texto e seu destinatário. Ela se detém, igualmente, nos diferentes tipos de intertextualidade: epígrafe, citação, referência, alusão, paráfrase, paródia e pastiche, tradução.

*Citação* é a retomada explícita de um fragmento de texto no corpo de outro texto. Por *referência*, entende-se quando aparecem explicitamente os nomes da personagem, do romance, do autor, cenas de outros filmes como ocorre também no cinema. *Alusão* seria uma leve menção a outro texto ou a um componente seu. E, finalmente, no caso da *paráfrase*, da *paródia* e do *pastiche*, a associação intertextual envolve a maior parte do texto, em sua construção e leitura.

Quando a recuperação de um texto por outro se faz de maneira dócil, isto é, retomando seu processo de construção em seus efeitos de sentido, dá-se a *paráfrase*. O processo parafrástico provoca lentamente transformações, que se vão acumulando, a ponto de chegar a versões bem diferentes. É o caso, que a autora cita, dos contos infantis que, reescritos e recontados muitas vezes, sofrem alterações, que são as variantes. A função da paráfrase não é de plágio, porque a sua intenção é dialogar com o texto retomado.

Já o tratamento dado pela *paródia* é diferente, pode aparecer com um tom crítico e irônico, mostrando uma relação de negatividade com o texto-base. Nesse sentido, a *paródia* é, pois, uma forma de apropriação que, em lugar de endossar o modelo retomado, rompe com ele, sutil ou abertamente (p.36). Muitas vezes, a paródia questiona a norma, a tradição, tendo como característica o rompimento.

Com elementos da paródia e, ao mesmo tempo, afastando-se dela, está o *pastiche*. Esse termo pode ser usado no sentido pejorativo de pasteurização e degradação do modelo (p.40). O pastiche não retoma necessariamente textos específicos, mas se reporta a todo um gênero. E aparece com outra significação. O pastiche equivale a uma reação que se assume como repetição.

Portanto, as diversas formas de intertextualidade só aparecem para o leitor atento: é o olhar do receptor que pode aproximar os textos. Desse modo, *as leituras prévias funcionam como condicionadores de cada nova leitura* (PAULINO, 1995, p.57).

Já Affonso Romano de Sant'Anna (2003), na obra **Paródia, paráfrase & cia**, explica que a paródia é um efeito de linguagem que vem se tornando cada vez mais presente nas obras contemporâneas. Para ele, *a frequência com que aparecem textos parodísticos testemunha que a arte contemporânea se compraz num exercício de linguagem onde a linguagem se dobra sobre si mesma num jogo de espelhos* (p.7).

Sant'Anna traz, em sua obra, a definição que aparece no dicionário de literatura de Brewer, de que o termo *paródia* significa *uma ode que perverte o sentido de outra ode (grego: para- ode)* (2003, p.12).

Ainda nessa mesma página, ele ressalta a classificação de três tipos básicos de paródia: a verbal (*com a alteração de uma ou outra palavra do texto*); a formal (*em que o estilo e os efeitos técnicos de um escritor são usados como forma de zombaria*) e a temática (*em que se faz a caricatura da forma e do espírito de um autor*). Sant'Anna enfatiza em vários trechos da obra que a paródia se define, na época contemporânea, através de um jogo intertextual. Para ele, o texto parodístico faz exatamente uma re-apresentação daquilo que havia sido recalcado, uma nova e diferente maneira de ler o convencional. É, nesse sentido, *um processo de liberação do discurso, uma tomada de consciência crítica* (SANT'ANNA, 2003, p.31). Além disso, há referência ao teórico Bakhtin, que dizia que, na paródia, o autor emprega a fala de um outro, se introduzindo nela e passando uma intenção que se opõe diretamente à fala original.

Sant'Anna diz também que o conceito de apropriação, que é, segundo ele, um termo novo na crítica literária, chegou à literatura através das artes plásticas (p. 43). A apropriação seria *uma paródia levada ao paroxismo ou exagero máximo, parte de um material já produzido por outro, extornando-lhe o significado*.(2003, p.46) O que a caracteriza é um desrespeito à obra do outro, uma *dessacralização*. O autor estabelece aqui uma relação entre a apropriação e a sociedade de consumo, afirmando que o sujeito não é mais o centro de tudo e que tanto os indivíduos quanto os objetos se tornam descartáveis.

Em se falando de paródia, pode-se citar a utilização do grotesco, como um tipo de paródia também. Wolfgang Kayser (1986), na obra **O grotesco: configuração na pintura e na literatura**, refere que o vocábulo deriva do italiano:

la grottesca, grottesco, como derivações de grotta (gruta), e que foram palavras cunhadas para designar determinada espécie de ornamentação em fins do século XV, no decurso de escavações feitas primeiro em Roma e depois em outras regiões da Itália (p.17)

Desse modo, a palavra aparece associada a uma determinada arte ornamental, estimulada pela Antigüidade, em que se observava não só um caráter lúdico e alegre, como também algo angustiante e sinistro. Assim, como ressalta Kayser, a mistura do animalesco e do humano aparecem como a característica mais importante do grotesco.

O conceito de grotesco ficou arrastando-se, durante muitos anos, pelos livros de *Estética como subclasse do cômico, ou mais precisamente, do cru, baixo, burlesco, ou então, do cômico do mau gosto* (KAYSER, 1986, p.14). O autor relata, em cada capítulo da obra, como o *grotesco* começou a aparecer também em outras artes, como a pintura e a literatura com o passar dos anos, dizendo que *várias sensações, evidentemente contraditórias, são suscitadas: um sorriso sobre as deformidades, um asco ante o horripilante e o monstruoso em si... um assombro, um terror, uma angústia perplexa* (idem, p.31).

Ele enfatiza que o grotesco é um pólo oposto do sublime, desvelando assim toda a sua profundidade, dirigindo o olhar para o ridículo-disforme e para o monstruoso-horrível: *o que parece pleno de sentido, se nos revela como algo destituído de sentido, e o que nos era familiar, fica estranho*. (KAYSER, 1986, p.62). O autor também faz uma análise e interpreta o grotesco nas estéticas do século XIX, utilizando a teoria de Hegel. E, no ultimo capítulo, com a tentativa de determinar a natureza do termo, afirma que o grotesco pode apontar para três domínios: o processo criativo, a obra e sua recepção. Para ele, o grotesco só é experimentado na recepção. Ressalta também que ele é uma estrutura: é o mundo alheado (tornado estranho). É preciso, para isso, que aquilo que era conhecido e familiar se revele, de repente, estranho e sinistro: *o repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco* (KAYSER, 1986, p.159).

## 2. O FILME INFANTIL: PERCURSO HISTÓRICO

### 2.1 O que é um filme?

*“O cinema é por natureza discurso, narração”.*  
(LOTMAN,1978,p.67)

A palavra *cinema* vem do grego *Kinema* e significa movimento. Ao se tratar de narrativa cinematográfica, a obra de Iuri Lotman, **A estética e a semiótica do cinema** (1978), será a fonte teórica para se fazer a análise da linguagem presente no filme *Shrek*, naquilo que se refere aos objetivos dessa dissertação. O autor define o cinema como sendo uma narrativa feita de imagens que, na sua essência, é também a síntese de duas tendências narrativas: a figurativa (pintura animada) e a verbal. Para ele, o que predomina é a linguagem figurativa da fotografia.

Nessa obra, ele esclarece muitos conceitos referentes à narrativa fílmica, com uma linguagem clara e acessível. Segundo o teórico, cada imagem é um signo, quer dizer, tem um significado, é, dessa forma, portadora de informação. *Contudo, este significado pode ter um caráter duplo* (LOTMAN, 1978, p.59). As imagens reproduzem objetos do mundo real e, entre esses objetos e essas imagens, estabelece-se uma relação semântica.

Quanto à linguagem, o autor ressalta que a narrativa fílmica apresenta duas tendências: a primeira delas se baseia *na repetição dos elementos e na experiência cotidiana ou artística dos espectadores*, criando assim, *um sistema de expectativas* (LOTMAN, 1978, p.60). A segunda perturba esse sistema de expectativas, mas sem destruí-lo.

Para o teórico, quando o espectador assiste ao filme, habituado à informação cinematográfica, ele confronta o que vê não apenas com objetos e fatos do mundo real, mas também com outros filmes e desenhos a que já assistiu. Nesse sentido, ocorrem as deformações, os contrastes e, segundo ele, *o acréscimo de significações suplementares às imagens – tornam-se habituais e esperados* (LOTMAN, 1978, p.60). Desse modo, ele enfatiza que o retorno à imagem simples, livre de qualquer associação, *e a afirmação de que o objeto nada significa além dele próprio, tornam-se inesperadas*. Deve-se levar em conta que o leitor / espectador hoje é bastante atento e sempre relaciona o que lê ou assiste com outros textos e

imagens, percebendo, sem nomear, o que pode se chamar de intertextualidade – que é tão comum e constante na arte atualmente.

O autor esclarece ainda que qualquer unidade do texto – *visual, figurativa, gráfica ou sonora* – pode ser um elemento da linguagem cinematográfica, a partir do momento em que ofereça uma alternativa e que apareça, no texto, trazendo uma significação (LOTMAN, 1978, p.63). Ele afirma que, de fato, *a palavra não é um elemento facultativo, suplementar da narrativa cinematográfica, mas um elemento obrigatório desta (...)*. (idem, p.69). Para ele, as palavras começam a se comportar como imagens. Ele exemplifica com o caso das legendas do cinema mudo. Dessa forma, *a própria escrita torna-se um traço de estilo significante: o aumento de tamanho das letras era interpretado como o sinal icônico do aumento da intensidade da voz* (idem, p.70).

Lotman explica a estrutura da narrativa fílmica, afirmando que o texto cinematográfico se divide em discreto (composto por signos) e não discreto (quando a significação é atribuída diretamente ao texto). Partindo-se disso, surgem dois tipos de narração: o primeiro reproduz a narrativa verbal, como se fosse uma reunião em microcadeia de planos<sup>1</sup> diferentes numa seqüência com sentido. O segundo *é a transformação de um mesmo plano, não é a combinação de uma grande quantidade de sinais em microcadeias, mas a transformação de um mesmo e único sinal* (1978, p.112). Como exemplo do primeiro caso, pode-se citar um cinema marcadamente feito de montagens, como um sistema de passagens por saltos e, do segundo, uma narrativa mais contínua, que segue o fluxo natural da vida.

Lotman ressalta que os filmes feitos, atualmente, também incorporam mensagens verbais, musicais, *relações extratextuais que se ramificam em estruturas de sentido muito variados* (1978, p.163). Todas essas mensagens formam uma montagem complexa e suas relações umas com as outras produzem também efeitos de sentido.

---

<sup>1</sup> O cinema, como linguagem, começa pelo plano – distância da câmera daquilo que está sendo filmado. O plano pode ser classificado como **Plano Americano**: no cinema é o enquadramento de um objeto ou de uma parte dele. **Plano Médio**: no cinema é o valor intermediário entre o primeiro plano e o plano americano. **Plano-Sequência**: no cinema é a seqüência composta de um só enquadramento no qual se seguem vários movimentos seguindo uma seqüência narrativa. <http://www.orientfilmes.com.br/cinedicionario>, 23/8/06, às 13horas)

Para o autor, *o cinema é considerado por natureza uma arte de massas* (p.164). Mesmo utilizando uma grande complexidade semiótica, ele se torna acessível a um público tão diversamente preparado. Ele ainda compara esse processo com o fato de milhares de pessoas utilizarem o telefone, mas não terem nenhuma idéia sequer de como ele funciona. Assim ocorre com o cinema:

Um filme é (...) uma estrutura com vários níveis onde cada um deles se organiza com diferente grau de complexidade. Os espectadores, diversamente preparados, ‘captam’ níveis semânticos diferentes (LOTMAN, 1978, p.164).

Ele classifica o texto filmico como polifônico, contendo *o feixe móvel dos diferentes signos no interior de um mesmo nível, podendo ativar simultaneamente os diferentes níveis*. Se o espectador estiver atento, ele perceberá e saberá interpretar a presença da polifonia em determinado filme, senão corre o risco de interpretar a significância dos episódios e *o texto apenas em seu primeiro grau semântico* (1978, p.166).

Torna-se interessante citar também a obra **A estética do filme** (1995), de Jacques Aumont e outros autores. Aumont comenta que, inicialmente, o cinema era visto apenas como um meio de registro, que não tinha vocação de contar histórias por procedimentos específicos. No entanto, para ser reconhecido como arte, o cinema se empenhou em desenvolver suas capacidades de narração: *narrar consiste em relatar um evento, real ou imaginário* (p.92). Ele afirma que a matéria da expressão cinematográfica é a imagem figurativa em movimento.

O autor apresenta as características da imagem filmica, a partir das quais se pode perceber um filme, bem como explana sobre a função da câmera (distância ou não do objeto, ângulo, duração, movimento). Salienta que *“o cinema ofereceu à ficção, por meio da imagem em movimento, a duração e a transformação: em parte, por esses pontos comuns é que foi possível operar o encontro do cinema e da narração”* (AUMONT, 1995, p.91). Propõe uma diferenciação entre o narrativo (o que é extra-cinematográfico) e o cinematográfico (aquilo que só é suscetível de aparecer no cinema), caracterizando também que um filme de ficção é duas vezes irreal: *“irreal pelo que representa (a ficção) e pelo modo como representa (imagens de objetos ou de atores)”* (AUMONT, 1995, p.100).

Para esse autor, a narrativa filmica é um enunciado que se apresenta como discurso, pois necessita de um enunciador e de um leitor-espectador. Aumont (p.131) faz referência à



teoria de Propp sobre as personagens e sobre o modelo actancial proposto por Greimas. Desse último, ele descreve os seis termos: sujeito, objeto, destinador, destinatário, oponente, adjuvante e aplica o modelo actancial em um filme.

Além da obra citada sobre a narrativa fílmica, pode-se ainda acrescentar a escrita por Randal Johnson (1982), intitulada **Literatura e cinema: Macunaíma do modernismo na literatura ao cinema novo**, mais especificamente o primeiro capítulo, em que o autor aborda uma montagem produzida no cinema e a importância das imagens. Johnson atribui ao espaço função importante na produção do sentido, pois serve para articular as funções semânticas das imagens, como também as funções rítmicas e sintáticas. O autor afirma que a realidade física de uma imagem visual, no caso de um filme, *é um jogo de luz e de sombras que transmite uma ilusão de realidade, uma ilusão produzida por um aparato complexo que desaparece no processo de produção* (p.12).

Ele caracteriza a narração como a forma pela qual a história se organiza dentro do filme e ressalta que, no filme, diferentemente do texto literário, não há um autor, pois, na produção cinematográfica, há muitas pessoas trabalhando (diretor, roteirista, câmera, iluminação, produtor, etc.) e o processo de autoria acaba se perdendo. Sob esse aspecto, o cinema se aproxima dos contos de fadas, obras quase sempre anônimas.

O autor cita a teoria de Metz, que define o cinema como uma linguagem, já que ele obviamente comunica. Para o teórico, a literatura significa enquanto o cinema expressa: *há expressão quando um sentido é de algum modo imanente a uma coisa, emana diretamente a ela, confunde-se com a sua própria forma*. (1982, p.15).

Já na teoria de Umberto Eco, *a linguagem cinematográfica organiza, ou transcreve, um universo de sistemas de comunicação já codificados* (1982, p.20). Para esse autor, o filme é também uma obra aberta, permite várias leituras de diferentes analistas ou espectadores.

De acordo com Aumont, a literatura e o cinema comunicam de maneiras diferentes. E ele ressalta que:

atualmente, as obras de arte têm sido interpretadas de diversas maneiras e em épocas diversas também devido não só à circunstância de interpretação, (...) mas também à ideologia do intérprete. É neste sentido que cada texto é intertextual, ou seja, é definido horizontalmente já que pertence ao escritor e

ao leitor, e verticalmente, já que está ligado a um corpus literário prévio ou sincrônico (1982, p.34).

Para ele, a imagem filmica não é como uma palavra, é mais como uma frase ou uma série de frases. O mesmo processo ocorre também com o filme direcionado ao público infantil, podendo ser visto e interpretado de maneiras diferentes também.

## 2.2 Cinema de animação: uma fábrica de sonhos

Quando tratamos de crianças, acho fundamental analisar o que se faz para elas, como e por quê. O cinema infantil sempre foi visto como algo culturalmente marginal, pouco sério. Escrever ou filmar uma obra infantil significa envolver-se num patamar menor de arte, pois o público seria de seres imperfeitos, ainda não evoluídos...(João Batista Melo, site Unicamp)

Para conhecer a trajetória do cinema infantil, foram pesquisadas as informações abaixo no site <http://www.guiadoscuriosos.com.br>, em que consta uma cronologia sobre o desenvolvimento do cinema de animação, até chegar a produções fantásticas e muito bem elaboradas, como é o caso de *Shrek*.

Conforme os dados consultados no site citado, primeiramente, em 1828, foi inventado o *taumatrópio*, que permitiu o desenvolvimento das primeiras seqüências de figuras em movimento. O aparelho consistia em um disco com um desenho em cada lado. Quando era acionado, as duas imagens apareciam juntas. Uma década mais tarde, surgiu o *zootrópio*, fazendo com que a animação desse um novo passo. O cilindro com desenhos dispostos lado a lado criava uma ilusão óptica quando girado rapidamente: as imagens pareciam estar em movimento.

Somente no início do século XX, o norte-americano Winsor McCay realizou a primeira adaptação de quadrinhos para as telas de cinema. Para fazer a animação *Gertie, The Trained Dinossaur* (Gertie, o Dinossauro Amestrado). Em seguida, Walt Disney produziu o primeiro desenho animado sonorizado: *Steamboat Willie*, que contava também com a estréia da personagem *Mickey Mouse* e mais o desenho *Flores e árvore*, que foi o primeiro a utilizar *technicolor*. A técnica permitia que fossem feitas animações coloridas, partindo de três cores: azul, vermelho e verde.

Em 1937, chegou aos cinemas *Branca de Neve e os sete anões*, primeiro longa-metragem de animação. Na década de 80, foi lançado *Tron*, o primeiro longa a usar

computação gráfica em seqüências completas de filmes, bem como a criação de *Tin Ton*, da Pixar, que se tornou o primeiro filme de animação computadorizada a ganhar um Oscar.

Na década de 90, foi realizada a primeira edição do *Anima mundi*, festival brasileiro de filmes e vídeos de animação. Também foi dessa época a estréia de *O estranho mundo de Jack*, dirigido por Tim Burton. O longa foi o primeiro a utilizar o *stop motion*. A técnica consistia em fotografar cada movimento do objeto. Tais imagens editadas juntas davam a impressão de movimento. E, finalmente, em 1995, *Toy story*, produzido pela Pixar, foi o primeiro longa-metragem de animação totalmente computadorizado.

Em 2000, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas criou uma categoria do Oscar para premiar filmes de animação criados digitalmente. O primeiro vencedor foi *Shrek*.

Ao se falar em animação, pode-se citar um dos críticos de cinema bastante renomado no Brasil, Luiz Carlos Merten (1995), autor da obra intitulada **Cinema**: um zapping de Lumière a Tarantino, na qual afirma que para se conceber o cinema como arte, *é preciso antes de mais nada considerá-lo como um meio de expressão dotado de linguagem própria*. (MERTEN, 1995, p.6).

Para ele, os filmes organizam imagens no inconsciente do público, impondo, dessa maneira, conceitos e influenciando as pessoas. Pode-se dizer que o mesmo ocorre com as telenovelas lançadas pelas emissoras e com os programas infantis, que também exercem forte influência sobre quem os assistem.

Merten cita o diretor Peter Greenaway, que salienta estarem todas as novas tecnologias mudando a face do cinema; *não apenas a alta definição, mas também a realidade*

*virtual e a passagem do analógico para o digital*<sup>2</sup>, vão alterar a maneira como o espectador se relaciona com a imagem (1995, p.104).

Quando se fala em imagem, torna-se importante ressaltar que a maioria dos filmes produzidos para o público infantil, atualmente, utilizam-se da tecnologia digital, em especial, o cinema de animação, palavra que é definida como a *arte de imprimir movimento aparente a desenhos ou objetos inanimados. É a seqüência de desenhos feitos para criar a ilusão de movimento numa tela de cinema ou televisão*<sup>3</sup>.

Além disso, pode-se dizer que o cinema de animação compreende não só o desenho animado, como também a animação de bonecos, de fotos e a recente animação computadorizada, a oitava arte, caracterizada pelo fato de não fazer uso de atores nem de cenários naturais. Sua origem remonta às antigas experiências com sombras chinesas e aos aperfeiçoamentos introduzidos na lanterna mágica durante os séculos XVII e XVIII. Mas foi só no século XIX que as teorias puderam ser levadas à prática (devido ao grande avanço da fotografia).

Na década de 1920, Walt Disney compreendeu o grande partido que poderia tirar de uma arte nova e em crescente popularidade. As bases de uma "fábrica de sonhos" para as crianças e adultos foram lançadas em 1926, quando Mickey fez sua estréia nas telas. O cinema de animação é totalmente construído através de desenhos, fotos ou bonecos. A idéia de movimento, ou seja, a animação, é dada pela reprodução rápida (24 quadros por segundo) das imagens estáticas, em posições ligeiramente diferentes uma das outras.

---

<sup>2</sup> Ao se realizar a pesquisa no site [http://www.herbario.com.br/fotografia\\_digital/cinemadigital.htm](http://www.herbario.com.br/fotografia_digital/cinemadigital.htm), pode-se traçar a diferença entre o cinema analógico e o digital: Entende-se por cinematografia digital a captação de imagens em movimento em suporte digital, e por cinema digital a exibição destas imagens. Digital: do latim: dígito = dedo. Como se começa contando até dez, com o auxílio dos dedos (sistema decimal), os números de 0 a 9 ficaram conhecidos como dígitos. Mas também podemos representar números utilizando apenas o zero e o um. São os dígitos binários, cuja abreviatura em inglês é byte. Para qualquer equipamento eletrônico, o binário é o sistema numérico ideal para armazenar e processar informações pois a cada "1" corresponderá um impulso elétrico e a cada "0" uma ausência do impulso. Sim e não. Um e zero. O processo de transformar um sinal analógico num digital se chama digitalização. Fica claro que quanto maior for o número de amostras, melhor será a qualidade da imagem e maior será o fluxo de bytes do sinal.

<sup>3</sup> fonte: <http://www.marel.pro.br/glossar.htm>.

Durante muito tempo, o cinema de animação foi voltado para o público infantil, no entanto, hoje se faz animação também para adultos. O traço de animação pode se manifestar de várias formas: com a inclusão de pequenos desenhos animados, ou apenas de um ou mais personagens de desenho, pela animação de bonecos e pelas trucagens que fazem personagens voarem, jogarem bola com a Lua, desaparecerem como fantasmas, etc. A introdução dessas animações leva à quebra do ilusionismo criado pela imagem cinematográfica e recoloca o problema da ficção em seu devido lugar, além de introduzir o elemento lúdico, o inventar possibilidades descabidas, o manifestar desejos mágicos. Ela é concebida como uma forma de arte ainda jovem, tendo sua raiz apontada na seqüência criada pelas Histórias em Quadrinhos que se tornou possível pela editoração e pelos processos multimídias.

O cinema de animação, através da sua linguagem, agrupa conceitos da Psicologia, da Física, da Mecânica e do *Design* ao seu processo simplificado; desse modo, o desenho animado é um meio dinâmico, por fazer uso de diversos sistemas para compor uma linguagem só sua, na qual cada sistema está intrinsecamente ligado ao outro por aproximação sígnica. Além disso, a cor trouxe vida nova à tela e, com isso, maior verossimilhança com a ‘realidade’, fazendo com que inúmeros consumidores/ espectadores se tornassem novos adeptos. Dessa forma, as imagens chegam mais rapidamente ao emocional do público. Em se tratando de emocional, não se pode deixar de atentar para inclusão das interfaces sonoras no cinema digital. As interfaces sonoras (na qual se incluem narrações, locuções, trilhas sonoras, sonoplastia...) vêm não só para evidenciar, como também para reforçar a mensagem criada pela interface gráfica, por meio da redundância, sublimando, assim, seu sentido poético<sup>4</sup>.

Portanto, pode-se concluir que, nos últimos anos, os filmes lançados para as crianças são muito bem produzidos, mostrando que elas estão sendo valorizadas, fazendo com que muitas crianças e adultos procurem o cinema como mais uma forma de entretenimento e diversão.

Duas obras que apresentam essa questão da animação mais desenvolvida são: **Guia prático de animação (1985)**, de Zoran Perisic e **Arte da animação: técnica e estética através da história (2002)**, escrita por Alberto Lucena Júnior. Na primeira, Perisic define a animação

---

<sup>4</sup>Fonte: <http://www.adorofisica.com.br/trabalhos/fis/equipes/cinema/cinemanimacao.html>  
[www.animatoons.com.br/movies/shrek2/notasdaprodução.html](http://www.animatoons.com.br/movies/shrek2/notasdaprodução.html)  
[www.pt.wikipedia.org/wiki/comunicação](http://www.pt.wikipedia.org/wiki/comunicação)

como *uma maneira de criar uma ilusão*; dar vida a objetos inanimados – reais ou simples desenhos (1985, p.7). Nessa obra, ele reflete sobre a animação e mostra, de uma forma mais técnica, como ela é feita. No segundo capítulo, ele explana sobre a animação de figuras planas e, no terceiro, de objetos sólidos. Nos outros que integram a obra, ele traz explicações sobre os movimentos, a técnica de filmagem e os efeitos da animação nas imagens.

Alberto Lucena Júnior (2002) aborda, em sua obra, questões mais atuais da animação digital, pelo fato de seu livro ser recente. Na introdução de **Arte da animação: técnica e estética** através da história, ele declara que, quando o cinema conseguiu projetar fotografias de uma maneira contínua em uma tela, pôde desfrutar de uma linguagem própria e, dessa forma, fazer arte para o consumo industrial. No início, o cinema mostrava-se meio limitado, capturando imagens da realidade e encenando-as. De acordo com o autor:

a união de desenho e da pintura com a fotografia e o cinema superou essa limitação através do cinema de animação, que podia fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme (JÚNIOR, 2002, p.18).

Pensando sob esse aspecto, ele faz uma reflexão sobre a arte e afirma que, por meio dela, *“atuamos em nosso próprio equilíbrio interno, pois precisamos recriar o mundo como uma forma de compensação aos rigores da experiência no ambiente real – uma capacidade típica do homem (ausente nos outros animais)”* (JÚNIOR, 2002, p.17).

Com o passar do tempo, o filme de animação desenvolveu uma linguagem especial, com abordagens de desenho animado baseadas na observação do movimento que passaram a proporcionar algo mais convincente aos elementos criados no papel. A computação gráfica também veio acrescentar e aprimorar os desenhos ainda mais. Como o autor afirma, *o cinema de animação começa a experimentar uma verdadeira revolução* (JÚNIOR, 2002, p. 19). A animação tridimensional surgiu e desenvolveu-se paralelamente à técnica do desenho animado, e a animação de bonecos é uma das técnicas de animação tridimensional que, de acordo com o autor, *logo despontou em vista da tradição européia com marionetes*. (p.83), pois acontecia que, com muita frequência, a maior parte dos filmes de animação eram tratados *como se fossem pinturas em movimento, sendo, assim, monótonos, desinteressantes – nem eram pintura, nem filme* (p.91). O que serve para comprovar a idéia de que toda técnica, para ser considerada arte, deve mostrar imaginação e talento.

No capítulo três, ele aborda a temática da animação digital e sua evolução com o passar do tempo. Na sua opinião, somente na década de 80 é que o público pôde realmente apreciar uma *arte com qualidade feita digitalmente para o cinema* (JÚNIOR, 2002, p.328). Isso se deve ao fato de que esse período é marcado por uma diversidade de novos acontecimentos e descobertas na área da computação gráfica, que o autor exemplifica, com filmes e desenhos americanos, alguns produzidos pela Disney e também com algumas programações brasileiras – como várias vinhetas da Rede Globo, criadas por Hanns Donner. Quanto ao sucesso conseguido pela Disney, o autor enfatiza:

O êxito de Branca de Neve como filme foi tamanho que se torna irrelevante enumerar seus prêmios e conquistas de mercado. Com Disney, a animação chegara ao seu amadurecimento artístico, definira-se como uma ‘arte separada dentro de outra arte’. A animação, finalmente, emergia como forma válida de expressão artística e fazia ver todo seu poder como entretenimento (JÚNIOR, 2002, p.119)

### 2.3 Produção cultural para crianças: do livro ao cinema

“Com ou sem fantasia, o cinema pode ser uma ferramenta útil para o (auto) conhecimento das crianças e sua inserção no mundo”  
(MERTEN, 2003, p.160)

Ao se falar em cinema direcionado às crianças, deve-se ressaltar alguns dados interessantes no que se refere à produção cultural. Torna-se importante destacar a autora Regina Zilberman (1990) que, na apresentação da obra que organizou, chamada **Produção cultural para criança**, já afirmava que pensar a criança e a maneira como *o meio a concebe e cristaliza seu modo de ser é pensar-se a sociedade globalmente* (p.7). Desse modo, ela enfatiza que a forma como se dá este relacionamento nem sempre é imediato (na família ou na escola), *ele é mediado pela cultura*. Aqui se pode incluir: televisão, rádio, internet, história em quadrinhos, músicas, livros e também o cinema, meios que constituem, como afirma a autora, *o elo entre os garotos e o ambiente circundante, de modo que ela (a cultura) é igualmente o intermediário que faculta o ingresso na vida social* (1990, p.8).

Nesse sentido, pode-se afirmar que a produção cultural direcionada às crianças nos últimos anos sofreu grandes modificações, pois a criança de hoje já não é mais a mesma de

tempos atrás. De acordo com Maria Inês Corte Vitória (2003), no artigo intitulado *O brinquedo e a brincadeira: uma relação marcada pelas práticas sociais*, integrante da obra **A criança e a produção cultural: do brinquedo à literatura**<sup>5</sup>, organizada pela professora Sissa Jacoby, *cada contexto social cria uma cultura a partir da qual emergem os conceitos sobre infância, sentimento de infância e, por via de conseqüência, sobre o brinquedo e suas respectivas manifestações* (2003, p.36).

Sissa Jacoby, na apresentação da obra citada acima, expõe que as mudanças que vêm ocorrendo em nossa sociedade nas duas últimas décadas modificam também o modo de vida das pessoas, suas relações com os outros e até mesmo com a família e acabam afetando também – e especialmente - a infância. Como ela afirma:

...à mercê do jogo de forças de uma sociedade capitalista, voltada para o consumo e em vias de globalização, a criança recebe o impacto de uma produção cultural nem sempre comprometida com a sua emancipação como sujeito (2003, p.7).

Em uma pesquisa feita ao *site* da Unicamp-SP, encontrou-se um artigo escrito por João Batista de Melo, autor de **A tela angelical: infância e cinema infantil** (2004), dissertação de mestrado defendida no Instituto de Artes (IA) dessa Universidade, sob orientação de Sheila Schvarzman. Segundo o autor, esse é o primeiro registro completo de história do cinema infantil brasileiro. Conforme Melo, ao se falar em cinema infantil, precisa-se conhecer melhor o destinatário desta produção cultural, que é, de fato, a criança. O escritor cita também Philippe Ariès (1973), considerado o grande historiador das atitudes, que enfatiza que a criança era vista como “um adulto em miniatura”, na Idade Média. Não havendo separação entre infância e maturidade, a criança compartilhava os mesmos conhecimentos dos adultos. De acordo com Melo, a criança começou a se separar do mundo adulto com *a invenção da imprensa e da conseqüente imposição de códigos para se acessar o conhecimento e a informação; até que aprendesse os códigos, a criança ficava enclausurada no universo dos pequenos*<sup>6</sup>.

Ele salienta que foi a televisão que promoveu a reaproximação entre os dois mundos, dispensando conhecimentos específicos para que todos recebessem as informações por ela

---

<sup>5</sup> Obra esta que foi reeditada e reorganizada, tendo como base a de Regina Zilberman (1982).

<sup>6</sup> [http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/agosto2004](http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/agosto2004), acessado em 14/6/06, às 17h.



veiculadas. “*Esta teoria, embora polêmica, serviu para embasar a pesquisa, já que eu buscava justamente as junções entre literatura, televisão e cinema*”, observa João Batista, referindo-se à sua dissertação. Além da influência da televisão, o escritor e jornalista cita que foi o governo militar, por meio de processo extremamente burocrático e impositivo, que tornou a leitura obrigatória nas escolas, de que resultou um período profícuo e de boa qualidade da literatura infantil brasileira. Na opinião dele, isso acabou criando um afastamento entre a criança e a literatura, pois, ao mesmo tempo, a ditadura incentivou o fortalecimento da televisão como agente de divulgação da ideologia militar e da unificação nacional. Inevitavelmente, a televisão se encarregaria de reproduzir e transmitir também as ideologias do mercado econômico. Os filmes ligados à tevê sempre trazem, explícita ou implicitamente, a mensagem de venda de um produto.

Outro aspecto abordado por João Batista é o advento do cinema, enquanto produto de uma indústria cultural, que acabou substituindo a cultura infantil tradicional, até então gerada em ambiente lúdico. Anteriormente, a criança criava e reproduzia sua própria cultura. A partir do momento em que foi tirada das ruas, deixou de ser produtora para ser consumidora de produtos culturais. Desse modo, se a criança mudou, não só sua maneira de brincar modificou-se, como também mudaram todos os produtos culturais que são para ela produzidos, como revistas, livros, história em quadrinhos, álbum de figurinhas, jogos de computador e, principalmente, o cinema, que sofreu uma mudança muito significativa nos últimos tempos. Como exemplo, tem-se o filme *Shrek*, integrando um grupo de inúmeros filmes lançados (*Madagascar, Espanta-tubarões, Procurando Nemo, Os incríveis...*), que utilizam a técnica do cinema de animação e atraem crianças e adultos de todas as idades.

Em outro artigo da obra **A criança e a produção cultural: do brinquedo à literatura** (2003), escrito pelo crítico de cinema Luiz Carlos Merten, intitulado *Criança e cinema*, o autor procura mostrar a importância de se trabalhar com a narrativa fílmica e aponta as mudanças ocorridas no cinema direcionado às crianças, com as produções da Disney, desde 1920/1940 até os dias de hoje. Assim como aconteceu, por muito tempo, com os textos de Literatura Infantil, em que a criança era vista como um adulto menor e se percebia claramente o interesse em integrá-la rapidamente à vida adulta, isso também permaneceu por muitas décadas no cinema direcionado às crianças.

Atualmente se percebe um arsenal de tecnologia, computação gráfica e efeitos especiais, de que resultam belíssimas produções pelas quais muitos adultos também se sentem fascinados e assistem juntamente com as crianças. Parafraseando Cecília Meireles (2003), o autor ressalta que *um bom filme infantil não é aquele feito para a criança, mas o que ela tem prazer de ver* ( p. 141).

Ele cita que a computação gráfica é hoje uma ferramenta indispensável para o cinema de animação. Segundo o autor, iniciou-se com os grandes sucessos de bilheteria *A Bela e a Fera* (1991) e, mais tarde, com *O Rei Leão* (1994). Tais desenhos integram um projeto de cinema no qual o filme pode até ser a base, mas vira uma operação de marketing que engloba tudo: peça, livro, mercadorias de consumo (embalagens de alimentos, material escolar...).

O que se pode constatar, atualmente, com uma certa alegria, em grande parte das produções atuais direcionadas ao público infantil, é que elas se baseiam no estímulo à criatividade, à inteligência e à imaginação. De acordo com Merten (2003):

antigamente, pensava-se que o que era bom para o adulto poderia ser também para a criança, guardadas as proporções.(...) A partir do estabelecimento do conceito de infância, os estudos foram deixando claro que a realidade da criança é diferente da do adulto. É todo um processo, todo um modo de vida que leva a criança a passar, naturalmente, de uma posição subjetiva e egocêntrica para outra, mais objetiva e científica...( p.146)

O que é um fator extremamente positivo, visto que a criança está sendo levada em consideração, juntamente com seus anseios e particularidades.

### 3. CINEMA DE ANIMAÇÃO E LITERATURA INFANTIL: DECIFRANDO UM PACTO FICCIONAL

O cinema dirigido às crianças tem enriquecido seu repertório recorrendo ao universo da literatura infantil e dela se apropriado para produzir novas histórias, particularmente sob a forma de cinema de animação. Tais filmes, conseqüentemente, manifestam relações de intertextualidade, em diferentes graus, entre histórias originais e narrativas provenientes da literatura oral, herdadas de diversas tradições culturais, como ocorre entre os contos de fadas, principalmente *A bela adormecida*, o conto *Shrek*, escrito por William Steig, e os filmes da série *Shrek I e II*.

Para identificar e compreender tais relações proceder-se-á à análise e descrição das narrativas ficcionais (linguagem verbal) bem como da narrativa fílmica (linguagem cinematográfica), produção cultural dirigida ao público infantil.

#### 3.1 Na trilha de A bela adormecida

*Conta a lenda que dormia  
Uma princesa encantada  
A quem só despertaria  
Um Infante, que viria  
De além do muro da estrada.  
(PESSOA, Fernando).*

As variantes do conto de fadas *A bela adormecida*, aqui analisadas, foram retiradas da obra **A princesa que dormia**, elaborada pela Editora UNISC, em 1996, onde constam além das versões daquele conto de Charles Perrault, dos irmãos Grimm, de Giambattista Basile e uma versão do mesmo conto recolhida também por Silvio Romero.

##### 3.1.1 A bela dormindo no bosque

Primeiramente, de acordo com o aporte teórico de Greimas, apresenta-se a normalização do texto narrativo, *A bela dormindo no bosque*, versão de Charles Perrault, traduzida por Ivana Guimarães e Sirlei Nair Czyzeski.

Um rei e uma rainha não tinham filhos e tudo faziam para consegui-lo. A rainha engravidou e deu à luz uma menina. Para o batizado, foram convidadas doze fadas da região, menos uma, a mais idosa.

Onze fadas já tinham concedido dons para a princesa, quando chegou a velha fada que, enfurecida, vaticinou a morte da princesa ao se ferir na mão com um fuso. A décima segunda fada não poderia desfazer o feitiço, mas o amenizou, dizendo que a princesa apenas cairia em sono profundo por cem anos, quando seria despertada por um príncipe. O rei, então, aboliu o uso de rocas em todo o reino.

Passaram-se quinze anos. Um dia, a princesa subiu à torre mais alta do castelo, onde encontrou uma velha a fiar em sua roca. Curiosa, a princesa tentou fiar, espetando seu dedo e desfalecendo. Deitaram-na em sua cama sem conseguirem acordá-la. Chamaram a boa fada que tocou com sua varinha em todos e em tudo que estava no castelo, com exceção do rei e da rainha. Todos igualmente adormeceram para acordar junto com a princesa.

Cem anos depois, um príncipe, que fora caçar próximo ao castelo abandonado, entrou e, encontrando a princesa que dormia, ajoelhou-se junto dela despertando-a e a todo o castelo. O príncipe casou com a princesa e tiveram dois filhos, Aurora e Dia. O príncipe nada contou a seus pais, pois temia a mãe, que era ogra e costumava comer crianças.

Tornando-se rei com a morte do pai, trouxe a esposa e os filhos para morar no palácio. Na ausência do rei, que fora para a guerra, sua mãe enviou a nora e os netos para uma casa no bosque, ordenando ao mordomo que matasse as crianças e os preparasse para ela comê-los. Sem coragem de cumprir as ordens, ele tentou enganar a rainha preparando outra carne. Descoberta a troca, a ogra mandou encher uma cuba com sapos e víboras para nela jogar a princesa, os netos, o mordomo e a criada. O rei chegou naquele momento e descobriu o que estava acontecendo. A rainha, enfurecida, jogou-se dentro da cuba e foi devorada em poucos minutos. O rei viveu feliz ao lado da mulher e dos filhos, embora tivesse ficado triste pela morte da mãe.

O conto pode ser dividido em oito seqüências narrativas:

- 1) Comemoração organizada pelo rei pelo nascimento da criança e a atribuição de dons pelas fadas convidadas.
- 2) Chegada da fada que não fora convidada e sua vingança, vaticinando a morte prematura da princesa, dando-se a intervenção de outra fada e substituição da morte, por um sono de cem anos.
- 3) Realização do vaticínio atenuado, quinze anos depois, apesar dos cuidados do rei: a princesa fere o dedo em uma roca e cai em sono profundo.
- 4) Nova intervenção da fada boa que faz todos dormirem também, menos a rainha e o rei. Nasce um cerrado espinheiro ao redor do castelo.
- 5) Ruptura do encantamento, cem anos depois: a princesa é despertada por um príncipe valente que penetra no castelo, depois de atravessar a muralha de espinhos. Todos do castelo acordam e o príncipe se casa com a princesa.
- 6) Ascensão do príncipe ao trono com a morte do pai e a vinda para o castelo de sua mulher e dos filhos que mantivera escondidos por temer a mãe que era ogra.
- 7) Afastamento do rei para a guerra e a ordem da mãe ogra para que o mordomo matasse a nora e seus filhos, pois desejava comê-los, não sendo obedecida. Descoberta a mentira do mordomo, a ogra condena todos à morte em uma cuba com sapos e serpentes.
- 8) Retorno do rei que busca e salva a mulher e os filhos, mas a ogra, descoberta, atira-se na cuba e morre devorada pelos répteis. O rei e sua família viveram felizes para sempre.

Esse conto pode ser dividido em duas partes: a primeira delas vai do nascimento da princesa até o casamento do príncipe com a bela adormecida (1 a 5); a segunda, corresponde aos fatos que ocorreram após o casamento (6 a 8). Seguindo o modelo actancial, a narrativa será analisada a partir do esquema das seis funções, geradoras de sua estrutura. As funções são representadas pelos seguintes pares de atores: rei e rainha; príncipe e princesa; fadas convidadas e fada não convidada.

No trecho inicial do conto, percebe-se, como propõe o autor, a existência de um contrato que dá início às ações. Esse contrato consiste na transmissão de um “querer-fazer”. Estipulado o mandamento, o sujeito o aceita e luta. Motivados pelo desejo de ter um filho (actante destinador), o rei e a rainha (actante sujeito), movidos pela modalidade do querer, têm seu desejo realizado: a princesa nasce (actante objeto) e assim se tornam pais (actante destinatário) pela apropriação do objeto.

Jubilosos com o nascimento da menina, os pais organizam uma comemoração (comunicação da vitória). Convidam as fadas (actante adjuvante) para a festa, ocasião em que estas atribuirão dons à princesa para completar o valor do objeto do desejo. No entanto, há uma ruptura desse contrato, pois deixam de convidar uma delas, a velha fada (actante oponente) que surge e lança um feitiço: o rei e a rainha iriam ser despossuídos do bem, a princesa iria morrer quando completasse quinze anos. Aí intervém a última convidada (actante adjuvante) que atenua a separação, mudando o encantamento para sono profundo por cem anos. Tal contrato está condicionado por duas provas qualificantes: o rei e a rainha morrerão antes de a princesa acordar e o príncipe (actante adjuvante imbricado com actante sujeito) deverá romper os espinheiros para chegar à princesa (objeto do desejo) e recebê-la (actante destinatário) por esposa.

Pode-se apontar, ainda, segundo Greimas, a presença, no conto, de provas: a *Prova Qualificante* (o sujeito capacita-se para ser herói), pois o rei e a rainha fazem várias tentativas até conseguirem a gravidez. Segue-se a *Prova Principal* (o sujeito obtém o objeto) com o nascimento da princesa, e a *Prova Glorificante* (a divulgação na festa) que é interrompida pela fada invejosa. Os atores que desempenham a função de sujeito são substituídos pelo príncipe que refaz a seqüência de provas.

Além disso, quanto às modulações da narrativa, pode-se dizer que há no conto a *modulação do saber* (a causa da luta), a *modulação do querer*, pois o sujeito (rei, rainha e príncipe) condicionado pelo desejo do objeto, aquilo que ele quer (filho e esposa), luta e vence, e *modulação do poder* (objeto pelo qual enfrentou os desafios), para tornar-se o destinatário (o rei e a rainha recebem a filha e o príncipe casa com a princesa).

Quanto às forças temáticas observadas no conto, *A bela dormindo no bosque*, aquela que tem maior relevância é o desejo de paternidade. É o estado de carência a causa, o motivo

que faz com que o sujeito busque o objeto desejado. No conto de Perrault, o rei e a rainha foram a todas as águas do mundo, promessas, peregrinações, devoções miúdas, tudo foi tentado e nada resolvia (PERRAULT, 1996).

Além do desejo de paternidade, pode-se observar também a presença de mais forças temáticas. A inveja, o sentimento de orgulho, a raiva e o espírito de vingança foram observados também na reação da fada mais velha que, sentindo-se rejeitada e com o orgulho ferido por não ter sido convidada para o batizado, joga um feitiço sobre a princesa. Além disso, há o amor, o desejo do príncipe em conhecer a bela princesa que dormia, o que o impulsiona a vencer os obstáculos, encontrá-la no palácio e quebrar o encantamento.

O destinador e o destinatário estabelecem sempre uma relação de comunicação: no conto, o tema é representado pelo desejo de paternidade por parte dos atores (rei e rainha); o destinatário é representado pelos mesmos atores que são as personagens beneficiadas, no momento em que o desejo for alcançado, isso porque, de acordo com Greimas, um determinado personagem pode exercer duas funções dentro de um conto: como ser o sujeito e o destinatário. O rei e a rainha exercem essas duas funções, mostrando que as mesmas podem estar imbricadas.

No momento em que o rei e a rainha aceitam o que foi proposto pela jovem fada, ocorre o que se chama de disjunção temporal, pois há um afastamento entre o sujeito e o objeto do desejo, estabelecendo-se assim uma separação temporal: a princesa dormiria um sono profundo de cem anos, longe de seus pais. Ocorre também uma disjunção espacial, pois o castelo permanece isolado de todos, separado por uma cerca de espinhos encantada que só pode ser rompida quando transcorrerem cem anos. Chegar até a princesa era até então praticamente impossível: *era um silêncio medonho, a imagem da morte estava em toda a parte, e eram só corpos estendidos de homens e animais que pareciam mortos* (PERRAULT, 1996).

Quanto às transformações que ocorrem na narrativa, fazendo com que o sujeito obtenha ou perca seu objeto ou seus valores, pode-se observar no conto que aparece a transformação, denominada por Greimas como conjuntiva reflexiva, pois o rei e a rainha adquirem o objeto por conta própria, há essa relação de aquisição (também chamada pelo teórico de *prova*, que já foi citada acima como *prova principal*). Além disso, percebe-se

também a transformação disjuntiva, no momento em que o sujeito renuncia, abre mão de sua filha, para que ela repouse por um período de cem anos (também chamada pelo teórico de *dom*).

Quanto às transformações vividas pelo sujeito, pode-se classificar como *prova qualificante*, porque o sujeito tem competência para atuar e adquirir o objeto que deseja. Esse momento de tensão representado pela prova se dá entre o adjuvante, a jovem e boa fada, *versus* o oponente, a velha fada, e a velha mulher a fiar. No momento em que a princesa é batizada, a velha fada que se sente injustiçada, movida pelo desejo de vingança (temores e fobias) lança um feitiço para que a princesa morra ao completar quinze anos. Nesse sentido, ela cria obstáculos opondo-se à realização plena do desejo do sujeito.

Nesse momento, surge a jovem fada que ameniza o feitiço, determinando que a princesa somente adormeça. Ela exerce a função de adjuvante, movida pela obsessão, pelo anseio de auxiliar o sujeito. Tal oposição que vigora entre os dois actantes (*adjuvante vs oponente*) corresponde à modalidade do poder: os dois se confrontam para que o rei possa ou não realizar o desejo de ter e ficar com sua amada filha.

Além disso, percebe-se a presença de mais um ator, relativo ao actante oponente, a velha que estava a fiar, que a princesa encontra quando completa quinze anos e, ao manejar a roca, espeta o dedo no fuso. A velha estava escondida numa alta torre do castelo e, mesmo com todas as proibições do rei, possuía uma máquina de fiar. O conto não esclarece, mas está implícito que ela poderia ser a própria velha fada que jogara o feitiço sobre a princesa.

Passando para a segunda parte do conto, pode-se destacar que há transformações nos actantes, funções que são representadas por novos atores. Na última seqüência da primeira parte, dá-se o imbricamento das funções exercidas pelo príncipe que passa de adjuvante a sujeito e destinatário do bem. Após o casamento do príncipe com a princesa, apenas o ator príncipe continua como actante sujeito e destinatário do bem; o actante objeto passa a ser representado pelos atores princesa, o filho Sol e a filha Lua, a família que o príncipe mantinha em segredo.

O contrato se restabelece com novos atores, desde o fim da primeira parte integrando-a à segunda. O príncipe luta para desencantar a bela adormecida, casa com ela; ascende ao trono



após a morte do rei-pai, aceita o desafio de levar a família para o castelo, mesmo temendo a atitude de sua mãe que era ogra. Esse contrato é uma transmissão de um “querer-fazer”, o mandamento é estipulado, o príncipe aceita em querer realizá-lo, e se afasta da família, devendo, então se submeter à prova de ir lutar na guerra, concluindo sua qualificação como sucessor do rei. Durante seu afastamento, dá espaço para a ação da mãe ogra (actante oponente) tentar tirar a vida da princesa e seus filhos (actante objeto) e assim impedir a realização total do sujeito. A segunda prova ocorre quando o rei retorna e, descobrindo as intenções da mãe, salva a família. A terceira, o castigo da mãe ogra, que é descoberta e se mata, conclui a realização do rei que vive feliz com sua família.

Quanto às transformações, que ocorrem nessa parte do texto, pode-se afirmar que o príncipe sofre uma transformação conjuntiva reflexiva (apropriação). Ele obtém o objeto do desejo por conta própria, não o recebendo de outra pessoa. No entanto, antes de concluir-se a realização, sofre uma transformação disjuntiva transitiva, a tentativa de despossessão de sua família, o que não ocorre pela intervenção do mordomo (actante adjuvante) que se opõe às ordens da rainha ogra (actante oponente), dando tempo para que o rei retorne e impeça a atualização da transformação pela privação do bem.

No conto, o príncipe deve passar por uma prova (desafio) de entrar no palácio, que estava coberto por matos e espinhos e salvar a princesa adormecida, há cem anos. Muitos haviam tentado e morrido durante o caminho, no entanto, ele se destacou e conseguiu o que pretendia. Pode-se classificar esse tipo de prova, segundo Greimas, como *Prova Qualificante*. Além dessa, pode-se destacar a *Prova Principal*, quando o rei vai à guerra e o mordomo (adjuvante) mantém a rainha e os filhos do rei vivos; e a *Prova Glorificante* que ocorre, no final do conto, quando o rei retorna da guerra, ficando novamente com sua família. A rainha-ogra é punida, atirando-se dentro da cuba com répteis que ela mesma preparara: *ninguém ousava explicar, quando a ogra, enfurecida ao ver o que via, jogou-se ela própria de cabeça na cuba, e foi devorada num instante pelos vis animais que nela mandara colocar* (PERRAULT, 1996).

Quanto às forças temáticas observadas nessa segunda parte do conto, *A bela dormindo no bosque*, aquela que tem maior relevância é o amor. É o estado de carência que faz com que o sujeito busque o objeto desejado. O príncipe entra no castelo, buscando encontrar e despertar a bela princesa que ali dormia, há cerca de cem anos. Além do amor, pode-se

destacar a inveja e o sentimento de orgulho que foram observados na reação da mãe ogra que se sentiu traída pelo fato de o filho ter se casado às escondidas. Sentimentos como a raiva e o espírito de vingança também são manifestados pela rainha, que exerce função de oponente, tentando impedir que os dois sejam felizes.

O destinador e o destinatário estabelecem sempre uma relação de comunicação: no conto, a motivação é representada pelo amor do príncipe pela princesa. O destinatário é representado também pelos atores príncipe e princesa, personagens que serão beneficiadas, no momento em que o desejo for alcançado. A oposição que vigora entre esses dois actantes (*destinador vs destinatário*) corresponde à modalidade do saber. Há a motivação que impulsiona o sujeito a agir e o fato de ele mesmo ser o beneficiado com essa ação, no caso, permanecer ao lado da princesa. A oposição entre outro par de actantes (*sujeito e objeto*) corresponde à modalidade do querer, o príncipe deseja a princesa e luta por atingir seu fim. A oposição entre o último par de actantes (*adjuvante e oponente*) corresponde à modalidade do poder.

A mãe exerce a função de oponente na narrativa, pois não gosta da princesa e nem de seus netos. E, como é da tradição dos ogros, ela quer comê-los a todo o custo. Para isso, pede a ajuda do mordomo para matá-los. No entanto, o mordomo (adjuvante), movido pelo anseio de auxiliar o sujeito / príncipe, não tem coragem de cumprir as ordens dadas pela rainha e salva a princesa e os filhos. Nessa oposição entre esses dois actantes, *adjuvante vs oponente*, os dois se confrontam para que o rei possa ou não realizar o desejo de ficar com sua família. Vencem as provas, as forças positivas que coroam com sucesso a comunicação do objeto ao sujeito, finalizando o conto com a *Prova Glorificante*.

No momento em que o príncipe (que se torna rei após a morte de seu pai), vai para a guerra ocorre o que se chama de sintagma disjuncional temporal, pois há um afastamento do sujeito em relação ao objeto, estabelecendo-se assim um sintagma performancial (situação resultante), uma separação temporal: o príncipe, agora rei, parte e deixa a esposa e os filhos no palácio, na companhia de sua mãe ogra. Quando retorna, igualmente se estabelece um sintagma disjuncional temporal, seguido de um sintagma performancial (situação resultante), ou prova, com o desenlace, a solução do conflito pela morte da rainha ogra e o final feliz. Quanto à punição por que passa a rainha ogra, pode-se afirmar que ela se insere tanto no campo individual, pelo fato de ela mesma se suicidar; quanto no campo social, pois necessita

ser punida, para que a ordem social se restabeleça e o rei possa ser feliz novamente com sua família.

### 3.1.2 Rosinha dos espinhos

A variante do conto escrita pelos irmãos Grimm, intitulada *Rosinha dos espinhos*, foi traduzida por Fernando Klabin (1996), uma versão do conto de Perrault, que faz parte da obra citada, sendo que apresenta a mesma situação inicial: uma carência. Segue abaixo a normalização do texto.

O rei e a rainha estavam ansiosos para ter um filho. Uma rã anunciou o nascimento da princesa e, para o batizado, foram convidadas doze mulheres sábias da região, a fim de que se afeiçoassem a criança, porém uma não foi convidada. Cada uma das fadas doou-lhe virtudes, mas a que não fora convidada apresentou-se e vaticinou que, aos quinze anos, a princesinha picaria o dedo em um fuso e morreria. Uma das sábias amenizou o feitiço: a princesa não morreria, apenas dormiria por cem anos.

Aos quinze anos, a princesa que subira na mais alta torre do castelo, encontrou uma velha senhora fiando e, curiosa, espetou o dedo no fuso, caindo em sono profundo. Todos que estavam no castelo adormeceram também. E, no pátio, cresceu uma cerca viva de espinhos que, a cada ano, ficava mais cerrada.

Passado o tempo do encantamento, um príncipe aproximou-se da cerca e os espinhos se transformaram em flores muito bonitas. Penetrando no castelo, todos começaram a acordar e a vida voltou ao normal. O príncipe chegou até o quarto da princesa, olhou-a e deu-lhe um beijo. Ela despertou e os dois se apaixonaram. O casamento foi realizado e os dois viveram felizes para sempre.

O conto dos irmãos Grimm pode ser dividido em seis seqüências narrativas.

1) Nascimento da criança desejada é anunciado à rainha por uma rã.

2) Convite a doze mulheres sábias para o batizado da princesa e dez delas presenteiam a princesinha com dons.

3) Chegada da mulher que não fora convidada e o lançamento de um feitiço: a princesa irá espetar o dedo em uma roca e morrerá.

4) Encantamento é amenizado pela última mulher sábia: a princesa apenas dormirá um sono profundo.

5) Vaticínio se concretiza: aos quinze anos, a princesa fere o dedo e adormece por cem anos.

6) Feitiço se desfaz com a chegada do príncipe ao castelo: a cerca de espinhos desaparece, o príncipe encontra e beija a princesa; ela desperta, casando-se com ele.

É importante destacar que o conto dos Irmãos Grimm foi analisado da mesma forma que o de Perrault. Por ser uma variante do mesmo conto, apresentou muitas funções, seqüências e provas semelhantes, mas foi necessário analisá-las, de acordo com a proposta da pesquisa e para a aplicação da teoria de Greimas.

O relato inicia, como descreve Greimas, com a existência de um contrato. Os atores rei e rainha (denominados como actante sujeito), impulsionados pela modalidade do querer, almejam muito ter um filho. O desejo deles é realizado, sendo anunciado pelo ator rã (actante adjuvante). O bebê nasce, é uma linda princesa (actante objeto) e, desse modo, tornam-se pais (actante destinatário) pela apropriação do objeto.

Como em Perrault, esse contrato é a transmissão de um “querer-fazer”, o mandamento é estipulado, o sujeito o aceita e luta para que ele se realize. Felizes com o nascimento da princesa, rei e rainha organizam a festa do batizado. Convidam doze mulheres sábias (actante adjuvante) para a cerimônia, ocasião em que elas presentearão à princesa: *A festa foi celebrada com toda a pompa e, no fim, cada mulher sábia presenteou a criança com uma virtude: bondade, formosura, riqueza, e assim por diante, contemplando-a com tudo o que há de se desejar neste mundo* (GRIMM, 1996)

Acontece, todavia, uma ruptura desse contrato, pois deixam de convidar a décima terceira mulher sábia da região, porque no castelo só havia doze pratos de ouro. Essa mulher (actante oponente) aparece na comemoração e lança um feitiço: o rei e a rainha iriam ser despossuídos do bem, a princesa morreria quando completasse quinze anos, espetando o dedo no fuso de uma roca.

Nesse momento, a última mulher sábia (actante adjuvante), que não havia presenteado a princesa, usa seu poder para amenizar o feitiço, mudando o encantamento por um sono profundo, num período de cem anos. Desse modo, o contrato é condicionado por uma prova qualificante: todos no castelo adormecem, juntamente com a princesa. O ator príncipe (actante adjuvante) deverá romper a cerca viva de espinhos para chegar até o quarto da princesa, acordá-la e, assumindo a função de ator-herói (actante sujeito), em substituição ao rei e à rainha, casar-se com ela.

Pode-se dizer, ainda, que há no conto a presença de uma *Prova Principal* (o sujeito obtém o objeto). Em *Rosinha dos Espinhos*, o rei e a rainha passam por várias tentativas até conseguirem que ela engravide: essa seria a *Prova Qualificante*. Há também a *Prova Glorificante*, pois o príncipe vence o espinheiro, desperta a princesa e casa-se com ela. Além disso, quanto às modulações da narrativa, pode-se dizer que há no conto a *modulação do saber* (a causa da luta), a *modulação do querer*, pois o sujeito (rei, rainha e príncipe) condicionado pelo desejo do objeto, aquilo que ele quer (filha, esposa), luta e vence, e *modulação do poder* (objeto pelo qual enfrentou os desafios), para tornar-se o destinatário (o rei e a rainha recebem a filha; o príncipe casa-se com a princesa).

Quanto às forças temáticas observadas no conto, pode-se ressaltar o desejo de paternidade. O estado de carência é o motivo que faz com que o sujeito busque o objeto desejado. No conto, o rei e a rainha tentaram inúmeras vezes que ela engravidasse, no entanto, foi por um sortilégio que a rã (objeto mágico), durante o banho da rainha, anuncia o nascimento da princesa. Além do desejo de paternidade, pode-se observar também a presença de outra força temática. A raiva e o espírito de vingança foram constatados na atitude da mulher sábia que não fora convidada, pois, sentindo-se rejeitada e com o orgulho ferido, joga um feitiço sobre a princesa. Há mais uma força temática, a que impulsiona o príncipe (actante adjuvante e sujeito) a vencer os obstáculos, entrar no palácio rodeado de espinhos e encontrar

a princesa. Movido pela coragem e pelo amor, ele enfrenta os desafios e desencanta a princesa.

Conforme Greimas, o destinador e o destinatário estabelecem sempre uma relação de comunicação: no conto, o tema é representado pelo desejo de paternidade por parte dos atores rei e rainha e pelo amor do príncipe (sujeito); o destinatário é representado pelos mesmos atores que são as personagens beneficiadas, no momento em que o desejo for alcançado, nesse caso, o rei e a rainha, num primeiro momento, substituídos pelo príncipe, cem anos depois.

Percebe-se, no conto, uma disjunção espacial, já que o palácio permanece isolado de todos, separado por uma cerca de espinhos que só pode ser rompida quando já tiver transcorrido o tempo previsto. Juntamente com a princesa adormecem o rei, a rainha e todas as pessoas e animais que ali estavam naquele momento:

E o sono se espalhou por todo o castelo...adormeceram junto a corte inteira  
Dormiam também os cavalos nos estábulos, os cães no pátio... e o vento  
deitou-se, e nas árvores em frente ao castelo já não se movia nem uma  
folhinha (GRIMM, 1996)

Quanto às transformações que ocorrem na narrativa, pode-se observar no conto que aparece a transformação conjuntiva reflexiva, quando o rei e a rainha adquirem o objeto por conta própria, há essa relação de aquisição e obtenção do objeto (princesa). Quanto às transformações vividas pelo sujeito, pode-se apontar três provas: a primeira, *prova qualificante*, porque o sujeito tem competência para atuar e adquirir o objeto que deseja. Esse momento de tensão representado pela prova se dá entre o adjuvante, a mulher sábia, *versus* o oponente, a mulher sábia não convidada e a velha a fiar, simulacro do oponente. A mulher sente-se injustiçada, com o orgulho ferido e, movida pelo desejo de vingança, lança o vaticínio sobre a menina: que ela morra ao completar quinze anos, espetando o dedo em um fuso. Dessa forma, como no conto de Perrault, o oponente cria obstáculos tentando impedir ou dificultar à realização do desejo do sujeito. Mas aparece uma das mulheres sábias, na função de adjuvante, movida pelo anseio de ajudar o sujeito, que ameniza o feitiço, substituindo morte por sono profundo por um período de cem anos. Tal oposição que vigora entre os dois actantes (*adjuvante vs oponente*) corresponde à modalidade do poder, os dois se confrontam para que o rei possa ou não realizar o desejo de ter e ficar com sua amada filha.

Além disso, percebe-se a presença de mais um actante oponente, como já foi citado anteriormente, a velha que estava a fiar, a quem a princesa encontra quando completa quinze anos e, ao manejar a roca, espeta o dedo. A velha estava escondida numa alta torre do castelo e a princesa descobre o quarto e toca o dedo no fuso: *mal o tocou, realizou-se a profecia, e ela picou-se com o fuso. Assim que sentiu a picada, caiu na cama que ali havia e pôs-se a dormir profundamente.* (UNISC, 1996)

O momento em que o príncipe chega ao castelo, passando pela cerca de espinhos, de onde brotam inúmeras e belas flores, chega até a princesa, pode ser classificado conforme Greimas, como a *Prova Principal*, pois é, nesse momento, que o sujeito (príncipe) obtém o objeto (princesa). Em seguida, quando ele se casa com a princesa e eles vivem felizes para sempre, pode-se perceber a *Prova Glorificante*, porque ele, já tendo posse de seu objeto de desejo, é recompensado pelo seu esforço, com o amor da princesa e com a cerimônia do casamento.

### 3.1.3 Shrek

O terceiro conto que será analisado é a obra *Shrek*, escrita por William Steig, texto de importância fundamental, pois o filme foi baseado nessa obra. Segue a normalização da narrativa.

*Shrek* é o relato sobre um ogro horrível. Largado no mundo pelos pais, começou a andar sem rumo, assustando as pessoas. Uma bruxa lhe disse que casaria com uma princesa muito feia, mas, para isso, teria que derrotar um cavaleiro muito feroz. Saindo em busca da princesa, *Shrek* lutou com um dragão e foi levado por um burro ao castelo maluco. O ogro cuspiu fogo, derrotando o cavaleiro que guardava a princesa. Chegando à Sala dos Espelhos, encontrou a *princesa mais horrorosa de todo o planeta*. Percebendo que nasceram um para o outro, casaram-se e viveram “*horríveis para sempre*”.

O texto narrativo pode ser dividido em dez seqüências narrativas:

- 1) Abandono de *Shrek* pelos seus pais, para que ele conheça o mundo e se torne ogro.

- 2) Susto das pessoas ao se depararem com o ogro.
- 3) Encontro de *Shrek* com a Bruxa e o vaticínio sobre seu casamento com a Princesa.
- 4) *Shrek* busca a princesa e enfrenta o Dragão.
- 5) Pesadelo com crianças e passarinhos.
- 6) Encontro com o Burro que o leva até o castelo.
- 7) Luta e vitória contra o Cavaleiro feroz que guarda o castelo.
- 8) Passagem pela Sala dos Espelhos, no castelo.
- 9) Encontro com a horrível princesa.
- 10) Casamento de *Shrek* com a princesa.

O relato inicia com um contrato. Os atores, pais de *Shrek* (actante sujeito), o enviam ao mundo, para que ele escolha seu caminho, adquira experiência (actante objeto), aprenda a ser ogro. *Shrek* aceita e, por onde passa, assusta as pessoas.

Querendo muito saber seu futuro (modalidade do querer), encontra, na floresta, o ator bruxa (actante destinatário e adjuvante) que lhe revela seu casamento com uma princesa (actante objeto) tão feia quanto ele. O desejo dele é realizado, conhece o ator princesa e, desse modo, apaixonam-se e é feito o casamento (o sujeito se apropria do objeto).

A bruxa, ao indicar o caminho que *Shrek* deve seguir para chegar até o castelo da princesa, propõe um segundo contrato: o ogro deve lutar com o ator dragão e o ator cavaleiro feroz (actante oponente) para encontrar a princesa. Vencidas as provas, depois de conhecê-la, casa-se com ela. Esse contrato é, segundo Greimas, a transmissão de um “querer-fazer”, o mandamento é estipulado e o ogro aceita realizá-lo.



Para isso, ele necessita passar por algumas provas: a primeira é a que poderia ser chamada de *Prova Qualificante*: lutar com um dragão (actante oponente) que aparece em seu caminho. Na seqüência ele encontra o objeto mágico, o ator burro (actante adjuvante) que irá levá-lo até o guarda do castelo, o ator cavaleiro feroz (actante oponente), que se opõe à realização do desejo, luta com ele e vence. É a *Prova Principal*. A *Prova Glorificante* ocorre no momento em que *Shrek*, passando pela Sala dos Espelhos, encontra a princesa e casa com ela. O sujeito obtém, dessa forma, o objeto.

Quanto às transformações, pode-se afirmar que a primeira delas é disjuntiva e ocorre no início do conto, no momento em que *Shrek* é afastado pelos pais que o enviam ao mundo, para fazer suas maldades. *Shrek* segue seu caminho, solitário, longe da família: *puseram-no então para fora de casa com um pontapé no traseiro. Foi a primeira vez que Shrek saiu do buraco negro em que fora criado* (STEIG, 2001,p.4)

A segunda transformação é conjuntiva reflexiva (apropriação). Ele obtém o objeto do desejo por conta própria, não o recebendo de outra pessoa. A bruxa, prevendo seu futuro, não o impede de realizar seu desejo, ao invés disso mostra o caminho.

Quanto às modulações da narrativa, pode-se dizer que há no conto a *modulação do saber* (a causa da luta), a *modulação do querer*, pois o sujeito (*Shrek*) condicionado pelo desejo do objeto, aquilo que ele quer (experiência - princesa), luta e vence, e *modulação do poder* (adjuvantes), forças ou seres que o auxiliam a enfrentar os desafios, para tornar-se o destinatário: *Shrek* conhece, quer e pode realizar seu desejo de encontrar a princesa e permanecer ao seu lado.

Quanto às forças temáticas observadas no conto, pode-se ressaltar o amor. O estado de carência e solidão em que o ogro se encontrava faz com que ele busque o objeto desejado. Conforme se percebe no conto, ele vivia sozinho, não tinha amigos, todas as pessoas fugiam quando ele passava, porque ele era diferente. Nasce assim a necessidade de estar com alguém, principalmente, alguém semelhante que seja tão feio quanto ele mesmo. Movido pela coragem, ele enfrenta os desafios e encontra a princesa. Ele vence todos os obstáculos, usando de sua própria força e poderes ‘mágicos’, que ele possuía, como o cuspe com rajada de fogo e uma chama azul que saía de seus olhos.

Entre o destinador e o destinatário se estabelecem sempre uma relação de comunicação do objeto do desejo. No conto, a motivação é representada pelo amor por parte do ator (*Shrek*); e o destinatário, também representado pelo mesmo ator, será o beneficiário da conquista do objeto.

Como a história serve como paródia dos antigos contos de fadas, as ilustrações também servem para ironizar os estereótipos de beleza e de bondade que sempre eram passados para as crianças: o herói é um ogro, feio e verde que assusta todas as pessoas. Nas primeiras páginas, pode-se perceber os pais de *Shrek* – tão feios quanto ele – que lhe dão um pontapé no traseiro para que ele saia pelo mundo. A paisagem é horrível, com cores escuras, árvores secas, cactos e não há flores; lembrando um pântano frio e úmido.

A figura da bruxa, que aparece logo em seguida, não remete às antigas histórias, pois ela se veste como uma pessoa comum e vive na floresta. O que se pode comparar com as outras bruxas é o fato de ela ter um nariz comprido e possuir um caldeirão para fazer seus feitiços. O dragão, que ele enfrenta, é bem colorido e com traços mal desenhados, mas que não amedronta nem *Shrek*, nem as crianças que lêem a narrativa.

No momento em que *Shrek* teve um pesadelo, ao adormecer e sonhar com crianças e passarinhos, as ilustrações ficaram diferenciadas, mostrando muitas imagens coloridas, céu azul, crianças brincando e correndo, que remetem a sentimentos bons, como a alegria e a felicidade. No entanto, na opinião do ogro, foi *um pesadelo aterrador!* (STEIG, 2001,p.17). Quando ele entra no salão e conhece a princesa, as cores continuam feias e frias, o fundo das imagens é em tom lilás, sem brilho e que passam ao leitor essa idéia de algo grotesco.

Um das passagens que merece ser destacada, na obra *Shrek*, é o momento em que ele chega à Sala dos Espelhos e encontra muitas imagens de si mesmo. Lá, pela primeira vez, soube o que era ter medo, exclamando admirado: *‘Todos são eu!’ Olhou-se nos espelhos, cheio de uma raivosa auto-estima, feliz por ser exatamente como sempre tinha sido* (STEIG, 2001, p.25). Esse trecho procura enfatizar a questão de uma busca por uma identidade, que perpassa em toda a obra, desde o momento em *Shrek* é jogado nos mundos por seus pais, tentando se descobrir como ogro, até o momento em que chega ao castelo e descobre quem realmente é. Além disso, encontra uma princesa que é tão feia quanto ele mesmo. Os dois se

casam e *continuam apavorando todos os que tinham o azar de encontrá-los* (STEIG, 2001, p.30).

A análise do conto *Shrek*, escrito por William Steig, foi fundamental para dar seqüência ao estabelecimento das relações intertextuais entre os contos de fadas e as narrativas cinematográficas, pois se observou que o texto apresenta as mesmas funções, a estrutura básica e os elementos temáticos dos contos tradicionais, mas que subverte valores consagrados: prioriza o feio e o grotesco sobre o belo, o bom e o perfeito, na caracterização dos protagonistas, forma que torna evidente a utilização de um discurso paródico.

### 3.2 Shrek I e II: o ogro que virou príncipe encantado

Sou bruxa, velha adivinha, teu futuro vou contar.  
Um burro vai te levar a um cavaleiro feroz  
Que num sangrento combate tu vais derrotar.  
Então irás te casar com alguém de feiúra atroz,  
Bem mais feia que tu: a princesa do lugar!  
(STEIG, Shrek, 2001, p.7)

A análise dos dois filmes, tanto *Shrek I* quanto *Shrek II*, será feita de acordo com o modelo actancial de Greimas, com pequenas adaptações e complementada pela teoria de Lotman acerca da narrativa cinematográfica. Em relação aos filmes, pela complexidade da trama e extensão da narrativa, optou-se por sua reprodução sob a forma de resumo.

#### 3.2.1 Shrek I

O filme *Shrek I* começa de uma maneira inusitada, o herói Shrek está no banheiro, lendo um livro de conto de fadas, que inicia com “*Era uma vez uma linda princesa...*”, e ele ironiza a narrativa, contestando em alto e bom tom, *como se um dia aquilo fosse mesmo acontecer*. No entanto, a história se desenrola e os fatos narrados acabam, por coincidência, também acontecendo na vida dele.

O filme traz músicas atuais e muito agitadas, que não só atraem as crianças, como também os adultos. Shrek, como no livro, continua, brincando na lama, soltando gases, sempre solitário, e sua feiúra é tamanha que chega a quebrar o espelho quando sua imagem se faz refletida.

O vilão da narrativa, o Lord Farquaad, que espanta pelo seu pequenino tamanho, quer capturar todas as criaturas estranhas que habitam o lugar, oferecendo recompensa para quem entregá-las. Aparecem várias personagens de contos de fadas, como os Sete Anões, os Três Ursinhos, o Pinóquio, os Três Porquinhos, etc. Além deles, há também um Burro falante, que consegue fugir e vem a se tornar o melhor amigo de Shrek.

Todas as personagens capturadas são colocadas no pântano de Shrek e ele, muito irritado, decide ir falar com o Lord Farquaad para obter seu pântano de volta. Nessa cena, aparecem outras personagens dos contos, como a Branca de Neve, morta, dentro de um túmulo de vidro e o Lobo mau vestido de vovozinha.

No castelo do Lord, o Biscoito – também personagem do filme – é torturado pelos soldados e ele cita a existência do Soldado de Papel – referência ao Soldadinho de Chumbo. Enquanto isso, outros soldados trazem o espelho mágico ao Lord que pergunta: “*Espelho, espelho meu, existe um reino mais perfeito que o meu ?*”

O espelho lhe responde que, para que se torne rei, deve se casar com uma princesa e lhe apresenta as candidatas à noiva. Como um programa de auditório, os soldados ficam torcendo e tentando influenciar na escolha da candidata. As personagens dos contos que continuavam aparecendo durante o desenrolar da história, também aparecem na escolha das candidatas à rainha: a primeira delas é a *Cinderela* (que o espelho a ironiza, comentando sobre sua malvada madrasta e a mostra mais moderninha, pois gosta de comer sushi...); a segunda é a *Branca de Neve* ( a qual ele diz que possui os lábios congelados e vive com sete homens, os anões...) e a terceira, que é a escolhida por Farquaad é a princesa Fiona, uma ruiva ardente, que vive presa em uma torre, vigiada por um dragão.

Quando chega ao castelo, acompanhado pelo burro, Shrek e o Lord fazem uma combinação: o ogro deve trazer Fiona para o castelo e, assim, como recompensa, terá seu pântano de volta. Shrek e o burro concordam e partem em busca da princesa.

Depois de um longo trajeto, chegam ao castelo, à mais alta torre e Shrek diz ao burro que sabe onde é, pois leu uma vez em um livro de histórias. Quem está como guardião da princesa é um Dragão fêmea, que acaba se apaixonando pelo burro.

Shrek consegue chegar até o quarto da princesa. O ogro entra, sacode Fiona e a carrega para fugirem do lugar. Ela fica decepcionada, porque ele não age como o cavaleiro corajoso por quem tanto esperava. E também não vê seu rosto, pois Shrek está com uma armadura de ferro.

Saem os três em viagem para o castelo de Lord Farquaad. Fiona esconde um grande segredo: de dia é uma bela princesa, mas, quando o sol se põe, ela se transforma em uma horrível ogra, devido ao feitiço que recebeu de uma bruxa quando nasceu. Entretanto, uma fada a colocou em uma torre, para esperar o beijo de seu verdadeiro amor, a fim de que o feitiço acabe e possa assumir sua verdadeira forma. O burro descobre seu segredo e percebe que Shrek e ela começam a se apaixonar um pelo outro.

Na floresta, Robin Hood aparece e a princesa dá golpes fatais, mostrando que sabe muito bem se defender. O Lord vai ao encontro dos três amigos, para buscar Fiona, que ele considera ‘a noiva perfeita para um noivo perfeito’.

Depois de demonstrar a Shrek o amor que ele sente por Fiona, o burro, pedindo auxílio para o dragão, convence o ogro a se declarar. No casamento do Lord com a princesa Fiona, os três aparecem e acabam com a cerimônia. Shrek beija Fiona, que se torna uma ogra. O burro afirma: “*Que bom que foi um final feliz!*” Logo após a festa de casamento, os dois saem em lua-de-mel, em uma abóbora que a fada transformou em carruagem. As personagens dos contos aparecem todas dançando, felizes, na festa de casamento e, no final da história, a antiga frase parafraseada *e viveram felizes para sempre!*

O filme pode ser dividido em sete seqüências narrativas:

- 1) Solidão do protagonista Shrek em seu pântano.
- 2) Encontro de Shrek com o Burro, início de uma amizade.

- 3) Invasão das personagens dos contos de fadas em seu pântano, a mando do Lord Farquaad.
- 4) Ida ao castelo de Lord Farquaad e estabelecimento do contrato: Shrek deve salvar a princesa Fiona para ter seu pântano de volta.
- 5) Encontro da princesa Fiona, vencendo o feroz dragão.
- 6) Descoberta de que ela também é uma ogra e namoro entre Shrek e Fiona.
- 7) Quebra do encantamento com o beijo entre o ogro e a princesa, e seu casamento.

A análise da narrativa cinematográfica, conforme foi estabelecido acima, terá o suporte teórico de Greimas e Lotman. Com a aplicação do modelo actancial de Greimas, constatou-se que, do mesmo modo que na análise dos textos literários, há a presença de um contrato. Tal contrato se estabelece no momento em que Shrek (actante sujeito) motivado pelo desejo de recuperar seu pântano, decide ir, a mando do Lord Farquaad (actante oponente) atrás da princesa Fiona (actante objeto). Impulsionado pela modalidade do querer, ele tem seu desejo realizado, salva a princesa e a leva para o castelo do Lord. No entanto, embora não tivesse o propósito de se apaixonar por Fiona, isso acontece, fato que acaba mudando o rumo da narrativa.

De acordo com Greimas, esse contrato é a transmissão de um “querer-fazer”: o mandamento é estipulado, o sujeito o aceita e luta. Shrek (actante sujeito), para cumprir o contrato, salvar a princesa, deve passar pela prova qualificante: enfrentar o terrível dragão (actante oponente) que cuida da torre em que ela estava presa e vencê-lo. No filme, o ogro vence também a *Prova Principal* (o sujeito obtém o objeto), pois consegue resgatar a princesa com o auxílio do Burro (actante adjuvante). Há também a *Prova Glorificante*, pois Shrek, após vencer os perigos e obstáculos, acaba ficando com a princesa e casando-se com ela. Muitos haviam tentado e morrido durante o caminho, no entanto, ele se destacou e conseguiu o que pretendia, tornando-se herói. Além disso, quanto às modulações da narrativa, pode-se dizer que há no filme a *modulação do saber* (a causa da luta), a *modulação do querer*, pois o sujeito (Shrek) condicionado pelo desejo do objeto, aquilo que ele quer (princesa), luta e vence; e

*modulação do poder* (capacidade de enfrentar os desafios), para tornar-se o destinatário (ele é o beneficiado ao conquistar o objeto).

Quanto às forças temáticas observadas, aquela que tem maior relevância é o desejo de posse, de recuperar algo que era seu. Shrek tem seu pântano invadido pelas personagens dos contos de fadas. É esse desejo de resgatar seu espaço que o impulsiona a alcançar o objeto e, em troca disso, ele terá seu pântano novamente e ainda encontra o amor. Além do desejo de posse, pode-se observar também a presença de mais uma força temática: a solidão, em que se encontrava Shrek. Ele vivia sozinho, sem amigos, todos o temiam. Ao encontrar o Burro, eles se tornam grandes amigos, o que faz com que ele perceba o mundo de uma forma diferente e até se apaixone por Fiona.

As funções de destinador e o destinatário que estabelecem relações de comunicação, são representação do tema. No filme, o destinador – Lord Farquaad – motiva o sujeito (Shrek) a alcançar o objeto (a princesa pelo pântano). O destinatário é representado pelos atores, Shrek e Fiona, sujeito e objeto respectivamente, pois são as personagens beneficiadas, no momento em que o desejo foi alcançado.

Na narrativa cinematográfica ocorrem as transformações, a seguir descritas, fazendo com o sujeito obtenha ou perca seu objeto ou seus valores. Pôde-se observar a transformação denominada por Greimas como conjuntiva reflexiva, pois o ogro adquire o objeto por conta própria. Ele mesmo vai até o castelo e salva a princesa. O dragão fêmea (actante oponente), ao se apaixonar pelo Burro, modifica sua função dentro da narrativa; pois, no final do relato, passa a ser adjuvante, auxiliando Shrek e Fiona a ficarem juntos.

Além disso, percebe-se a presença de um ator, Lord Farquaad, que exerce várias funções: destinador, pois motiva Shrek; destinatário, na verdade, ele quer se casar com Fiona, para se tornar rei; e oponente a Shrek que não deixa que isso aconteça quando percebe que está apaixonado pela princesa.

### 3.2.2 Shrek II

O filme *Shrek II* inicia da mesma maneira que o primeiro, com um livro de histórias aberto e alguém narrando o conto. No segundo filme, porém, quem começa falando é o príncipe chamado Encantado, que conta o trecho da narrativa em que a princesa recebeu o feitiço, foi colocada em uma torre, esperando o beijo de seu amor verdadeiro. Enquanto narra, ele está atravessando desertos e passando por inúmeras dificuldades até chegar à torre. Aí chegando, decepciona-se, pois quem está na cama da princesa é o Lobo que, vestido de vovozinha, trocou de lugar com as duas personagens apaixonadas e lhe conta estarem a princesa Fiona e Shrek em lua-de-mel na casa da vovozinha. Já, nas cenas iniciais do filme, aparecera Chapeuzinho Vermelho, que fora levar doces para sua avó, mas que, ao bater à porta, deparara-se com Shrek e Fiona; a menina sai gritando muito assustada.

Os guardas do rei – pai de Fiona – buscam o casal para convidá-los para um Baile Real em homenagem ao seu casamento, no *Reino Tão, Tão Distante*. Eles aceitam o convite, embora contra a vontade do ogro, e viajam os três (Fiona, Shrek e o Burro), deixando a casa de Shrek aos cuidados de Pinóquio, dos Três Porquinhos, dos Três Ratinhos Cegos e do Lobo.

Depois de uma longa e cansativa viagem, chegam ao reino e logo se deparam com um *out-door* enorme da Fada Madrinha, que aparece modernizada e um tanto cruel. O grande painel dizia ‘*Para todos os seus finais felizes*’... No trajeto até o palácio, o Burro avista os castelos de Rapunzel e de Cinderela.

Como era de se esperar, o casal não é muito bem recebido pelo rei, pai de Fiona que troca com Shrek vários insultos durante o jantar, pois o rei afirma que um ogro como ele, é bem capaz de devorar seus próprios filhos – referência à remota crença de que os ogros comiam seus filhos.

Shrek e Fiona instalam-se no antigo quarto da princesa. Fiona, depois de ficar sozinha, começa a chorar e a Fada Madrinha, que é mãe do príncipe chamado de Encantado, aparece, dizendo que pode dar um jeito em tudo, com um simples toque de sua varinha de condão. Com seu estilo moderno e arrojado, ela diz que pode acabar até com a celulite e entrega a Fiona uma cadelinha *poodle* - sua antiga companheira.



Nessa parte da narrativa, percebe-se que Encantado e sua mãe Fada Madrinha gostariam muito – e farão de tudo para que isso aconteça - que ele case com Fiona, como já havia sido combinado há anos atrás, quando a princesa nasceu. A fada e seu filho preparam várias armadilhas, ao longo da narrativa, para separar o ogro e a princesa, no entanto, nenhuma teve o sucesso esperado. O rei Harold, pai de Fiona, vai ao Bar *Maça Envenenada*, onde marcara um encontro com o perigoso *Gato de Botas*, para acabar com a vida de Shrek. Fazem o acordo, que na verdade não se cumpre, pois o Gato passa depois a ser também amigo de Shrek.

Preocupado com a possível comparação com a imagem de Encantado, Shrek, junto com o Gato e o Burro vão até o Chalé da Fada Madrinha, a maior produtora de poções mágicas de todo o reino, a fim de conseguirem uma poção que torne o ogro menos feio. Depois de muitos apuros, roubam uma das poções e, em seguida, Shrek e o burro a bebem. Os dois ficam muito bonitos e retornam ao palácio.

No dia da festa, aparecem várias carruagens e percebe-se a presença de *João e Maria*, *o Pequeno Polegar*, *A bela adormecida*. Com o auxílio das personagens Lobo Mau, Pinóquio, Ursinhos, Biscoito e Três Porquinhos, Shrek consegue encontrar Fiona, apesar de enfrentar muitos desafios e as artimanhas da Fada Madrinha. Fiona não quer aquela beleza artificial, ela mesma afirma: “*Eu quero o que toda a princesa quer: ser feliz para sempre*”.

E, novamente, como ocorre no primeiro filme, os dois ficam juntos, com o belo e tradicional final feliz dos contos de fadas: felizes para sempre.

De acordo com o modelo proposto por Greimas, há em *Shrek II* sete seqüências narrativas que são elas:

- 1) Trajeto do Príncipe Encantado em busca de Fiona; o desencontro.
- 2) Lua-de-mel de Shrek e Fiona.
- 3) Ida de Shrek, Fiona e Burro ao Baile Real, no *Reino Tão, Tão Distante*.
- 4) Confronto entre o pai de Fiona e o ogro Shrek.
- 5) Vingança da Fada Madrinha e de Encantado pelo casamento frustrado.
- 6) Transformação de Shrek e do Burro sob o efeito da poção mágica embelezadora e rejeição de Fiona.

- 7) Shrek volta a ser ogro e vive feliz com Fiona, o pai de Fiona se transforma em um sapo.

O filme *Shrek II*, segue o mesmo modelo analítico de *Shrek I*, o aporte teórico de Greimas. Conforme esse modelo, percebe-se a existência de um contrato, que ocorre já no início na narrativa, no momento em que Shrek (actante sujeito) está em lua-de-mel com Fiona (actante objeto) e recebem o convite de irem conhecer o *Reino Tão, Tão Distante*, onde vivem os pais de Fiona. Estabelecido o contrato, os dois viajam, na companhia do Burro (actante adjuvante), contra a vontade de Shrek, que já estava prevendo as dificuldades que encontraria pelo caminho ao se deparar com o pai da noiva (actante oponente).

O contrato se estabelece e o sujeito deve passar por inúmeros desafios até conseguir finalmente ficar ao lado de seu grande amor (Fiona), sem que ninguém os perturbe. Para isso, passa por várias provas: a *Prova Qualificante*, que se dá quando Shrek enfrenta o Gato de Botas (actante oponente), que havia sido pago para lhe tirar a vida, a mando do rei (actante oponente). Depois disso, a *Prova Principal*, no momento em que ele toma a poção mágica para ficar *bonito para sempre*. E, em seguida, a *Prova Glorificante*, em que ele enfrenta a Fada Madrinha (actante oponente) que queria que Fiona casasse com seu filho Encantado e, finalmente, conquista o objeto novamente, permanecendo ao lado da princesa, *feliz para sempre*.

Além disso, quanto às modulações da narrativa, pode-se dizer que há no filme a *modulação do saber* (a causa da luta), a *modulação do querer*, pois o sujeito (Shrek) condicionado pelo desejo do objeto, aquilo que ele quer (princesa), luta e vence, e *modulação do poder* (objeto pelo qual enfrentou os desafios), para tornar-se o destinatário (ele mesmo é beneficiado ao conquistar o objeto). Como no filme *Shrek I*, ele vence os obstáculos para conseguir ficar ao lado de seu grande amor. E Fiona, por sua vez, abre mão de sua beleza, para se tornar ogra, para poder viver ao lado de Shrek.

Quanto às forças temáticas observadas, aquela que tem maior importância é o amor. O sujeito, impulsionado pelo imenso amor que sentia pela princesa, vence os desafios para poder ficar ao lado dela. O destinador é o amor, sentimento que impulsiona Shrek (sujeito) a realizar as suas ações para conquistar Fiona (objeto). Ambos acumulam a função de destinatários, pois Shrek e Fiona serão as personagens beneficiadas, quando o desejo for realmente alcançado.

Quanto às transformações que ocorrem na narrativa cinematográfica, fazendo com o sujeito obtenha ou perca seu objeto ou seus valores, pode-se observar que aparece a transformação denominada por Greimas como conjuntiva reflexiva, pois Shrek adquire o objeto por conta própria. Ele mesmo luta para vencer, contando com o auxílio dos actantes adjuvantes: O Burro, a Rainha, o Pinóquio, o Lobo, o Biscoito, os Porquinhos e os Ratinhos, e também do Gato de Botas. O gato que, primeiramente, era actante oponente, passa a ser depois actante adjuvante; pois é pago para matar Shrek, mas não o faz. Então, passa a auxiliar o ogro, juntamente com o Burro. Além disso, percebe-se a presença de mais um ator, relativo ao actante oponente, que é o príncipe Encantado, filho da Fada Madrinha, pois, na verdade, ele é quem quer se casar com Fiona. Ele auxilia sua mãe, em suas maldades, para separar Shrek e Fiona.

Observa-se, nesse segundo filme, que aparecem mais personagens dos contos de fadas do que no primeiro. Elas ainda se apresentam mais atualizadas, mais próximas do contexto social contemporâneo com atitudes dos jovens e adultos de hoje: usar roupas mais atualizadas, comer *fast food*, preocupar-se com celulite, estar em forma, assistir a programas de televisão atuais.

### 3.2.3 *Shrek I e Shrek II*: filmes de animação

Os filmes *Shrek I* e *Shrek II* podem ser classificados como cinema de animação, de acordo com as idéias levantadas por Lotman, sendo uma narrativa feita de imagens. Nesse caso, são imagens produzidas sob o efeito da computação gráfica, apropriando-se também de personagens já consagradas pela literatura infantil, através dos tempos, como *A bela adormecida*, *a Branca de Neve e os Sete Anões*, *o Gato de Botas*, *o Pinóquio*, no entanto, mostrando-os em uma versão modernizada, em um tom de paródia.

Além disso, a imagem do próprio protagonista da narrativa, Shrek, fruto do cinema de animação, desestabiliza o tradicional, mostrando um ogro verde, feio, que solta gases horríveis, vive sozinho e é temido por todos os habitantes do lugar. Shrek é a negação do estereótipo de herói perfeito, belo e bondoso, rompendo, assim, com as expectativas do espectador. Em um trecho de *Shrek I*, quando o Burro e Shrek começam a se tornar amigos, o

próprio Burro afirma, querendo juntar-se a Shrek: ‘*É muito chato ser considerado anormal*’. Shrek é considerado diferente por ser ogro e esquisito e o Burro, por falar, já que os burros não falam. O protagonista é mostrado pelo viés do grotesco, produzindo o efeito de estranhamento.

Em *Shrek I e II*, pode-se perceber ainda elementos do real, como as paisagens, o pôr-do-sol, seres da natureza, o céu, casas, castelos, juntamente com as personagens criadas pela computação gráfica, em especial Shrek e Fiona, que contracenam com aquelas dos contos de fadas, já conhecidas pelo público.

Na narrativa filmica que está sendo analisada, constata-se a presença de inúmeras unidades textuais, como a visual, a figurativa, a gráfica e a sonora. Quanto ao aspecto visual, pode-se destacar a presença marcante da cor. Esta característica chama a atenção da criança porque vai ao encontro de seu gosto. Pode-se citar, em *Shrek I*, o momento em que o ogro e o burro chegam ao castelo de Lord Farquaad e ficam perplexos com o tamanho do castelo e a perfeição de todas as coisas que lá existem. A imagem ganha sentido e enfatiza o poder e a riqueza que o rei possuía. Outra passagem significativa é quando Shrek e Fiona, em *Shrek II*, estão namorando e começam a fugir correndo dos caçadores que querem capturá-los. A imagem mostrada de um campo florido é belíssima e ressalta essa oposição entre o belo / feio, produzindo efeito paródico: o contraste entre a perfeição da natureza e dois ogros, grotescos. Tais imagens apresentam elementos da computação gráfica, que são as personagens criadas em contraposição às imagens do mundo real.

A presença do elemento gráfico que ganha destaque, na cena inicial dos dois filmes, *Shrek I e I*, é a imagem de um grande livro de histórias aberto que uma das personagens (em *Shrek I*, é o protagonista; e em *Shrek II*, o Príncipe Encantado) lê para os espectadores. A narrativa escrita na página remete aos contos de fadas, pois fala da história de uma princesa, no filme, representada por Fiona. Outra passagem, de *Shrek II*, marca a presença do elemento gráfico, o protagonista encontra o antigo diário de Fiona e lê um texto com pensamentos da princesa quando adolescente. Percebe-se, assim, a importância da palavra para a decodificação e a interpretação da narrativa, tanto em sua modalidade oral, quanto escrita.

A trilha sonora selecionada inscreve-se na proposta do filme, ressaltando a idéia de paródia, cujo intuito é mostrar a oposição entre o novo e o tradicional, com um toque de

modernidade. Nesse sentido, as personagens dos antigos contos de fadas, como *o Gato de Botas*, *o Pinóquio*, *o Lobo Mau*, *o Príncipe Encantado* e *a Fada Madrinha* reaparecem, reconstruídas e parodiadas. Assim, as músicas selecionadas são atuais, agitadas e despertam o interesse da criança, por estarem próximas de sua realidade. Como exemplo da trilha sonora que perpassa toda a narrativa cinematográfica e, em especial, no início de *Shrek I*, o ogro é apresentado ao espectador ao som de uma música animada e conhecida pelas crianças, intitulada *All Star*, cantada por Smash Mouth e também a música final chamada *I'm a believer*, entoada por Eddie Murphy<sup>7</sup>; quando Shrek e Fiona se casam, e todas as personagens aparecem cantando e dançando.

No que diz respeito à linguagem, Lotman (1978) ressalta que, no cinema, ela apresenta duas tendências: a primeira delas se baseia *na repetição dos elementos e na experiência cotidiana ou artística dos espectadores*, criando assim, *um sistema de expectativas*. (p.60) A segunda demonstra bem o que ocorre no filme *Shrek*; pois o horizonte de expectativas de quem assiste ao filme é perturbado, contrariado, mas não é, de forma alguma, destruído, antes serve de contraste para tornar mais evidente a intenção paródica.

Quanto à estrutura da narrativa fílmica, pode-se observar, em *Shrek I ou II*, que aparecem fragmentos do texto cinematográfico classificado por Lotman como discreto, pois reproduzem a narrativa verbal, integrados a elementos essencialmente cinematográficos. Desse modo, o texto se constrói acrescentando a uma unidade, uma outra unidade, uma sucessão de seqüências em microcadeia narrativa, que produzem o sentido para quem a assiste. *Shrek I* reconta a história de *A bela adormecida*, em uma seqüência organizada de imagens coloridas em movimento, acompanhadas de falas e sons, e em um período de tempo definido. Há o desenvolvimento de uma idéia com início, meio e fim e as ações vão acontecendo linearmente, o que permite fácil entendimento às crianças e aos adolescentes que assistem tal espetáculo.

Lotman (1978) também ressalta que os filmes incorporam relações inter e extratextuais. Nesse sentido, é de suma importância analisar a narrativa fílmica *Shrek I e Shrek II*, por esse viés intertextual, é o que será feito no próximo subcapítulo, com o intuito de

---

<sup>7</sup> As informações, quanto à trilha sonora, foram encontradas no site [http://music.msn.com.br/album shrek 1 &shrek 2](http://music.msn.com.br/album/shrek%201%20&shrek%202)

constatar que elementos intertextuais estão presentes na narrativa fílmica, de que forma eles aparecem e qual sua função.

O teórico comenta o fato de o cinema ser considerado *uma arte de massas*. Isso também pode se constatar pelo grande sucesso produzido por *Shrek I e Shrek II*, atingindo não somente o público infantil, mas também os adultos, isto porque um filme pode ser compreendido pelos espectadores de formas e maneiras diversas, e ter diferentes interpretações, de acordo com a preparação, o conhecimento de mundo e com a faixa etária de cada um.

Lotman (1978) destaca que, ao assistir a um filme, o espectador confronta o que vê com objetos e fatos do mundo real e também com outros filmes e desenhos a que já assistiu, estabelecendo, desse modo, relações variadas e novas significações. Assim, para o espectador infantil, o fato de aparecerem personagens dos contos de fadas, que fazem parte de sua experiência, seu conhecimento de mundo, faz com que ele estabeleça relações de intertextualidade com aquilo que já viu, leu ou que assistiu em outras narrativas fílmicas. Já as citações, referências a outros filmes que existem em grande número em *Shrek I e II*, podem ser compreendidas mais facilmente pelo espectador adulto que pode relacioná-las aos inúmeros filmes a que já tenha assistido. Tal fato enfatiza a idéia de que *Shrek* não foi produzido especialmente ao público infantil, mas que atinge certamente aos adolescentes e adultos.

Na obra **Narrativa audiovisual** de Jiménez (1993), o autor destaca, de acordo com a teoria de Greimas, a existência de diversas competências. Para ele, é uma capacidade que o sujeito tem para realizar a tarefa que lhe foi proposta. No filme *Shrek I*, pode-se perceber que o ogro possuía a competência de *determinação*, pois, pelo acordo feito com o Lord Farquaad, ele vai atrás da princesa, aceitando o desafio de salvá-la para ter seu pântano de volta. Além disso, ele possuía também o *conhecimento*, já que sabia como realizar as ações, onde deveria ir e o que fazer para conquistar seu objetivo. E, finalmente, a competência *de poder*, na qual as relações de força são claramente favoráveis para que o sujeito a tue: no filme, ele conta com o auxílio do Burro que o ajuda a salvar a princesa e fugir do dragão.

Já em *Shrek II*, pode-se constatar a *competência de determinação*, pois, como no primeiro filme, o ogro necessita passar por vários desafios para ficar definitivamente com a

princesa. Há também *a competência de conhecimento*, já que o sujeito Shrek tem consciência dos perigos e pessoas – tais como o rei Harold, pai da princesa; Encantado e sua mãe, a Fada Madrinha - que o herói terá que enfrentar para ser feliz com Fiona. E, por último, *a competência de poder*, em que Shrek conta com o auxílio de seu amigo Burro e do Gato de Botas para que seu desejo seja alcançado.

### 3.3 Shrek I e II: um mosaico de textos

Todo o texto é produto de criação coletiva: a voz do seu produtor se manifesta ao lado de um coro de outras vozes que já trataram do mesmo tema e com as quais se põe em acordo ou desacordo.

(FIORIN & SAVIOLI, 1995,p.19)

Partindo da citação acima, pode-se afirmar que as narrativas cinematográficas *Shrek I e II*, com estrutura narrativa do conto de fadas, em versão paródica, também podem ser consideradas uma produção coletiva, em que se percebe a presença de várias narrativas anteriores a elas, manifestando-se, assim, a ocorrência de relações intertextuais diversas, na composição desses dois filmes de animação que encantaram tanto crianças como adultos. Na origem dos filmes está a obra *Shrek*, de William Steig, que, por sua vez, é paródia do conto de fadas *A bela adormecida*, recontado originalmente por Perrault e, mais tarde, pelos irmãos Grimm, histórias em que o autor se baseou para produzir, em adaptação livre, no entanto, em tom irônico e de sátira, o filme *Shrek*, protagonizado no cinema pelas personagens Fiona e por seu príncipe – não tão encantado – Shrek. As personagens e a temática da busca por um amor verdadeiro que aparecem em inúmeros contos de fadas, como *A bela adormecida*, *Rapunzel*, *Cinderela*, são reaproveitados, mas com um enfoque diferenciado e uma abordagem mais atual e dinâmica, que vai ao encontro daquilo que as crianças gostam de assistir.

Pôde-se constatar, ainda, a presença de várias personagens de outros contos de fadas tradicionais, bem como citações de trechos e de trilha sonora de outros filmes. Estão incluídos no roteiro, os Sete Anões, os três Ursinhos, os Três Porquinhos, os Três Ratinhos Cegos, Pinóquio, Branca de Neve, Cinderela, Robin Hood, a fada, o lobo mau, vestido de vovozinha. Além dos citados, a personagem Biscoito faz referência ao *Soldado de Papel*. Tais personagens distribuídas ao longo da narrativa filmica não têm sua própria história, como conto de fadas, enfatizada. Apenas integram a história de amor entre Fiona e Shrek,

como figurantes, povoando o universo maravilhoso, acentuando e negando uma escrita de outra época para compor, por meio de outra substância, um conto de fadas moderno, atual, através da paródia ao conto tradicional, escrito por Perrault e por Grimm e de crítica ao contexto cultural da atualidade.

Percebe-se também que há trechos que remetem não só à literatura oral, como também aos antigos livros de histórias, ilustrados e de capa dura. Pode-se citar como exemplo, o modo como iniciam os dois filmes: há um grande livro aberto que ocupa a tela inteira e a narração inicia com o tradicional *Era uma vez...*, remetendo diretamente ao modo como são narrados tais contos, fórmula que visa despertar a idéia de incerteza quanto ao tempo e à época remota dos acontecimentos relatados, para que o ouvinte / leitor possa transpor o limiar entre o mundo real e o imaginário: *Certa vez, num reino muito distante...*, característica do gênero conto maravilhoso.

Quanto à estrutura da narrativa, *Shrek I e II* – tanto o livro quanto sua adaptação ao cinema – seguem o modelo dos contos de fadas, estabelecendo relações de intertextualidade já no nível da estrutura profunda, como foi comprovado pela análise: há uma situação inicial, o aparecimento de um conflito que deve ser resolvido, o processo de solução e o sucesso final. A história apresenta, no entanto, mudanças geradas pela adoção do discurso paródico, que atingem o enredo, acentuando-se na forma grotesca da construção dos protagonistas e de personagens secundárias, principalmente dos adjuvantes em que há inversão de funções actanciais e na caracterização do aspecto visual.

O filme *Shrek I* inicia com o próprio protagonista do filme, *Shrek*, lendo o livro. Ele ironiza a história que lê, pois, em situação grotesca (está sentado no vaso sanitário do banheiro) exclama: *como se isso fosse realmente acontecer!* Ironicamente, Shrek (ser fantástico) penetra no mundo da fábula e, invertendo funções actanciais, passa de leitor à personagem da história, e vai atrás da princesa presa em um castelo, como no conto de fadas. Uma história dentro de outra história explicita a relação de intertextualidade através da imagem. Isso se efetiva com recurso à relação de *hipertextualidade*, as janelas que se abrem a partir das páginas dos livros, o que ocorre no início de cada filme.

No filme *Shrek II*, aparecem Shrek e as principais personagens do primeiro filme. No entanto, ampliam-se as citações de outros contos como: Chapeuzinho Vermelho, Fada



Madrinha, o príncipe Encantado, Rapunzel, Capitão Gancho, Gato de Botas, a Bela Adormecida, João e Maria, o Pequeno Polegar e Tombelina, o rei que vira um sapo. As personagens apresentam-se com a mesma distribuição de *Shrek I* e a mesma estrutura narrativa, mas a situação inicial – a imagem do livro aberto – quem lê é Encantado, o príncipe destinado a salvar a princesa Fiona, presa na mais alta torre de um castelo. O príncipe, evadindo-se do universo fabuloso, lê sua própria história, que já não é a mesma, mas outra: em vez de herói, será vilão. Como no conto de fadas, relata seu trajeto, sua longa viagem, atravessando desertos e enfrentando perigos, para chegar ao castelo, mas então não encontra mais a princesa.

Entre alguns dos aspectos que comprovam a existência da paródia está, primeiramente, a caracterização de Shrek, a aparência do protagonista: um ogro verde, feio, temido por todos, tanto no filme quanto na obra, que aparece caminhando pela estrada, soltando gases horríveis; Shrek vivia sozinho, não tinha amigos. Outro aspecto interessante é que a figura grotesca do ogro Shrek, diferente dos heróis dos contos, é o príncipe – não tão encantado - que fica com a princesa e se casa com ela.

A princesa, no cinema, é Fiona, que também recebeu um feitiço em seu batizado e deveria ficar trancada, “adormecida”, em uma alta torre, até o dia em que receberia o beijo de seu amor verdadeiro. A relação da Fada Madrinha com a princesa é invertida no filme; passa de adjuvante, a oponente, transforma-se em fada má. Diferente do que ocorre no conto tradicional e na obra de Steig, o feitiço recebido por Fiona é de se transformar ironicamente em ogra, todos os dias, com o pôr-do-sol. Ao receber o beijo de seu grande amor, voltaria a sua forma original. A ambigüidade do feitiço – uma forma de dia e outra à noite – prepara a possibilidade de passar de objeto do desejo a sujeito de sua própria vida, escolher sua aparência e seu príncipe.

Depois de salvá-la, *Shrek* descobre que Fiona torna-se uma ogra, a cada final de tarde. Ela não representa a princesa perfeita, estereotipada, cheia de qualidades, ela se assemelha a um ser real (grotesco). Os dois se apaixonam e uma bonita história de amor é mostrada e, como nos antigos contos de fadas, viveram felizes para sempre. O filme parodia a obra com a frase, dita da seguinte maneira: *E viveram horríveis para sempre, apavorando todos os que tinham o azar de encontrá-los*, o que origina o segundo filme da série.

As relações de Shrek com as demais personagens se organizam igualmente em função da paródia. Nas duas narrativas, ocorre o aparecimento do elemento maravilhoso - bruxa, burro falante, dragão. A fada má do conto de fadas (oponente) que vaticina o futuro da princesa, transforma-se, no livro *Shrek*, em uma bruxa bondosa (adjuvante) que prevê o futuro do herói: encontro com o burro, combate com um cavaleiro feroz, revelação da palavra mágica *Apfelstrudel* e, finalmente, casamento com a princesa. Na obra, o papel do burro é pouco significativo, apenas leva o ogro ao castelo; nos filmes, o *asno tagarela* se torna amigo (adjuvante) de Shrek, participando das transformações de Shrek e ampliando o contraste entre as características do herói e as do vilão.

Outro aspecto importante é o fato de o rei, pai de Fiona, no final do filme, transformar-se em um sapo, voltando à sua forma original. A inversão da seqüência – príncipe → sapo → príncipe, para sapo → rei → sapo é representativo do nível da paródia, inclusive no aspecto das motivações, pois a transformação do sapo em rei pela Fada Madrinha, resulta de um acordo estabelecido antes de a princesa nascer: Fiona casaria com Encantado, filho da Fada.

O mesmo ocorre, em *Shrek I*, com Lord Farquaad, governante de *Duloc*, local onde se passa a história, homem de pequena estatura e que precisa que seus soldados o coloquem em cima do cavalo, ridicularizando a imagem estereotipada dos reis que sempre atuam nas histórias, insinuando que o poder não está na pessoa do rei, mas resulta da vontade dos súditos. Além disso, ele não apresenta qualidades, é um homem bastante solitário que sonhava em encontrar uma princesa, casar-se com ela, para tornar-se rei. Escolhe a princesa Fiona, no entanto, não teve coragem suficiente para ir até a torre resgatá-la, tanto que pede a Shrek para fazê-lo. Mostra-se muito mau, pois, no início no filme, manda prender todas as personagens dos contos de fadas e as envia para o pântano de Shrek.

Na narrativa filmica, é Lord Farquaad (destinador) quem lhe define o futuro: deve salvar a princesa, guardada por terrível dragão, em troca, o ogro teria seu pântano de volta. O percurso de Shrek é alterado, pois encontra, no bosque, o dragão que corta seu caminho; no filme, o encontro com o dragão se dá ao entrar no palácio para salvar a princesa. Na obra, *Shrek* luta com o cavaleiro (oponente) e vai ao encontro de sua amada, a *princesa mais horrorosa de todo o planeta*. No filme, o herói não busca seu amor verdadeiro, nem sequer estava pensando em se apaixonar, o que acaba acontecendo.

O nome de *Encantado*, atribuído ao príncipe, filho da Fada Madrinha, que só aparece em *Shrek II*, também ironiza o conto tradicional. Diferente do que ocorre em Perrault e Grimm, o príncipe, embora belo como sempre é mostrado nas histórias, tem sua beleza desqualificada, pois se mostra vaidoso e mau caráter, capaz de fazer várias armações para obter o amor da princesa. A Fada Madrinha, sua mãe, também sofre com os efeitos da paródia, porque não é bela, estilizada, com a missão de fazer o bem. Ela inventa e atua nas armações e falcatruas, para que Fiona não fique com Shrek, desviando-se do modelo tradicional da fada. O grotesco se manifesta aí no caráter invertido, além disso, ela demonstra os desejos e as frustrações das mulheres contemporâneas: faz dieta, está preocupada com a beleza, com celulite e gosta de alimentos industrializados e cheios de calorias, como mostra em uma das passagens do filme em que pede comida, estilo *drive-thru*.

O Gato de Botas, que surge em *Shrek II*, tem uma participação mais efetiva na história. Inicialmente, tenta matar Shrek a mando do rei, mas se transforma em seu amigo auxiliando-o a vencer seu rival. No final, é preso pelos policiais durante uma perseguição, por estar portando drogas para venda e / ou consumo. Não sofre distorções na representação de sua figura no filme, conserva a bela aparência e a mesma ambigüidade que apresenta no conto dos Irmãos Grimm: herança do terceiro filho de um moleiro, mostra toda sua astúcia e malandragem para se safar da morte e ainda enriquecer seu dono.

A participação de outras personagens dos antigos contos de fadas parodiadas em várias cenas do filme, embora com menor expressão na trama, contribuem para compor o quadro de crítica ao mundo do cinema, como o Lobo Mau e Pinóquio. A figura do lobo aparece como *uma criatura de gênero indefinido*, pois travestido de vovozinha, não é o malvado das histórias tradicionais. O lobo do filme é amigo de Shrek e, no final de *Shrek II*, ele sopra a varinha da Fada Madrinha para as mãos do ogro, impedindo-a de realizar suas maldades. A cena faz referência ao conto em que, com seu sopro forte, derrubara as casinhas dos porquinhos. A veste e o sopro são reproduzidos com sentido contrário, invertendo o caráter da personagem. Pinóquio que, em uma das cenas finais de *Shrek II*, auxilia outros adjuvantes a salvarem o protagonista, aparece com o nariz crescendo quando fala mentiras; continua sendo o boneco de madeira que fala e age como um ser humano, no entanto, torna-se grotesco ao ser representado usando roupa íntima feminina, ressaltando tendências homossexuais.

Bem menor é a participação de a Bela Adormecida e de Chapeuzinho Vermelho, simples figurantes, preenchendo um espaço ou metaforizando um conceito. A Bela Adormecida, na festa promovida pelo pai de Fiona, também em *Shrek II*, desce da carruagem, dormindo e cai na calçada. Duplo de Fiona, com ela contrasta, fazendo uma sátira ao seu nome adjetivado: “adormecida” e à sua condição passiva de objeto do desejo, na história. Chapeuzinho Vermelho, com seu vestido vermelho, touca na cabeça e cestinha nas mãos, figuração da ingenuidade, no trecho inicial de *Shrek II*, quando vai levar alimentos para sua vovozinha, se depara com Fiona e Shrek, que lá estavam em lua-de-mel, assusta-se e sai correndo, deixando a cesta que os dois ogros aproveitam para um piquenique na praia.

No final da narrativa de *Shrek I*, que termina com o casamento do ogro e da princesa, aparecem várias personagens dos contos de fadas e os Três Porquinhos são mostrados de uma forma mais atual e dançando *Hip Hop*. As músicas escolhidas<sup>8</sup> para compor o filme também são bastante atuais e chamam a atenção da criança, dando mais vivacidade e agilidade às cenas.

Quanto ao ambiente, os locais em que ocorrem as cenas dos filmes, pode-se destacar a presença de dois mundos distintos: o real, que pode ser chamado de um espaço natural, que é representado não só pelo pântano em que Shrek vive como também pelo caminho que ele e o burro percorrem, em *Shrek I*, até chegar ao castelo em que estava Fiona. E, em *Shrek II*, o caminho percorrido por Fiona, Shrek e o burro até o Reino Tão, Tão Distante. Nesses trajetos, percebe-se a natureza bastante presente: campos floridos, plantações, inúmeras árvores, o sol e a lua, lagos e riachos, pássaros. No entanto, opondo-se a esse cenário, há também um espaço cultural, representado nas cenas que se passam no castelo e no reino, as quais enfocam, não mais um mundo real, mas o mundo do cinema. Nesse sentido, nota-se a presença dos castelos (o de Lord Farquaad, o do dragão, o dos pais de Fiona no Reino Tão, Tão Distante), e as personagens dos contos de fadas, que também integram esse imaginário cultural.

---

<sup>8</sup> A trilha sonora dos filmes foi produzida, conforme consulta ao site <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/shrek->, por Harry Gregson-Williams e John Powell e algumas das músicas selecionadas (as quais agradam as crianças) foram: *Accidentally in love*, *Counting Crowns*; *All Star*, *Smash Mouth*; *Funkytown*, *Lipps Inc*; *I'm a believer*, *Eddie Murphy*; *My beloved monster*, *Eels*, encontradas no site [http://music.msn.com.br/álbum shrek 1 &shrek 2](http://music.msn.com.br/álbum/shrek%201%20&shrek%202)

Além do diálogo com os contos de fadas, pôde-se constatar nos filmes *Shrek*, que também há intertextualidade com os outros filmes, chamada de *citação*, segundo Graça Paulino, pois é a retomada explícita de um fragmento de texto no corpo de outro texto. Nesse caso, são cenas de outros filmes, que aparecem representadas em um outro contexto e com outra conotação.

As observações abaixo transcritas foram retiradas de um site<sup>9</sup> e servirão para exemplificar algumas citações de outros filmes que são mostradas também em *Shrek*. Em *Shrek II*, na seqüência que mostra a lua-de-mel de Shrek e Fiona, o ogro aparece pendurado de cabeça para baixo, com a cara suja de lama. Fiona limpa o rosto do marido e o beija, numa sátira a já famosa cena de beijo do Homem-Aranha.

Ainda nessa seqüência, as tomadas que mostram as alianças sendo forjadas são uma paródia óbvia de *O Senhor dos Anéis*. Outra brincadeira com a trilogia vencedora do Oscar está na placa do bar *Maçã Envenenada*, mostrada da mesma maneira que a placa da estalagem *O Pônei Saltitante*, em *A Sociedade do Anel*.

Outro exemplo é a cena da lua-de-mel: quando Shrek e Fiona se beijam na praia e uma grande onda os cobre. Os diretores estão homenageando o clássico *A um Passo da Eternidade*, que possui essa famosa cena romântica. Ainda na chegada de Shrek, Fiona e Burro a Tão, Tão Distante, Shrek diz: “*We are definitely not at the swamp anymore*” (Definitivamente, nós não estamos mais no pântano), referência à fala de Dorothy em *O Mágico de Oz*, quando ela diz: “*Toto, I’ve a feeling we’re not in Kansas anymore*” (Toto, eu tenho um pressentimento de que não estamos mais em Kansas).

Outra passagem é quando a Fada Madrinha está cantando para Fiona no quarto da princesa, ela então usa sua varinha mágica para fazer o vestido de Fiona subir, numa tomada que lembra a famosa pose de Marilyn Monroe, no clássico *O Pecado Mora ao Lado*.

Esses foram apenas alguns exemplos que serviram para ilustrar as inúmeras citações que aparecem nos filmes, tanto em *Shrek I* quanto em *Shrek II*. Em anexo, pode-se verificar mais alguns excertos retirados do *site* citado anteriormente. As citações fazem parte desse

---

<sup>9</sup> [http://www.cinemaemcena.com.br/basti\\_vocesabia\\_filme](http://www.cinemaemcena.com.br/basti_vocesabia_filme)

cenário, sendo recortes de cenas e passagens de outros filmes, mas que são perceptíveis apenas pelo público adulto atento, pois a criança que assiste ao *Shrek* não se dá conta de tais inserções e nem possui esse conhecimento de mundo suficiente para destacar esse tipo de intertextualidade, pois as cenas a que a narrativa filmica se refere também são, na grande maioria, trechos de filmes direcionados aos adultos.

Por ser um filme de animação contemporâneo, pode-se dizer que o diretor e os produtores buscaram mostrar na tela, uma mescla de intertextos (tanto de enredos, quanto de personagens, de músicas e de filmes...) para tecer o cenário de *Shrek I e II* e para comprovar mais uma vez que a arte é, na verdade, o resultado dessa mistura, em que vários elementos aparecem imbricados. *Shrek* é, na verdade, um mosaico de textos, textos diversos que compõem a narrativa do ogro, que se torna o príncipe da história.

Quanto à utilização de tais recursos pelos produtores e o público a que visam atingir, pode-se dizer que alguns elementos parodiados são percebidos pelas crianças, como as personagens dos contos de fadas, as quais são conhecidas por elas e fazem parte de seu imaginário. Elas têm essa consciência de que esses seres integram outras histórias e que, juntos, participam de um novo enredo. Alguns são modificados e outros, como o Lobo Mau, mudam completamente seu comportamento, subvertendo, assim, os estereótipos das personagens tradicionais. Já o caso do *Gato de Botas*, que aparece em *Shrek II* e as ironias que foram criadas utilizando-o, atingem mais ao público adulto, pois a paródia o transforma em um usuário de drogas, distante, desta forma, do mundo da criança.

Em uma crítica escrita para a revista *Veja* (20/6/2001, p.150), Isabela Boscov defende a idéia de que *Shrek I* foi lançado pela Dreamworks – estúdio fundado por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen, com o intuito de desafiar a primazia da Disney, que até então, era unanimidade no campo da animação. Para ela, o objetivo foi alcançado, pois *Shrek* satiriza do início ao fim as produções da Disney:

...é preciso topete para fazer troça de personagens que são adorados há gerações... também é novidade que um herói seja celebrado por sua feiúra. E Fiona é desbocada, disputa concursos de arrotos e, numa das cenas, derrota o bando de Robin Hood com golpes de kung fu tirados do filme *Matrix*. (p.151).

A autora afirma que o próprio Lord Farquaad é um caso de autoparódia com um dos diretores, Jeffrey Katzenberg, que é conhecido por sua baixa estatura.

Quanto a *Shrek II*, conforme um site da Internet<sup>10</sup>, que afirma que o primeiro filme da série, *a história original, tinha como principal argumento tirar sarro de contos de fadas e também de cenas de filmes marcantes*, e que, em *Shrek II*, teve o objetivo de *bagunçar com nada menos do que a própria Hollywood: "Far, Far, Away", o reino dos pais da princesa Fiona, é uma sátira visual da maior cidade cinematográfica do mundo*. Desse modo, pode-se dizer que a paródia não está somente no nível das personagens que são satirizadas, mas que envolve mais elementos da narrativa cinematográfica. O exemplo citado pode ser compreendido pelo público adulto, mas jamais pelo espectador infantil.

Quanto ao uso do grotesco, em *Shrek*, percebe-se uma ruptura na valorização do ideal de beleza, o protagonista é um ogro horrível, não tem bons modos, é grosseiro, mora em um pântano e também não acredita ser o príncipe; ele é, na verdade, um verdadeiro anti-herói. No entanto, extremamente doce e sensível, possui um bom coração e não faz maldades a ninguém. Já Fiona tem uma dupla identidade: durante o dia, é uma linda princesa e, à noite, transforma-se em uma ogra e opta por assim continuar, provando seu amor a Shrek. Ambos se apaixonam e vão descobrindo a beleza de ser quem se é de verdade.

O que ocorre em *Shrek*, bem como em outros desenhos animados, é que são (re) produzidos valores por meio das personagens que têm a função de repassar modos de conduta, hábitos, ideais físicos... Nesse filme, o grotesco é valorizado e o amor, que nasce entre as duas personagens, provoca a transformação: elas podem se olhar e se encantar com o que está além das aparências. O filme trabalha, nesse sentido, com a possibilidade de se conviver com as diferenças, sem julgamentos de valor. Fiona descobre que não é apenas aquela princesa que acreditava ser, mas escolhe, com consciência, assumir sua verdadeira identidade. Bem como ocorre com Shrek, que não precisa mais viver solitário e se esconder no pântano. Aos poucos, vai se deixando envolver com todos aqueles que despertam seu afeto. Longe de ter uma finalidade pragmática, pode-se dizer que *Shrek* encanta e diverte aqueles que o assistem e, ao mesmo tempo, enfoca essas questões afetivas, de busca por uma identidade, por um amor

---

<sup>10</sup> [http://www.animatoons.com.br/movies/shrek\\_2/](http://www.animatoons.com.br/movies/shrek_2/)

verdadeiro, a valorização do outro, a despreocupação com a estética, em que o feio passa a ser ressaltado e se torna belo também...

Nesse sentido, pode-se constatar que a série *Shrek*, tanto o primeiro filme quanto o segundo, foi criada baseando-se em textos já existentes na literatura e que continuam sendo universais mesmo passados muitos anos. A temática e a estrutura continuam sendo as mesmas, no entanto, o que se percebe é uma mudança na forma como são mostradas essas personagens, a maneira como são reaproveitadas e parodiadas para a criação de novas histórias. O que confirma a idéia de que nada é novo na literatura (e nas artes de um modo geral), as idéias são aprimoradas e reutilizadas, com um novo enfoque, o que reforça o pensamento de que a tradição oral, no caso os contos de fadas, ainda faz parte do imaginário de muitas gerações que cresceram escutando tais narrativas e fazem com que elas retornem ao público infantil, que hoje é alvo de toda essa produção cultural.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A visão mágica do mundo deixou de ser privativa das crianças, para ser assumida pelos adultos. A bela adormecida, Rapunzel, Chapeuzinho Vermelho e mil outras narrativas maravilhosas ainda terão algo a nos dizer? (COELHO, 1987, p.9)

Pensar a produção cultural destinada às crianças nos dias de hoje é refletir não só sobre inúmeras tendências que surgem, mas também sobre novas modinhas, novos brinquedos, jogos eletrônicos, filmes, desenhos, programações de televisão, músicas, histórias em quadrinhos, produções literárias, que cercam o pequeno consumidor. Em meio a tantas opções, pais e educadores ficam em dúvida sobre o que selecionar para seus filhos ou alunos, que lhes seja produtivo e benéfico. Muitas dessas novidades que chegam até a criança são produzidas por uma sociedade capitalista, interessada no lucro e não em contribuir para a formação da criança como sujeito que faz parte da sociedade e que precisa que seus desejos e necessidades sejam levados em consideração.

Entre as formas de produção de cultural citadas anteriormente, muitas delas, tais como as programações, exibidas em canal aberto e jogos eletrônicos enfatizam por demais a violência, o preconceito, a competição – no sentido negativo da palavra, fazendo com que as crianças fiquem imersas em uma atmosfera de agressividade, de violência, de individualismo e busquem, como entretenimento, jogos e brincadeiras que não possuam uma proposta dialética para desenvolver o pensamento crítico.

No entanto, inúmeros filmes de animação lançados nos últimos tempos, como é o caso de *Shrek*, já demonstram esta preocupação: em contribuir com a formação da criança, produzindo filmes de alta qualidade, possuindo uma proposta diferenciada. Cabe ressaltar que *Shrek*, utilizando como recurso a paródia, propõe um diálogo do velho com o novo, para se chegar ao que deve ser preservado e estimado pelas crianças. Desse modo, foi essa a preocupação que motivou a escolha do tema em se trabalhar o filme de animação citado, que integra essa nova forma de produzir entretenimento de qualidade para as crianças e de destacar os diálogos intertextuais em diversos níveis em que se manifestam, compondo a narrativa filmica.

Para que a produção cultural, não só a relacionada ao cinema para as crianças, mas também a toda a gama de produtos a elas destinados, atinja o nível de qualidade recomendável para o público infantil, deve ter um assunto adequado à faixa etária a que se destina; o estilo e o meio devem ir ao encontro dos interesses e das condições do pequeno leitor / espectador. Ao aproximar o texto e / ou filme do universo de seu receptor, possibilita-se o estabelecimento de um diálogo entre os mesmos e, por conseguinte, torna possível à criança o acesso ao mundo real, organizando suas experiências e ampliando seu domínio lingüístico, bem como enriquecendo seu imaginário.

O que é produzido para elas pode e deve dispor dos mais variados temas e assuntos, atentando o autor, apenas, para a capacidade de compreensão desse leitor, em virtude de que o mesmo se encontra num processo de amadurecimento, o que não significa ter uma visão redutora e preconceituosa, mas uma postura de respeito ao ritmo da criança, dando-lhe assim, a oportunidade de dialogar com os referenciais encontrados no texto.

Quanto à estrutura dos textos ou filmes produzidos, deve-se ater ao fato de que as histórias destinadas às crianças devem visar aos interesses do leitor, sempre considerando o seu nível de compreensão psicofísica da realidade, para que a forma selecionada atinja as suas expectativas recepcionais. As narrativas, neste sentido, devem constituir-se de enredos, cujo desenvolvimento apresente uma linearidade (começo, meio e fim), sem a presença de *flash-back* ou grandes descrições. O uso de tais recursos podem ser utilizados e contribuem para que um universo ficcional seja estabelecido entre narrador e leitor, evidenciando, assim, um processo de emancipação do sujeito/criança.

Nesse sentido, a obra *Shrek*, escrita por William Steig, vai ao encontro dessa proposta, por fazer um trabalho diferenciado, envolvendo questões de valores, o belo X o horrível, destacando a feiúra do ogro e a vontade que ele tinha em encontrar alguém tão horrível quanto ele mesmo. Tanto a obra quanto o filme, ambos feitos com qualidade, levam a uma reflexão e fazem com que o público infantil perceba o mundo de uma forma diferente. Aproximam-se da criança por resgatar personagens presentes em seu imaginário, mas ao mesmo tempo, provocam uma ruptura naquilo que era considerado habitual, “lugar comum” na maioria dos desenhos animados vistos até então. É o que ocorre com esta obra literária e filmes, apresentando como protagonistas dois ogros horríveis que praticam várias ações e tomam

decisões diferentes das realizadas pelos heróis de outras histórias sem, contudo, subverterem os valores que dignificam a pessoa humana.

Diferentemente do que ocorria séculos atrás, nos últimos tempos, já se tem consciência de que a criança não pode mais ser vista como um adulto em miniatura e requer atenção especial. As instituições encarregadas da educação de crianças e jovens – a família e a escola – trabalham para que as informações e o próprio lazer cheguem até ela de uma forma organizada e de acordo com sua faixa etária. Certamente, muitos desses novos produtos culturais, lançados hoje, já vêm a criança dessa forma, estimulando a sua criatividade, inteligência e imaginação, respeitando assim suas particularidades. Mas há ainda os que subestimam suas capacidades, abordam temáticas defasadas, ressaltam temas violentos e inadequados para a faixa etária a que se destinam e, além disso, são produzidos apenas tendo em vista uma proposta de mercado, sem se preocupar com o pequeno e inocente consumidor.

Em meio a tantos recursos que encantam o público infantil e que devem ser submetidos à severa investigação, a partir de sólidos princípios, a investigação centrou-se na narrativa filmica destinada à criança, uma vez que o cinema é, talvez, o mais poderoso veículo de entretenimento, colocado sem maiores cuidados, indistintamente, à disposição das crianças, até mesmo em seu próprio lar.

Os filmes *Shrek I* e *Shrek II*, lançados há poucos anos atrás, conforme já visto anteriormente, retomam personagens e temáticas dos contos de fadas, que por séculos têm alimentado o imaginário infantil. Tendo como objetivo serem pragmáticos e passarem mensagens educativas para esse público, os contos de fadas surgiram sob a forma de narrativas transmitidas oralmente. Coletadas por escritores, elas passaram à forma escrita sem perder a magia característica das criações da alma do povo. Possuindo uma estrutura simples (situação inicial, conflito, processo de solução e sucesso final), os contos de fadas encantaram crianças e adultos por gerações, tornando muitas de suas personagens inesquecíveis.

Tais personagens têm sido reaproveitadas pelo cinema, que delas se apropria para a criação de novas narrativas, mais adequadas aos novos tempos e aos novos veículos de comunicação. Como os filmes escolhidos, apresentam não só a *Bela adormecida*, como também outras personagens dos contos de fadas, analisaram-se as versões das narrativas fonte de Perrault e dos Grimm, bem como a obra de William Steig, que deu nome ao filme.

A análise dessas narrativas, tanto a literária quanto a fílmica, a partir do modelo teórico de Greimas, foi de extrema importância para a compreensão dos papéis actanciais de cada personagem; para destacar os elementos essenciais na construção dos contos, como o número de seqüências narrativas que compõem os textos; para identificar o estabelecimento dos contratos e o valor da série de provas que qualificarão o sujeito na conquista do objeto desejado para ser reconhecido como herói; as transformações vivenciadas por esse mesmo sujeito; as modulações da narrativa, bem como as forças temáticas que impulsionaram o sujeito a agir.

O emprego da mesma metodologia para as duas linguagens permitiu identificar a variada gama de relações de intertextualidade entre a obra ficcional e filme: a paráfrase, quando a estrutura dos contos é retomada; passando pela paródia, responsável pelo grotesco, no apelo irônico ao questionamento de valores humanos, através da figura do protagonista Shrek, até a citação explícita, em que são mostradas cenas de outros filmes ou a metafórica, em várias cenas dessa série, como ficou demonstrado no capítulo anterior.

Verificou-se que muitas características dos contos originais foram conservadas e outras, totalmente modificadas, compondo o cenário da nova narrativa. Personagens do conto *A Bela adormecida* como o príncipe encantado, a fada, o rei e rainha, foram trazidas para o cinema, baseando-se nas histórias tradicionais de Perrault e Grimm, mas aparecem parodiadas, mostrando novas características e atitudes diferentes daquelas presentes nos textos em questão. Várias personagens de outros contos, como o Lobo Mau, a Chapeuzinho Vermelho, o Gato de Botas, o Pinóquio, os Três Porquinhos, entre outras apareceram também em *Shrek I* e *Shrek II*. Sua história, no entanto, não foi enfatizada, tiveram apenas uma participação secundária, ou melhor, como diriam os cineastas, são meros coadjuvantes. O diálogo intertextual que se estabelece entre o “antigo” e o “novo”, permite, mesmo ao público mais ingênuo, distinguir o que permanece e perdurará, porque é profundamente humano.

Observou-se ainda que os inúmeros elementos intertextuais que se articulam para compor os filmes, não se referem apenas à adaptação das personagens dos contos de fadas, mas atingem o nível da própria estrutura textual dessas narrativas, reaproveitadas e ressignificadas através da ironia e do humor, sob a forma da paródia e do grotesco, para inscrevê-las na atualidade.

A presença marcante da paródia, na versão cinematográfica, se manifesta em dois níveis: primeiramente, mais superficial e evidente, atingindo ao público infantil, como, por exemplo, as próprias personagens que aparecem modificadas: a fada madrinha moderna e despojada; o rei que vira um sapo; o lobo mau vestido de vovozinha. Ou em um nível mais complexo, podendo ser compreendida apenas pelos adultos, como a passagem em que o Gato de Botas é preso portando drogas; a sugestão de Pinóquio homossexual, usando roupa íntima feminina, entre outras...Além disso, há muitas citações retiradas de outros filmes que também são perceptíveis apenas pelo espectador adulto e mais ‘experiente’, despertando seu interesse e contribuindo para o sucesso alcançado pelos filmes.

Juntamente com a paródia, ressalta-se, em *Shrek I e II*, o grotesco, na representação do protagonista, ogro feio e com hábitos grosseiros, mas que possui um bom coração, incapaz de fazer maldades, bem como na aparência da princesa Fiona. Essa ruptura com a tradição é percebida pelas crianças que, acostumadas a ver, nas ilustrações das histórias ou nos desenhos animados, somente pessoas belas, príncipes aprumados em seus cavalos, de repente se deparam com o estranho, o inusitado, o diferente *Shrek*, o que desestabiliza as expectativas e provoca uma reflexão sobre a relação entre a aparência das pessoas e os valores humanos.

Com o aparecimento da sétima arte – o cinema – a conquista do público infantil tornou-se um dos objetivos dos cineastas. Assim, desde que foi criado, em 1828, o cinema de animação tem preocupação com o pequeno espectador, embora também visassem ao lucro com o filme e com os inúmeros produtos que também serão lançados, partindo-se de personagens da série: material escolar, álbum de figurinhas, produtos alimentícios, etc.

Com toda a evolução tecnológica que ocorreu nesses últimos anos, pode-se dizer que a técnica da animação evoluiu muito até chegar aos filmes lançados ultimamente sob efeitos da computação gráfica, o que é, de fato, surpreendente e faz juz ao sucesso de bilheteria que obtém a cada novo filme de qualidade que é produzido.

Nesse sentido, surge uma questão paralela referente a esse grande sucesso: os filmes lançados na última década não atingem somente as crianças. Por mais que apresentem temáticas infantis, já demonstram a preocupação em agradar também aos adultos, os pais, que acompanham seus filhos ao cinema. Hoje, os desenhos animados, como exemplo o *Shrek*, são

filmes cada vez mais inteligentes. E, pode-se afirmar que, há muito tempo, o cinema de animação que, por natureza, exerce forte atração sobre as crianças, não é mais sinônimo só de filme infantil. Unindo-se o útil ao agradável, produz-se um desenho que (em tese, é para crianças), sob certos aspectos, no entanto, desenvolve, concomitantemente, uma temática adulta.

De qualquer forma, desde *Shrek I*, o humor já não estava restrito ao público infantil. Em *Shrek II*, a tendência vai além. As piadas, as passagens, os intertextos e as citações são, na grande maioria, para os adultos, como as insinuações de intimidação, a brincadeira com a erva encontrada no bolso do Gato de Botas, as chantagens, piadas com tons sexuais, enfim, os exemplos são inúmeros. *Shrek II*, sem dúvida, diverte muito mais um adulto do que uma criança. Além de *Shrek*, há vários outros desenhos lançados ultimamente que também podem ser citados, por exemplo: *Procurando Nemo*, *A Era do Gelo*, *Espanta Tubarões*, *Os Incríveis*, etc.

Outro aspecto a se ressaltar, ainda nessa linha dos recursos do cinema de animação, é visarem além de um público infanto-juvenil, também a um público adulto e, quanto à trilha sonora dos filmes: músicas dinâmicas, atuais que, certamente, atraem os pequenos, os adolescentes e agradam, igualmente, os adultos, já que não são músicas próprias apenas para a infância, mas aquelas que alcançam maior sucesso, porque são difundidas pelas rádios e invadem os programas televisivos, para todas as idades. A escolha pelo ritmo combina com o estilo despojado do filme e enfatiza ainda mais o tom de modernidade que a narrativa quer passar ao espectador por meio de estratégias características de veículos de comunicação de massa.

De acordo com Alexandre Koball (2004), em resenha lida no site, *Shrek* faz juz ao prêmio recebido como melhor filme de animação, pois, como defende o crítico<sup>11</sup>:

Shrek é para muitos, incluindo para mim, o melhor filme de animação em 3D já lançado, mesmo contando todos os filmes da Pixar (*Toy Story 2* chega muito perto). É uma combinação muito bem realizada de visual e roteiro, que sai, pelo menos um pouquinho, do feijão-com-arroz dos filmes do gênero. É um filme que pode se ver e rever sem se enjoar, pois a animação é tão bela e a história tão divertida que fica difícil se chatear. Um desenho (embora

---

<sup>11</sup> <http://www.cineplayers.com/critica> . O texto crítico na íntegra encontra-se em anexo.

“desenho” seja uma palavra vulgar para representar o que *Shrek* é) que traz conteúdo para crianças e adultos, e mesmo que tire com a cara dos clássicos da Disney, deve ser assistido por todos os amantes dessa empresa.

Partindo de todas as considerações feitas ao longo deste trabalho, pode-se perceber o quanto o cinema de animação evoluiu e se modificou com o passar do tempo, desde as primeiras criações até chegar a filmes com efeitos da computação gráfica, como no caso de *Shrek*. Além disso, constatou-se a preocupação, como ocorreu no filme destacado, de um retorno ao tradicional, às antigas origens. A técnica tem-se mostrado inovadora, os efeitos especiais são surpreendentes e atraem, sem sombra de dúvida, o público, no entanto, as personagens dos contos de fadas e respectivas temáticas ainda são interessantes e, por isso, são reaproveitadas e surgem em meio à cultura da tecnologia.

A intertextualidade mostra as personagens tradicionais, com um enfoque diferenciado, em um tom de paródia, questionando a realidade. O que parecia remoto e esquecido, aparece nas produções artísticas atuais, atestando a importância da literatura oral, em especial os contos de fadas, pois, mesmo depois de muitos séculos, seus temas ainda se apresentam como universais e por isso são retomados pelo cinema contemporâneo.

## REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo. Editora: Scipione, 1995.
- AGUIAR, Vera Teixeira de. (coord.) **Era uma vez... na escola** – Formando educadores para formar leitores. Belo Horizonte: Formato, 2001.
- AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Petrópolis: Papyrus, 1995.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise nos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BOSCOV, Isabela. A ameaça verde. **Veja**, São Paulo, p.150-152, 20 jun. 2001.
- COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**. São Paulo: Ática, 1987.
- FIORIN José Luiz & SAVIOLI, Francisco Platão. **Para entender o texto: leitura e redação**. São Paulo: Ática, 1995.
- GOTLIB, Nádya Battella. **Teoria do conto**. São Paulo: Ática, 1995.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica Estrutural: pesquisa de método**. São Paulo: Cultrix, 1973, p.225-250.
- GRIMM, Jacob e GRIMM, Wilhelm. Rosinha dos espinhos. In: **A princesa que dormia**. Tradução de Fernando Klabin. Santa Catarina: Paraula/ UNISC, 1996.
- JACOBY, Sissa (org.) **A criança e a produção cultural: do brinquedo à literatura**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.
- JIMÉNEZ, Jesús García. **Narrativa audiovisual**. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A,1993.
- JOHNSON, Randal. **Literatura e cinema Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema Novo**. São Paulo: T.A Queiroz, 1982.
- JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- KAYSER, Wolfgang. **O grotesco: configuração na pintura e na literatura**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1986.
- KRISTEVA, Julia. **Introdução à semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- KOCH & TRAVAGLIA. **Texto e coerência**. São Paulo: Cortez, 1989.
- LAJOLO, Marisa & ZILBERMAN. **Literatura infantil brasileira: história e histórias**. São Paulo: Ática, 1985.
- LOTMAN, Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Estampa, 1978.



MEIRELES, Cecília. **Problemas da literatura infantil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema: um zapping de Lumière a Tarantino**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MOISÉS, Massaud. **A criação literária: prosa**. São Paulo: Cultrix, 1990.

PAULINO, Graça e outros. **Intertextualidades: teoria e prática**. Belo Horizonte: MG: Editora Lê, 1995.

PERISIC, Zoran. **Guia prático de animação**. Lisboa: Presença, 1985.

PERRAULT, Charles. A bela dormindo no bosque In: **A princesa que dormia**. Tradução de Ivana Guimarães e Sirlei Nair Czyzeski. Editora Paraula: Editora da UNISC, 1996.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto**. Lisboa: Vega, 1983.

RECTOR, Mônica. **Para ler Greimas**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1979.

O CONTO em geral. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, nº 18, 1974.

SANDRONI, Laura. **De Lobato a Bojunga**. Rio de Janeiro: Agir, 1987.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, paráfrase & cia**. São Paulo: Ática, Série Princípios, 2003.

SANTOS, Theobaldo Miranda. **A criança, o sonho e os contos de fadas**. São Paulo: Panorama, 1941.

**SHREK**. Produção de Jeffrey Katzenberg, Aron Warner e John H. Williams. Direção de Andrew Adamson e Vicky Jenson. Roteiro de Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman e Roger Schulman. Estados Unidos, Dreamworks (100 min), 2001.

**SHREK 2**. Produção de Jeffrey Katzenberg, David Lipman, Aron Warner e John H. Williams. Direção de Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. Roteiro de J. David Stern, Joe Stillman e David Weiss. Estados Unidos, Dreamworks (105 min), 2004.

SOSA, JESUALDO. **A literatura infantil**. São Paulo: Cultrix, 1993.

STEIG, William. **Shrek**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2001.

ZILBERMAN, Regina. **A produção cultural para criança**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.

### Sites pesquisados

CINEMA ANALÓGICO E CINEMA DIGITAL. Disponível em: <  
[http://www.herbario.com.br/fotografia\\_digital/cinemadigital.htm](http://www.herbario.com.br/fotografia_digital/cinemadigital.htm)> Acesso em: 01 Set. 2006,  
às 21h.

CINEMA DE ANIMAÇÃO. Disponível em  
em:<[www.animatoons.com.br/movies/shrek\\_2/notas\\_da\\_producao.htm](http://www.animatoons.com.br/movies/shrek_2/notas_da_producao.htm)>. Acesso em 05 Dez.  
2005, 22h.

CINEMA ANIMAÇÃO. Disponível em:  
<http://www.adorofisica.com.br/trabalhos/fis/equipes/cinema/cinemanimacao.html>> Acesso  
em: 06 Dez 2006, às 15h.

FERNANDO PESSOA. <http://www.insite.com.br/art/pessoa/cancioneiro/182.html>

FILME SHREK. Disponível em:  
<[http://www.cinemaemcena.com.br/basti\\_vocesabia\\_filme](http://www.cinemaemcena.com.br/basti_vocesabia_filme)>. Acesso em 01 Out. 2006, às  
19h.

FILME SHREK. Disponível em: <<http://www.cineplayers.com/critica>>. Acesso em 31 Out.  
2006, às 18h.

FILME SHREK. JORNAL INFINITO. Disponível em:  
<<http://www.jornalinfinito.com.br/series>>. Acesso em: 01 Jun. 2006, às 22h.

FILME SHREK 2. Disponível em: <<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/shrek->  
>. Acesso em 16 Out. 2006, as 14h.

GUIA DOS CURIOSOS. Disponível em <<http://www.guiadoscuriosos.com.br>>. Acesso em  
10 Julho 2006, às 20h.

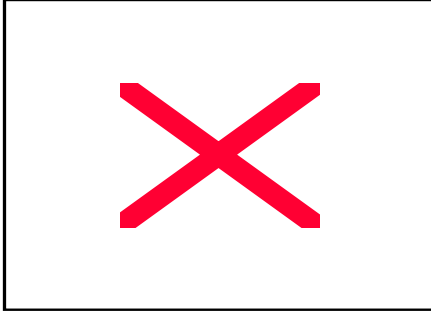
MÚSICA SHREK 2. Disponível em < [http://music.msn.com.br/album\\_shrek\\_1\\_&shrek\\_2](http://music.msn.com.br/album_shrek_1_&shrek_2) >.  
Acesso em: 16 Out. 2006, às 14h30min.

PLANO CINEMATOGRAFICO. Disponível em <  
<http://www.orientfilmes.com.br/cinediccionario>>. Acesso em 23 Agosto. 2006, às 13horas.

PLANO CINEMATOGRAFICO. Disponível em: < <http://www.marel.pro.br/glossar.htm>>  
Acessado em 30 Agosto 2006, às 16h.

UNICAMP. Disponível em:<[http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/agosto2004](http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/agosto2004)>.  
Acesso em 14 Jun.2006, às 17h.

WIKIPÉDIA. Disponível em: <[www.pt.wikipedia.org/wiki/comunicacao](http://www.pt.wikipedia.org/wiki/comunicacao)>. Acesso em 05  
Dez. 2005, 22h10min.



## ANEXOS

### ANEXO A: Eros e psique

Fernando Pessoa

Conta a lenda que dormia  
 Uma Princesa encantada  
 A quem só despertaria  
 Um Infante, que viria  
 De além do muro da estrada.

Ele tinha que, tentado,  
 Vencer o mal e o bem,  
 Antes que, já libertado,  
 Deixasse o caminho errado  
 Por o que à Princesa vem.

A Princesa Adormecida,  
 Se espera, dormindo espera,  
 Sonha em morte a sua vida,  
 E orna-lhe a fronte esquecida,  
 Verde, uma grinalda de hera.

Longe o Infante, esforçado,  
 Sem saber que intuito tem,  
 Rompe o caminho fadado,  
 Ele dela é ignorado,  
 Ela para ele é ninguém.

Mas cada um cumpre o Destino  
 Ela dormindo encantada,  
 Ele buscando-a sem tino  
 Pelo processo divino  
 Que faz existir a estrada.

E, se bem que seja obscuro  
 Tudo pela estrada fora,  
 E falso, ele vem seguro,  
 E vencendo estrada e muro,  
 Chega onde em sono ela mora,

E, inda tonto do que houvera,  
 À cabeça, em maresia,  
 Ergue a mão, e encontra hera,  
 E vê que ele mesmo era  
 A Princesa que dormia.

## ANEXO B- Curiosidades – Shrek

Na seqüência que mostra a lua-de-mel de Shrek e Fiona, o ogro aparece pendurado de cabeça para baixo, com a cara suja de lama. Fiona limpa o rosto do marido e o beija, numa sátira à já famosa cena de beijo de Homem-Aranha.

- Ainda nesta seqüência, as tomadas que mostram as alianças sendo forjadas são uma paródia óbvia de O Senhor dos Anéis. Outra brincadeira com a trilogia vencedora do Oscar está na placa do bar Maçã Envenenada, mostrada da mesma maneira que a placa da estalagem O Pônei Saltitante, em A Sociedade do Anel.

- Outra da lua-de-mel: quando Shrek e Fiona se beijam na praia e uma grande onda os cobre, os diretores estão homenageando o clássico A um Passo da Eternidade, que possui essa famosa cena romântica.

- Quando Shrek e Fiona chegam a Tão, Tão Distante, eles passam por um cinema que está exibindo Lethal Arrow 4 – paródia com o título de Máquina Mortífera, que no original se chama Lethal Weapon.

- Ainda na chegada de Shrek, Fiona e Burro a Tão, Tão Distante, Shrek diz: “We are definitely not at the swamp anymore” (Definitivamente, nós não estamos mais no pântano), referência à fala de Dorothy em O Mágico de Oz, quando ela diz: “Toto, I’ve a feeling we’re not in Kansas anymore” (Toto, eu tenho um pressentimento de que não estamos mais em Kansas).

- Na cena do jantar no palácio real, os personagens começam a dizer seus nomes um atrás do outro, repetidas vezes, terminando com Burro sorrindo e se referindo a si mesmo. É uma referência ao filme Rocky Horror Picture Show, em que os personagens começam a dizer os nomes uns dos outros de forma parecida.

- Quando a Fada Madrinha está cantando para Fiona no quarto da princesa, a Fada usa sua varinha mágica para fazer o vestido de Fiona subir, numa tomada que lembra a famosa pose de Marilyn Monroe no clássico O Pecado Mora ao Lado.

- Gato de Botas usa a espada para riscar um “P” numa árvore. Quem dubla o personagem é Antonio Banderas, que atuou em A Máscara de Zorro, cujo protagonista tem o mesmo hábito de deixar sua marca, o clássico “Z”.

- Na cena em que Shrek briga com Gato de Botas, o bichano entra nas roupas do ogro e sai rasgando a camisa dele na altura do peito – a referência é ao filme Alien, o 8º Passageiro, onde um alienígena sai do peito de um personagem da mesma maneira.

- A cena em que Gato de Botas pega seu chapéu por debaixo do alçapão, antes que ele se feche, é uma referência a Indiana Jones e o Templo da Perdição.

- A poção que a Fada Madrinha entrega ao Rei Harold, para fazer Fiona se apaixonar pelo primeiro homem que ela beijar, traz o número “IX” no rótulo – referência ao filme Poção do Amor Nº 9.

- O palácio onde Shrek, Burro e Gato de Botas estão presos é parecido com o palácio de Jabba The Hutt, vilão de Star Wars: O Retorno de Jedi.
- Quando Pinóquio desce na cela em que estão Shrek, Burro e Gato de Botas, suspenso por seus fios de marionete, a cena é uma paródia à famosa seqüência com Tom Cruise em Missão: Impossível (que, por sua vez, é uma referência ao filme de assalto Topkapi, de 1964). A música ao fundo também é de Missão: Impossível.
- O Homem Biscoito gigante que ataca o castelo de Tão, Tão Distante é uma referência ao Homem de Marshmallow de Os Caça-Fantasmas. Além disso, o nome do personagem é Mongo, o mesmo de um gigante da comédia Banzé no Oeste, de Mel Brooks. E tem mais: suas últimas palavras são: “Be good!” (Seja bonzinho), uma referência à cena da despedida de *E.T. – O Extraterrestre*.
- Na cena do ataque de Mongo, quando ele atira o botão de jujuba flamejante nas catapultas, os homens que as controlavam correm gritando: “Run away, run away!” (Fujam, fujam). Referência ao filme Monty Python e o Cálice Sagrado (que traz John Cleese no elenco).
- No final do filme, Gato de Botas diz que está indo para o Kit-Kat Klub, mesmo nome do clube do musical Cabaret.
- Também no final, Fiona diz que ela decidiu que quer o ogro por quem ela se apaixonou. Gato de Botas diz: “They’ll never make me cry” (Eles nunca vão me fazer chorar). Em Dívida de Sangue (Cat Ballou, 1965), Jane Fonda tem a mesma fala.
- Quando está cantando com Burro na festa, Gato de Botas se senta em uma cadeira e puxa uma corda, soltando água sobre si – uma referência ao filme Flashdance.
- Alguns personagens da Disney fazem participações especiais em Shrek 2: o relógio Cogsworth e o candelabro Lumiere, de A Bela e a Fera, são vistos na cena de perseguição dentro da fábrica da Fada Madrinha; a Pequena Sereia aparece logo no começo, depois que Shrek e Fiona se beijam na praia e são cobertos por uma onda.
- Em uma cena em que Shrek e Fiona discutem no quarto, podemos ver um pôster de “Stonehenge” na parede, com os membros do grupo Spinal Tap usando roupas medievais. É uma referência ao cultuado filme This is Spinal Tap, um falso documentário sobre uma banda de rock fictícia.
- As homenagens de Shrek 2 não são apenas a contos de fadas e filmes: na cena em que o pote gigante de poção é derrubado na fábrica da Fada Madrinha, os cisnes enjaulados se transformam em duas donzelas, numa referência ao balé O Lago dos Cisnes.
- Outra referência diferente está na seqüência de abertura, quando Fiona enfrenta alguns inimigos usando golpes do videogame Street Fighter II.
- No teto da cama de Fiona, Shrek vê um adesivo de um tal Sir Justin. É uma referência ao cantor Justin Timberlake, muito popular entre as adolescentes.
- Depois que Shrek e Burro derrotam o Gato de Botas, Burro sugere a Shrek para dar ao felino o “tratamento Bob Barker”. Bob Barker foi apresentador do programa de TV The Price is

Right, em que os convidados devem adivinhar preços de produtos a fim de ganhá-los. No final do programa, Barker sempre dizia: “Ajude a controlar a população animal, deixe seus bichos de estimação estéreis ou castrados”.

- Enquanto os convidados para a festa no palácio passam pelo tapete vermelho, o locutor diz: “The abs are fab”, uma referência ao seriado de TV Absolutely Fabulous, de 1992, o qual Jennifer Saunders (voz da Fada Madrinha) escreveu e estrelou. O programa era chamado de Ab Fab.

- Durante a cena do jantar, com Shrek, Fiona e Burro no palácio, a Rainha Lillian diz: “Not that there’s anything wrong with that” (Não que haja alguma coisa errada com isso) – frase utilizada com frequência pelos personagens do seriado Seinfeld.

- Burro grita em uma cena: “I’m coming Elizabeth!” (Estou chegando Elizabeth) – uma referência ao ator Fred Sanford, no seriado Sanford and Son, de 1972.

- Outro programa de TV parodiado é Cops, na sequência em que Shrek, Burro e Gato de Botas são presos. A fuga de Shrek em cima de um cavalo branco (“white bronco”) também é uma referência à perseguição televisada que a polícia fez ao ex-jogador de futebol americano O.J Simpson, em 1994. Ele pilotava um Ford Bronco.

- Rei Harold diz que não pode falar com a Fada Madrinha porque seu ferimento das Cruzadas está doendo. Trata-se de uma referência ao personagem de John Cleese (voz de Rei Harold), Basil Fawlty, no seriado Fawlty Towers, de 1975, que também tinha um “velho ferimento de guerra”.

- Em certo momento, Gato de Botas diz: “Eu odeio segundas-feiras” – uma clara referência ao gato Garfield, personagem criado por Jim Davis, de quem a fala “Eu odeio segundas-feiras” é uma marca registrada. Sem contar que os dois gatos são malhados e alaranjados.

- A Fada Madrinha diz: “Em nome de Grimm!”, referindo-se aos Irmãos Grimm, autores de uma coleção de fábulas de onde saíram grande parte dos personagens do filme.

- Os fogos de artifício na cena final lembram o show pirotécnico da abertura do programa de TV Disneylândia.

- Quando Shrek, Fiona e Burro chegam a Tão, Tão Distante, a câmera mostra uma placa com o nome do reino, ao nível da rua. Trata-se de uma paródia da placa oficial de Beverly Hills, que dá boas-vindas aos visitantes assim que eles entram na cidade através de determinadas avenidas. Esta placa também serve como logotipo oficial da cidade.

- Uma sátira mais óbvia é o letreiro nas montanhas de Tão, Tão Distante, que é parecido com o de Hollywood.

- O Lobo-Mau está lendo uma revista intitulada Pork Illustrated, com uma imagem de uma porca de biquíni na capa. Trata-se de uma paródia da revista Sports Illustrated, que possui uma edição de roupas de banho.

- Várias lojas e marcas são parodiadas em placas espalhadas por Tão, Tão Distante: Burger Prince (lanchonete Burger King); Romeo Drive (galeria de lojas Rodeo Drive); Farbucks Coffee (cafeteria Starbucks); Gap Queen (loja de roupas Gap); Baskin Robinhood (marca de

sorvete Baskin Robins); Olde Knavery (roupas e acessórios Old Navy); Versachery (grife Versace); entre outras.

- O outdoor da Fada Madrinha é uma sátira dos anúncios da modelo Angelyne, famosos em Hollywood.

- Quando Shrek, Burro e Gato de Botas encontram fábrica da Fada Madrinha, Burro chama o local de “The Old Keebler Place”, em uma referência a marca de biscoitos Keebler Elves, cujos mascotes são pequenos gnomos.

- O apresentador de TV Larry King dubla a Irmã Feia, que trabalha no bar Maçã Envenenada (na versão em português, a voz desta personagem ficou com o também apresentador Pedro Bial; na Inglaterra, quem dubla é Jonathan Ross, também apresentador). Apesar de King já ter dublado alguns episódios de Os Simpsons, esta foi a primeira vez que ele emprestou sua voz a um personagem que não fosse ele mesmo, em um filme de animação ou seriado de TV.

- Shrek 2 é o longa de animação mais lucrativo de todos os tempos. Em apenas 25 dias de exibição, arrecadou US\$ 346,5 milhões, só nos Estados Unidos, superando o recorde de Procurando Nemo, de US\$ 339,8 milhões, estabelecido em 2003, durante seis meses.

- Gato de Botas foi criado com base em Warren, gato cinza de estimação do diretor Andrew Adamson. Depois que se decidiu que o personagem seria alaranjado, os animadores “escalaram” o outro gato de Adamson, Joshua, para servir de modelo.

- Algumas dicas dadas durante o filme sobre a identidade original de Rei Harold:

- Ao lado da cama, ele possui uma pintura de si mesmo perto de um lago;
- Rainha Lillian o lembra de quando tiveram o primeiro encontro no lago, quando deram o “primeiro beijo”;
- Seu lençol e a maior parte de seus móveis são verde-folha;
- Uma sapa no bar pergunta ao Rei: “Não te conheço de algum lugar?”
- Ele chama a Rainha Lillian de Lilly – “lily” em inglês é lírio, uma flor comum em lagos;
- Fada Madrinha ameaça mandá-lo de volta ao lago
- Ele sente repulsa pela vida no pântano, porque ele mesmo já viveu em um.

Fonte: IMDb

#### **Enviado pelos leitores:**

- Quando Mongo, o Homem Biscoito gigante, “nasce”, o Homem Biscoito original exclama: “It’s alive!” (Está vivo!), igual a Colin Clive no clássico *Frankenstein* (1931). (Fábio Silva)

- O nome da Fada Madrinha em inglês é Fairy Godmother. Ainda que o nome seja esse mesmo nos contos de fada, “Godmother” não deixa de nos remeter a *O Poderoso Chefão*, cujo título original é *The Godfather*. (André Persechini)

[http://www.cinemaemcena.com.br/basti\\_vocesabia\\_filme](http://www.cinemaemcena.com.br/basti_vocesabia_filme).

## ANEXO C- Internet sobre Shrek

A história original, que tinha como principal argumento tirar o sarro de contos de fadas e também cenas de filmes marcantes, agora vai bagunçar com nada menos do que a própria Hollywood: "Far, Far, Away", o reino dos pais da princesa Fiona, é uma sátira visual da maior cidade cinematográfica do mundo.

É claro que não vão faltar tiradas clássicas dos contos de fadas, e novos personagens como "o príncipe encantado", "o gato de botas", e a "a fada madrinha" comprovam isso.

A história começa no mesmo ponto onde terminou a primeira, com o casal de ogros voltando da lua-de-mel, e recebendo um convite para conhecer os pais de Fiona. Até aqui tudo muito legal, só que ninguém no reino imagina o que aconteceu com a princesa, depois que ela foi capturada pelo terrível dragão.

O vídeo que mostra a cena do casal de ogros chegando ao reino, é simplesmente hilário, e demonstra que o time responsável pela produção original, (Todos presentes nesta sequência) não perdeu o pique. O filme estreia nos states em 21 de Maio, mas já será exibido em Cannes no dia 15. A primeira versão de Shrek, depois de receber uma indicação à Palma de Ouro em Cannes, colecionou prêmios, inclusive o primeiro Oscar dedicado uma animação da história.

Quando a DreamWorks percebeu o potencial de uma franquia em Shrek, não economizou verbas no elenco que já contava com Mike Myers, Cameron Diaz e Eddie Murphy, e acrescentou as vozes de Antonio Banderas, Ruppert Everett, Julie Andrews, e John Cleese. Só o elenco principal já havia custado U\$ 5 milhões à produção, que também confirmou já estar trabalhando em Shrek 3!

[http://www.animatoons.com.br/movies/shrek\\_2/](http://www.animatoons.com.br/movies/shrek_2/)  
acesso em 03/12/2005, às 22h

### INTRODUÇÃO

Uma equipe de aproximadamente 300 pessoas trabalhou durante três anos para levar para a tela grande a sequência tão aguardada do filme de sucesso de 2001 e vencedor do Oscar Shrek.

Shrek 2 reúne as vozes de Mike Myers, como Shrek, Eddie Murphy, como o Burro, e Cameron Diaz, como a Princesa Fiona. No elenco estrelado de vozes estão ainda a atriz vencedora do Oscar Julie Andrews e o ator indicado ao Oscar John Cleese, respectivamente nos papéis dos pais de Fiona, a Rainha Lillian e o Rei Harold; Antonio Banderas faz o Gato de Botas; Rupert Everett, o Príncipe Encantado; e Jennifer Saunders, a Fada Madrinha.

### SOBRE OS PERSONAGENS

Além dos nossos personagens favoritos do primeiro filme – o Homem Biscoito, Pinóquio, os 3 Porquinhos, o Lobo Mau, o Espelho Mágico e os



3 Ratinhos Cegos –, Shrek 2 apresenta outros personagens dos contos de fadas, como o Gato de Botas, a Bela Adormecida, o Pequeno Polegar e Tumbelina, o Capitão Gancho, a Irmã Feia, o Padeiro, o Cavaleiro Sem Cabeça, Chapeuzinho Vermelho, João e Maria.

O personagem do Gato de Botas foi desenhado originalmente para se parecer com Warren, o gato cinza do diretor Andrew Adamson. Quando ficou decidido que o Gato seria alaranjado, o outro gato de Andrew, Joshua, roubou o papel.

Tanto Larry King como Joan Rivers participam do elenco de vozes. Na versão em inglês, Larry King faz a Irmã Feia que trabalha no Bar Maça Envenenada (na versão dublada, este trabalho ficou a cargo do jornalista Pedro Bial) e Joan faz a voz dela mesma.

### REFERÊNCIAS E HOMENAGENS

Como o grande momento Matrix no original Shrek, há também referências engraçadas que prestam homenagens a vários filmes e programas de TV em Shrek 2, como: O Homem Aranha, O Senhor dos Anéis, Missão: Impossível, A Primeira Noite de Um Homem, A Um Passo da Eternidade, O Mágico de Oz, A Pequena Sereia, A Bela e a Fera, Cinderela, Spirit — O Corcel Indomável, Peter Pan, Annie, A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça, Adivinhe Quem Vem para Jantar, Entrando numa Fria, A Máscara do Zorro, Frankenstein, O Corcunda de Notre Dame, Banzé no Oeste, Os Caça-Fantasmas, Sanford and Sons, Cops, Rawhide, Uma Linda Mulher, Caçadores da Arca Perdida, Flashdance, As Panteras — O Filme e O Senhor dos Anéis.

A Terra de Tão, Tão Distante resultou de uma mistura de Hollywood com Rodeo Drive, em Beverly Hills. Várias lojas conhecidas de Beverly Hills foram alvo de brincadeiras no filme tendo os seus nomes alterados como: Abercrombie & Witch, Saxxon Fifth Avenue, Fe-Fi-Fo Schwarz, Versarchery, Pewtery Barn, Armani Armoury, Baskin Robbinho-od, Tower of London Records, Gap Queen, Barney's Old York, National Inquisi-tor, Farbucks, Banana Kingdom, Old Knavery, Joust Ralph Lancer, Cinderella Shoes.

### OBSERVAÇÃO SOBRE A HISTÓRIA E EDIÇÃO

Mais de 43 mil painéis (desenhos individuais de storyboard) foram filmados e enviados para edição no AVID. Juntos, eles têm uma extensão 47 vezes maior que a Ponte Golden Gate.

Muitos artistas e membros da equipe técnica fazem as vozes dos personagens no filme, como o Head of Story Chris Miller, que faz a voz do Espelho Mágico; Cody Cameron, que faz a voz do Pinóquio e dos 3 Porquinhos; o diretor Conrad Vernon faz a voz do Homem Biscoito; o produtor Aron Warner faz a voz do Lobo Mau; e a diretora Kelly Asbury faz a voz do pajem que convida Shrek e Fiona à Terra de Tão, Tão

Distante.

Para conciliar o trabalho do elenco internacional, a equipe precisou voar para cidades como Londres, Toronto e Nova York para gravar as vozes dos atores principais.

Quando ouvimos o Burro cantar o tema de Rawhide enquanto a trupe parte rumo à Terra de Tão, Tão Distante, na verdade é um segmento retirado da atração Shrek 4D.

### **SOBRE DEPARTAMENTO ARTÍSTICO E O DEPARTAMENTO DE EDIÇÃO DE PERSONAGENS**

Os personagens principais em Shrek e Shrek 2 foram todos desenhados, inicialmente, em pequenas esculturas, chamadas maquetes. Entre os dois filmes, cerca de 100 esculturas ainda menores, chamadas clay sketches de “barro” foram feitas antes de as maquetes finais serem escolhidas.

Os desenhistas de personagens usaram 136 quilos de “barro clássico” para criar 50 esculturas clay sketches antes da escalação final de sete personagens principais de Shrek 2.

As portas do celeiro onde Shrek e o Burro sofrem a transformação podem moverse para dentro e para fora, coisa que uma porta com dobradiça não pode fazer.

As árvores em volta da Taverna Maça Envenenada foram construídas originalmente para a atração Shrek 4D, nos Universal Studios.

### **OBSERVAÇÕES SOBRE A ANIMAÇÃO**

Um animador pode criar de três a cinco segundos de animação por semana.

Se houvesse apenas um personagem de cada vez na tela, a animação levaria mais de quatro horas (sem incluir as multidões). Houve mais de 1.100 ciclos de animação separados, criados para as multidões ao fundo.

Embora a maioria dos personagens humanos compartilhe do mesmo controle de corpo e rosto, cada um tem controles separados para cabelo e vários elementos especiais, como armadura, espadas, etc para os tornarem diferentes.

A média de duração de uma tomada é de aproximadamente cinco segundos. Apesar de o tempo exato depender da complexidade da ação, digamos que um anima-dor pode criar cinco segundos de animação para

um único personagem em dois dias. Assim, seriam necessários dois mil dias ou cerca de cinco anos e meio para animar uma tomada de cinco segundos contendo uma multidão de mil personagens. E se um filme tivesse um minuto de animação desse tipo, uma equipe de dez animadores necessitaria de seis anos e meio, trabalhando sete dias na semana para criá-la!

O departamento de animação gastou 9,5 homem-anos numa sala escura revendo as tomadas.

Há 5.884 personagens, incluindo multidões e personagens genéricos. A média do número de personagens visto por tomada é de 4,3. Há aproximadamente 163 tipos exclusivos de personagens; desses, 18 são considerados principais e 19 secundários.

Um personagem genérico como a “Mulher A” tem seis tipos de cabelos diferentes. Cada um desses estilos tem aproximadamente dez vezes mais “guias de cabelos” do que de um personagem do filme original. Há aproximadamente mil personagens exclusivos na multidão. Shrek e Fiona não tinham pés nem dedos dos pés. Só em Shrek 2 é que eles aparecem descalços em algumas seqüências. Antes disso, eles calçavam sapatos.

Mais de 70 chapéus foram criados para as pessoas genéricas. Eles foram usados para acrescentar variedade às multidões e também para mudanças genéricas de personagens, como o Padeiro.

### **ESTATÍSTICA DE EFEITOS**

Cerca de 100 mil partículas foram usadas para propiciar o brilho do cabelo da Fada Madrinha.

35 gigabytes de dados foram necessários para criar e armazenar as bolhas do lodo.

A onda do oceano que quebra em cima de Shrek e Fiona durante a montagem de Lua-de-Mel requisitou que dois animadores trabalhassem cinco semanas seguidas para criar 159 níveis separados e ajustar 1.937 parâmetros para poderem produzi-la.

A maior imagem de multidão aparece quando Shrek e Fiona chegam no castelo de Tão, Tão Distante. Os animadores simularam 5.819 personagens, dos quais pelo menos 3.383 são visíveis em todos os quadros.

A seqüência do saco de dinheiro “Daddy’s Evil Plot” contém 71 moedas de ouro.

O “P” que o Gato de Botas desenha numa árvore, bem ao estilo do Zorro, lança 13.208 estilhaços de poeira e serragem.

Shrek 2 testemunhou a expansão da simulação da dinâmica dos fluidos para incluir efeitos atmosféricos como nevoeiro e vapor. A fumaça que sai das xícaras de chá e da comida, bem como o nevoeiro, foram criados a partir da resolução de equações matemáticas que descrevem como os fluidos fluem.

A fumaça do caldeirão representa volume graças às técnicas desenvolvidas para os pêlos. Grande parte das tomadas de vapor apresenta partículas e a de uma xícara de chá fumegando foi obtida a partir de 6.421.800 partículas por quadro.

Mais de 80% de Shrek 2 utiliza uma forma de iluminação global, chamada bounce shader. Desenvolvido na PDI/DreamWorks, o bounce shader baseia-se na forma como a luz se move naturalmente de uma superfície para outra até o infinito. Esse processo não foi utilizado no primeiro Shrek.

### **ESTATÍSTICAS DE ILUMINAÇÃO**

Nas duas últimas seqüências do filme, há de 500 a 800 luzes por tomada. As fontes de luz nessas tomadas incluíram candelabros, lanternas de papel, velas votivas, focos, luzes de palco e luzes para personagens e multidões.

A média de quantidade de luz utilizada em uma tomada de Shrek 2 foi de 887, em oposição às 217 do filme original. São quatro vezes o número de luzes!

### **INFORMAÇÕES TÉCNICAS**

Na média, cada iluminador, animador de efeitos, surfacer, matte painter e completion artist calibrou seu monitor de computador a cada dois dias e meio, resultando em 12 vezes por mês ou 144 vezes num ano! Em Shrek 2, 1.200 ciclos pediram um terabyte de espaço de disco. Isto é 400 vezes a quantidade de informação disponível na maioria das enciclopédias multimídia!

## ANEXO D- Crítica Shrek

### Cine Players - Crítica - Shrek

» Por Alexandre Koball, 30/05/2004

**Shrek** foi, em 2001, uma grande investida da Dreamworks frente ao domínio absoluto da parceria entre Pixar e Disney no mercado de filmes de animação em três dimensões. E a empresa de Spielberg não poderia ter iniciado a disputa de forma mais explícita: que tal um filme que detona com todos os estereótipos que a Disney vem propagando nas suas animações desde 1937, com o lançamento de **Branca de Neve e os Sete Anões**? Pois Shrek é isso, desde a primeira cena ele tira sarro dos mundos de contos-de-fada improváveis de existirem na vida real, virando-os de cabeça pra baixo: nada de princesas ou príncipes lindos e castelos suntuosos, Shrek vive em um pântano e é considerado por todos os habitantes das redondezas como o ser mais feio e temido que há.

Mas na realidade não é bem assim, Shrek quer apenas paz e sossego em sua vida. Isso ele tem de sobra, pelo menos até que o impiedoso Lorde Farquaad resolve exilar todos os personagens de contos-de-fada que existem no seu reino para dentro da floresta... onde está localizado o pântano de Shrek. O sossego do ogro verde chegou ao fim! Agora ele deve tirar satisfações pessoalmente com Farquaad para rever sua floresta intacta. Shrek consegue um acordo: se resgatar para o Lorde uma princesa que está adormecida em um perigoso e longínquo castelo, Farquaad devolve a paz a ele. Então, ao lado do burro Donkey (na versão original), Shrek parte em uma aventura inesquecível, e obviamente cheia de referências a desenhos clássicos da Disney, aproveitando por conta para parodiar também filmes populares, como Matrix, por exemplo.

Toda essa mistura fez um sucesso danado, rendendo centenas de milhões de dólares ao redor do mundo, somente nos cinemas. Em DVD, o filme foi um sucesso ainda maior, batendo todos os recordes na época de seu lançamento. E tem razões para o sucesso: Shrek conta com piadas engraçadíssimas, que misturam humor escatológico com pegadinhas espertas, qualidade de animação espetacular (o filme fica magistral em DVD), com um dos coloridos mais vivos e visualmente encantadores já vistos no cinema e uma trilha sonora moderna e ousada para o gênero, que definitivamente não faria parte do repertório de um filme da Disney. Obviamente, parte das piadas tem um gosto especial para quem conhece as referências propostas, mas mesmo elas não se tornam necessárias para o aproveitamento do filme, já que as crianças dificilmente entendem tais referências, e o filme é também feito para elas.

Por falar em crianças, é claro que logo se passa pela cabeça da maior parte das pessoas que o filme é uma historinha infantil e ponto final. Mas não é bem assim: Shrek possui muitos detalhes que só os adultos vão pescar, e às vezes a gozação em cima das clássicas histórias da Disney é bem pesada. Nada, claro, para manter os pirralhos longe, já que seria uma decisão comercialmente terrível. No final das contas pode-se considerar o humor encontrado em Shrek, em comparação com os filmes rivais da Pixar, muito mais interessante, pelo menos no sentido de inteligente e ousado. Ponto para a Dreamworks, que se propôs a realizar algo diferente em um mercado já saturado (mas ainda sedento, vide o sucesso fenomenal de Procurando Nemo) por historinhas previsíveis clássico-clichês da Disney.

Mas Shrek também possui seus clichês. O filme pode ser visto como sendo um pouco hipócrita se analisado mesmo superficialmente. Afinal, se por um lado ele critica e vira de cabeça pra baixo as histórias clássicas, ele acaba apenas as modificando, porém a estrutura é a mesma. Troque, apenas por exemplo, elementos como "mocinho bonito" por "mocinho feio", "princesa educada" por "princesa bocuda", e por aí vai. Porém o filme

faz isso de maneira tão perfeita, com uma estrutura narrativa tão encantadora (a história flui sempre com interesse pelo acontecimento futuro), que é fácil se deixar ser enganado.

O filme possui vozes, no original, de um grande elenco, liderado por Mike Myers (Shrek), Eddie Murphy (Donkey) e Cameron Diaz (Princesa Fiona). Aqui no Brasil Shrek recebeu uma dublagem razoavelmente decente (embora nem sempre bem sincronizada) de Bussunda, do Casseta e Planeta. A trilha sonora é com certeza outro ponto que fez do filme um sucesso estrondoso. Com grandes sucessos, e faixas muito agitadas, os personagens têm até um showzinho especial no final do filme (e o DVD explora ainda mais essa parte sonora, apresentando clipes muito divertidos com todos os personagens de contos-de-fada que aparecem durante o filme). Abaixo está a lista de todas as músicas existentes no CD da trilha sonora do filme, que é recomendadíssimo:

- \* **All Star**
- \* **On the Road Again**
- \* **Friends**
- \* **Whipped Cream**
- \* **Escape**
- \* **My Beloved Monster**
- \* **You Belong to Me**
- \* **Hallelujah**
- \* **Try a Little Tenderness**
- \* **I'm a Believer**
- \* **Meditation**
- \* **Welcome to Duloc**
- \* **Bad Reputation**
- \* **I'm On My Way**
- \* **Merry Men**
- \* **Stay Home**
- \* **Best Years of Our Lives**
- \* **Like Wow!**
- \* **It is You (I Have Loved)**

Shrek é para muitos, incluindo para mim, o melhor filme de animação em 3D já lançado, mesmo contando todos os filmes da Pixar (**Toy Story 2** chega muito perto). É uma combinação muito bem realizada de visual e roteiro, que sai, pelo menos um pouquinho, do feijão-com-arroz dos filmes do gênero. É um filme que pode se ver e rever sem se enjoar, pois a animação é tão bela e a história tão divertida que fica difícil se chatear. Um desenho (embora "desenho" seja uma palavra vulgar para representar o que Shrek é) que traz conteúdo para crianças e adultos, e mesmo que tire com a cara dos clássicos da Disney, deve ser assistido por todos os amantes dessa empresa. Esse certamente eu recomendo!

<http://www.cineplayers.com/critica.>, acessado em 31/10/06, às 18h.

## **ANEXO E : Revista Veja**



# A ameaça verde

O ótimo desenho *Shrek* consegue o que parecia impossível: desafiar a primazia da Disney

Isabela Boscov

**P**ara os executivos da Disney, ele é uma criatura de pesadelo. E não só por causa de sua pele verde, de sua pança exagerada ou de seus hábitos repugnantes — como o de comer rato tostado no espeto ou o de fazer velas com a cera guardada no ouvido. Para o estúdio do Mickey, o ogro Shrek é aterrorizante justamente por ser irresistível. Há quase um mês o estupendo desenho animado que leva seu nome se mantém no topo da bilheteria americana, na qual já acumulou extraordinários 182 milhões de dólares e colheu elogios rasgados da crítica. Desde *O Rei Leão* ou, no máximo, desde os dois *Toy Story* produzidos em parceria com a empresa Pixar, a Disney não desfruta tal unanimidade. O duro é que todos esses louros são recebidos por um concorrente — palavra que nem sequer constava do vocabulário da empresa quando o assunto era animação. *Shrek* (Estados Unidos,

2001), que estreia nesta sexta-feira em circuito nacional, é uma produção da DreamWorks, o estúdio fundado por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen. Sua vitória é ainda mais dolorosa porque *Shrek* satiriza, da primeira à última cena, as produções da Disney. E o faz com conhecimento de causa. Katzenberg foi alto executivo do estúdio e até sair de lá — às turras — supervisionou a realização de nada menos que *A Pequena Sereia*, *A Bela e a Fera*, *Aladdin* e *O Rei Leão*.

Não que *Shrek* lembre esses filmes. Para começar, não há nenhum príncipe encantado à vista. Não bastasse seu bafo de onça e sua silhueta rotunda, o ogro Shrek (que na versão nacional é dublado pelo humorista Bussunda) exibe uma singular falta de graças sociais. Mora sozinho num pântano, não sabe conversar e não tem o menor interesse em

fazer amigos. Só aceita a ajuda do Burro, um quadrúpede expansivo e tagarela, por força das circunstâncias. O despótico Lorde Farquaad expulsou da vizinhança todas as figuras de contos de fadas. Assim, Branca de Neve, os sete anões, os três porquinhos, Cinderela e o Lobo-Mau (entre outros personagens que já frequentaram desenhos da Disney) invadem o pântano de Shrek em busca de asilo político. Para livrar-se deles, o ogro faz um trato com Farquaad. Ele libertará a linda princesa Fiona de sua torre, para que o nobre possa casar-se com ela. Em troca, o malvado cuidará de devolver a paz ao pântano de



WALT DISNEY  
Pictures



O ogro Shrek e cena do novo animado da Disney, *Atlantis* (no detalhe): guerra



Shrek. O problema é que o ogro é feio, mas tem um coração que não é exatamente imune aos encantos de Fiona.

A exemplo de outros desenhos feitos em computação gráfica, como *Toy Story* e *Dinossauro*, *Shrek* é um assombro do ponto de vista técnico. Seus protagonistas têm até 900 "músculos" capazes de responder aos comandos dos desenhistas. Só a prince-

sa Fiona exigiu o trabalho de 25 dos 275 animadores envolvidos no projeto. Eles se debruçaram sobre detalhes tão mínimos quanto os trejeitos das suas pálpebras ou a relação entre seu peso, por assim dizer, e seus movimentos corporais — seu andar é verossímil, sem aqueles saltitos das heroínas de desenho. Mas é sintomático que esses avanços tecnológicos não tenham merecido mais do que comentários passageiros nas resenhas

do filme. O vanguardismo de *Shrek* reside na irreverência de seu roteiro.

É preciso topete para fazer troça de personagens que são adorados há gerações — por exemplo, colocar Branca de Neve e Cinderela para trocar tapas. Também é novidade que um herói seja celebrado por sua feiúra e conte com um ajudante de intelecto muito superior ao seu — ainda que ele se chame Burro. Tampouco Fiona é uma princesa como as outras. É desbocada, disputa concursos de arrotos e, numa cena que a platéia costuma aplaudir, derrota o bando de Robin Hood com golpes de kung fu tirados do filme *Matrix*. Essas farpas disparadas contra a Disney rendem boas risadas. Numa paródia a Cinderela, Fiona faz um dueto com um passarinho gorjeante — e o leva à morte com seus agudos ensurdecedores. Noutra seqüência, Shrek e o Burro descobrem que o castelo de Farquaad é um parque temático que anda às moscas, numa referência bem clara às dificuldades enfrentadas ultimamente por esse setor da corporação Disney. O lorde Farquaad tem semblante de príncipe encantado, exceto por alguns detalhes: vive de barba por fazer, é covarde, estúpido, cafona e nanico (aí o caso é quase de autoparódia, uma vez que Jeffrey Katzenberg é conhecido por sua pouca estatura). "Não há nada no filme que pretenda ser mesquinho ou desabonador em relação à tradição da Disney", jura Katzenberg. Acredite nessa afirmação quem quiser. Mas não custa esclarecer que o sócio da DreamWorks ganhou uma quantia vultosa no processo que moveu contra seu antigo patrão.

*Shrek* não é a primeira investida de um estúdio contra a hegemonia da Disney no desenho animado. A Fox, por exemplo, tentou abalroar o campeão com *Anastasia* e *Titan*.

Esse último foi um fracasso tão grande que culminou no fechamento da divisão de animação do estúdio.

A Warner também desanimou depois que *O Gigante de Ferro*, muito elogiado pela crítica, recolheu uns meros caraminguás na bilheteria. Só a DreamWorks



2001 DREAMWORKS





O desagradável lorde Farquaad e a princesa Fiona, que luta como em *Matrix*: sinal dos tempos



FOTOS 2001 DREAMWORKS

se mantém firme no propósito. Começou com o enfadonho *O Príncipe do Egito*, ousou com *Formiguinhas* (considerado mais divertido para os adultos que para as crianças) e se saiu muito bem com *A Fuga das Galinhas* — feito em parceria com a produtora inglesa Aardman. *Shrek*, contudo, é o primeiro caso em que a Disney reconhece haver motivo para preocupação. “Ele é mesmo formidável”, disse Thomas Schumacher, chefe da divisão de animação da Disney, à revista *Newsweek*. Logo esse páreo será decidido na ponta do lápis, com a estréia em circuito amplo nos Estados Unidos (e também no Brasil) de *Atlantis*, o novo desenho da Disney. Para alguns analistas, é improvável que ele bata a bilheteria de *Shrek*. Humilhação pior só se, em 2002, quando for entregue o primeiro Oscar da história na categoria longa-metragem de animação, o trio da DreamWorks receber a estatueta no lugar do estúdio que inventou esse gênero de filme.

No campo das finanças, o monstro verde da DreamWorks provoca uma outra dor de cabeça na Disney. Todo desenho animado, hoje, é concebido de forma a encher os cofres de seus produtores durante anos a fio. Pode servir de tema para bonecos e outras bugigangas, rende vídeos comprados às centenas de milhares pela criançada e às vezes é metamorfoseado em atração de parque temático ou até em

**O expansivo Burro: caso raro de ajudante mais inteligente que o herói**

espetáculo da Broadway — como *O Rei Leão*, que a revista *Newsweek* calcula ter proporcionado lucros (isso mesmo, lucros líquidos) de cerca de 1 bilhão de dólares desde seu lançamento, em 1994. Ou seja, cada título novo pode significar uma concorrência que se estende por quase uma década.



*Shrek* deflagrou um debate sobre os rumos da Disney. Apesar de seu monumental know-how em desenhos animados de grande qualidade, ela está virando refém de sua própria tradição — para conseguir fazer o inovador *Toy Story*, por exemplo, a Disney recorreu à Pixar. A ordem agora é modernizar

(e não só no visual), a fim de acompanhar a esperteza da criançada. Não é acaso que filmes que trazem uma visão menos romântica do mundo, como *A Fuga das Galinhas* e o próprio *Shrek*, façam tanto sucesso e venham tomando a vanguarda. Seus produtores usufruem uma dupla vantagem: tiram proveito das fórmulas desenvolvidas pelo campeão e se dão ao luxo de transgredi-las sempre que julgarem oportuno. Talvez fosse a hora de a Disney aprender com Jack Welch, o lendário presidente da General Electric, que ao assumir seu posto decretou que a empresa nunca mais fabricaria um daqueles seus famosos ferros de passar roupa. Se não identificar rapidamente aquilo que já está superado, o estúdio do Mickey corre o risco de ficar comendo poeira. ■

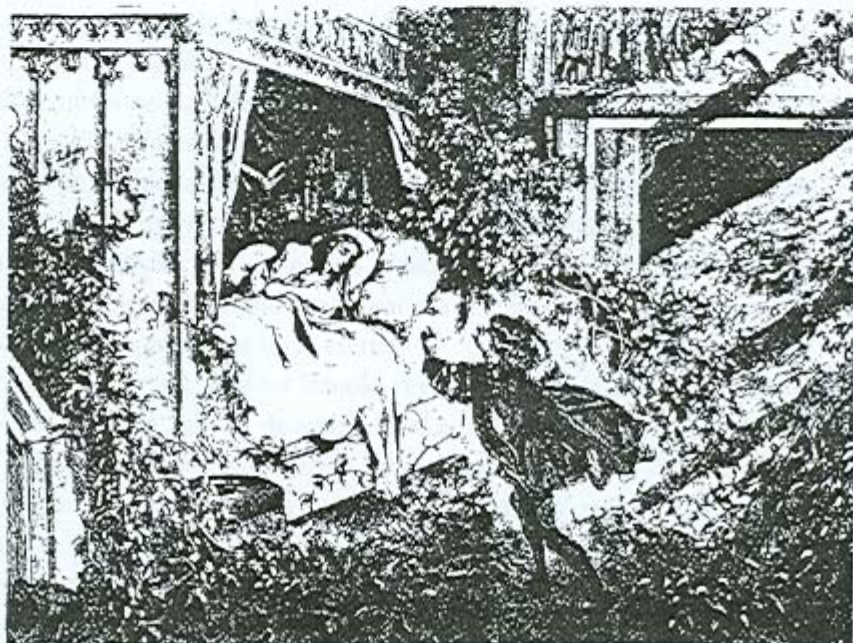
**ANEXO F: A princesa que dormia – Perrault e Irmãos Grimm (UNISC)**



# A Princesa que Dormia

IN  
028.5  
P459p (C)

nas versões dos irmãos Grimm, de Charles Perrault e Giambattista Basile e,  
em apêndice, "O Rei Caçador", versão de Sílvio Romero.



Edição Plurilíngüe

(napolitano, alemão, francês, português)

PUCRS/BCE



0.514.177-7

PRESERVE SUA FONTE  
DE CONHECIMENTO



EDITORA PARAUÍ





## *Conta a lenda*

*que dormia*

*Uma Princesa encantada*

*A quem só despertaria*

*Um Infante, que viria*

*De além do muro da estrada.*

(Fernando Pessoa, *Eros e Psique*.)

Da lenda vinda a nós da noite dos tempos reproduzimos três versões, colhidas por escritores e estudiosos em meio ao povo de diferentes regiões, línguas e épocas.

A mais difundida inclui-se na coletânea publicada entre 1812 e 1822 pelos irmãos Grimm, (Jacob, 1785-1863, e Wilhelm, 1786-1859) ambos filólogos e eruditos alemães que, com o objetivo de perenizar a vasta produção poética popular oriunda da Idade Média, arriscada a esvanecer-se por ser só oralmente registrada, recolheram mais de duzentas histórias entre os camponeses de seu país. Os irmãos Grimm esforçaram-se por manter, além do enredo, o tom e as expressões dos contadores, buscando não alterar as narrativas por um lustre literário — iniciativa absolutamente inovadora, ainda que causadora de inúmeras discussões e dúvidas: será possível encerrar a forma aberta da literatura oral num texto escrito?

Já a versão de Charles Perrault, escritor francês, revela o esforço do autor para adaptar as histórias populares, possivelmente aprendidas com a babá de seus filhos, ao gosto da corte setecentista, onde florescia uma verdadeira *moda do conto*. Seus *Contos da Mamãe Gansa*, dedicados em 1697 à sobrinha de Luis XIV, são repletos de ironia, mais picantes do que as versões dos irmãos Grimm, e Perrault neles retrata, em estilo próprio e inconfundível, a cultura e a sociedade francesas do século XVIII.

Praticamente desconhecido entre nós, o napolitano Giambattista Basile (1575-1632) apresenta no *Pentameron* características barrocas, apontadas adiante por Alba Olmi, que traduziu o conto “Sole Luna e Talia” do texto napolitano atualizado por Michele Rak, e apoiando-se em modernas traduções italianas.

A segunda, e mais surpreendente, parte da versão de Basile ressurgiu no conto “O Rei Caçador”, coletado no Sergipe por Sílvio Romero (SE. 1851 - RJ. 1914) e inserido no seu *Contos Populares do Brasil*, publicado em 1885. Embora não mencione o longo sono da princesa, foi irresistível a tentação de incluí-lo aqui como apêndice.

Dorothee de Bruchard





## *DORNRÖSCHEN*

dos

irmãos Grimm



## ROSINHA DOS ESPINHOS

*Tradução de  
Fernando Klabin*





se dirigir ou olhar para ninguém. “Assim como não se pode, a não ser  
trá picar-se no dedo e morrer?” Não deve desobedecer a ninguém  
se lástima e dor de

**HÁ MUITO TEMPO ATRÁS**, um rei e uma rainha sempre diziam: “Ah! Se ao menos tivéssemos uma criança!”, mas nunca ganhavam uma. Então um dia, durante o banho da rainha, saltou da água uma rã que lhe disse: “Teu desejo será realizado: em menos de um ano darás à luz uma filha.” O que a rã anunciara aconteceu de fato, e a menina que a rainha teve era tão bonita que, não se contendo de alegria, o rei mandou organizar uma festa imensa. Convidou não só seus parentes, amigos e conhecidos, como também as mulheres sábias, a fim de que se afeiçoassem à criança. Treze delas havia em seu reino, porém uma teve de ficar em casa, porque no castelo só havia doze pratos de ouro em que pudessem comer. A festa foi celebrada com toda a pompa e, no fim, cada mulher sábia presenteou a criança com uma virtude: bondade, formosura, riqueza, e assim por diante, contemplando-a com tudo o que há de se desejar neste mundo. Mal fora proferida a undécima dádiva, quando entrou de repente a décima-terceira mulher sábia. Querendo vingar-se por não ter sido convidada, gritou sem

se dirigir ou olhar para ninguém: “Aos quinze anos de idade, a princesinha irá picar-se no fuso e morrer!”. Sem dizer absolutamente mais nada, virou-se furiosa e deixou o salão. Todos ficaram estarecidos. <sup>3</sup> Ainda restava o augúrio da décima-segunda que, embora não pudesse anular o mal da outra, procurou atenuá-lo, dizendo: “Não, a princesa não morrerá, mas cairá num sono tão profundo que durará cem anos”. <sup>4</sup>

Procurando livrar sua amada filha da desgraça, o rei ordenou que todos os fusos do reino fossem queimados. E os dons mágicos se realizavam enquanto isso: a menina se tornava <sup>3</sup> tão bonita, honesta, bondosa e inteligente, que atraía a afeição de todos. <sup>5</sup> Entretanto, justo no dia em que completava quinze anos, o rei e a rainha não estavam em casa e a princesa ficou sozinha no castelo. Pôs-se a passear, andou por todos os cômodos e corredores, até chegar a uma velha torre. Subiu a escada em caracol e viu-se diante de uma portinha. Assim que girou a chave enferrujada, a porta se abriu, revelando uma velhinha sentada num quartinho, fiando sem parar seu linho na roca. “Bom dia, vovozinha”, disse a princesa. “O que está fazendo?” “Estou fiando” respondeu a velha, meneando a cabeça. “Que coisa engraçada é essa, que fica girando e saltando?” perguntou a menina, que logo tomou o fuso e também quis fiar. Mal o tocou, realizou-se a profecia, e



ela picou-se com o fuso.

Assim que sentiu a picada, caiu na cama que ali havia e pôs-se a dormir profundamente. E o sono se espalhou por todo o castelo: o rei e a rainha, que acabavam de chegar e entrar na sala do trono, adormeceram junto com a corte inteira. Dormiam também os cavalos nos estábulos, os cães no pátio, as pombas sobre as telhas, as moscas nas paredes, até o fogo que tremulava no forno aquietou-se e adormeceu, e o assado deixou de estalar, e o cozinheiro, que queria puxar seu ajudante pelos cabelos por causa de um descuido, soltou-o e dormiu. E o vento deitou-se, e nas árvores em frente ao castelo já não se movia nem uma folhinha.

Em torno do castelo começou a crescer uma cerca viva de espinhos que a cada ano aumentava mais, até finalmente rodear todo o castelo e cobri-lo de modo a ocultar a mais alta das torres. Então correu pelo país a lenda da bela Rosinha dos Espinhos que dormia, como foi denominada a princesa, desencadeando a vinda, de tempos em tempos, de príncipes que queriam atravessar a cerca viva e penetrar no castelo. Porém isso nenhum deles conseguiu, pois os espinhos, como se possuíssem mãos, agarravam-se com força uns aos outros, e os jovens ficavam presos e agonizavam sem conseguirem se soltar. Depois de muitos e muitos anos, passou mais um

príncipe pelo país, que ouviu de um ancião a estória de um castelo debaixo de uma cerca viva de espinhos, onde uma linda princesa, chamada Rosinha dos Espinhos, dormia já havia cem anos, assim como o rei, a rainha e toda a corte. Por seu avô o ancião também soubera de vários príncipes que tinham surgido e tentado passar pelos espinhos, ficando, contudo, presos e morrendo de forma triste. Então o jovem disse: "Não tenho medo. Quero conhecer a bela Rosinha dos Espinhos!". O bom velhinho ainda quis desencorajá-lo, porém suas palavras não foram ouvidas.

7) Cem anos exatos haviam se passado, e chegou o dia em que Rosinha dos Espinhos deveria despertar. Assim que o príncipe aproximou-se da cerca viva, os espinhos eram inúmeras flores belas e grandes que se afastavam sozinhas, deixando-o passar ileso, fechando-se de novo atrás dele. No pátio do castelo encontrou os cães de caça e os cavalos dormindo deitados e, sobre os telhados, as pombas com a cabecinha debaixo das asas. Quando entrou, as moscas ainda dormiam nas paredes, o cozinheiro mantinha a mão erguida para seu ajudante na cozinha, e a criada dormia sentada diante da galinha preta a ser depenada. Logo encontrou no salão a corte inteira roncando e, no trono, dormiam o rei e a rainha. Continuou andando, e estava tudo tão quieto que se podia ouvir a própria respiração. Finalmente

chegou à torre e abriu a porta do quartinho no qual a Rosinha dos Espinhos dormia. Ela era tão linda que ele não pôde deixar de olhá-la, e curvou-se e deu-lhe um beijo. Com o beijo, ela despertou e olhou para ele apaixonada. Em seguida desceram juntos, e o rei e a rainha e toda a corte acordou, entreolhando-se todos admirados. Os cavalos no pátio se levantaram e se sacudiram; os cães de caça pulavam abanando o rabo; as pombas sobre o telhado tiraram a cabecinha de sob as asas, olharam em derredor e voaram para o campo; as moscas continuaram andando nas paredes; o fogo na cozinha ergueu-se, voltou a tremular e cozinhou a comida; o assado recomeçou a estalar; o cozinheiro deu uma bofetada no ajudante, que deu um grito; e a criada depenou a galinha. Então comemorou-se com toda a pompa o casamento do príncipe com Rosinha dos Espinhos, e ambos viveram felizes para sempre.



# LA BELLE AU BOIS DORMANT

de

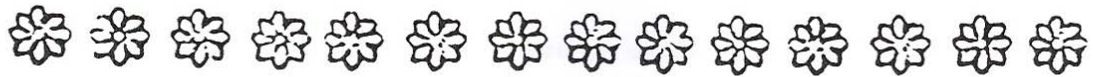
Charles Perrault



## A BELA DORMINDO NO BOSQUE

Tradução de

Ivana Guimarães e Sirlei Nair Czyzeski



ERA UMA VEZ um rei e uma rainha tão desgostosos por não terem filhos, tão desgostosos que nem dá para dizer. Foram a todas as águas do mundo, promessas, peregrinações, devoções miúdas, tudo foi tentado e nada resolvia. Até que a rainha afinal engravidou e deu à luz uma menina: fizeram um belo batizado; deram por madrinhas à pequena princesa todas as fadas que conseguiram encontrar na região (foram encontradas sete), a fim de que, cada uma delas lhe fazendo um dom, como era o costume das fadas naquele tempo, a princesa dessa maneira tivesse todas as qualidades imagináveis. /

Após as cerimônias do batizado todos os convidados voltaram ao palácio do rei, onde havia um grande festim para as fadas. Colocaram diante de cada uma um magnífico talher, com um estojo de ouro maciço, onde havia uma colher, um garfo e uma faca de ouro puro, enfeitado com diamantes e rubis. Mas enquanto cada qual tomava seu lugar à mesa, viram entrar uma velha fada que não fora convidada porque há mais de cinquenta anos não saía de dentro de uma torre, e acreditavam-na morta ou encantada.



O rei mandou que lhe trouxessem um talher, mas não houve meio de dar-lhe um estojo de ouro maciço, como às outras, porque tinham mandado fazer só sete, para as sete fadas. A velha pensou que a estivessem desprezando, e resmungou umas ameaças entre os dentes. Uma das fadas jovens que se encontrava perto dela ouviu e, julgando que ela pudesse dar algum dom ruim à princesinha foi, assim que saíram da mesa, esconder-se atrás da tapeçaria, a fim de ser a última a falar e poder reparar tanto quanto possível o mal que a velha tivesse feito.

Entretanto, as fadas começaram a fazer seus dons à princesa. A mais jovem lhe deu por dom ser a mais bela pessoa do mundo; a seguinte, possuir um espírito de anjo; a terceira, ter uma graça admirável em tudo o que fizesse; a quarta, dançar perfeitamente; a quinta, cantar como um rouxinol, e a sexta, tocar todos os tipos de instrumento com a máxima perfeição.

Ao chegar a vez da velha fada, ela disse, balançando a cabeça, mais por despeito que por velhice, que a princesa espetaria a mão num fuso e morreria. O terrível dom fez com que todos estremecessem e não houve quem não chorasse. Nisso, a jovem fada saiu de trás da tapeçaria e disse bem alto estas palavras:

— Tranqüilizem-se, rei e rainha, sua filha não morrerá: é verdade que não tenho poder suficiente para desfazer inteiramente o que fez a anciã. A

2) princesa espetará a mão num fuso; mas ao invés de morrer, apenas cairá num sono profundo que durará cem anos, ao fim dos quais o filho de um rei virá despertá-la. |

O rei, para tentar evitar a desgraça anunciada pela velha, imediatamente mandou publicar um decreto através do qual proibia todas as pessoas de fiar no fuso, e ter fusos em casa, sob pena de perder a vida.

Ao fim de quinze ou dezesseis anos, estando o rei e a rainha em uma de suas residências de descanso, aconteceu que a jovem princesa, correndo um dia pelo castelo e subindo de quarto em quarto, foi até o alto de um torreão, onde, num quartinho, uma velha estava sozinha a fiar sua roca. A mulher não tinha ouvido falar das proibições que o rei fizera de fiar no fuso.

— Que está fazendo aí, minha boa mulher? disse a princesa.

— Estou fiando, minha bela criança, respondeu a velha que não a conhecia.

— Ah! que bonito, retomou a princesa, como é que a senhora faz? deixe-me ver se consigo fazer igual.

3) Assim que tocou o fuso e, como era muito vivaz, um pouco avoada, e como, aliás, a determinação das fadas assim o ordenasse, espetou a mão e caiu desmaiada. |

4

A boa velha, desatinada, grita por socorro: acorrem de todo lado, jogam água no rosto da princesa, afrouxam suas roupas, dão batidinhas em suas mãos, friccionam-lhe as têmporas com água da rainha da Hungria; mas nada a fazia voltar a si. Então, o rei, que subira devido ao barulho, lembrou-se da predição das fadas e refletindo que aquilo tinha de acontecer, já que as fadas haviam dito, mandou que pusessem a princesa no mais belo aposento do palácio, numa cama bordada de ouro e prata. Parecia um anjo, tão bela estava; pois seu desmaio não lhe tirara as cores vivas da tez: suas faces estavam encarnadas e seus lábios, cor de coral; apenas seus olhos estavam fechados, mas ouviam-na respirar suavemente, o que demonstrava que não estava morta.

O rei ordenou que a deixassem dormir sossegada, até que fosse chegada a hora de seu despertar. A boa fada que lhe salvara a vida, condenando-a a dormir cem anos, estava no reino de Mataquim, a doze mil léguas dali, quando sucedeu o acidente com a princesa; mas, num instante, foi avisada por um anãozinho que tinha botas de setè léguas (eram botas com as quais se andava sete léguas numa só passada). A fada partiu imediatamente e viram-na, uma hora mais tarde, chegar num carro todo de fogo, puxado por dragões. O rei foi dar-lhe a mão na descida do carro. Ela aprovou tudo o que ele fizera; mas como ela era bastante previdente pensou que, quando a princesa viesse a despertar, ficaria



bem confusa, sozinha naquele velho castelo. Eis o que ela fez: tocou com sua varinha tudo o que estava no castelo (exceto o rei e a rainha), governantas, damas de honra, camareiras, nobres, oficiais, mordomos, cozinheiros, empregados e ajudantes de cozinha, guardas, porteiros, pagens, lacaios; tocou também todos os cavalos que estavam nas estrebarias, com todos os palefreiros, os grandes mastins do pátio, e a pequena Puf, cadelinha da princesa, que estava perto dela em cima da cama. Assim que os tocou, adormeceram todos, para só despertarem junto com sua ama, a fim de estarem prontos para servi-la quando ela precisasse: os próprios espetos que estavam no fogo, cheios de perdizes e faisões, adormeceram, e o fogo também. Isto tudo se deu num instante; as fadas não demoravam em serviço.

Então o rei e a rainha, após beijarem sua querida filha sem que ela despertasse, saíram do castelo e mandaram publicar proibições a quem quer que fosse de se aproximar. As proibições eram desnecessárias, pois cresceu em volta do parque, num quarto de hora, tal quantidade de árvores grandes e pequenas, mato e espinheiros entrelaçados, que nem bicho nem homem conseguiriam passar: de modo que já não se via senão o alto das torres do castelo, mesmo assim de muito longe. Não tiveram dúvida de que a fada houvesse realizado mais um passe de sua mágica, a fim de que a princesa, enquanto dormisse, não temesse os curiosos.

(5) Cem anos mais tarde, o filho do rei que então reinava, e era de outra família que a princesa adormecida, tendo ido caçar por aqueles lados, perguntou o que eram aquelas torres que ele avistava acima de um grande bosque muito denso; cada um respondeu conforme o que ouvira falar. Uns diziam que era um velho castelo onde apareciam espíritos; outros, que todos os bruxos da região realizavam ali o sabá. A opinião mais comum era que ali morava um ogro, que lá levava todas as crianças que conseguisse pegar, para comê-las mais à vontade e sem que se pudesse segui-lo, sendo o único com o poder de abrir passagem através do bosque. O príncipe não sabia o que pensar, até que um velho camponês tomou a palavra e disse:

— Meu príncipe, há mais de cinquenta anos ouvi meu pai dizer que nesse castelo havia uma princesa, a mais bela do mundo; que ela dormiria cem anos e seria despertada pelo filho de um rei, a quem estava destinada.

O jovem príncipe, com esta conversa, sentiu-se todo aceso; acreditou, sem vacilar, que daria um fim a tão bela aventura; e impelido pelo amor e pela glória, resolveu ir ver na hora do que se tratava. Mal aproximou-se do bosque e todas as árvores grandes, o mato e os espinheiros foram-se afastando para deixá-lo passar: caminhou para o castelo que avistava ao fim de uma longa alameda que trilhou e, o que o surpreendeu um pouco, viu que ninguém da comitiva pu-

dera segui-lo, porque as árvores se tornaram a fechar assim que ele passou. Não deixou de prosseguir seu caminho: um príncipe jovem e apaixonado é sempre valente. Entrou num grande antepátio onde, num primeiro momento, tudo o que viu era capaz de gelá-lo de medo: era um silêncio medonho, a imagem da morte estava em toda parte, e eram só corpos estendidos de homens e animais que pareciam mortos. Ele, contudo, percebeu, pelo nariz inchado e o rosto avermelhado dos porteiros, que estavam apenas adormecidos, e suas canecas, onde ainda havia gotas de vinho, demonstravam que tinham adormecido bebendo. Passa por um grande pátio pavimentado com mármore, sobe a escada, entra na sala dos guardas enfileirados, de carabina no ombro, roncando com vontade. Atravessa vários cômodos cheios de nobres e damas, todos dormindo, uns em pé, outros sentados; entra num quarto todo dourado e vê em cima de uma cama, cujo cortinado estava aberto de todos os lados, o mais belo espetáculo que já vira: uma princesa, que aparentava quinze ou dezesseis anos, cujo brilho resplandecente tinha algo de luminoso e divino. Aproximou-se, maravilhado e trêmulo, e ajoelhou-se junto dela. Então, como o encantamento chegara ao fim, a princesa despertou; e fitando-o com um olhar mais terno que uma primeira vista poderia permitir:

— É você, meu príncipe? disse ela, você demorou muito a chegar. \



O príncipe, encantado com essas palavras, e mais ainda com o jeito como eram ditas, não sabia demonstrar-lhe sua alegria e gratidão: assegurou que a amava mais que a si próprio. Sua fala, estava confusa, por isso mesmo agradou bem mais: pouca eloqüência, muito amor. Ele estava mais atrapalhado que ela, o que não é de surpreender; ela tivera tempo para pensar no que haveria de dizer-lhe, pois parece (a história, no entanto, não diz nada) que a boa fada, durante tão longo sono, tinha-lhe propiciado o prazer de sonhos agradáveis. Enfim, fazia quatro horas que estavam conversando, e ainda não se haviam dito a metade das coisas que tinham para se dizer.

Entretanto, o palácio todo despertara com a princesa; cada qual pensava em fazer sua tarefa e, como não estavam todos apaixonados, estavam morrendo de fome; a dama de honra, com tanta pressa quanto os outros, impacientou-se e disse bem alto à princesa que a carne estava servida. O príncipe ajudou a princesa a levantar-se; ela estava inteira e suntuosamente vestida; mas ele absteve-se de dizer que estava vestida igual à sua avó e usava um rufo: nem por isso estava menos bela. Passaram para um salão de espelhos e ali cearam, servidos por oficiais da princesa; os violinos e oboés tocaram peças antigas, porém excelentes, embora há quase cem anos já não fossem tocadas; e após, sem perder tempo, o capelão-mor casou-os na igreja do castelo e sua dama

de honra fechou o cortinado: dormiram pouco, a princesa não tinha muita necessidade muito disso, e o príncipe deixou-a logo de manhã para voltar à cidade, onde seu pai devia estar aflito. O príncipe lhe disse que, caçando, perdera-se na floresta, e pernoitara na cabana de um carvoeiro que lhe dera pão preto e queijo para comer. O rei, seu pai, que era um bom homem, acreditou, mas sua mãe não ficou muito convencida e, vendo que ele saía quase todo dia para caçar e tinha sempre à mão uma desculpa quando pernoitava duas ou três vezes fora, teve certeza de que havia algum namorico: pois ele viveu com a princesa dois anos inteiros e com ela teve duas crianças, sendo que a primeira, uma menina, foi chamada Aurora, e a segunda, um menino, chamou-se Dia, porque parecia ainda mais belo que sua irmã. A rainha disse várias vezes a seu filho, para fazer com que se explicasse, que na vida era preciso contentar-se, mas ele nunca ousou confiar-lhe seu segredo; embora a amasse, ele a temia, pois ela era de raça ogra, e o rei só a desposara em razão de seus imensos bens; na corte, até dizia-se à boca pequena que tinha as inclinações dos ogros e que, ao ver passar criancinhas, tinha todas as dificuldades do mundo para não se atirar sobre elas; o príncipe, assim, nunca quis dizer nada. Mas quando o rei morreu, o que sucedeu dois anos mais tarde, e ele se viu soberano, tornou público seu casamento, e foi com grande pompa buscar a rainha, sua mulher, em seu castelo.



Prepararam-lhe uma entrada magnífica na cidade capital, onde entrou ladeada de suas duas crianças.

Algum tempo depois, o rei foi guerrear contra o imperador Cantalabutte, seu vizinho. Deixou a regência do reino à rainha, sua mãe, recomendando-lhe muito a mulher e os filhos: devia permanecer na guerra durante todo o verão e, assim que partiu, a rainha mãe mandou sua nora e os filhos para uma casa de campo no bosque, para poder saciar seu horrível desejo com mais facilidade. Foi para lá alguns dias depois e, certa noite, disse a seu mordomo:

— Amanhã, quero comer a pequena Aurora no jantar.

— Ah! Senhora, disse o mordomo.

— Eu quero, disse a rainha (e disse-o num tom de ogra que tem vontade de comer carne fresca), e quero comê-la ao molho *robert*\*.

O pobre homem, percebendo que não convinha enfrentar uma ogra, pegou seu facão e subiu ao quarto da pequena Aurora: ela tinha então quatro anos e veio, rindo e saltitando, atirar-se nos seus braços e pedir-lhe doce. Ele pôs-se a chorar, a faca caiu-lhe das mãos e foi ao quintal cortar o pescoço de um cordeirinho, e fez um molho tão gostoso que sua senhora assegurou-lhe que nunca comera nada tão gostoso. Levara, ao mesmo tempo, a pequena Aurora, entregando-a à sua mulher para que a escondesse nas dependências que ocupava no

\* Molho a base de cebolas e mostarda.



fundo do quintal. Uma semana depois, a malvada rainha disse a seu mordomo: “Quero comer na ceia o pequeno Dia”. Ele não replicou, decidido a enganá-la como da outra vez; foi buscar o pequeno Dia e encontrou-o com um pequeno florete na mão, lutando com um macaco grande: tinha, no entanto, apenas três anos. Levou-o para sua mulher, que o escondeu junto com a pequena Aurora e deu, em lugar do pequeno Dia, um cabritinho bem tenro, que a ogra achou extremamente gostoso.

Tudo correria muito bem até ali, mas certa noite a malvada rainha disse ao mordomo:

— Quero comer a rainha com o mesmo molho que seus filhos.

Foi então que o pobre mordomo perdeu as esperanças de conseguir enganá-la novamente. A jovem rainha passava dos vinte anos, sem contar os cem anos que dormira: sua pele estava um pouco dura, embora bela e branca; de que maneira encontrar entre os animais um bicho duro assim? Decidiu, para salvar a própria vida, cortar o pescoço da rainha, e subiu ao quarto dela, com a intenção de acabar com aquilo de uma vez; incitando-se ao furor, entrou com um punhal na mão no quarto da jovem rainha. Não quis, contudo, tomá-la de surpresa, e contou-lhe com muito respeito a ordem que recebera da rainha mãe.

— Cumpra com o seu dever, disse ela, estendendo-lhe o pescoço; execute a

ordem que lhe deram; irei rever meus filhos, meus pobres filhos que tanto amei. Pois ela os julgava mortos desde que os haviam levado sem nada lhe dizer.

— Não, não, respondeu o pobre mordomo todo comovido, a senhora não morrerá, e não deixará de rever seus queridos filhos, mas em minha casa, onde os escondi, e enganarei novamente a rainha, dando-lhe para comer uma jovem corça em seu lugar.

Levou-a imediatamente ao seu quarto, onde a deixou a abraçar os filhos e chorar com eles, e foi preparar uma corça, que a rainha comeu na ceia com tanto apetite como se fora a jovem rainha. Estava bem satisfeita com sua crueldade, e preparava-se para dizer ao rei, quando retornasse, que os lobos enfurcados haviam comido a rainha, sua mulher, e seus dois filhos.

S Certa noite em que rondava, como de costume, pelos pátios e quintais do castelo para farejar alguma carne fresca, ouviu de um subterrâneo o pequeno Dia chorando, pois a rainha, sua mãe, queria mandar surrá-lo porque fora malvado, e ouviu também a pequena Aurora pedindo perdão para seu irmão. A ogra reconheceu a voz da rainha e dos filhos, e furiosa por ter sido enganada, determinou, assim que amanheceu, com uma voz apavorante que fazia todo o mundo estremecer, que trouxessem para o meio do pátio uma grande cuba, que mandou encher de sapos, víboras, cobras e serpentes, para nela mandar jogar a rainha e



seus filhos, o mordomo, sua mulher e sua criada; ordenou que os trouxessem com as mãos atadas às costas. Estavam ali, e os carrascos preparavam-se para jogá-los na cuba, quando o rei, que não era esperado tão cedo, entrou a cavalo no pátio; viera na maior pressa e perguntou, todo surpreso, o que queria dizer aquele horrível espetáculo; ninguém ousava explicar, quando a ogra, enfurecida ao ver o que via, jogou-se ela própria de cabeça na cuba, e foi devorada num instante pelos vis animais que nela mandara colocar. O rei não deixou de ficar desgostoso: era a sua mãe; mas logo consolou-se com sua bela mulher e seus filhos.

#### Moral

Esperar algum tempo para ter um esposo  
Rico, bonito, galante e charmoso,  
A coisa é muito natural,  
Mas esperar cem anos e sempre dormindo,  
Já não se encontra fêmea  
Que dormisse tão tranqüila.  
A fábula, além disso, parece mostrar  
Que muitas vezes do himeneu os agradáveis laços  
Não são menos felizes por serem adiados,  
E nada se perde por esperar.  
Mas o sexo frágil com tal ardor  
Aspira à fé conjugal,  
Que já não tenho forças, nem ânimo,  
Para pregar-lhe esta moral.



## **ANEXO G: Curriculum Vitae**



## Adâni Corrêa

Possui graduação em Letras Português pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2000). T experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa. Fez especialização em Literat Brasileira pela mesma Universidade. Mestranda na área de Teoria da Literatura, com ênfase Literatura Infante-Juvenil, pela PUCRS.  
(Texto informado pelo autor)

Última atualização do currículo em 28/11/2006  
Endereço para acessar este CV:  
<http://lattes.cnpq.br/3845096924208369>



Nome	Adâni Corrêa
Nome em citações bibliográficas	CORRÊA, A.
Sexo	Feminino
Endereço profissional	PREFEITURA MUNICIPAL DE PAROBÉ, Escola Municipal Jorge Fleck. Estrada da Integração, sem número Morro da Pedra 95630-000 - Parobé, RS - Brasil Telefone: (51) 35220077
Endereço eletrônico	<a href="mailto:adanicorrea@yahoo.com.br">adanicorrea@yahoo.com.br</a>

### Formação acadêmica/Titulação

- 2005** Mestrado em Lingüística e Letras.  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC/RS, Brasil.  
*Título:* O ogro que virou príncipe: uma análise dos intertextos presentes em Shrek, *Orientador:* Alice Campos Moreira.  
*Bolsista do(a):* Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, CAPES, Brasil.  
*Palavras-chave:* Contos de fadas; Intertextualidade; Literatura infantil; Paródia e o grotesco; Produção de crianças.  
*Grande área:* Lingüística, Letras e Artes / *Área:* Letras.  
*Setores de atividade:* Educação.
- 2003 - 2004** Especialização em Especialização em Literatura Brasileira. (Carga Horária: 360h).  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, Brasil.  
*Título:* A literatura e a constante busca pela identidade. Ano de finalização: 2004.  
*Orientador:* Márcia Lopes Duarte.
- 1996 - 2000** Graduação em Letras Português. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, Brasil.  
*Título:* Tecendo a Literatura Infantil com alunos de 2ª série.  
*Orientador:* Célia Dóris Becker.

### Formação complementar

- 2004 - 2004** Extensão universitária em Fórum Mundial de Educação. (Carga horária: 40h).  
Prefeitura de Porto Alegre, POA, Brasil.
- 2003 - 2003** Extensão universitária em Leitura Levada a Sério. (Carga horária: 20h).  
Casa de Cultura Mário Quintana, CCMQ, Brasil.
- 2002 - 2002** Extensão universitária em Produção Textual: Técnicas para trabalhar. (Carga horária: 15h).  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, Brasil.



- 2001 - 2001 Extensão universitária em A Redescoberta dos Clássicos. (Carga horária: 60h).  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, Brasil.
- 2000 - 2000 Extensão universitária em IX Encontro Sul-Brasileiro de Professores. (Carga horária: 17h).  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, Brasil.
- 1998 - 1998 Extensão universitária em Semana Acadêmica. (Carga horária: 24h).  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, Brasil.
- 1998 - 1998 Extensão universitária em Projeto Literatura e Alfabetização. (Carga horária: 8h).  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, Brasil.

#### Atuação profissional

**PREFEITURA MUNICIPAL DE PAROBÉ, P/PAROBÉ, Brasil.**

#### Vínculo institucional

**2006 - Atual** Vínculo: Servidor Público, Enquadramento Funcional: Professora Ensino Fundamental, Carga horária: 16  
**Colégio Cenecista Felipe Tiago Gomes, CNEC, Brasil.**

#### Vínculo institucional

**2006 - Atual** Vínculo: Celetista, Enquadramento Funcional: Professora Ensino Fundamental, Carga horária: 16  
**Governo do Estado do Rio Grande do Sul, GOVERNO/RS, Brasil.**

#### Vínculo institucional

**2002 - 2006** Vínculo: Servidor Público, Enquadramento Funcional: Professora Ensino Fundamental, Carga horária: 16  
**Prefeitura Municipal de Ivoti, PMI, Brasil.**

#### Vínculo institucional

**2001 - 2004** Vínculo: Servidor Público, Enquadramento Funcional: Professora de Portugues Ensino Fundament  
22  
**Colégio Santa Catarina, CSC, Brasil.**

#### Vínculo institucional

**1999 - 2001** Vínculo: Celetista, Enquadramento Funcional: Professora Ensino Fundamental, Carga horária: 25

#### Áreas de atuação

1. *Grande área:* Lingüística, Letras e Artes / *Área:* Letras / *Subárea:* Língua Portuguesa.
2. *Grande área:* Lingüística, Letras e Artes / *Área:* Letras.

#### Idiomas

**Compreende** Inglês (Bem), Espanhol (Bem).

**Fala** Inglês (Bem), Espanhol (Pouco).

**Lê** Inglês (Bem), Espanhol (Bem).

**Escreve** Inglês (Bem), Espanhol (Pouco).



## Eventos

### Participação em eventos

1. VI Semana Acadêmica de Letras /PUCRS.A trajetória do herói em Iliada, projetos literários em sala de aula. 2006. (Participação em eventos/Encontro).
2. 51ª Feira do Livro.Descobrindo a leitura, através da arte. 2005. (Participação em eventos/Oficina).
3. 23ª Feira Regional do Livro.Descobrindo a leitura, através da arte. 2005. (Participação em eventos/Oficina).
4. V Semana Acadêmica de Letras/ PUCRS.A interdisciplinaridade presente nas aulas de literatura. 2005. (Participação em eventos/Encontro).
5. XI Encontro Sul-brasileiro de Professores de Língua Portuguesa e IX Semana Acadêmica de letras.A construção das ideias na literatura contemporânea. 2004. (Participação em eventos/Encontro).
6. II Jornada Pedagógica da APMI (Associação dos Professores Municipais).Pelos caminhos da Literatura Infantil. 2003. (Participação em eventos/Oficina).