# UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
## INSTITUTO DE LETRAS
### MESTRADO EM LETRAS E LINGÜÍSTICA

## ANA BÁRBARA ALCÂNTARA DA SILVA


# RELENDO *SHREK*: LIDANDO COM O DIFERENTE


**SALVADOR**

**2010**

**ANA BÁRBARA ALCÂNTARA DA SILVA**

# RELENDO *SHREK*: LIDANDO COM O DIFERENTE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, da Universidade Federal da Bahia – UFBA, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras e Linguística.

Orientadora: Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio

SALVADOR

2010

**ANA BÁRBARA ALCÂNTARA DA SILVA**

# RELENDO *SHREK*: LIDANDO COM O DIFERENTE

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, da Universidade Federal da Bahia – UFBA, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras e Linguística.
Aprovação em 27/08/2010

_____

Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio (Orientadora) - UFBA

_____

Prof. Dr. Mark Andrew Cravalho - UFBA

_____

Profa. Dra. Eliana Paes Cardoso Franco - UFBA

SALVADOR

2010

Sistema de Bibliotecas - UFBA

Silva, Ana Bárbara Alcântara da.
Relendo Shrek : lidando com o diferente / Ana Bárbara Alcântara da Silva. - 2010.
110 f. : il.

Inclui anexos.
Orientadora: Profª Drª Silvia Maria Guerra Anastácio.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, Salvador, 2010.

1. Tradução e interpretação. 2. Semiótica. 3. Shrek - Adaptações para o cinema e vídeo. 4. Intertextualidade. 5. Contos de fada. I. Anastácio, Silvia Maria Guerra. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. III. Título.

CDD - 418.02
CDU - 81'255

*O mundo da diferença não é nem um mundo extenso nem um mundo mensurável, mas sim um mundo intenso e pré-sensível.*

(Eládio Craia)

*Ser diferente é ser normal.*

(Instituto Meta Social)

*Beauty is in the eye of the beholder.*

(Autor desconhecido)

# AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, pelo dom da vida e por nunca ter me deixado fraquejar nos momentos mais difíceis.

A Profa. Dra. Sílvia Anástácio, pela orientação e incentivo durante a realização deste trabalho.

Aos professores e colegas de departamento, em especial a Robério Matos e Denise Shreyl, maiores motivadores desta minha conquista, a Elizabeth Ramos, pela motivação, carinho e atenção, nos momentos em que minha orientadora não pôde estar presente, e a amiga Eliana Franco.

Ao meu Pai, Justo Pereira, que mesmo não estando mais entre nós, sempre foi meu maior incentivador. E, a minha Família, por ter compreendido o momento que eu estava vivendo e pelo incentivo.

Aos colegas e amigos de mestrado, Luana Amaral, Rogério Silva, Andréa Alves, Andréa Beraldo e, em especial, a Robert Salem (Bob), amigo, companheiro e meu maior motivador desde a seleção do mestrado.

Aos amigos pela compreensão da minha ausência, bem como das minhas angústias.

Ao meu amigo e afilhado querido, Bruno Assis Bispo, pela leitura deste trabalho e por me ajudar a prosseguir nos momentos difíceis.

À família Almeida, em especial a Roberval, por ter cedido a casa de praia para que eu pudesse escrever esta dissertação.

A Jair Bittencourt, pelo apoio técnico na seleção das imagens contidas neste trabalho.

A Camilo Cunha, pela enorme contribuição na área de animação computadorizada.

A Mark Cravalho, pelos conselhos na área de Antropologia Social e pelo empréstimo de vários livros da área.

Aos meus alunos da UFBA, pela motivação e por acreditar no meu potencial.

Enfim, a todos aqueles que, direta ou indiretamente, contribuíram para que este sonho se tornasse realidade.

# RESUMO

A presente dissertação insere-se na área da tradução intersemiótica, uma vez que a análise do *corpus*, o conto *Shrek* (1990), de William Steig, e a adaptação fílmica homônima de 2001, produzida por Andrew Adamson (*DreamWorks*), pertencem a mídias distintas. Pretende-se analisar como questões sociais problemáticas tais como: preconceito, estigma, discriminação, bem como da dificuldade de lidar com as diferenças, são retratados nas referidas obras através dos seus personagens. Para tanto, promove-se uma reflexão sobre as relações intertextuais de ambas as obras, bem como com as outras obras, com as quais dialogam os textos analisados. Além disso, em virtude das obras estudadas se inserirem no gênero literário de conto de fadas, traça-se um breve histórico sobre esse gênero. Para a abordagem das questões retratadas nas obras, foram utilizados o conceito de estigma, bem como do ser marginalizado, também chamado de *Outsider*.

**Palavras-chave:** Tradução intersemiótica. Adaptação. Contos de fada. Intertextualidade. Estigma.

# ABSTRACT

This dissertation belongs to the area of intersemiotic translation as the two items in the corpus, namely the story *Shrek!* (1990) by William Steig and its film adaptation (2001) of the same name produced by Andrew Adamson (*DreamWorks*), belong to different kinds of media. The purpose of the study is to analyze how certain values such as prejudice, stigmatization, discrimination, and also the difficulty of dealing with differences, are portrayed in both works through their characters. To this end, it was also necessary to reflect on intertextual relations not only in both versions of *Shrek* but also in other relevant works, as well as to give a brief history of fairy tales, as the works analyzed belong to this specific literary genre. In the approach used to investigate the values portrayed in both works, the concept of stigmatization was used, and also that of the marginalized person, known also as the Outsider.

**Key words:** Intersemiotic Translation. Adaptation. Fairy tales. Intertextuality. Stigmatization.

# SUMÁRIO

**1 INTRODUÇÃO** 9

**2 ADAPTAÇÃO DE OBRAS LITERÁRIAS** 13

2.1 A ADAPTAÇÃO FÍLMICA COMO TRADUÇÃO 13

**2.1.1 As adaptações e a teoria dos polissistemas** 18

**2.1.2 O valor das adaptações** 20

2.2 A LITERATURA ADAPTADA ÀS TELAS 24

**3 OS CONTOS DE FADAS E A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO** 34

3.1 OS CONTOS DE FADAS E SUA IMPORTÂNCIA NA LITERATURA INFANTIL 34

3.2 A ESTRUTURA DOS CONTOS DE FADAS E SUA DESCONSTRUÇÃO EM SHREK 41

3.3 A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO ATRAVÉS DOS CONTOS DE FADAS 49

**4. SHREK! ANÁLISE DO CONTO ÀS TELAS** 54

4.1 GENEALOGIA DO CONTO 54

4.2 BASTIDORES DA CRIAÇÃO DE *SHREK I* 56

4.3 INTERTEXTUALIDADE DO CONTO À ANIMAÇÃO 67

4.4 LIDANDO COM O DIFERENTE: O CONTO E O FILME 75

**4.4.1 O diferente no conto** 80

**4.4.2 O diferente na animação** 85

**5 CONSIDERAÇÕES FINAIS** 98

**REFERÊNCIAS** 102

**ANEXOS** 106

# 1 INTRODUÇÃO

Atualmente a tradução tem despertado uma gama de questionamentos e reflexões em diferentes áreas, tais como na linguística, literatura, semiótica, psicanálise, dentre outras. Esses questionamentos são provenientes de conceitos pré-estabelecidos e, muitas vezes, deturpados, baseados em uma visão estruturalista da tradução. Com isso, por muito tempo, a tradução viu-se atrelada a noções como: hierarquização do texto original, em que somente este possuía importância e valor; a tradução como simples transferência de um conteúdo linguístico de uma língua para outra; e com isso o conceito de fidelidade, do qual o tradutor não possuía liberdade, nem era a ele permitido assumir seu lugar de fala.

Com os novos estudos de tradução, questões relevantes vêm sendo desconstruídas, a citar: a tradução exclusivamente interlingual – dando lugar a novas possibilidades, como a intralingual, e a intersemiótica –, e da questão do texto "original", sobre a qual fala Octavio Paz (1990, p. 13):

> Todo texto é único e é, ao mesmo tempo, a tradução de outro texto. Nenhum texto é completamente original porque a própria língua, em sua essência, já é uma tradução: em primeiro lugar, do mundo não verbal e, em segundo, porque todo signo e toda frase é tradução de outro signo e outra frase. Entretanto, esse argumento pode ser modificado sem perder sua validade: todos os textos são originais porque toda tradução é diferente. Toda tradução é, até certo ponto, uma criação e, como tal, constitui um texto único.

Contudo, dentro das modalidades citadas, a tradução intersemiótica destaca-se nos estudos da comunicação e, segundo Júlio Plaza (2001), implica uma espécie de decomposição do texto-fonte em vários elementos que lhe sejam equivalentes, de modo a gerar um outro texto, acreditando-se que possa gerar tantas traduções diferentes e de algum modo significativas para o receptor e para a cultura alvo.

No que concerne aos estudos intersemióticos, muitas pesquisas vêm-se atreladas ao tema adaptação. Segundo Lauro Amorim, em sua obra *Tradução e Adaptação* (2005),

> Quando o tema de adaptação ocupa um espaço de maior importância em pesquisas de pós-graduação tende a estar mais correlacionados aos estudos intersemióticos, campo em que a adaptação de obras literárias para o cinema, televisão ou teatro assume posição central de objeto de pesquisa. (p. 15)

Mas, fora do âmbito acadêmico, a adaptação normalmente é marginalizada, vista como uma obra recriada, empobrecida, simplificada, inferior às obras clássicas ou ao texto-fonte, assim como um termo usado de maneira pejorativa.

Conforme o famoso crítico que escreve sobre semiótica fílmica, Robert Stam (2000), uma adaptação é frequentemente vista como uma "cópia", mas não deveria necessariamente ser inferior à obra tradicionalmente considerada como "original". Esse preconceito se atém, sobretudo, ao valor soberano que o *logos* ou a palavra costuma ter sobre o filme, considerado tradicionalmente como uma mídia de fácil compreensão e cuja recepção, a platéia passivamente acolheria sem ter de fazer muito esforço. Ao menos, esse era o preconceito tradicionalmente vigente.

No final dos anos cinquenta até por volta dos anos noventa, o estudo de adaptação fílmica viu-se atrelado à questão da fidelidade, ou seja, o texto fílmico deveria ser cópia do texto literário que lhe dera origem. Robert Stam (2000) volta a se posicionar sobre o assunto e reconhece que a noção de fidelidade ligada à adaptação de sua fonte literária é outro preconceito arraigado no público ocidental que precisa ser revisto. Por isso, no instante em que o público assiste a uma adaptação fílmica, cria-se uma expectativa, que é gerada com base no texto denominado assim por este, como "original".

No que diz respeito a essa expectativa, há um desapontamento de grande parte do público quando a adaptação não contempla certos elementos da narrativa, da temática e das características estéticas da fonte literária. Porém, os estudos sobre tradução e adaptação têm desmistificado essa crença, considerando o texto-fonte e a sua adaptação como signos diferentes um do outro, porém não hierarquizados. Buscando assim, a relação pacífica entre literatura e cinema – cada um tem a sua autonomia, a sua aura e o valor próprio.

É nesse viés que se encontra a presente dissertação, traçando um elo entre contos de fadas e animação fílmica, levantando questões tangentes aos estudos intersemióticos, uma vez que se partiu de uma linguagem não-verbal, um livro de contos de fadas, e sua adaptação para as telas, além da relevância de valores, já mencionados, abordados em ambas as obras. Sendo assim, o trabalho intitulado *Relendo Shrek: lidando com o diferente*, terá como *corpus* o conto *Shrek!* (1991) de William Steig e a animação Shrek I (2001).

Entretanto, faz-se necessário uma contextualização, descrevendo um breve enredo tanto do conto quanto do filme.

O conto *Shrek!* (1991) relata a história de um jovem ogro que encontra a ogra dos seus sonhos após deixar seu lar para conhecer o mundo. A mãe de Shrek era feia, seu pai também,

mas Shrek era mais feio do que os dois juntos. A sua feiúra era tamanha que assustava todos os animais do pântano que passavam a sua frente.

Um dia, os pais de Shrek o expulsaram, acreditando já ser o momento dele ter a sua própria vida. Na sua trajetória, Shrek divertia-se assustando e aterrorizando todas as criaturas que se atreviam a passar pelo seu caminho, até que se depara com uma bruxa. Ansioso para saber o seu futuro e ir à busca do mesmo, o protagonista pediu à bruxa que previsse o seu futuro, ao que ela diz que ele encontraria uma princesa tão feia quanto ele.

Em busca de tal princesa, Shrek encontra o Burro que a bruxa falara que o levaria até o castelo. Depois de lutar contra um cavalheiro que protege o castelo, finalmente, Shrek resgata a princesa Fiona.

Já a animação *Shrek I* (2001) conta a história de um ogro solitário, que vive em um pântano distante e vê, repentinamente, sua vida ser invadida por uma série de personagens de contos de fada, como três ratos cegos, o lobo de Chapeuzinho Vermelho disfarçado de vovó, os Três Porquinhos, Pinóquio, os Sete Anões e a Branca de Neve, fadas... Todos foram expulsos de seus lares pelo maligno Lord Farquaad. Determinado a recuperar a tranquilidade de antes, Shrek resolve encontrar Farquaad e com ele faz um acordo: todos os personagens poderiam retornar aos seus lares se ele e seu amigo Burro resgatassem uma bela princesa, prisioneira de um dragão, com quem Lord Farquaad pretendia se casar. A princesa Fiona esperava que o príncipe que a encontrasse lhe recitasse um poema épico, mas Shrek apenas a põe embaixo do braço e sai correndo para fugir do dragão, e a resgata finalmente.

A partir da análise das obras aqui citadas, o trabalho, aqui apresentado, analisa como o preconceito contra o diferente e a transgressão de estereótipos perpassam os referidos textos através dos seus personagens. Bem como descreve, através da obra-fonte e da sua releitura, a relação semiótica existente em ambas, levantando traços, vertente poética e ideológica.

A presente dissertação justifica-se pela reflexão de uma nova perspectiva dada às releituras, respeitando a dissimilitude entre as obras-fonte, e, em se tratando das duas obras escolhidas, pelo despertar para uma visão crítica, ao serem ressaltadas questões éticas como preconceito e a discriminação.

A escolha do referido *corpus* surgiu a partir de uma discussão a respeito dos temas, aqui propostos para análise, em uma das aulas de tradução da pós-graduação. No memento, pensei não somente no filme *Shrek*, mas também na obra *O corcunda de Notre Dame*, em que faria um cotejo entre as duas obras. Mas, levando em consideração as sugestões de alguns professores, bem como o tempo curto do mestrado para tamanha análise, me restringi ao cotejo com o texto fonte, até então desconhecido por muitos, e a animação *Shrek I*.

Para o desenvolvimento deste trabalho, foram feitas pesquisas, tanto bibliográficas quanto fílmicas, para nortear a interface literatura/cinema. Esta dissertação foi realizada em duas etapas, primeiro focou-se no estudo da fortuna crítica, levantada para conduzir a análise do *corpus* determinado, e, em seguida, fez-se a análise do conto *Shrek!* (1990), escrito por William Steig, e o filme *Shrek I* (2001), para discorrer sobre o tema proposto.

A dissertação compõe-se de cinco grandes seções. A primeira seção constitui-se na introdução do trabalho, no qual o tema da pesquisa, um breve relato da história de ambas as obras que serão trabalhadas, bem como a estrutura do próprio texto são apresentados.

A segunda seção delineia a base teórica sobre estudos de tradução, adaptação fílmica, cultura de massa e a teoria dos polissistemas, que servirá de alicerce para a área em que o referido tema se insere, objetivando relatar, bem como evidenciar a importância de reconhecer as adaptações fílmicas como parte de um processo tradutório à luz de Lauro Amorim (2005), Linda Hucheon (2006) e Robert Stam (2000 e 2006).

A terceira seção apresenta um histórico dos contos de fadas, a tipologia em que o *corpus* aqui estudado se insere, a sua relevância na literatura infanto-juvenil, refletindo acerca da desconstrução de tais narrativas na contemporaneidade, tendo em vista a importância de tal narrativa para a construção da identidade do sujeito, sob a perspectiva de Bruno Bettelhein (1980) e Vladimir Propp (1984).

A quarta seção é dedicada à análise das obras, partindo desde a sua produção fílmica, passando pela intertextualidade das referidas obras e finalizando com a apreciação de como os temas de preconceito, estigma e a maneira de lidar com o sujeito "desviante" perpassaram tanto o conto quanto em sua adaptação, através das ideias de Erving Goffman (1988) – como referência principal –, Homi Bhabha (1998) e Gilberto Velho (1977).

A quinta seção é reservada às considerações finais do trabalho, retomando as discussões abordadas nas seções anteriores que nortearam a discussão proposta por este trabalho.

As citações contidas neste trabalho de obras em língua inglesa e língua espanhola, que não possuem publicações em língua portuguesa, foram por mim traduzidas.

# 2 ADAPTAÇÃO DE OBRAS LITERÁRIAS

## 2.1 A ADAPTAÇÃO FÍLMICA COMO TRADUÇÃO

O sentido mais comum do termo tradução aponta para a passagem de um texto escrito ou falado, de um idioma estrangeiro para a língua-alvo do possível leitor ou ouvinte. Mas esta visão é muito redutora, pois, na verdade, existem muitos tipos de tradução a serem considerados. Segundo Roman Jakobson (2005), haveria três tipos de tradução: o primeiro seria a tradução interlingual, que é a mais conhecida popularmente, que seria a passagem de um texto de um idioma para outro; o segundo seria a tradução intralingual ou a atualização de um texto de um idioma para o mesmo idioma, como é o caso das paráfrases ou das traduções dos dicionários monolíngues; já o terceiro seria a tradução intersemiótica, talvez menos conhecida fora dos meios acadêmicos, pelo menos com essa terminologia, que é a tradução de um texto verbal para um não-verbal ou vice versa. A título de ilustração dessa última categoria, estariam os balés, as pinturas, as adaptações fílmicas, dentre outras formas de expressão artística, que expressam, em outro suporte, textos literários ou vice-versa, que também pode ocorrer.

Quanto à natureza do material a ser traduzido, seria possível fazer referência a textos literários, técnicos, das artes plásticas ou ainda audiovisuais, como é o caso das adaptações para o cinema, para a dança, dentre outras. Contudo, convém reconhecer que tais tipologias textuais não são excludentes, ao contrário, muitas vezes se completam, quando se constroem teias de traduções intersemióticas.

E, com isso, muitos questionamentos têm sido levantados no que tange a questão das adaptações enquanto tradução. Sendo assim, faz-se necessário abordar sob que aspectos essa possível distinção é feita.

Vale ressaltar que o ato tradutório é compreendido, por muitos teóricos, através de conceitos distintos. André Lefevere (1992) concebe a tradução como um processo pelo qual se transforma o texto-fonte, tornando-o aceitável do ponto de vista da poética vigente. Vários fatores devem ser levados em consideração no ato da reescritura de uma obra, que costuma ser atualizada ao contexto histórico e cultural para que haja adequação ao público-alvo. O mesmo autor, em sua obra *Translation, rewriting and the manipulation of literary fame*

(1992), traz o ato tradutório como uma obra que sofre várias influências, tais como, ideologia, patronagem, universo do discurso, poética e gênero do texto.

Dentro dos aspectos levantados por Lefevere (1992), ideologia e patronagem são aspectos que interferem diretamente na produção de refrações. Para o autor, na sua obra *Translations and other ways in which one literature refracts another* (1984):

> Refração é o processo através do qual uma cultura filtra influências potenciais, através do qual os grupos dominantes (ou grupo) as protegem, admitem ou rejeitam. [...] A refração [...] é um processo de criação de imagem. Como tal, ela está intimamente ligada ao poder. Mas refração é também o canal através do qual o novo, formal e tematicamente, entra em uma outra literatura, ou é deixado de fora. É usada, além disso, como uma arma no conflito entre diferentes ideologias, poéticas opostas [...] (LEFEVERE, 1984 p. 140).

Ao abordar a tradução como refração, Lefevere (*Ibidem*) exclui o caráter de reflexo, em que a obra seria o espelho da outra, logo idêntica. Sendo assim tradução seria uma produção que, apesar de ser proveniente de um texto-fonte, teria sua própria forma, pois se trata de diferentes meios. Com isso, a condição de obra como refração somente corrobora com a infalível distinção entre o texto-fonte e a obra a ser traduzida ou adaptada. É através da tradução para outra mídia, enquanto refração, que a literatura, nos nossos dias, faz um aumento do seu exercício qualquer que seja a influência, tanto para a nossa literatura quanto para outras.

A refração, então, é o processo de fazer a imagem que está associada à patronagem, que remete aos poderes exercidos por instituições, editoras ou pela mídia em geral, para ampliar ou restringir a escritura e reescritura da literatura. Mas, ao mesmo tempo, a refração também é o canal novo, tanto formalmente quanto tematicamente, para a entrada de outra literatura ou para mantê-la fora. Portanto, tal visão da tradução enquanto refração é bastante pertinente para o trabalho aqui apresentado, uma vez que o *corpus* do mesmo envolve mídias distintas.

Rajagopalan (2000) usa de conceitos originalmente abordados por Venuti (2002), que retrata a questão da distinção entre o texto-fonte e a tradução, através da prática da domesticação a que costumam ser submetidos os textos-fonte, bem como a prática do "estrangeirismo", que seria a tentativa de manter seus aspectos linguísticos e culturais. Mas, o autor considera que ambas as práticas seriam um tipo de violência ao texto, pois a domesticação da "essência" do texto-fonte envolve uma apropriação do mesmo. Já a prática de preservação do estrangeirismo constituiria uma violência sutil, ao se tentar reproduzir elementos que seriam próprios da cultura de origem. Na medida em que o tradutor busca

satisfazer as expectativas do público-alvo, também satisfaz expectativas acerca de estereótipos da cultura em questão. Isso ocorre muitas vezes quando a obra-fonte possui uma linguagem difícil, valores que não são condizentes com a cultura alvo, dentre outras razões. Com isso, entende-se que há uma impossibilidade de haver tradução sem que haja algum tipo de violência ou mudança. E, assim, Rajagopalan afirma que

> [...] a violência não é um mal que (infelizmente) atinge a tradução em muitos casos, que, portanto, pode e deve ter sido evitada a qualquer custo. Traduzir seria apropriar-se do texto dito "original". E toda apropriação, por sua vez, se processaria mediante exercício de violência. Longe de tentar eliminar a violência do ato tradutório, ao teórico da tradução caberia perguntar quais as condições que propiciaram a violência e quais as formas de resistência que as vítimas oferecem, com ou sem êxito. Ou seja, a violência da tradução, de toda e qualquer atividade de comunicação, passa a ser uma questão a ser investigada e compreendida, e não vista como fonte de embaraço (2000, p. 124).

Algumas pessoas podem até concordar com o termo "violência", utilizado por Rajagopalan, mas vale ressaltar que levando em consideração que dentro da literatura todo texto pode ser criado e recriado e, que a carga trazida por tal palavra é definitivamente negativa, com o teor de algo cruel e ilegal contra algo ou alguém, cabe a nós, pesquisadores e educadores, compreender, bem como, semear que, o ato tradutório é também um ato de criação e respeito à obra alheia.

Portanto, a questão da violência da tradução como um caráter negativo, supondo que o ato tradutório vem aniquilar o texto-fonte, é desconstruída por Jaques Derrida, em *Gramatologia* (2006), através do que é por ele chamado de suplemento. O autor traz esse novo conceito do movimento de suplementaridade, fundamentado na lógica do complemento, "que diz respeito à necessidade de acrescentar um fragmento que falta dentro de uma totalidade, ou melhor, um fragmento que se une a outros fragmentos de um todo a ser acabado, reintegrado, completado, em suma" (NASCIMENTO, 2001 apud RODRIGUES, 2000 p. 198).

Para Derrida (2006), a noção de suplemento abarca duas significações, "o suplemento acrescenta-se, é um excesso, uma plenitude enriquecendo outra plenitude, a culminação da presença" (p.177), e, com isso, seria mais próxima a ideia de complemento. Por outro lado, o suplemento também supre e substitui e, "enquanto substituto, não se acrescenta simplesmente à positividade de uma presença, não produz nenhum relevo, seu lugar é assinalado na estrutura pela marca de um vazio" (p.178). É através deste viés que a tradução se encontra, pois substitui o original, que está supostamente completo, enfatizando que este texto-fonte não escapa das releituras nem do movimento diferencial dos signos. A tradução supre algo

que falta ao texto-fonte, pois a obra é inacabada. Sendo assim, segundo Cristina Rodrigues, em sua obra *Tradução e diferença* (2000)

> Considerar o caráter suplementar da tradução não significa, assim, aviltar a tradução, mas examinar sua complexidade. Não há incômodo ou desconforto em reconhecê-la como suplemento, porque isso não significa relegá-las às margens[...] Pensar na tradução como suplemento é evidenciar que ela já habita o texto original, que está em dívida para com a tradução, pois ele depende dela para sobreviver (RODRIGUES, 2000 p. 202).

Dos tipos de traduções já mencionados dentro da categoria de Roman Jakobson (2005), este trabalho está inserido no da tradução intersemiótica, por abarcar obras traduzidas para meios distintos, haja vista que a análise da obra Shrek encontra-se tanto no meio literário quanto fílmico.

Torna-se relevante mencionar que dentro do viés da tradução intersemiótica, muitos autores, dentre eles Lauro Amorim, em sua obra *Tradução e adaptação* (2005), têm tratado da questão tradução *versus* adaptação. Nessa obra, ele explora o caráter complexo de uma possível diferença entre tais termos. Há uma falácia ao considerá-los como duas coisas distintas, em que a tradução propriamente dita deveria reproduzir tanto a forma quanto o conteúdo do texto-fonte, ao passo que a adaptação implicaria em possíveis modificações quanto à forma, ao enredo, à temática, à contextualização ou mesmo propondo uma atualização para a cultura de chegada; enfim, implicando em mudanças em vários níveis diferentes.

No que concerne às traduções literárias, não se deve falar em transposição de conteúdos, uma vez que cada receptor poderá ter diferentes interpretações de uma mesma obra. Por isso, não se pode questionar qual o conteúdo ou o sentido do texto com relação ao texto-fonte, mas sim o que se pode ler ou depreender do mesmo.

A falácia de considerar a tradução e adaptação como coisas distintas existe, mas deve-se levar em consideração que, uma vez que a prática tradutória visa reescrever um novo texto independente do tipo de tradução a ser trabalhada, as adaptações, então, estariam inseridas na categoria da tradução intersemiótica e, logo, são também traduções.

Amorim (2005) também traz à baila as modificações que a tradução de um romance ou sua reescritura implica, a exemplo da supressão de personagens e da redução de capítulos, que em certas comunidades interpretativas, seja como transgressão ou como domesticação, é comumente chamada de “adaptação”. Por causar certa agressão à integridade dos textos originais, deveria ser considerada uma prática distinta da tradução.

Através da visão pós-estruturalista de que toda tradução envolve um certo grau de domesticação, não fica claro qual seria a diferença entre a domesticação que se pratica em uma tradução e aquela que se efetuaria em uma adaptação. Por isso, levando em consideração a quantidade de modificações e ajustes a que uma obra pode ser domesticada, ainda assim seria difícil classificar o limite entre tradução e adaptação.

O dualismo "literalidade" versus "liberdade", que tem sido empregado em certos discursos como parâmetro de distinção entre tradução e adaptação, não é tão simples ou evidente quanto parece, já que tradicionalmente essa mesma oposição rege a diferença entre duas "técnicas" concebidas como propriamente tradutórias: a tradução "literal" e a tradução "livre". Mesmo se se aceitar essa oposição sem maiores questionamentos, isso não esclareceria qual a diferença crucial entre tradução "livre" e a adaptação, já que ambas efetivariam alguma forma de leitura "livre" em relação aos textos de partida (Amorim, 2005).

Logo, qualquer limite que se desejasse traçar cairia no subjetivismo, o que não é desejável em um estudo descritivo de tradução, que busca não ser normativo, não ditar regras tradutórias, mas almeja evidenciar o que ocorre. O fato é que, muitas vezes, o tradutor é considerado um traidor, pois, normalmente, se espera que, tanto o texto de partida quanto o de chegada, seja um o espelho do outro. Haverá sempre críticas quanto às adaptações literárias no que tange à busca de uma suposta fidelidade ao texto de partida, mas que não passa de uma falácia. Mas, fiel a que, se cada obra tem a sua proposta estética? Só se for fiel a si mesma, aos seus propósitos estéticos.

O fato é que, em se falando de tradução e adaptação, podem-se levantar preconceitos por parte dos críticos que, frequentemente, questionam alguns pontos, como:

> [...] uma certa marginalidade com que a adaptação tende a ser concebida em comparação a prática tradutória [...] Nesse caso, é comum tradutores e estudiosos da literatura associarem o conceito de adaptação a uma forma de simplificação ou empobrecimento dos textos originais, que atenderia apenas aos interesses comerciais das editoras, sem nenhuma preocupação com valores estéticos [...] (AMORIM, 2005, p.15-16).

Note-se, nesta citação, que o autor se refere aos textos de partida como "originais", como se atribuísse valor apenas a eles. Então, o que seriam os textos adaptados? Meras cópias um tanto modificadas do texto-fonte, sem valor e sem originalidade próprias?

Robert Stam, em *A literatura através do cinema*: *realismo, magia e a arte da adaptação* (2008), argumenta que a tradicional crítica à adaptação fílmica, que tem sido discriminatória, disseminando a ideia de que o cinema vem prestando um desserviço à

literatura. Para muitos desses críticos de cinema, a adaptação viria sempre carregada da "adulteração" do texto-fonte, em última instância, o texto literário seria considerado melhor do que a adaptação. O referido autor ainda refere-se à questão da fidelidade:

> [...] A mediocridade de algumas adaptações e a parcial persuasão da: "fidelidade" não deveriam levar-nos a endossar a fidelidade como um princípio metodológico. Na realidade, podemos questionar até mesmo se a fidelidade escrita é possível. Uma adaptação é automaticamente diferente, é original devido à mudança do meio de comunicação. A passagem de um meio unicamente verbal como o romance para um meio multifacetado como o filme que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas ainda com músicas, efeitos sonoros, imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal [...] (STAM, 2008, p. 20).

No entanto, mesmo enfrentando certa tendência à marginalização por parte de tantas pessoas, não se pode deixar de reconhecer que a adaptação é de fundamental importância. Além disso, ela recontextualiza a obra-fonte, gerando tantas outras imagens e tantos outros sentidos, reescrevendo-a em um outro espaço ou outra cultura, no qual passa a ser percebida.

Para Rodrigues (2002), no texto *A distinção entre adaptação e tradução relativizada: questões de poder e apropriação,* a autora sugere uma oposição entre traduzir e adaptar, pressupondo que a tradução teria uma linguagem objetiva e intervenções sem a preocupação com público-alvo. Já no âmbito da adaptação, seria um espaço de interpretação, de criatividade, em que há mediação do sujeito e adequação do público – daí a visão de que tradução e adaptação seriam coisas distintas.

### 2.1.1 As adaptações e a teoria dos polissistemas

O questionamento levantado por muitos críticos seria se a adaptação é ou não um tipo de tradução. Esse questionamento pode ser esclarecido se for analisado à luz da teoria dos polissistemas de Even-Zohar (1990), um pesquisador da cultura israelense. Tal teoria foi criada com o objetivo de entender aspectos da história da literatura israelense e das traduções literárias ligadas a essa cultura. Segundo o autor na sua teoria dos polissistemas, cada cultura é vista como um grande sistema que, por sua vez, se constitui de outros sistemas interligados. O mesmo define sistema como "uma rede de relações que pode ser tomada como hipótese para um determinado conjunto de fenômenos observáveis" (Even-Zohar 1990, p.25). Quanto ao polissistema, este é visto como um sistema múltiplo, composto por

> [...] vários sistemas que se entrecruzam e em parte se sobrepõem, que empregam opções concorrentemente diferentes, mas que funcionam como um todo estruturado cujos membros são interdependentes. (Ibidem, p.6)

Deste modo, os sistemas são redes dinâmicas, hierarquizados em estratos formados pelas relações intra e intersistêmicas dos seus elementos, cujas fronteiras com sistemas adjacentes estão sempre se redefinindo. Segundo Zohar (1990), tais sistemas são definidos através de posições de centro e periferia, onde haverá sempre a disputa para ocupar a posição central, representada por aqueles que possuem maior poder, em um movimento dinâmico e variável.

Mas as periferias, com frequência, movimentam-se em direção ao centro, de modo que essas fronteiras nunca são muito bem definidas, já que estão sempre se reajustando. É no centro do polissistema literário que se encontram os cânones, os quais normalmente representam modelos ou ditam as normas a serem seguidos pelos integrantes do sistema. Esses cânones aparecem, normalmente, associados a diversos fatores, como prestígio e *status.* Mas as obras canônicas não são as únicas dentro dos sistemas, até mesmo porque a sua sobrevivência dependerá do movimento da mudança de estratos ou camadas entre seus componentes, caso contrário o sistema seria estático e a existência dessas obras estará fadada ao desaparecimento.

Assim, é possível citar a tradução de obras canônicas como objeto de perpetuação dos textos-fonte. Além disso, a tradução pode também assumir um papel no polissistema central se estiver ligado a um papel inovador, a depender do período histórico em que ocorra. O dinamismo do polissistema implica no fato que provavelmente nenhum sistema irá permanecer constantemente na periferia ou na posição central.

A despeito da literatura traduzida que faz parte do polissistema literário, Even-Zohar (1990) defende que se faz necessário observar o conjunto dessa literatura traduzida de maneira inter-relacional em função dos princípios que regem a seleção dos textos escolhidos. Os textos a serem traduzidos costumam ser provenientes de uma situação privilegiada no próprio polissistema de origem e são priorizados segundo a compatibilidade com as novas tendências e o papel inovador que podem assumir dentro da literatura receptora. Com isso, através da tradução de obras estrangeiras, novos traços relacionados à língua, a técnicas e modelos de composição são introduzidos na cultura receptora. E assim, muitas obras vêm sendo adaptadas ou traduzidas, pois, através dessa reescritura, o texto-fonte é desconstruído e dali surge um outro texto. Entretanto, muitas vezes, essa tarefa de reescrever uma determinada obra é criticada ou mal interpretada, sendo essa reescrita considerada como “adaptação” ou

“imitação”, não visto como um objeto de estudo pertinente, quando, de fato, faz parte do sistema receptor, em que pode, às vezes, atingir uma posição no centro.

### 2.1.2 O valor das adaptações

Quando uma obra declara-se abertamente como uma adaptação, esse segundo texto estabelece uma relação direta com a outra obra ou obras, sendo os estudos de tradução normalmente comparativos. Nas palavras de Linda Hutcheon, em sua obra *A Theory of adaptation* (2006), a adaptação é uma forma de repetição sem replicação e, portanto, a mudança que ocorre será inevitável. Dessa forma, tanto a adaptação quanto a obra-fonte ocupa um contexto, época, lugar, sociedade e cultura diversos e, com isso, cada uma poderá ter diferentes funções em diferentes culturas e em épocas distintas. Aliás, somente ao mudarem de gênero e mídia, as adaptações já sofrem mudanças naturais, como a duração de um filme com relação à extensão de um livro (texto-fonte) ou um curto poema para um balé ou uma pintura, dentre outras possibilidades. Tudo dependerá do foco do adaptador, da transcodificação, ou seja, do tipo de mídia para a qual a obra será adaptada.

Ainda na obra de Hutcheon, lê-se que os estudos mais recentes sobre tradução defendem que esse processo envolve uma transação entre textos e entre línguas, desse modo, pode ser vista como “um ato de comunicação tanto intercultural quanto intertemporal” (BASSNETT *apud* HUTCHEON, 2002, p.9). A citação feita por Hutcheon só corrobora com o conceito atual de adaptação enquanto tradução em que um texto aparece ressignificado.

No que concerne às transformações que podem ocorrer nas adaptações, Hutcheon (2006) pontua, em primeiro lugar, a questão da transcodificação que acontece com a mudança de mídia, implicando uma relação intertextual com a obra adaptada e podendo ocorrer mudança de gênero, de formato, ou de contexto. Com essa transformação, é possível haver a mudança de uma perspectiva mais real para outra mais ficcional; de um evento histórico ou biográfico para uma narrativa ficcional ou dramática.

Em segundo lugar, como processo de criação, a ação de adaptar sempre envolve tanto reinterpretação como recriação. Esse enfoque tem sido reconhecido tanto como um ato de

apropriação quanto de resgate, a depender do viés escolhido. Do ponto de vista do seu processo de recepção, adaptação é uma forma de intertextualidade, em que as adaptações reavivam a memória de outras obras que ressoam através da repetição com variações. Em resumo, a adaptação pode ser descrita como a transposição reconhecida de uma obra ou obras valorizadas, ou uma ação criativa e interpretativa de apropriação ou resgate, a depender do olhar de quem vê.

Assim sendo, no ato de adaptar algumas decisões são tomadas baseadas em fatores, como gênero, convenções midiáticas e a própria história da pessoa do adaptador, imersos em um contexto criativo e interpretativo, que abarca aspectos ideológicos, sociais, históricos, culturais, pessoais e estéticos. O contexto promoverá uma maior acessibilidade à obra-fonte.

Para Robert Stam (2006), no seu texto *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*, o autor sugere que a ideia de inferioridade enraizada na noção de adaptação deve-se a alguns preconceitos, a saber: de antiguidade, levando-se em consideração que as artes mais antigas seriam as melhores, como é o caso da literatura em relação ao cinema; de iconofobia, que seria o preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais, segundo o qual a imagem está centrada na questão do *ver* e do *pensar*, bem como é tomada como um tipo de signo que permite revelá-lo, que pode levar à meditação ao ser contemplada (ANASTÁCIO, 1999); de logofilia, que seria o amor às palavras tidas como sagradas em detrimento de qualquer outro signo não-verbal; de parasitismo, ou seja, a adaptação vista como algo duplamente menor por ser uma tentativa de cópia do romance.

Deleuze (2000), em sua obra *Platão e Simulacro*, traz o termo desconstrução enquanto a relação entre os simulacros e as cópias, seja isso algo negativo, e afirma que "o simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial, o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista"(p.264). Sendo assim, as cópias teriam valores singulares, sendo valorizadas pela sua dissimilitude como algo positivo.

Mas alguns movimentos e algumas tendências teóricas têm repensado a posição de autoridade do texto literário. Os Estudos Culturais, por exemplo, evitam lidar com as relações de hierarquias verticais, explorando mais as horizontais entre as mídias, com isso, as produções culturais seriam niveladas de forma inédita, considerando-se as adaptações apenas como outro texto.

Na narratologia, a adaptação ocuparia um lugar legítimo ao lado do texto literário, como mais um meio utilizado para narrar histórias. No que tange à teoria da recepção, há todo um respeito às adaptações enquanto forma, tanto o romance quanto o filme são expressões comunicativas válidas. Finalmente, com a teoria da desconstrução, que tem como pai o autor

Jaques Derrida, liberando o texto para uma pluralidade de sentidos, a teoria da recepção enfraquece a noção de haver apenas um núcleo semiótico e propõe, em lugar disso, que a adaptação preenche lacunas do texto literário. O texto que passaria a ser polifônico, dialógico e plural, se abriria, também, para diversas e legítimas interpretações. Sendo assim, textos tidos como consagrados, adaptados, passam a preencher tais lacunas, tendo seu valor próprio.

Apesar disso, levando em consideração a narratologia comparativa, alguns aspectos são discutidos no que diz respeito ao romance e sua adaptação. O primeiro aponta para formas de adaptação que adicionam, eliminam ou condensam o texto-fonte, ou para aquelas em que, às vezes, um único personagem assume diversos papéis em uma mesma história ou até uma identidade diferente daquela descrita no texto-fonte. O segundo aspecto discutido seria a inserção de elementos e espaços distintos do texto-fonte, pelos diretores cinematográficos. Outro seria a exclusão de quase todos os eventos descritos no texto-fonte, criando-se um texto desconstruído na adaptação fílmica.

Muitas das mudanças nas adaptações contemporâneas visam a abarcar uma nova ideologia e discursos sociais que vão desde as crenças do próprio produtor da nova obra até valores que se deseja retratar dentro de um contexto vigente, ou, ainda, excluir os que não mais seriam condizentes com a sociedade atual. E, dessa forma, cada dia mais, é possível se defrontar com obras tidas como canônicas, ou não, que vão sendo atualizadas em outro contexto.

Entretanto, o receptor sente-se frustrado com determinadas adaptações fílmicas por causa da sua interpretação. O fato é que o texto-fonte, interpretado nas telas não consegue, por vezes, provocar o impacto moral ou estético que o romance exercera sobre o leitor. Importa ressaltar que o que receptor, muitas vezes, não sabe que as adaptações sofrem transformações e restrições, segundo vários fatores, tais como: tempo, lugar de fala, público-alvo ou patronagem.

> A presença dos termos “tradução”, “adaptação” ou “história recontada” na capa ou na folha de rosto de uma obra não é uma ocorrência destituída de relações: sua significação resulta de uma conexão mais ampla que se estabelece entre fatores diversos, tais como o conceito de tradução e o de adaptação vigentes em uma determinada época; a articulação entre a figura do tradutor ou adaptador responsável pelo texto e os paratextos ou prefácios que enfocam o resultado do seu trabalho; o lugar que ocupa a obra traduzida entre valores da literatura local; e o próprio objetivo mercadológico da editora [...] (AMORIM, 2005, p. 47).

Dito isto, a produção de textos adaptados não segue normas unívocas, pois o adaptador, dentro das limitações citadas anteriormente, tem certa liberdade para lidar com

uma determinada obra de acordo com seu ponto de vista, sua sensibilidade estética, seus valores e, principalmente, com o seu público-alvo. Tal liberdade de criação levaria o tradutor à condição de um co-autor da obra.

É nesse contexto de "liberdade" do adaptador *versus* o conceito de literalidade do tradutor defendido por alguns críticos que mais um questionamento pode ser levantado. Segundo Amorim (2005), o dualismo "literalidade" *versus* "liberdade" tem sido empregado como parâmetro de distinção entre tradução e adaptação, equivalendo a tradução "literal" e "livre". Assim, a adaptação poderia ser classificada como uma tradução livre e vale à pena ressaltar que essa distinção entre as modalidades tradutórias denominadas de "livre" ou "literal" é algo muito questionado por teóricos contemporâneos, como Rosemary Arrojo (1992).

A autora, em sua obra intitulada *A desconstrução do logocentrismo e a origem do significado* (1992), reflete sobre a questão da origem e da localização do significado, pois duas posições são trazidas segundo os estudiosos da literatura. A primeira é a corrente historicista, segundo a qual a verdadeira explicação do texto só pode ser encontrada nas intenções de quem o produziu. Por outro lado, por um viés mais formalista, acredita-se que o significado do texto estaria nele mesmo, segundo as vontades do autor, e, com isso, o leitor, através do *logos* intrínseco do texto, o decifraria independente do conteúdo e das formas de leituras. Logo, o significado estaria nas diferentes leituras para um mesmo texto, partindo do receptor.

É repensando o "logocentrismo" que as traduções saem da questão modelo/cópia e de uma tradução considerada mais literal e de uma adaptação tida como mais livre. A primeira possibilidade de interpretação do texto refere-se "à noção de literalidade, que autoriza a possibilidade de um significado subordinado à letra, anterior a qualquer interpretação e independente de qualquer texto" (p.35). Contudo, no que tange à tradução, tal literalidade teria a propriedade de preservar os conteúdos textuais quaisquer que fossem o contexto e as condições de realização da leitura.

A segunda possibilidade estaria na reflexão desconstrutivista de que o significado não se encontra no texto e, sim, "na trama das conversões que determinam, inclusive, o perfil, os desejos, as circunstâncias e os limites do próprio leitor" (p. 39). Com isso, repensando a questão do significado que parte do próprio leitor é que as adaptações podem ser vistas como obras com diferentes leituras, e com isso abre um leque de possibilidades de interpretações e produções das mesmas, sem perder sua visitação à obra-fonte, mas possuindo suas características próprias.

Na realidade, a adaptação deve ser tratada como um tipo de tradução. Valendo como uma obra autônoma que pode ser interpretada e valorizada como tal. A adaptação de um texto-fonte que o precedeu pode tanto ser vista como um produto transcodificado quanto um processo criativo reinterpretado e intertextual, que tem a capacidade de eternizar a obra-fonte.

## 2.2 A LITERATURA ADAPTADA ÀS TELAS

Para considerar as adaptações como obra de arte eternizada é de fundamental relevância situar a arte dentro de um contexto. A história da arte desde a pré-história tem seu valor de culto e de exposição. A produção artística inicia-se na pré-história com os desenhos feitos nas cavernas, que eram cultuados a serviço da magia, importando a sua existência e não que fossem vistas, pois expressavam eventos culturais e suas crenças. "Só mais tarde, é que essas imagens passariam a ser vistas como obras de arte" (Benjamin, 1994, p. 173). O fato é que, com o tempo, as obras de arte começaram a se emancipar do seu uso ritual e passaram a ser expostas para contemplação. (Benjamin, 1994). Com a perda da carga de "segredo" e de "autencidade", a ideia de uma obra singular e única inicia-se a apreciação de novas formas de arte, por apelo ao valor da exposição.

Walter Benjamin (1994), em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, discorre sobre a importância de eternizar uma obra de arte, uma valorização da arte que começa com os gregos. Estes só conheciam dois processos técnicos para a reprodução de obras de arte: o molde e a cunhagem. As únicas obras fabricadas em massa por eles eram as moedas e terracotas. Todas as demais eram únicas e tecnicamente irreprodutíveis. Com isso, os gregos se viram obrigados a produzir obras com valores eternos.

Depois da perda do valor de culto que lhes era atribuído, as obras passaram a ser dessacralizadas, ou seja, perderam a sua posição de um objeto de ritual. Passaram a ser produzidas e reproduzidas tecnicamente, perdendo a sua "aura" ou o seu valor único, passando a fazer parte de uma nova práxis social: a política. E é nesse contexto que hoje se encontram as obras cinematográficas.

Com a dessacralização da obra de arte, mas, ao mesmo tempo, com a necessidade de eternizá-la, eis que surge, com o advento da fotografia, em meados do século XIX, e da era cinematográfica, na década de 1890, a necessidade de se perpetuar as obras para um público

maior. Sendo assim, não só as esculturas e pinturas do período pré-histórico, mas também, posteriormente, a literatura, conquistaram seu lugar na sociedade.

Com o advento tecnológico, as obras de arte começaram a ser cada vez mais reproduzidas, consolidando o seu valor de exposição. A fotografia surgiu de fato, em 1826, pelo inventor e litógrafo francês Joseph Nicéphore Niépce. Já o cinema surge em finais do século XIX, graças à invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, aparelho que projetava fotogramas de forma rápida e sucessiva dando a impressão de movimento. Em 1920, o cinema ganhou a reprodução sonora, mas somente em 1950 a cor chegou às películas. Tal arte inovadora, apesar de ter se desenvolvido inicialmente em países como os Estados Unidos, a França e a Grã-Bretanha, espalhou-se simultaneamente, com extrema rapidez, em vários países, incluindo os hoje chamados países de Terceiro Mundo, e se firmou como uma forma hegemônica de arte e entretenimento de grande importância. (STAM, 2006)

> O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido (BENJAMIN, 1994, p. 174).

Benjamin (1994) talvez seja um dos principais autores a defender a reprodução de obras nas telas. No mesmo texto, o autor traz algumas questões sobre a produção artística e sua difusão, falando sobre quão é dispendioso rodar um filme:

> A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta, não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar por um quadro, não pode mais pagar por um filme (BENJAMIN, 1994, p. 172).

Assim, como se trata de uma obra coletiva, o cinema acaba sendo pago pelos seus consumidores. Além disso, prima por abrir espaço para promover a intertextualidade com outras obras, estabelecendo um diálogo com as obras literárias, com as artes plásticas, com a música e até com outros filmes anteriores. Promove inter-relações discursivas com outros meios de comunicação, ao tornar possível a convivência de diversos discursos e ao permitir o diálogo entre diferentes meios e diferentes linguagens. Sendo assim, uma produção fílmica estabelece uma relação intertextual, promovendo um diálogo entre gêneros, sons, imagens e filmes anteriores.

Nesse contexto, cada vez mais a literatura tem sido reescrita em diferentes contextos midiáticos, levando o receptor a visitar e revisitar obras antes esquecidas ou por ele desconhecidas. A imagem passou, então, a ser uma grande aliada para se conseguir uma maior acessibilidade às obras literárias.

> No passado, assim como no presente, aqueles que produziam reescrituras criaram imagens de um escritor, de uma obra, de um período, de um gênero, e, algumas vezes, de toda uma literatura. Tais imagens existiram ao lado das realidades com as quais competiam; no entanto, as imagens sempre tenderam a atingir mais pessoas do que as realidades correspondentes e, seguramente, continuam a fazê-lo (LEFEVERE, 1992, p.5).

Essas reescrituras não são vistas como tentativas de copiar obras já existentes, mas de ressignificá-las. Contudo, as adaptações retratam de maneira paródica e lúdica histórias que, muitas vezes, estariam esquecidas se não fossem perpetuadas através das novas roupagens e novos contextos, através da cinematografia.

No início do século XX, quando o cinema começou a se legitimar culturalmente, despertou grande interesse nos escritores e nos artistas em geral, sendo visto como o meio mais adequado para expressar a vida moderna, pois estaria em perfeita consonância com o seu ritmo acelerado, com o avanço das técnicas de reprodução e com o modo de produção industrial. Naquele momento de intensa interpenetração entre as artes, os recursos da linguagem cinematográfica serviram de estímulo ao propósito de renovação do texto literário, que tentaria escapar da tirania da sequência linear, buscando o efeito de simultaneidade próprio da imagem.

É nesse contexto que, mesmo pertencendo a diferentes mídias, literatura e cinema se aproximaram pelas características em comum que possuem, principalmente por ambos elegerem a narrativa como um dos gêneros que utilizam. Portanto, desde o seu surgimento, o cinema encontrou nas adaptações de textos literários não só uma opção lucrativa, mas também ideológica. O ato de levar a literatura às telas está em sintonia com a cultura de massa, já que as obras passaram a atingir um público cada vez maior.

Segundo Silvano Santiago (2004), a cultura de massa foi introduzida na América Latina durante a II Grande Guerra. No Brasil, tal cultura chegou de maneira avassaladora, através da influência dos Estados Unidos, impondo-se nas telas através dos filmes, desenhos animados e seriados. Com tal inserção na cultura brasileira, as tradicionais formas de entretenimento, tais como o circo, as danças e os parques de diversões, dentre outros, assumiram uma posição menos privilegiada.

Através do cinema, as tendências da cultura americana, principalmente, as quais, até então, só tinham acesso os intelectuais através de livros e viagens, passaram a alimentar o imaginário da população de todas as idades.

Essa invasão da "indústria cultural" pela mídia, termo utilizado pelos filósofos e sociólogos alemães Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) para definir a conversão da cultura em mercadoria com a propagação da cultura de massa, ocorreu com o desenvolvimento da tecnologia pela classe dominante. Esse movimento de democratização da literatura foi muito criticado pela política de esquerda, pois a cultura de massa "evoca o pessimismo cultural da Escola de Frankfurt e uma audiência atomizada de mônadas narcotizadas" (STAM, 2006). Por isso, passou-se a indagar como as obras literárias seriam abordadas na mídia.

O texto *Cultura de massa e "níveis" de cultura,* de Umberto Eco (1970), levanta algumas críticas e reflexões que são feitas quanto à inserção da cultura de massa na sociedade. As críticas mais comentadas foram as seguintes: a cultura de massa *(mass media*) dirige-se a um público heterogêneo, e especificam-se segundo "médias de gosto", evitando as soluções originais; uma cultura do tipo "homogêneo" pode destruir as características culturais próprias de cada grupo étnico, pois cultura é algo abrangente e singular, logo a cultura de massa deve buscar atingir cada grupo específico de maneira distinta; tal cultura de massa dirige-se a um público que não está consciente de si próprio enquanto grupo social caracterizado e, portanto, em geral, não pode manifestar exigências nos confrontos com a cultura de massa, mas tem que sofrer as propostas, sem saber que as sofre.

A crítica também atacaria a ideia da cultura de massa não promover renovações da sensibilidade e, ainda quando parece romper com as tradições estilísticas, na verdade, se adequam à difusão de formas já difundidas no nível da cultura tida como superior e transferida para um nível inferior, ou seja, estaria sempre se adequando às normas impostas de que a cultura de massa é inferior; os *mass medi*a, inseridos em um circuito comercial, estão submetidos à "lei da oferta e da procura", ou seja, seguem as leis de uma economia baseada no consumo e sustentada pela ação persuasiva da publicidade. Entretanto, não se pode desconsiderar que:

> [...] em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão das obras, e finalmente por terceiros meramente interessados no lucro (BENJAMIN, 1994, p. 166).

Ainda no texto *Cultura de massa e "níveis" de cultura*, o autor reflete sobre os que defendem a cultura de massa, questionando a seriedade desses críticos:

> Cumpre dizer, antes de mais nada, que, dentre os que demonstram a validade da cultura de massa, muitos são os que desenvolvem um discurso simplista, sem nenhuma perspectiva crítica, e não raro ligados aos interesses dos produtores (ECO, 1970, p. 43).

A cultura de massa teria nascido em uma sociedade em que todos os cidadãos usufruem dos bens de consumo e das comunicações. Na realidade, a rechaçada cultura de massa não tomou o lugar das obras literárias tidas como canônicas, mas simplesmente se difundiu junto ao povo que não tinha acesso aos bens culturais, embora se achasse no direito de reivindicá-los. Assim, a cultura de massa trouxe, para o alcance de todos, as obras da literatura através de revistas ou livros ilustrados, filmes, melodias escutadas no rádio, telenovelas, peças ou balés encenados no palco, dentre outras possibilidades de expressão artística.

As artes em geral, incluindo a literatura, se beneficiaram com o advento da cultura de massa, que promoveu a acessibilidade das massas a muitas obras literárias. É importante mencionar a definição dada por Robert Stam (2006) da cultura de massa:

> Os meios de comunicação de massa formam uma complexa rede de signos ideológicos situados no interior de ambientes múltipos – o ambiente dos meios de comunicação, o ambiente ideológico mais amplo e o ambiente socioeconômico – cada qual com suas especificidades [...] (STAM, 2006, p. 340).

Segundo Lefevere (1992), cada reescritura sofre transformações direcionadas, mesmo que inconscientemente, por interesses que podem ampliar ou não o desenvolvimento de manifestações literárias em uma dada cultura. Logo, tais re-escrituras são capazes de retratar a ideologia e a poética dominantes em determinado momento histórico, de modo que a adaptação terá a função de re-contextualizar a obra-fonte, gerando outras imagens e inserindo-a em outro contexto no qual passa a ser percebida.

O fato de haver um preconceito contra as adaptações deixa de levar em consideração que as obras são construídas no intertexto com outras obras, sendo o texto literário ou cinematográfico tecido sobre um mosaico de citações e influências. Logo, a adaptação segue essa tendência que promove a intertextualidade entre as obras.

A escritora Nelly Coelho (1996), em seu artigo *O processo de adaptação literária como forma de produção de literatura infantil,* reforça a importância das adaptações, ao tratar

da questão dos contos de fadas, textos dramáticos e de caráter narrativo, propondo também a adaptação de obras contemporâneas, estrangeiras e nacionais. A autora ainda sugere que a adaptação deve ocorrer em três níveis, no da composição ou da estrutura narrativa, no da composição dos personagens, e, principalmente, no nível do discurso da obra.

Carlos Heitor Cony (2002), no texto intitulado *As adaptações dos clássicos e a voz do senhor,* faz uma defesa às adaptações citando que, apesar das atualizações e da nova linguagem empregada, os clássicos não seriam alterados na sua "essência". O autor ainda apresenta uma defesa com respeito aos clássicos estrangeiros que muitas vezes foram acusados de "plágio", de "falta de vergonha". O mesmo autor ainda cita a tamanha acessibilidade que os jovens tiveram às obras de Shakespeare por meio das adaptações em prosa realizadas pelos irmãos Lamb, rememorando exemplos da tradução bíblica, como alguns trechos no Novo Testamento: "Padre Nosso" que se tornou "Pai Nosso; "perdoais nossas dívidas assim como perdoamos nossos devedores" que foi alterado para "Perdoai nossas ofensas assim como perdoamos aqueles que nos têm ofendido". Com isso, ao concluir seu artigo questiona Cony (2002) "até que ponto as modificações aviltaram o sentido espiritual e literário do "Livro dos Livros?". Estes exemplos têm o propósito de confirmar que as modificações não alterariam significativamente os sentidos "originais", antes sim, adequariam à linguagem atual.

É justamente através do cinema que as adaptações literárias ganham um grande mediador. Robert Stam (2006), em sua obra *Introdução à teoria do cinema,* fala da arte cinematográfica e reflete que, por ser ela sinestésica, ou seja, uma arte que associa palavras bem como expressões, causando sensações diferentes em uma só impressão, e composta por múltiplos registros das mais diversas linguagens –, exibe um panorama de textos multiculturais.

Ainda em consonância com o autor, o cinema traz uma grande carga informacional contida nas imagens visuais, das quais fazem parte também as articulações da fala, elementos sonoros, incluindo ruídos e trilha sonora, e signos visuais, como as legendas. Com isso, o cinema é uma linguagem cujo discurso é caracterizado por codificações e significações cinematográficas. Tais significações resultam de um encadeamento particular dos elementos semióticos, próprio do cinema. Desse modo, numerosos aspectos da vida situados fora do texto encontram-se ligados, originando uma série de significações. Pois, é nossa percepção visual de mundo que forma a base da linguagem cinematográfica, falando ao espectador através da sua própria linguagem.

Segundo Yuri Lotman (1978), na *Estética e Semiótica do Cinema,* o filme é um veículo de informação. O impacto da sua ação reside em uma estrutura condensada e na sua organização complexa. Essa gama de informações causa determinados efeitos no espectador, que podem abranger desde as simples impressões causadas pelas experiências de vida de cada um, guardadas na memória, até os temas abordados nas telas, portanto, o cinema não se reduz a uma arte para simples entretenimento, mas, ao mesmo tempo, pode retratar uma cultura, uma época:

> Um filme faz parte da luta ideológica, da cultura, da arte da sua época. Deste modo encontra-se ligado a numerosos aspectos da vida situados fora do texto do filme, e isto origina toda uma série de significações, que tanto para o historiador como o homem contemporâneo, são por vezes mais importantes do que os problemas propriamente estéticos [...] A nossa percepção visual de mundo forma a base da linguagem cinematográfica[...] (LOTMAN, 1978, p. 77).

No que concerne às adaptações fílmicas realizadas entre 1900-1920, que incluíram recriações de clássicos como *Robson Crusoé* (1902) e *As viagens de Gulliver* (1902), os críticos literários repudiaram o meio cinematográfico. Todavia, nos anos vinte, a crítica passou a reconhecer o cinema como uma forma de arte poética, justamente no período do movimento formalista.

Esse movimento, que surgiu aproximadamente entre 1915 e 1930, desenvolveu-se em torno de dois grupos: o Círculo Linguístico de Moscou e a Sociedade de Estudos da Linguagem Poética. Alguns dos formalistas planejavam construir uma sólida fundação poética para a teoria do cinema, comparável à poética da literatura. Com isso, aplicaram seus métodos científicos de estudos, voltados à estética, não só contemplando a linguística e a literatura, mas também a embrionária arte do cinema, que passaria a ter sua própria poética. Eles buscavam especialmente analisar a estrutura fílmica.

Portanto, os formalistas foram os pioneiros a explorar a analogia entre literatura e cinema. E, com base no legado deixado pelo linguista Saussure, os formalistas buscaram sistematizar os estudos dos fenômenos cinematográficos. Porém, por volta de 1920, o Círculo de Bakhtin começou a criticar o movimento formalista, que, apesar dos formalistas Bakhtin e Medvedev concordarem com a visão da literalidade como algo diferencial entre os textos – também chamada de *dialogismo* pelos dois formalistas citados, os bakhtinianos não concordavam com um formalismo com abordagem mecanicista, a-histórica e desprovida de componentes sociais. As ideias de Bakhtin contribuíram para a teoria do cinema e influenciaram as Ciências Humanas no século XX.

Nos anos 30, com o advento do som nas telas, seguiu-se um período revolucionário na produção cinematográfica mundial, havendo uma intensa e criativa troca entre literatura e cinema. Foi a era das adaptações literárias em Hollywood, quando surgiram adaptações de romances clássicos, a exemplo de: *O mágico de Oz* (1900) e *E o vento levou* (1936).

Já entre 1940 e 1960, período de grande conturbação da Segunda Guerra Mundial, surgiram os cineastas autores que se empenharam em adaptar a literatura clássica para o cinema. A ideia do cineasta como "autor" foi herdada dos milhares de anos de tradução literária, mas, apesar de ter sido divulgado apenas por volta dos anos 50, a ideia embrionária surgiu no período do cinema mudo, mais precisamente em 1921, em *Le cinema et lês lettres modernes*, pelo realizador do evento Jean Epstein. E, com isso, o termo teve como objetivo inserir tais artistas no mesmo estatuto dos escritores e pintores (STAM, 2006). Nas duas décadas seguintes, tanto a literatura quanto o cinema assumem formas de linguagem independentes, estabelecendo diálogos entre si, bem como reflexões.

A partir dos anos 90, a arte cinematográfica, através do aparato tecnológico, tem sofrido tremendas transformações, colaborando para uma melhor aceitação pelo público das adaptações. Nesse momento, a inserção de efeitos fílmicos, dos mais diversos, tais como, a mistura de fato e ficção, dentre outros aspectos, promovem reflexões a respeito da estética do cinema. Portanto, embora a crítica literária tenha encarado o cinema com bastante reticência, atualmente, os críticos olham para o meio fílmico buscando traçar estudos comparados entre as artes e as mídias, além de abordar temáticas de interesses comuns, relacionadas a valores humanísticos. Sendo assim,

> [...] Será que um dado romance ou a sua adaptação conduz a sociedade a uma condição mais igualitária ao criticar desigualdades sociais baseadas em eixos de estratificação, tais como raça, gênero, classe e sexualidade, ou simplesmente absorve (ou mesmo glorifica) essas iniqüidades e hierarquias como se fossem naturais e predestinadas por Deus? Qual o grupo social representado num romance/filme? Quem são os sujeitos e quem são os objetos de representação? Que grupo desfruta de privilégios sociais ou estéticos? Em que língua e estilo a representação está enquadrada, e quais são as conotações sociais desses estilos e línguas? (STAM, 2008, p. 24).

Toda essa gama de transformações no meio cinematográfico é considerada como o ponto nevrálgico do cinema. Segundo Sergei Eisenstein, na sua obra *A forma do filme* (2002), a montagem determina o que é específico do cinema. Ela seria para o autor uma forma de representar ideias diversas através da utilização de planos únicos independentes. Assim, cada imagem é percebida não dentro de uma sequência necessariamente lógica, junto com outras imagens, mas obedecendo a certo movimento ou dinamismo. Tal sensação de dinamismo

nasce do processo de superposição de ideias, articulado pela memória daquele que percebe semelhantes imagens. Com isso, esse processo de montagem trará para o espectador uma sensação de maior dinamismo da história contada, determinando a intensidade da impressão e da tensão, que se torna uma tônica do ritmo cinematográfico.

Tanto na literatura quanto no cinema, os textos, sejam eles verbais ou imagéticos, são retirados de seus espaços originais, convencionais, para buscar expressar uma subjetividade e tornarem-se expressões artísticas. O livro, por exemplo, é construído segundo as bases literárias. O adaptador precisa então desconstruir o texto literário, apropriando-se dele para reestruturá-lo de acordo com a linguagem cinematográfica. Tal reconstrução, normalmente, é iniciada através de algo que chame a atenção do adaptador, podendo ser uma cena, um elemento relacionado ao tempo, ao espaço ou até a um personagem específico.

Com relação à adaptação do texto literário para as telas, muitos são os fatores que contribuem e enriquecem essa passagem de uma mídia para outra. Stam (2006) aponta que a literatura tem sido vista como um meio mais "nobre" que o cinema, talvez por ser uma arte antiga, com milhares de anos de produção literária, inicialmente voltada para um grupo restrito e mais elitizado. O autor ainda afirma que muitos acreditam que a literatura traz consigo a aura da escritura, além de ser um meio sutil e preciso para a descrição de pensamentos e sentimentos. Ou ser ainda capaz de interpelar a imaginação do leitor, que terá que criar contornos de personagens ou de locais e fatos descritos, enquanto no cinema é o diretor quem resolve tudo isso para a platéia. Mas também pode-se defender exatamente o oposto: o cinema pode ser considerado mais adequado para expressar sentimentos, emoções, pensamentos, devido à reunião de vários recursos que são articulados na produção fílmica. Ademais, a combinação da expressão oral e escrita, articuladas, é capaz de sugerir uma infinidade de possibilidades semânticas e sintáticas.

Portanto, o fato do cinema recriar textos literários tornou-se algo tão frequente quanto produzir roteiros para o cinema a partir deles. Com isso, tornou-se habitual levar grandes clássicos da literatura às telas por motivos diversos. Um deles é encorajar a ida de um grande número de leitores ao cinema, ampliando com isso a diversidade do público. Outra razão seria promover a visitação e revisitação do texto-fonte com o propósito de compará-lo, o que, para os mais conservadores, pode provocar uma atitude reprovadora. "Ler" os clássicos através do cinema pode ampliar a visão crítica sobre valores humanísticos representados tanto no texto-fonte quanto na adaptação. E, por fim, as adaptações podem representar uma estratégia de inserção na cultura do outro, além de aprimorar o conhecimento da própria cultura do receptor.

Não há dúvida de que a adaptação dos clássicos desempenha um papel relevante, ampliando o número de leitores ou telespectadores de determinadas obras, que deixarão de ficar restritas a um pequeno grupo para alcançar as grandes massas. A partir do contato com essas adaptações, um grande número de leitores, possivelmente, irá recorrer aos textos-fonte para conhecer as obras que deram origem às re-escrituras. Por essa razão, a tradução fílmica adquire relevância no atual cenário cultural.

Contudo, as narrativas audiovisuais não substituem a importância e o prazer da leitura. Por mais acessíveis que as obras clássicas se tornem, possibilitando à população um maior conhecimento de obras tidas anteriormente como restritas, por mais que a narrativa cinematográfica busque, muitas vezes, simplificar, mesmo sem diminuir a importância do texto-fonte, tais obras irão gerar compreensões distintas a depender da mídia em que estiverem sendo veiculadas. E é por esse viés que o cinema tem a função de motivar a leitura, não substituí-la.

# 3 OS CONTOS DE FADAS E A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO

## 3.1 OS CONTOS DE FADAS E SUA IMPORTÂNCIA NA LITERATURA INFANTIL

A História da humanidade tem sido marcada por ritos e registros dos mais diversos. Estes descrevem e retratam, através do tempo, as marcas do homem no que tange à sua existência, ao seu espaço na sociedade, assim como à sua relação com o outro. Pois, o registro, para a humanidade, tem a função de guardar concretamente fatos relevantes, sem que o sujeito recorra apenas à memória, garantindo assim, o resgate da História Humana, sempre que necessário.

O aparecimento dos primeiros registros ocorreu no período pré-histórico, com o surgimento do homem. Foi nesse período que a História da Humanidade começou a ser descrita, pois, com instrumentos rudimentares como o cinzel, o machado e tantos outros, os homens começaram a deixar suas marcas cravadas no chão, nas paredes das cavernas e, usando também a pintura do próprio corpo, buscaram se comunicar entre si e deixar legados para as gerações futuras. Assim, os registros começaram a ser construídos através de diversas formas de linguagem que comprovaram a necessidade do homem de interagir com o outro, bem como a possibilidade de expressar suas ideias, seus sentimentos, emoções, deixando marcas na sua História.

Contudo, por volta de 4000 a.C, período da Idade Antiga, na região da Mesopotâmia, houve o aparecimento dos primeiros registros em forma de linguagem escrita. Com os povos sumerianos e sua escrita cuneiforme, surgiu um tipo de registro em placas de barro, que se configuraram os primeiros registros escritos. Eventualmente, o homem passou a deixar marcadas as suas ideias e os seus conceitos (ideografia), até chegar à representação de sons e letras (ortografia). O alfabeto apareceu por volta de 3000 a.C., através dos povos semitas e, mais tarde, na Roma antiga, no século VII a.C. Posteriormente, na Idade Média, esses registros do alfabeto passaram a ser feitos em pergaminhos (nome dado à pele de animal usado como suporte para a escrita), em que os registros eram realizados com o auxílio de hastes de bambu ou penas de aves.

Foram essas as primeiras formas escritas, também conhecidas hoje como Literatura Primordial, que permitiram que palavras ditas desde a Antiguidade tivessem perdurado para que pudessem ser "ouvidas" nos dias de hoje, e permanecessem na memória dos povos. A palavra quase que se impôs aos homens como algo mágico, com um poder misterioso, que tanto poderia proteger quanto ameaçar, construir ou destruir. Pois, como a palavra foi proveniente de rituais dos povos primitivos, tais eventos ajudariam o homem a vencer forças que lhe eram hostis, como as da natureza, a dos animais ou dos inimigos.

Proveniente dessa Literatura Primordial, ainda antes de Cristo, surgiram as narrativas orientais, que se propagaram através da transmissão oral por todo o mundo cristão, pelo ocidente europeu. Assim, o impulso de contar histórias "deve ter nascido no homem no momento em que ele sentiu necessidade de comunicar aos outros sua experiência, que poderia ter significação para todos" (COELHO, 1991).

Uma das obras mais antigas da literatura popular oriental é o livro *Calila e Dimna,* originário da Índia, por volta do século V a.C., que só foi difundido por volta do século VI d.C., depois de traduzido para o persa, sírio, hebraico, latim, castelhano, dentre outras línguas. Mas, somente no século VIII, é que esse livro foi escrito na sua versão árabe, dele restando vários manuscritos que serviram de fonte para os outros livros de histórias, que surgiram na Idade Média. Essa obra, escrita em Sânscrito, língua da Índia. e com uso litúrgico no Hinduísmo, Budismo e Jainismo, pode ser caracterizada no gênero das fábulas, pois abarca o maravilhoso, em histórias em que os animais são os protagonistas.

> Conforme estudiosos, foi entre os séculos IX e X que, em terras européias, começa a circular oralmente um literatura popular que, século mais tarde, iria transformar-se na literatura hoje conhecida como *folclórica* e também como *literatura infantil* (COELHO, 1991, p. 30).

Nesse período, denominado Idade Média, em que a religião era o ponto alto da cultura ocidental, o homem começou a buscar valores ideológicos e a se voltar para a espiritualização. Dentro desse contexto, no universo camponês, as fábulas retratavam a cultura local e narravam acontecimentos fictícios. De natureza simbólica, tais fatos narrados eram protagonizados por animais em situações que remetem a condições humanas semelhantes. Foi essa literatura que, em meio a um contexto histórico de lutas pelo poder entre os povos europeus, como por exemplo, a violência instintiva dos bárbaros com os valores civilizadores da Antiguidade Clássica Greco-Romana, se buscou, através das histórias, divulgar ideias, ensinar, divertir e elevar o espírito das pessoas, uma vez que nasce em Belém

Jesus Cristo, e durante esse período começa o embate entre a espiritualização e o paganismo dos romanos.

Através desse contexto de fábulas, no século X, começam a ser conhecidas as fábulas latinas de Fedro, escravo liberto que viveu em Roma na era do Imperador Romano Augusto. Ele traduziu as fábulas gregas de Esopo, lendário grego ao qual se atribui a paternidade da fábula como gênero literário. É nesse tipo de narrativa que começam a aparecer cenas de animais mais ou menos humanizados, tendo as histórias sempre algo a ensinar ao leitor sobre a vida e os valores morais. Já no século XII, tais narrativas passam mais a divertir do que moralizar.

Durante o século XIII, os romances bretões, breves episódios de amor e magia que foram a célula primeira dos contos de fadas, difundem-se por toda a Europa, inseridos em estruturas novelescas que resultaram das novelas de cavalaria do rei Artur ou ciclo arturiano. Tal literatura novelesca tornou-se sucesso no mundo europeu e substituiu o ideal guerreiro-religioso das primitivas novelas carolíngias – nome dado às novelas que pertenciam ao período do Imperador Romano Carlos Magno, que representava também o nome da dinastia do mesmo período, como exemplo de tais novelas é possível citar, *Oberon, o encantador* (século XIII).

Ao término da Idade Média, ainda com a expansão dos romances bretões pela Europa, dá-se início a circulação das novas coletâneas de narrativas que transformam a literatura novelesca. Como no século XVII a Itália vive um momento em que muitos dialetos lutam para se impor como língua, há um grande interesse pelo folclore, pelas tradições populares e canções. Portanto, é nesse contexto e ligadas especificamente ao maravilhoso que se podem citar duas obras importantes: *Noites Prazerosas*, de Gianfrancesco Straparola de Caravaggio (1480-1557), publicada em duas etapas, em 1550 e 1554, como histórias de origem oriental-medieval e fundo folclórico peninsular, da Ibéria; e a obra *O conto dos contos*, de Giambattista Basile (1575-1632), publicada em Nápoles, em 1634.

Ao final do século XVII, houve toda uma transformação desse *maravilhoso* e, segundo Coelho (1987, p.65),

> Com o tempo todo esse *maravilhoso*, que nasceu com um profundo sentido de *verdade humana*, foi esvaziado de seu verdadeiro significado e, como simples "envoltório" colorido e estranho, transformou-se nos *contos maravilhosos infantis*.

Nesse mundo de narrativas, faz-se necessário distinguir entre os contos maravilhosos e os contos de fadas, uma vez que, muitas vezes, pelo fato de ambos pertencerem às mesmas

vertentes, serem considerados como similares. O primeiro tipo de narrativa tem origem oriental, é contado oralmente, sem a presença de fadas, desenvolvendo-se em um cotidiano mágico e tendo como eixo gerador uma problemática social. Percebe-se que o herói possui um desejo de auto-realização, através de conquistas de bens materiais.

Já os contos de fadas são narrativas com ou sem a presença de fadas, seus argumentos desenvolvem-se em torno de uma problemática existencial, quer dizer, o herói busca sua realização através da superação de obstáculos ou provas, como o da conquista de uma princesa, de algum elemento mágico ou da busca do próprio *eu*.

Ao final do século XVII, na França, todas as *narrativas maravilhosas* da época do Renascimento caem em declínio e, conforme Coelho (1997), parte delas é absorvida pelo povo e transforma-se em narrativas *populares folclóricas*, esvaziadas de seus traços primitivos. Já outra parte diluiu-se em *romances preciosos*, e este termo é oriundo das *preciosas*, mulheres cultas que se reuniam em seus salões para debater a respeito de filosofia, literatura, bem como apreciar dramatização de contos de fadas. Em tais romances, as aventuras heróico-amorosas da novelística medieval tendem a ser substituídas pelas sentimentais, patéticas ou pelo heroísmo da paixão, uma vez que o romantismo era predominante em tais obras.

É a partir desse contexto de relatos maravilhosos, guardados pela memória de um povo, que o estudioso Charles Perrault (1628-1703) pretende resgatar identidades e valores. Como defensor dos direitos femininos, Perrault se ateve a trabalhar, em seus contos, com temas ligados a mulheres injustiçadas. Sua primeira publicação foi *A paciência de Grisélidis* (1691), em seguida, ele edita *Os desejos ridículos* (1694). E, somente depois da sua terceira publicação, *A pele de Asno* (1696), é que Perrault manifesta certo interesse em escrever para o público infantil, especialmente para as meninas, com o intuito de orientar a sua formação moral.

Eis que surgem as primeiras versões infantis dos contos de fadas, acompanhadas de um toque literário voltado ao público infantil ou juvenil, através de: *As Fábulas* (1668), de Jean La Fontaine (1621-1692); *Os contos da mãe gansa* (1677), de Charles Perrault, o primeiro a dar acabamento literário a esse tipo de texto.

Segundo Coelho (1987), os contos de Perrault exaltam o imaginário, o sonho, a fantasia e o inverossímil. A coletânea chamada de *Mãe gansa* (1697), inicialmente, era composta por oito contos e são eles: *Chapeuzinho vermelho, A bela adormecida no bosque*, *Henrique do Topete*, *O pequeno polegar, Cinderela, O gato de botas, As fadas e Barba Azul.* Em segunda publicação, mais três contos foram incorporados à coletânea: *A pele de Asno, Os*

*desejos ridículos* e *Grisélidis.* Nesse período, destacou-se a produção das *preciosas,* que eram mulheres cultas que reuniam intelectuais e artistas da época, tornando-se "moda" tais reuniões de cunho intelectual, para recitar poemas.

Ainda na mesma época, em 1690, Mme DÁulnoy, uma jovem baronesa, publica a *História de Hipólito*, em que, em um dos episódios, a personagem principal surge como uma fada, nascendo daí a "moda das fadas"na corte francesa. Esse período em que as fadas passam a representar um símbolo importante nas histórias, segue até o final do século XVIII.

Com essa atmosfera em que o maravilhoso parecia ocupar um papel de destaque, surge, no século XV, a obra *As Mil e uma noites*, só divulgada ao mundo ocidental no século XVIII, exatamente sete anos após o sucesso das histórias maravilhosas que Perrault descobriu na memória popular e no momento em que as fadas eram personagens recorrentes e aprazíveis ao público leitor.

Depois da Revolução Francesa (1799), instaurou-se a era Romântica, em que uma nova perspectiva da literatura foi instaurada, havendo um extremo desinteresse por parte do público adulto por esse gênero literário, refugiando-se novamente no público infantil.

Todavia, ocorreu a descoberta da analogia existente com o sânscrito (forma em que as primeiras narrativas maravilhosas e contos foram escritos) que é a língua sagrada da Índia, e a maioria das línguas modernas, no século XIX. Tais línguas foram descobertas graças ao estudo de literatura comparada, que almejavam descobrir as diversas línguas, dialetos, e a identidade de cada povo. Com isso, novamente os contos de fadas passaram a despertar certo interesse tanto dos leitores quanto dos pesquisadores que tinham o intuito de descobrir essa identidade cultural através desse tipo de narrativa.

No período romântico, tendo a Alemanha como núcleo europeu mais importante para esses estudos, os folcloristas Jacob e Wilhelm Grimm iniciam um trabalho de coleta de antigas narrativas. A violência, presente nos contos de Perrault, dá lugar à solidariedade e ao amor ao próximo, temáticas abordadas pelos irmãos Grimm. No século XIX, eles publicam uma coletânea de cem contos chamada de *Contos de fadas para adultos e crianças* (1812-1822). Nessa coletânea, resgatam da memória popular as antigas narrativas e lendas germânicas. De acordo com Coelho (1987), os irmãos Grimm "redescobrem o mundo maravilhoso da fantasia e dos mitos que, desde sempre, seduziu a imaginação humana" (COELHO,1987 p.73). Entre os contos mais conhecidos e traduzidos para o português estão: *A Bela adormecida, Os músicos de Bremen, Os Sete Anões e A Branca de Neve, O Chapeuzinho Vermelho, A Gata Borralheira, O Corvo, As Aventuras do Irmão Folgazão, A Dama e o Leão*, dentre outros.

Seguindo o mesmo espírito romântico, o poeta e novelista dinamarquês Hans Christian Andersen escreve em torno de duzentos contos infantis, parte deles provenientes da cultura popular e outros de sua autoria. Os mesmos foram publicados entre 1835 e 1872 com o título geral de *Contos*. No universo de Andersen, não se encontram a alegria e a leveza características dos contos de Grimm e Perrault, mas "em compensação, há ali uma enorme ternura humana, principalmente dirigida aos pequenos e desvalidos" (COELHO, 1991b, p.77). É nesses contos de Andersen que a sociedade tem buscado uma consciência mais humanitária e democrática, em busca de um mundo melhor.

Ao se estudar a origem dos contos de fadas, muitos questionamentos são levantados quanto à sua importância na literatura infantil, pois, por muito tempo, este tipo de texto foi visto como um gênero menor e, às vezes, desprezado, mas, hoje, muitos críticos consideram esse gênero como obra literária e reconhecem a importância da qualidade de tais obras destinadas às crianças.

> A literatura infantil é, antes de tudo, literatura e arte, fenômeno de criatividade que representa o mundo, a vida. Ela enriquece a imaginação da criança, oferece-lhe condição de criar ensinando-lhe a libertar-se pelo espírito, levando-a a usar o raciocínio e a cultivar a liberdade. (COELHO,1991b, p. 27)

A literatura infantil, em sua origem, viu-se atrelada ao caráter pedagógico, como um veículo para transmitir valores e comportamentos que os adultos esperavam dos jovens. Sendo assim, essa forma literária se tornou um grande suporte para dar à criança prazer interior, estimulando o seu imaginário, promovendo o conhecimento do seu próprio eu e do mundo que se acha inserida. Pois, nesse tipo de narrativa, são apresentados, de um modo simples e acessível para os pequenos, problemas existenciais, tais como: discriminação, ciúmes, solidão, medo dentre outros, de modo simples. Para Bettelheim,

> O conto de fadas é a cartilha onde a criança aprende a ler sua mente na linguagem das imagens, a única linguagem que permite a compreensão antes de conseguirmos a maturidade intelectual (BETTELHEIN, 1990, p.197).

Assim, cada criança, particularmente, procurará nos contos de fadas significados diferentes, de acordo com as necessidades e os interesses de cada fase de sua vida. Para ilustrar os contos de fadas que falam sobre diferentes tópicos, seria interessante mencionar *Chapeuzinho Vermelho,* que tematiza os medos infantis; *A Pequena Sereia*, que trata de amor; *Peter Pan*, que aborda a dificuldade de ser criança e como lidar com essa fase; *Joãozinho e*

*Maria*, que focaliza as carências infantis; *O Gato de Botas,* que fala de perdas e buscas, e *O Patinho Feio*, que trata das auto-descobertas e como lidar com o diferente.

Dessa maneira, é possível, através dos contos de fadas, ajudar os jovens a construir uma personalidade mais sadia, promovendo o respeito ao outro e uma troca de experiências que os leve a uma melhor percepção do mundo. Trata-se de um meio auxiliar eficiente para os jovens construírem sua identidade, sempre experimentando e emitindo opiniões, até mesmo antecipando situações que possivelmente só iriam vivenciar na fase adulta. Deve-se levar em consideração que é através da literatura infantil que os jovens recebem as primeiras informações culturais, importantes noções de mundo e, principalmente, valores que regem a sociedade. Portanto, segundo Câmara Cascudo (apud Coelho, 1987, p. 5),

> De todos os materiais de estudo, o conto popular maravilhoso é justamente o mais amplo e mais expressivo. [...] revela informação histórica, etnográfica, sociológica, jurídica, social. É um documento vivo, denunciando costumes, idéias, mentalidades, decisões, julgamentos. Para todos nós é o primeiro leite intelectual. Os primeiros heróis, as primeiras cismas, os primeiros sonhos, os movimentos de solidariedade, amor, ódio, compaixão, vêm com as histórias fabulosas, ouvidas na infância.

É de fundamental importância que as histórias descritas na literatura infantil prendam, entretenham e despertem a curiosidade dos pequenos leitores. Sendo assim, as mesmas lhes estimulam a imaginação, enriquecendo sua vida, desenvolvendo seu intelecto, definindo suas emoções, bem como sugerindo soluções para problemas que o perturbem. Mesmo que os contos de fadas tenham sido escritos há muitos anos e que não correspondam à sociedade contemporânea, em alguns aspectos, eles podem ensinar os jovens a lidar com problemas interiores.

É através dos contos de fadas que vivências que parecem significativas para as crianças e que aparecem nas histórias sob a forma simbólica são discutidas e revertidas para a vida de cada um. Tanto as crianças quanto os adultos se vêem envolvidos pelos contos de fadas, sendo que os jovens, quando os escutam, transferem fatos que retratam sua vivência da realidade para as histórias e vice-versa; já os adultos, inevitavelmente, também se vêem nelas, especialmente através de um olhar retrospectivo da própria vida.

Segundo Lúcia Pimentel Góes, na *Introdução à literatura infantil e juvenil*,

> O conto de fadas oferece materiais de fantasia que sugerem à criança, sob forma simbólica, o significado de toda batalha para conseguir uma auto-realização, e garante um final feliz (1984, p. 122).

Portanto, os contos de fadas retratam para criança que os obstáculos da vida podem ser vencidos, que o medo pode ser superado e ainda que a dicotomia bom/mal está presente em nossas vidas. Até mesmo consciente de que as histórias teriam muito de irreal nos seus enredos, a criança entende, de maneira simbólica, que tais histórias podem remeter à sua vida, fazendo-a compreender as etapas pelas quais irá passar no seu crescimento. Lê-se que:

> É nessa poesia de maravilhas e sonho, sob a qual transcorre a ação de personagens tradicionais da mitologia popular, as crianças encontram os seres verdadeiros os fatos reais de seu dia-a-dia. É nessa justaposição do maravilhoso poético com realismo doméstico, na mistura do fantástico e da intimidade familiar, que reside todo encanto e atração dessa literatura (GÓES, 1984, p. 118).

## 3.2 A ESTRUTURA DOS CONTOS DE FADAS E SUA DESCONSTRUÇÃO EM SHREK

No que concerne às narrativas dos contos de fadas, a presença do maravilhoso é de fundamental importância, pois é esta característica que se sobressai, revelando o caráter imaginativo das histórias. Essas narrativas podem ou não conter a presença de fadas, mas normalmente fazem uso da magia e dos encantamentos. Seu núcleo problemático é quase sempre existencial, explorando a busca pela realização pessoal ou apresentando obstáculos e provas existentes no enredo, que constituem um verdadeiro ritual de iniciação para o herói. Com isso, percebe-se que os contos de fadas possuem uma proposta lúdica e pedagógica, pois ao mesmo tempo em que distrai o leitor, apresenta as virtudes e os defeitos do sujeito através dos personagens, sejam eles humanos ou bichos.

Sendo o maravilhoso uma das características mais importantes dos contos de fadas, eles abrem uma gama de possibilidades na história, que falam de sonho e fantasia, apresentando situações que podem estar, com frequência, fora do tempo e do espaço. Além disso, nos limites dessa fronteira entre o real e o imaginário, há lugar para se explorar a moral dos contos de fadas, que podem propor alguns ensinamentos e lições de vida.

Segundo Góes (1984), além do maravilhoso, os contos de fadas possuem algumas características básicas, como os personagens, às vezes crianças, outras jovens, em idade de se casar, podem nascer em uma cabana muito pobre ou em um palácio; ou ainda, podem ser anõezinhos ou gigantes, bruxas ou princesas, reis disfarçados de mendigos ou mendigos

convertidos em reis e cavaleiros. Eles são muito bons ou perversos, medrosos ou valentes, muito bonitos ou muito feios. Logo, tais personagens costumam ter uma qualidade específica elevada ao máximo, sejam elas físicas ou morais e, no decorrer da história, algumas características se sobrepõem às outras. Em geral, a bondade triunfa sobre a maldade, a coragem sobre a covardia, a beleza sobre a feiúra. Outra característica na estrutura dos contos é o meio em que se desenrola a ação, sendo que o lugar, em geral, não aparece detalhado, ficando a história como que fora do tempo e do espaço. Sendo assim, expressões comuns são utilizadas, tais como: "Era uma vez...", "Em um lugar tão, tão distante...", "Num certo lugar...".

Em um segundo plano, aparecem os pais, as madrastas, os avós, os animais dotados de alma (antropomorfizados) ou até objetos animados, como vassouras, varinhas, espelhos, dentre outros. Quanto à intriga ou os acontecimentos, "em geral tratam-se de velhas lendas de folclore dos tempos primitivos. Lembram, às vezes, um sonho e possuem qualidade que despertam a imaginação infantil" (GÓES, 1984, p. 117).

Por outro lado, na obra intitulada *Morfologia do Conto Maravilhoso*, Vladimir Propp (1984) faz uma análise formalista das histórias, ressaltando sua forma. O autor faz uma análise morfológica dos contos de fadas ou contos maravilhosos (denominação dada por ele) através de uma descrição de suas partes constitutivas e as relações entre elas e o conjunto. Vale ressaltar que, para Propp, a morfologia não constituía um fim em si e, além disso, ele não pretendia realizar uma descrição dos procedimentos poéticos propriamente ditos. O que desejava era descobrir que forma teria o conto de magia enquanto gênero.

Propp fez uma análise de várias histórias e concluiu que, muitas vezes, os contos emprestam as mesmas ações a personagens distintos. "O que muda são os nomes (e, com eles, os atributos) dos personagens; o que não muda são as ações, ou funções [...]" (PROPP, 1984, p. 24). E, foi a partir das funções dos personagens que Propp buscou estudar os contos, considerando as suas partes essenciais.

De fato, "no estudo do conto maravilhoso, o que realmente importa é saber o *que* fazem os personagens. *Quem* faz e *como* isso é feito, já são perguntas para estudo complementar" (PROPP, 1984, p. 26). E a função Propp define como o procedimento do personagem, considerado do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação. Assim, Propp (1984) chega a quatro teses principais:

I) Os elementos constantes do conto maravilhoso são as funções das personagens, independente da maneira pela qual eles as executam; essas funções formam as partes constitutivas básicas do conto;

II - O número de funções dos contos maravilhosos conhecidos é limitado;

III - A sequência das funções é sempre idêntica;

IV - Todos os contos maravilhosos são monotípicos, ou seja, pertencem ao mesmo tipo, no que diz respeito à estrutura.

Na sua análise, Propp (1984) concluiu que as funções do conto maravilhoso restringem-se a trinta e uma. Quanto à intriga propriamente dita, esta se origina no momento em que uma malfeitoria é praticada. Apesar dessa situação inicial não ser considerada como função, a mesma constitui um elemento morfológico importante. As funções são as seguintes:

I - Um dos membros da família afasta-se de casa;
II - Impõe-se ao herói uma proibição;
III - A proibição é transgredida;
IV - O antagonista tenta obter uma informação;
V - O antagonista recebe informações sobre a sua vítima;
VI - O antagonista tenta ludibriar a sua vítima para se apoderar dela ou dos seus bens;
VII - A vítima deixa-se enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo;
VIII - O antagonista faz mal a um dos membros da família ou prejudica-o;
VIII- Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo;
IX – É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir;
X- O herói-buscador aceita ou decide reagir;
XI – O herói deixa a casa;
XII – O herói é submetido a uma prova, a um questionário, a um ataque, etc. que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico;
XIII – O herói reage diante das ações do futuro doador;
XIV – O meio mágico passa para as mãos do herói;
XV – O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura;
XVI – O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto;
XVII – O herói é marcado;

XVIII – O antagonista é vencido;

XIX – O dano inicial ou a carência são reparados;

XX - O regresso do herói;

XXI – O herói sofre perseguição;

XXII- O herói é salvo da perseguição;

XXIII- O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país;

XXIV- O falso herói apresenta pretensões infundadas;

XXV- É proposta ao herói uma tarefa difícil;

XXVI- A tarefa é realizada;

XXVII- O herói é reconhecido;

XXVIII- O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado;

XXIX- O herói recebe nova aparência;

XXX- O inimigo é castigado;

XXXI- o herói casa-se e sobe ao trono.

Pode ser que nem todas essas funções apareçam, mas a ordem em que acontecem sempre são as mesmas. Propp (1984) sugere que os personagens são caracterizados através de sete esferas de ação, a do antagonista, a do doador, a do auxiliar, a da princesa, a do mandante, a do herói e a do falso herói. Essas esferas são, por sua vez, redistribuídas entre os diferentes personagens da seguinte maneira: a esfera de ação está para o personagem, de modo que ou um só personagem ocupe várias esferas, ou uma só esfera possa ser direcionada para vários personagens.

Ademais, Propp (1984) apresenta como outras partes constitutivas do conto maravilhoso os elementos de ligação das histórias. Estes informam as funções que cada personagem desempenha, havendo sempre um segundo personagem para dar continuidade à ação do anterior.

Quanto às motivações das ações, podem tanto ser as razões como os objetivos dos personagens, pois o comportamento dos personagens no decorrer do conto será motivado pelo próprio desenvolvimento da ação e as formas de entrada em cena dos personagens, que vão sempre variando, ou seja, há uma sequência lógica para as funções, mas não necessariamente da mesma maneira.

No entanto, esta estrutura proposta por Propp, em 1928, versão em russo, foi objeto de críticas, particularmente por parte do antropólogo Claude Lévi-Strauss, em 1960, no seu ensaio *A estrutura e a forma* (1984). Strauss levanta alguns pontos e inicia sua crítica

enfatizando que a análise descrita por Propp havia sido feita com contos populares russo, em que o estudo morfológico dos mesmos não abarcaria possibilidades diversas, uma vez que o material analisado compartilhava do mesmo contexto histórico e cultural.

Em primeiro lugar, Lévi-Strauss considera as funções e o número de personagens como bastante limitados. Em segundo, ele entende que as classificações feitas por Propp quanto à função deveriam ter sido feitas não levando em consideração o conteúdo intrínseco, pois este é ambíguo, e sim em relação ao contexto. Ainda com relação às funções, Strauss (1984) diz:

> Uma segunda dificuldade vem do fato de que o conto, uma vez analisado em funções, deixa subsistir uma matéria residual à qual não corresponde nenhuma função. Este problema embaraça Propp, que propõe dividir este resíduo em duas categorias não funcionais, as "ligações", de outro, as "motivações" (STRAUSS *apud* PROPP, 1984 p. 187).

Por fim, Strauss critica a proposta de Propp quanto ao número restrito de funções:

> [...] A diferença formal entre vários contos resulta da escolha, operada individualmente, entre as trinta e uma funções disponíveis e da eventual repetição de certas funções. Mas nada impede a realização de contos com presença de fadas, sem que a narrativa obedeça à norma precedente; é o caso dos contos fabricados, dos quais podemos encontrar exemplos em Andersen, Brentano e Goethe (STRAUSS *apud* PROPP, 1984 p. 188).

Não obstante, na contemporaneidade, a visão simplista de que os contos de fadas são narrativas destinadas ao público infantil vem sendo desconstruída, propondo-se outras reflexões. Estes têm, cada vez mais, sido destinados não só para o público infantil, como também para o adulto, especialmente devido à abordagem paródica e axiológica que recebem. O fato é que os contos vêm sendo reescritos ou atualizados, ao receberem uma perspectiva distinta e graças às relações intertextuais que os mesmos propõem.

Dentre as estratégias de re-escritura dos textos, ressalta-se o papel da paródia, que permite que a releitura do "texto" aconteça, ao se compor uma nova ótica. É através da paródia que diversos elementos presentes nas narrativas tradicionais dos contos de fadas vão sendo modificados, em outras palavras, o texto-fonte é desconstruído para permitir a inserção de novos elementos. Surge então um novo texto que, sem deixar de manter uma relação intertextual com outros, atinge uma gama maior de audiência.

A obra *Shrek I* (2001) é uma animação que descreve a história de um ogro que vive solitário em um pântano e, de repente, tem a sua vida invadida por vários personagens de contos de fadas. O texto-fonte de William Steig (1990), do mesmo título, conta a história de

um jovem ogro que encontra a ogra dos seus sonhos após deixar o lar para conhecer o mundo. No tange às obras já citadas, ambas mantêm as características básicas dos tradicionais contos de fadas, tanto nas funções gerais descritas por Propp (1984), dos contos por ele analisados, quanto na proposta sugerida por Góes (1984), que é a existência do maravilhoso, de um núcleo problemático e a de personagens reais e de objetos animados.

A animação preserva a "essência" da obra-fonte, não só no que concerne aos personagens principais, mas também às funções narrativas ou à sequência do enredo. Porém, a introdução de novos personagens, a variação no estilo narrativo, assim como o toque paródico difere do texto-fonte, ficando essa nova perspectiva direcionada não só para o público infantil, mas também para o adulto.

O conto e a animação fílmica buscam desconstruir os antigos e tradicionais contos de fadas através de novos contextos e personagens. Através destes, há um distanciamento da convencional pureza e delicadeza encontradas em contos mais tradicionais, como o de *Cinderela*, que todos conhecem. Sendo assim, ocorre uma subversão ou uma desconstrução do paradigma dos tradicionais contos de fadas, em que são introduzidas situações irônicas e ambíguas. As desconstruções propostas hoje, principalmente nas narrativas cinematográficas, não têm o propósito de destruir a magia dos contos de fadas, mas guardam a intenção de evidenciar a importância desse gênero literário, através da intertextualidade, ao retratar ali o imaginário contemporâneo.

É importante mencionar como se dá essa intertextualidade entre ambas as obras, bem como enfatizar em que consiste o referido conceito e os vários tipos de relação entre textos. O autor Gerard Genette (1989), em sua obra *Palimpsestos*, utiliza o termo *transtextualidade* para designar toda relação de um texto com outros textos. Ele descreve cinco tipos de relações entre os textos, são elas: a *intertextualidade*, é a co-presença de dois ou mais textos em relações de plágio, citação ou alusão; a *paratextualidade*, representada pelo título, subtítulo, prefácio, dentre outros elementos; a *metatextualidade*, relação de comentário sutil que une um texto a outro; a *hipertextualidade*, relação que une um texto derivado (hipertexto) de um outro (hipotexto) por transformação ou imitação, e a *arquitextualidade*, que estabelece uma relação do texto em questão ao estatuto a que pertence, como por exemplo, os gêneros literários. Vale ressaltar que uma característica pode ser priorizada com relação às outras, mas elas não são excludentes.

Observa-se que a obra *Shrek*! de William Steig (1990) e a animação *Shrek I* (2001) possuem uma relação intertextual, principalmente em forma de paródia, chegando ao grotesco. Segundo Wolfgang Kayser (1986), em *O grotesco*, o vocábulo deriva do italiano:

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

Com isso, a palavra aparece associada a uma arte ornamental, não apenas como algo alegre, leve e fantasioso, mas, ao mesmo tempo, associado a um traço angustiante e sinistro. Pois, a arte grotesca, além de desconfigurar as imagens que são por ela representadas, reúne no mesmo patamar paradigmático o trágico e o cômico, o elevado e o baixo, o belo e o feio. Conforme Kayser (1986), uma das características principais do grotesco é o animalesco mesclado com o humano. Pois o grotesco sempre esteve presente na história da Literatura e das Artes, desde o teatro grego em que não faltam acontecimentos e figuras grotescas na Mitologia grega, em que figuras disformes e monstruosas protagonizam episódios que representam, de maneira alegórica, a condição humana.

Apesar do conceito de grotesco aparecer, frequentemente nos 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 retrata, em cada capítulo, como o grotesco passou a ser retratado na pintura e na literatura.

Retomando as obras *Shrek* aqui analisadas, tanto o conto quanto o filme serve como paródia para os antigos contos de fadas. No conto, as ilustrações têm a função de ironizar os estereótipos de beleza e de bondade, pois o herói é um ogro feio que assusta as pessoas, os pais são tão feios quanto ele, a paisagem não é tão bonita, as cores são escuras, árvores secas, além disso, não há flores, já que um cenário importante da história é um pântano.

A figura da bruxa também é desconstruída, pois ela se veste como uma pessoa comum e vive na floresta, só sendo reconhecida pelo leitor por seu nariz comprido e o caldeirão. O dragão, que tenta atacar Shrek, é colorido, mas mal desenhado, não amedrontando nem Shrek, tampouco o leitor. No momento do encontro de Shrek com a suposta princesa, as cores se mantêm sem brilho e a princesa é tão feia quanto ele. Além disso, a declaração de amor entre eles é relatada, valorizando detalhes da feiúra de ambos e enfatizando para o leitor a idéia de algo grotesco, fora dos paradigmas de beleza retratados nos contos de fadas.

A análise da história em questão foi de fundamental importância para traçar as relações intertextuais entre o conto de fadas e a narrativa fílmica. O filme mantém os elementos temáticos dos contos tradicionais, mas há uma subversão de valores, tais como: prioriza-se o feio e o grotesco sobre o belo, o bom e o perfeito. No que diz respeito à

animação *Shrek I* (2001), os elementos básicos são mantidos, porém a narrativa subverte ainda mais os tradicionais contos de fadas através do tom paródico e ao se utilizar de recursos contemporâneos, como a trilha sonora atual, a referência a contos consagrados, como *A Bela adormecida, Branca de Neve e os Sete Anões, O Gato de Botas, Pinóquio,* dentre outros. Com isso, há uma oposição entre o novo e o tradicional, empregando-se na releitura um toque de modernidade.

A animação provoca no público surpresa e estranhamento no que concerne às convenções já fossilizadas nesse gênero literário. Mostra-se, na animação, um outro viés que rompe com verdades prescritas e modelos preexistentes. Levando-se em consideração as tradicionais características para esse tipo de narrativa, destaca-se que a figura do herói é desestabilizada por ser *Shrek* um ogro verde, mal-humorado, que assusta as pessoas pelo simples fato de existir, apesar de ter um bom coração. O escudeiro (auxiliar) é um burro que fala incansavelmente e que sugere a desconstrução da figura do burro como um animal de pouca sabedoria; a heroína é uma princesa que luta Kong-fu, arrota, come muito e é tão ogra quanto o herói; o rei é pequeno e faz uso da imposição para impor respeito aos seus súditos.

Com a desconstrução dos contos de fadas apresentados na animação e considerando a estrutura proposta por Propp (1984) com relação às esferas dos personagens, pode-se sugerir que há um deslocamento das mesmas, levando em conta que cada personagem pode assumir uma ou mais esferas de atuação, o que é subvertido na narrativa moderna.

Eis que surge a dúvida das esferas ocupadas pelos personagens da animação *Shrek I* (2001), pois a proposta de Propp de que há herói, auxiliar, antagonista e princesa é subvertida. O príncipe assume o papel de antagonista. O ogro Shrek, que seria o antagonista, é o herói da história. A figura da princesa tida como donzela é descaracterizada, pois a personagem em *Shrek,* apesar de parecer inicialmente como linda e magra, à noite, transforma-se em uma ogra baixinha e gorda, além de ser totalmente independente e participar ativamente da narrativa, emitindo opinião, discordando de outras, o que não é uma característica muito comum para as princesas dos tradicionais contos de fadas. O burro, animal caracterizado pela falta de ação, é o auxiliar do herói Shrek.

**Figura 1:** Personagens da animação Shrek (dreamworks 2001)

O auxiliar, o antagonista, a princesa, o herói. A qual esfera realmente os personagens pertencem na narrativa contemporânea?

Portanto, através dessa outra roupagem dada aos tradicionais contos de fadas é possível observar que a nova abordagem axiológica inserida nos mesmos pode gerar reflexões sobre os valores apresentados na sociedade contemporânea, chamando de maneira irônica e subvertida a atenção das crianças e dos adultos.

## 3.3 A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO ATRAVÉS DOS CONTOS DE FADAS

Os contos de fadas, como já citado previamente, estiveram por muito tempo refugiados no mundo dos pequenos leitores, por terem sido considerados um gênero de fácil compreensão, em que são abordados valores e comportamentos esperados de uma criança. Por outro lado, tal gênero literário vem sofrendo modificações em termos de abordagem da forma como esses valores preestabelecidos pela sociedade são encarados. Dentre esses valores pode-se mencionar a maneira como o belo, o feio e o grotesco são tratados no conto. Há também

uma maior proximidade entre os contos de fadas e o mundo real, sem que as histórias percam suas características mágicas.

Além disso, tem-se observado, na contemporaneidade, uma tendência dos contos de fadas de serem atualizados nas diversas mídias. Multiplicam-se, então, as adaptações, especialmente para o cinema, para o teatro e para a televisão – as principais empresas que vêm desenvolvendo este tipo de trabalho são a Walt Disney e a Dreamworks.

Foi justamente em 1937 que a Walt Disney, pioneira em adaptações para animação, lançou a adaptação da *Branca de Neve e os Sete Anões*; em 1991, *A Bela e a Fera* (2002); *Aladdin* (1992), dentre outros. Também em 1991 tem-se a adaptação do conto *Shrek*, com a empresa Dreamworks. Portanto, essa prática de adaptação de contos de fadas para outra mídia tem sido frequente.

Assim, as mensagens abordadas nos contos de fadas levam o público-alvo a refletir sobre suas próprias características comportamentais e valores, a sua relação com o "outro" dentro da sociedade, a questão do desenvolvimento da auto-estima e, consequentemente, das competências e habilidades de lidar com situações adversas ao longo da vida.

Torna-se difícil, principalmente para a criança, entender a si próprio e a complexidade do mundo em que vivemos, entretanto os contos de fadas podem ser um ótimo instrumento para este fim, uma vez que retratam de maneira dinâmica, lúdica, e paródica os fatos da vida real no desenrolar da trama. E assim, através desse gênero textual, seja ele escrito ou transposto para a oralidade, por apresentar elementos simbólicos, é possível estimular a construção do intelecto, a maneira do sujeito lidar com os problemas existenciais, sugerindo, sutilmente, soluções e guiando-os, para seguir passos a serem dados em direção de uma construção de identidade melhor estabelecida.

> Esta é exatamente a mensagem que os contos de fadas transmitem à criança de forma múltipla: que uma luta contra as dificuldades graves da vida é inevitável; é parte intrínseca da existência humana – mas se a pessoa não se intimida, mas se defronta de modo firme com as opressões inesperadas e muitas vezes injustas, ela dominará todos os obstáculos e, ao fim, emergirá virtuosa. (...). O conto de fadas (...) confronta a criança honestamente com os predicamentos humanos básicos (BATTELHEIM, 1980, p. 14-15).

Na trama dos contos de fadas costuma renascer a esperança no futuro, ao se oferecer a possibilidade de um final feliz. Além disso, muitos questionamentos são levantados pelo receptor dos contos de fadas, que passa a se indagar sobre a própria existência. Quem sou eu? Quem eu devo ser? Como devo agir diante de uma determinada situação?

Todas essas questões levam o indivíduo a construir sua própria identidade e a reajustá-la a cada momento. Identidade tal que pode ser definida como o conjunto de características e circunstâncias que distinguem uma pessoa ou uma coisa e, graças às quais, é possível individualizá-la.

Contudo, o conceito de identidade vem sendo questionado e modificado através dos tempos. Stuart Hall (2001), em *A identidade cultural na Pós-modernidade*, sugere três concepções de identidade: na primeira, tem-se o sujeito do iluminismo, em que o indivíduo se via totalmente voltado para um "centro", que consistia em um núcleo interior, o qual nascia com o sujeito e com ele se desenvolvia, permanecendo idêntico ao longo da sua existência; o segundo é o sujeito sociológico que, ainda que possuísse um núcleo interior, este refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que o indivíduo não era auto-suficiente, mas sim constituído na relação com outras pessoas; e o terceiro, o sujeito pós-moderno, que parece não ter uma identidade fixa, essencial ou permanente, ou seja, esta identidade seria formada e transformada continuamente segundo os sistemas culturais que nos rodeiam.

Analisando as três concepções descritas por Hall, é possível perceber que a construção da identidade estará relacionada com a ideia de identidade cultural que, por sua vez, corresponde à experiência e à história vivida por uma abordagem mais coletiva, em que será estabelecido um contexto cultural com o qual cada indivíduo desse coletivo irá compartilhar sua experiência com os outros. Portanto, há valores preestabelecidos dentro desse coletivo, o que não exclui que cada indivíduo adote seus próprios conceitos e valores, fazendo-se único.

> [...] o "pertencimento e a "identidade" não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos por toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o "pertencimento" quanto para a identidade". Em outras palavras, a idéia de ter uma "identidade" não vai ocorrer às pessoas enquanto o "pertencimento" continuar sendo seu destino, uma condição sem alternativa [...] (BAUMAN, 2005, p. 17-18).

A identidade terá então um caráter variável, pois dependerá dos estágios da vida no qual o sujeito se encontre. Michel Maffesoli (1996), em *Da Identidade à identificação*, diz que o *eu* é uma frágil construção, que não possui substância própria e que será produzido através de situações e de experiências que o moldam. Portanto, ao longo do tempo, cada indivíduo vai mudando, continuadamente. A alteridade do *eu* estará sempre sendo adaptada e relacionada ao meio em que o indivíduo vive, sentindo-se unido a grupos por traços comuns. A ideia de pertencimento a um grupo, a uma cultura, que é uma faceta

importante da identidade de cada um, não deixa de enfatizar que tudo isso está ligado a ideia do “eu” com relação ao “outro”.

Da mesma maneira que as semelhanças entre os indivíduos dão uma ideia de pertença, ou seja, uma inclusão em um determinado grupo social, talvez haja também casos em que ocorra a exclusão. Pois, no que tange à hierarquização de valores, haverá uma tendência para busca pelo semelhante, tendendo-se a excluir o “diferente”.

É nesse viés da construção da identidade e do pertencimento, ou da inclusão e da exclusão, que os contos de fadas tratam de temas e valores, fazendo com que cada indivíduo se identifique com as histórias e consiga superar suas possíveis frustrações através de tal identificação. Os contos de fadas , ao longo do tempo, vêm se referindo, simultaneamente, a todos os níveis da personalidade humana, atingindo não só a mente ingênua da criança, como a complexa do adulto.

Recorrendo aqui aos princípios da psicanálise para falar de contos de fadas, sabe-se que a psique, conceito grego que corresponde ao *si mesmo*, se constitui de três estruturas dinâmicas: o *Id*, parte inconsciente da personalidade; o *Ego*, princípio da realidade e tido como núcleo consciente da personalidade; e o *Superego*, princípio moral que tem a ver com o processo de socialização do indivíduo (FELICIDADE, 1988).

Os contos de fadas atingem as crianças, principalmente, pelo *Id*, o princípio do prazer, não havendo aqui nenhuma preocupação em se ter de satisfazer os seus desejos concretos, pois a abordagem dos contos de fadas é alucinatória, simbólica e atemporal, motivada pela imaginação. É assim que tais histórias atingem o ser psicológico e o emocional existente em cada indivíduo. Essas histórias falam de pressões internas e conflitos que atingem o sujeito, lida com as lutas interiores mais sérias de cada um, corroborando a possibilidade de um crescimento, bem como propondo soluções para as dificuldades apresentadas.

As figuras dos contos de fadas não são ambivalentes, não têm de ser necessariamente boas e más, belas e feias ao mesmo tempo, como na realidade. Mas, tais características extremistas, como ou belo ou feio, costumam dominar a mente do sujeito, principalmente a das crianças. No momento em que a personalidade está mais bem definida, tais ambiguidades passam a ser possivelmente melhor compreendidas através de uma relação de simpatia e antipatia, ou como o apelo positivo ou negativo que o personagem venha trazer.

> O conto de fadas é terapêutico porque o paciente encontra sua *própria* solução através da contemplação do que a estória parece implicar acerca de seus conflitos internos neste momento da vida. O conteúdo do conto escolhido não tem nada a ver com a vida exterior, que parecem incompreensíveis e daí insolúveis (BATTELHEIM, 1980, p. 20).

Assim, os contos de fadas sugerem que a luta contra as dificuldades da vida, a exemplo da morte, do envelhecimento, enfim, das perdas em geral, são inevitáveis. É extremamente importante mostrar que tudo isso faz parte das experiências do ser humano, mas que, se cada um lutar, com veemência, contra as opressões, muitas vezes injustas, ao final, poderá sair vitorioso.

# 4. SHREK! ANÁLISE DO CONTO ÀS TELAS

A animação *Shrek I* (2001) foi baseada no conto homônimo de William Steig (1990). Atualmente é composta por três séries: *Shrek I* (2001), *Shrek II* (2004), *Shrek III* (2007), mas segundo o *site* oficial da animação *Shrek*, a empresa de animação DeamWorks lançará a última série em 21 de maio de 2010, nos Estados Unidos.

A escolha para tomar como *corpus* a animação *Shrek I* (2001) se deu por ela dar mais ênfase aos valores propostos para a análise deste estudo, além de ter sido oriunda do conto, suscitando uma proposta de análise de tradução intersemiótica.

Faz-se relevante citar que algumas dissertações já foram escritas com as três séries de Shrek, inclusive uma que citava também o livro, mas todas elas sob uma perspectiva diferente tais como: A história dos contos de fadas, A construção da animação dentro da área de computação gráfica, o contexto sócio-cultural do livro ao filme.

Segundo o *site* oficial da animação, apesar do conto *Shrek!* ter sido escrito em 1990, somente em novembro de 1995 a DreamWorks ganhou o direito de trabalhar na sua adaptação fílmica. Em 8 de maio de 1998, *Shrek* começou a ser produzido na PDI/DreamWorks. Em 24 de março de 2001, ganhou o primeiro prêmio da Academy Award[1] pelas características de sua animação. Em 18 de maio de 2001, *Shrek I* foi lançado com sucesso de bilheterias e, em 2 de novembro de 2001, o DVD de *Shrek I* foi lançado, vendendo 43 milhões de cópias (ver anexo 4).

Para melhor compreensão da análise das duas obras escolhidas como *corpus* deste trabalho, faz-se necessário situar a história tanto do conto quanto do filme, assim como o processo de produção da animação.

## 4.1 GENEALOGIA DO CONTO

Como citado na abertura deste capítulo, o conto *Shrek!* foi escrito por William Steig, em 1990, e foi traduzido para a língua portuguesa por Eduardo Brandão, através da editora Companhia das Letras, em 2001. Segundo a revista Morasha (dez/2008, p. 44) o autor do

[1] Nome pelo qual são popularmente conhecidos os prêmios da Academia e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos da América, fundada em Los Angeles, em 11 de maio de 1927.

conto *Shrek!* foi aclamado pela revista *Newsweek* como o "rei do cartoon", porque o ilustrador e autor de inúmeros *best-sellers* infantis criou muitos *cartoons,* além de aquarelas e desenhos. Mas, sua mais famosa criação é *Shrek!,* obra que inspirou o personagem principal da famosa trilogia homônima.

Steig é nova-iorquino, filho de imigrantes judeus da Polônia. Seu pai, Joseph Steig, ainda jovem, trocou a cidade natal para viver nos Estados Unidos, onde chegou em 1903. Pouco depois, ele conseguiu também trazer sua mulher e filhos para a América. A família, então, passou a viver no bairro do Brooklyn, lugar onde moravam muitos judeus. Foi lá que nasceu William, em 14 de novembro de 1907. Alguns anos depois, a família se mudou para o Bronx, onde Steig passou a sua infância.

O pai de Steig trabalhava como pintor de casas, mas a música e outros tipos de arte faziam parte do dia-a-dia do casal, transmitindo essa paixão para os filhos. Socialista e tradicionalmente conhecido como ativista político e trabalhista, o pai de Steig rejeitava o capitalismo. Com isso, motivava seus filhos a não se sujeitarem a empregos com horários pré-determinados. Sendo assim, via a arte como a melhor opção de trabalho para eles.

Portanto, William, chamado de Bill pela família, cresceu estimulado pelo pai a desenvolver seu talento artístico. Seu primeiro professor foi o irmão mais velho, Irwim, que era artista profissional. Além de pintar, William adorava a leitura e sua imaginação foi logo capturada pelos contos dos irmãos Grimm, pelos personagens de Daniel Defoe, em *Robinson Crusoé,* de Haward Pyles, em Charlie Chaplin, pelas lendas do *Rei Arthur* e seus *Cavaleiros da Távola Redonda*.

O ano de 1930 foi decisivo para dar início à sua carreira, pois o pai faliu durante a Depressão Econômica de 1929. Então o irmão mais velho já estava casado e o mais novo tinha somente 17 anos. Foi quando William começou a vender seus desenhos para o *The New Yorker*, como *freelance*. Steig foi um dos pioneiros na revista a desenvolver um trabalho de desenho com legendas. Através disso, a revista revolucionou a maneira como eram feitos os *cartoons*, pois os cartunistas da época não escreviam suas próprias legendas.

Os temas dos primeiros trabalhos de Steig receberam uma grande influência da sua infância no Bronx e pelas dificuldades que teria passado por ser judeu naquele tempo. Isso é retratado, não diretamente, em muitos dos seus *cartoons,* principalmente entre 1930 até 1950, período da sua série *Small Fry* – uma das mais pioneiras séries de televisão feita para criança, que foi ao ar em março de 1947 a 15 de junho de 1951, na DuMont television Network (USA).

Com a dificuldade de abordar abertamente a própria origem, o seu humor é visto como universalista, retratando arquétipos que resumem a condição humana. De fato, mesmo com traços aparentemente simples, o ato tanto de desenhar quanto de escrever retratava a sua visão de mundo.

Em 1967, aos 60 anos, quando muitos dos seus colegas pensavam em se aposentar, Steig, aconselhado pelo seu companheiro na revista, Bob Kraus, lançou-se em um novo desafio. O de escrever histórias para crianças. Mais uma vez provou seu talento, pois manteve a linguagem simples e o mesmo humor que caracterizavam o seu trabalho com desenhos, agora direcionado ao público infantil.

Steig acreditava que os personagens principais das suas histórias deveriam ser representados por bichos, pois, segundo ele, os animais dariam uma maior amplitude aos temas retratados e porque as crianças gostam de vê-los se comportando como pessoas que eles conhecem. Ainda segundo o autor, o mesmo crê que a utilização de animais nas histórias enfatiza o fato de que muitos eventos narrados estariam simbolizando o comportamento humano.

Seu primeiro lançamento para o público infantil foi em 1968, um misto de livro e quebra-cabeças, ao mesmo tempo em que as crianças liam, se divertiam. Somente em 1990 foi escrita a história do ogro verde chamado Shrek que, em iídiche, língua do ramo indo-europeu falada pelos judeus, significa medo. Assim, o autor continuou trabalhando com animais e com figuras que despertassem o imaginário da audiência, sem deixar de abordar temas do cotidiano, ou valores ligados a sua origem, infância, bem como às crenças do autor.

O conto *Shrek!* teve uma repercussão tão significativa que levou o estúdio da *DreamWorks* a adotá-la como fonte de inspiração do desenho animado *Shrek,* que é sucesso no mundo inteiro. O filme arrecadou mais de US$ 100 milhões nas bilheterias norte-americanas quando foi lançado.

## 4.2 BASTIDORES DA CRIAÇÃO DE *SHREK I*

Considerando os conceitos sobre *Estética e semiótica do cinema* analisados por Lotman (1978), pode-se inferir que o filme *Shrek I* seria classificado como uma animação. O autor encara esse tipo de filme como arte, reconhecendo que a animação causa um grande impacto enquanto cultura de massa por ser capaz de veicular uma diversidade de informações

para um público heterogêneo. Dentro da linguagem cinematográfica, identifica-se uma tendência em certos filmes de perturbar as expectativas do público-alvo, desconstruindo e deslocando a aparência habitual das coisas a fim de que a audiência reflita sobre aquilo que, em um primeiro momento, lhe pareça comum. É através dessa possibilidade de trabalhar com o habitual e desconstruí-lo para que cause um determinado efeito na audiência, que seria possível enquadrar a animação *Shrek I*, uma história em que o respeito pelo diferente parece ser a tônica daquela criação.

No caso da referida obra, as imagens foram produzidas por computação gráfica, partindo da apropriação de personagens já consagrados em tradicionais contos de fadas. Dentre eles, constam personagens de *A bela adormecida* (1697), *Branca de Neve e os Sete Anões* (1812), *Pinóquio* (1883), para citar alguns, mas mostrando sempre uma versão revolucionária dessas histórias, tanto no que concerne à narrativa quanto às imagens, produzidas com alta tecnologia.

Na animação, pode-se perceber a presença de elementos mais realísticos, como as paisagens, as casas, os castelos, as expressões faciais dos personagens, o que dá um efeito mais humano, em especial, aos personagens principais Fiona e Shrek, os quais contracenam juntos praticamente desde o início do filme. Dos elementos que compõem a animação, o que mais se destaca é o visual. As cores são extremamente vibrantes, o que chama bastante a atenção do receptor. Também se buscou imprimir um aspecto de realidade à composição das texturas e dos elementos fluídos apresentados na história.

Torna-se essencial compreender como um livro da literatura infantil foi levado para as telas, atraindo tanto as crianças pelo seu aspecto visual, quanto os adultos, não só pelos valores abordados no decorrer da história, como pela riqueza de alusões feitas a outras obras.

A produção de *Shrek I* foi composta por uma grande equipe, que consta da ficha técnica (anexo 3). Para a descrição do processo de criação do filme, foi de extrema relevância contar com as entrevistas dos membros da própria equipe por meio do bônus contido no DVD do filme, além de fazer pesquisas no *site* oficial da animação.

A equipe de produção da PDI/DreamWorks tinha como objetivo melhorar as ferramentas premiadas, desenvolvidas para a animação *Formiguinha Z* (1998), produzida pela mesma empresa. Assim, criaria os primeiros humanos gerados realisticamente por computador, capazes de exprimir emoções e diálogos através de um sistema complexo de animação. Segundo o produtor Jeffrey Katzenberg, *Shrek*, que começou a ser produzido em 1998, foi o quarto filme feito com a técnica de um *software* complexo, capaz de atingir tais objetivos.

O filme também exigiu grandes avanços na criação de ambientes ricos e orgânicos, que são os elementos com características de organismos vivos, como árvores e flores, dentre outros; peças de vestuário, que têm flexibilidade, enrugam e reagem à luz como um tecido na vida real; efeitos visuais para retratar o fogo, como as chamas do dragão que guarda o castelo; fluidos de várias viscosidades, como a lama do banho tomado pelo próprio personagem Shrek durante a história.

Porém, o maior desafio no começo do filme foi atingir a meta proposta pelo diretor de criar um filme dez vezes mais complexo do que o já citado *Formiguinha Z*, o que conseguiram alcançar. Quase trezentos artistas e técnicos da PDI/*Dreamworks* trabalharam cerca de três anos para criar o maravilhoso mundo de *Shrek.* O filme é o mais ambicioso dos desenhos animados, possuindo trinta e uma sequências, mil duzentos e noventa e uma cenas (*shots*) individuais, sessenta e três personagens e trinta e seis locações originais.

No que diz respeito à estrutura geométrica, que é a composição de infinitas retas e planos da animação, cada plano médio dos personagens compõe-se de mais de oitocentos mil polígonos[2], oito vezes mais do que o número usado em um personagem de *Formiguinha Z.* Porém, o maior desafio e, talvez, a ambição do diretor de *Shrek* fosse utilizar a tecnologia que tinha à sua disposição para produzir um personagem totalmente animado por computador e com uma aparência similar à humana. Segundo o editor Sim Evan-jones, já houve filmes 100% animados e gerados com o auxílio da computação gráfica, mas que não utilizavam seres humanos.

[2] Figuras geométricas, constituídas através de pontos que se situam no mesmo plano.

**Figura 2:** Polígonos Faciais

O processo usado para gerar tais personagens com aparência tão real foi bastante minucioso. Utilizou-se um sistema de animação facial quase humano e uma animação de corpos anatomicamente precisos. Muitos artistas envolvidos na produção do filme estudaram anatomia humana por um período para compreender melhor todo o funcionamento dos músculos faciais, como a gordura se localiza no rosto e onde a pele parece mais flácida, para buscar reproduzir tudo isso o mais realisticamente possível.

Há personagens cujos lábios chegam a grudar um no outro quando eles abrem a boca, como ocorre com as pessoas. Cada músculo por baixo da pele também acompanha a fala do personagem e suas expressões faciais. Alguns artistas conseguiram produzir algo tão real como a foto da personagem Fiona, que, de tão perfeita, inicialmente, não se encaixava no mundo dos contos de fadas e até parecia um pouco deslocada dentro daquele contexto.

Sendo assim, a tecnologia utilizada não poderia atingir o índice máximo de aprimoramento para não tornar o personagem incompatível com o visual do próprio filme. Nesse ponto, foi necessário retroceder a técnica um pouco para que o personagem não tivesse

uma aparência tão real, porém capaz de reproduzir o perfil de personagens dos contos de fadas.

Os personagens humanos e os quase humanos começaram a ser criados pelas mãos do diretor técnico (Andrew Adamson), que criou os sistemas usados pelos animadores, os quais dariam vida aos personagens. Inicialmente foi construído um modelo estático do personagem no computador. Depois, foram inventados alguns controles, do tipo que os animadores costumam usar para mover o esqueleto e os músculos. Conforme o produtor artístico fosse utilizando os controles, o modelo mudaria de forma, um quadrado por vez, criando assim a ilusão de um movimento sem emendas, como uma animação quadro-a-quadro. Esses sistemas de controle de movimento permitem que o personagem demonstre emoções e expressões corporais complexas. Para ilustrar, o personagem Lord Farquaad, quando franze a testa aparece uma ruga entre as sobrancelhas; quando ele levanta as sobrancelhas, surgem ainda rugas na testa:

**Figura 3**: O movimento das sobrancelhas de Lord Farquaad.

Segundo o supervisor de animação da PDI *DreamWorks* (Roman Hui), há cerca de quinhentos controles para animar apenas um rosto. Só para a animação da sobrancelha, há quatro ou cinco pontos no rosto do personagem que se movem um de cada vez, para se obter determinados efeitos. Por exemplo, quando um personagem está com raiva, pode-se mover

um ponto para baixo e depois um ponto para cima na parte do sistema responsável pelos traços corporais, para se obter o resultado desejado.

Após os animadores criarem os seus incríveis personagens de aparência humana, foi o momento de colocá-los em um mundo detalhado com dezenas de ambientes, onde as cenas foram filmadas; milhares de acessórios e efeitos visuais também foram utilizados, tais como, a chama do dragão, a larva na entrada do castelo, dentre outros, que buscaram tornar a história o mais real possível.

Ao desenvolverem os personagens de aparência humana para *Shrek,* os produtores da PDI/*DreamWorks* argumentaram que poderiam utilizar as ferramentas de animação facial premiadas em outros trabalhos da equipe e aplicá-las à estrutura corporal. Nesse caso, todo o rosto, com todos os seus músculos da face, se mexeriam nos momentos certos, bem como todo o corpo do personagem.

No que diz respeito ao desenvolvimento do *software* utilizado, foi criado um programa revolucionário chamado SHAPER, que consegue obter todo o tipo de deformações e contornos geométricos desejados pelo diretor. Esse programa foi utilizado para desenvolver movimentos sofisticados, alterando a superfície do corpo do personagem de dentro para fora. Quando um personagem se abaixa, por exemplo, e for preciso dar um efeito de inclinação no seu corpo, o SHAPER desempenha exatamente essas funções desejadas.

De início, os programadores da PDI/*DreamWorks* buscaram uma tecnologia de ponta para realizar a produção do filme, em um prazo de três anos. A maior parte dos recursos que foi usado no filme, no que se refere a recursos técnicos, deveu-se a um *software* próprio, criado na própria empresa por um grupo de quatorze programadores. Cerca de 15% a 20% do que foi usado deveu-se a um *software* comercial integrado ao processo de produção, para que tudo funcionasse o mais perfeitamente possível.

Durante o processo de criação da animação, um novato, engajado com a produção do filme, fez uma mudança sem querer em uma das cenas do burro e, quando a produção analisou as cenas, já renderizadas, observou que aquele personagem ficara parecendo um bicho de pelúcia, um efeito considerado indesejável. Essa seria uma boa exemplificação de que todo o processo foi feito arduamente, muitas vezes pelo método de erro e acerto. Muitas vezes, os produtores precisaram rever não só as ferramentas da animação, como da *renderização*[3], que é o processo de produção final da imagem. Esse processo envolve também

[3] Processo pelo qual é possível obter o resultado de um processamento digital qualquer. Esse processo aplica-se a programas de modelagem 2D e 3D. Para renderizar uma cena, faz-se necessário definir um tipo de textura para

efeitos de luz, textura, cor, transparência e reflexos, dentre outros recursos aplicados à cena. Logo, se o animador utilizar um recurso que não se encaixa ao processo, o rosto do personagem pode estourar, os dentes crescem, a língua fica pendurada, os olhos soltam das órbitas, enfim, os mais variados efeitos aparecem. Ou seja, o personagem pode ficar fora da forma e do padrão desejados, pois cada efeito resulta de um conjunto complexo de desafios técnicos.

**Figura 4:** Erro causado por uso errôneo de ferramenta

os objetos, sua cor, sua transparência e reflexão, os pontos de iluminação e a visualização desses objetos. O programa calcula a perspectiva do plano, as sombras e a luz dos objetos.

**Figura 5**: Efeito causado pelo excesso de renderização

Para construir a pele, o cabelo e as roupas dos personagens da animação *Shrek I*, os diretores de arte, diretores técnicos e animadores se reuniram para buscar novos métodos que lhes permitissem alcançar texturas bem realistas. A pele, por exemplo, talvez tenha sido um dos traços mais complexos para ser construído, principalmente porque havia uma preocupação muito grande de atingir um efeito bem semelhante ao da pele humana. Para montar a personagem Fiona, o método utilizado foi bastante complexo, pois, através de recursos técnicos de que dispunha, a equipe buscou trabalhar a derme, a epiderme, usando uma técnica de pintura a óleo aplicada à animação. Foram usadas também camadas de tons de vermelho, de amarelo e, depois, uma base que refletisse a luz. Foi pensando no efeito dos tons de cores refratados pela luz e para evitar uma aparência de perfeição plástica gerada por um sistema computadorizado, que os artistas usaram um sombreador – um mini-programa que determina como a superfície da pele pode sofrer a influência da luz.

Já o cabelo de Fiona causou ainda mais problemas do que sua pele; ele necessitou de um sistema de *renderização* completamente diferente e exigiu uma simbiose da direção técnica, animação, iluminação e dos efeitos visuais para resolver problemas na produção do mesmo, que precisava levar em conta a iluminação e todos os demais efeitos visuais.

Para a elaboração do personagem Fiona, foi necessário quase um ano para pintar as texturas do seu rosto e configurá-lo, além de dois anos trabalhando no *layout* e buscando soluções para as questões da iluminação.

Não só os personagens humanos da animação Shrek deram trabalho para serem produzidos, já que a animação foi criada do nada, como também os cenários, os movimentos de câmera, os efeitos especiais, o pó do ar, as sombras, a larva, tudo enfim, nasceu da imaginação dos seus produtores e demandou extrema criatividade dos artistas que compõem o time técnico responsável pela comunicação.

A animação é composta por quarenta locações distintas, cada uma construída no computador. Depois iam sendo inseridos personagens marionetes no espaço para estabelecer os ângulos e movimentos da câmera. Segundo o diretor Andrew Adamson, o objetivo era produzir uma animação que transmitisse a sensação de um filme de ação ao vivo; mas ao mesmo tempo, foram utilizados recursos que não seriam possíveis nesse tipo de filme, como a reprodução de ângulos de grua, que mostram as cenas com movimentos mais rápidos do que uma câmera com o movimento do cinegrafista – a grua foi um equipamento utilizado para a elevação da câmera quando, nas filmagens, a imagem era mostrada de cima com movimentos aéreos, ou de helicóptero.

Com uma ampla gama de lentes que o computador possui, buscou-se imitar as grandes técnicas cinematográficas já utilizadas em filme de ação ao vivo. Isso fez com que, na cena em que os personagens Shrek e o Burro passavam pela ponte cambaleante que dava acesso ao castelo, o telespectador tivesse a sensação de estar caminhando nessa mesma ponte, ao ver o filme. Nessa cena, a operação sofisticada da câmera capturou detalhes extraordinários do ambiente, incluindo mais de oito mil árvores, três bilhões de folhas, mil e duzentos e cinquenta acessórios inseridos no filme.

Foi possível criar um cenário desafiador, no que diz respeito a recursos de *renderização*. Sendo assim, a *renderização* de todo esse ambiente resultou em um processo inicial de cerca de quinhentos e vinte e cinco processadores, que também foram incorporados aos computadores *desktop* dos animadores. Ao todo, havia quase oitocentos processadores para realizar essa etapa da animação.

Quanto às texturas, às sombras, à iluminação e à cor, trata-se de efeitos trabalhados de modo artesanal pelo departamento de iluminação. Foi utilizado um programa capaz de criar automaticamente superfícies com texturas que dessem a impressão de serem reais. Um bom exemplo para ilustrar esses efeitos é fazer referência à grama que aparece em algumas cenas, pois nesse caso, foi feito um teste com pêlos, que, por sua vez, tinha a aparência de folhas.

Entretanto, ainda inicialmente, foi necessário dar um efeito de sombreado e, a partir dele, criar um segundo efeito para dar um aspecto mais real para a grama. Além disso, foram utilizados sombreados de geometria para trabalhar com ângulos, formas e criar outros elementos, como pedras, plantas, dentre outros, que foram produzidos no momento em que a imagem foi *renderizada.*

Mas ainda faltava algo que qualquer filme contemporâneo possui: os efeitos visuais, pois, o fogo, a lama, a chuva, a poeira, dentre outros elementos, fazem parte das cenas, dando a impressão de que têm vida. E, mais uma vez, os programas de computador fizeram com que algo que inicialmente parecia impossível se tornasse realidade. Assim, a cena do banho de lama de *Shrek* foi criada pelo sistema de simulação de fluidos.

**Figura 6:** A viscosidade da lama

Esse sistema facilitou para o departamento de efeitos especiais a criação de uma variedade de líquidos com viscosidades distintas, *renderizando* leite e lama, ou até espuma de cerveja para a cena do torneio, em que Shrek chega ao castelo de Duloc para tentar recuperar seu pântano. A mesma tecnologia foi usada para efeitos mais assustadores, como a cena em que o Burro e *Shrek* cruzam um fosso cheio de larva para chegar ao castelo do dragão. Para a criação dessa larva, foram produzidos jorros. Já para sua superfície, utilizou-se o que é chamado pelos produtores de “campo de altura”, para trabalhar com o movimento, que é

basicamente uma grade que se eleva e se abaixa até certo ponto, criando uma superfície com uma aparência fluida; depois, foram utilizados alguns programas de computador para fazer com que a textura no topo da larva agisse e desse a impressão de um turbilhão. Como o objetivo era utilizar algo que desse a impressão de uma cena de ação ao vivo e, ao mesmo tempo, havia a necessidade de serem produzidos efeitos especiais, o departamento criou o fogo gerado por computador. Conseguiram então determinar a direção das chamas e ainda simular o número de esferas, usando um sistema de partículas que tomasse a forma de vergalhões, turbulência e tumulto no fogo.

Ao final, toda a simulação do fogo no filme teve que passar pelo processo 2D, ou seja, assumiram duas dimensões, como altura e largura, adicionando-se ainda às imagens um brilho final para torná-las mais parecidas com o fogo.

**Figura 7:** As Larvas na entrada do castelo

A realização de Shrek foi, portanto, o casamento perfeito entre o mundo tecnológico e as técnicas já comumente utilizadas no cinema. Foi um filme desenvolvido com tamanha riqueza de detalhes, com um enredo tão dinâmico e engraçado, que passou a servir de referência no mundo da animação pelo progresso tecnológico que demonstrou. Assim, a animação dos contos de fadas no universo 3D foi bastante aprimorada.

## 4.3 INTERTEXTUALIDADE: DO CONTO *SHREK* À ANIMAÇÃO

> [...] a decadência do texto como objetivo de estudo na década de 1980 coincidiu com a ascensão do intertexto. Em lugar de se preocupar com filmes ou gêneros individuais, as teorias da intertextualidade passam a considerar que todo e qualquer texto mantinha relação com outros textos e, portanto, com um intertexto (STAM, 2006, p. 225)

Partindo da citação, pode-se afirmar que tanto a narrativa do conto de fadas *Shrek*! (1990) quanto a narrativa cinematográfica *Shrek I* (2001), que dialoga com uma coletânea de outros textos anteriores a ambas as obras, guardam relações intertextuais com o filme, que encantou tanto as crianças quanto os adultos. O filme se baseia no conto homônimo de Willian Steig que, por sua vez, desconstrói elementos de contos de fadas de maneira paródica. No que concerne ao diálogo entre obras, Stam (2006) diz:

> O dialogismo opera no interior de qualquer produção cultural, seja ela culta ou inculta, verbal ou não verbal, intelectualizada ou popular. O artista cinematográfico, nessa concepção, torna-se um orquestrador, o amplificador das mensagens em circulação emitidas por todas as séries – literárias, visuais, musicais, cinematográficas, publicitárias etc. (STAM, 2006, p. 230).

Ambas as obras *Shrek*, o conto e o filme, buscam parodiar uma história de autoria de Charles Perrault e, posteriormente, trabalhada pelos irmãos Grimm, *A bela adormecida*. O dialogismo com a referida obra tem um tom irônico, que é retratado no filme, enquanto que no conto *Shrek* o grotesco também aparece. A temática da busca do verdadeiro amor, que comumente aparece nos contos de fadas, tais como *Cinderela*, *A bela adormecida*, *Rapunzel*, é reaproveitada, porém, com uma nova roupagem, com um caráter mais dinâmico e atual, mais ao gosto do receptor contemporâneo.

Segundo Lotman (1978), ao assistir um filme, o receptor contrasta o que vê com objetos e fatos que fazem ou fizeram parte da sua experiência; compara também com outros filmes e desenhos que já assistiu, estabelecendo assim, múltiplas relações com a obra, que é (re)significada. De modo que, para o público infantil, o fato de aparecerem personagens de contos de fadas que fazem parte do seu mundo, propõe uma relação intertextual com outras obras já vistas, lidas ou assistidas.

Já o público adulto, provavelmente, se estabelece uma relação intertextual na animação *Shrek* com as alusões feitas a outros filmes e obras. Ademais, deve-se considerar

que a animação aqui analisada não foi produzida com o objetivo de atingir exclusivamente o público infantil, e sim uma maior diversidade de pessoas, gerando sempre diferentes leituras.

Acerca dos personagens presentes na animação *Shrek I*, os mesmos "orquestram textos e discursos preexistentes" (Stam 2006, p. 227) de outros contos e filmes. Quanto à trilha sonora da animação, ela é composta de músicas atuais com ritmos irreverentes, contrariando os ritmos clássicos dos contos de fadas. Dentre esses contos com os quais *Shrek* dialoga, estão: *Os Sete Anões; Os Três Ursinhos; Os Três Porquinhos*(1842)*; Os Três Ratinhos Cegos (1842)s*; *Pinóquio (1883); Branca de Neve (1812); Cinderela*(1697)*; Robin Hood(1883).* O Lobo Mau aparece como *Chapeuzinho Vermelho,* porém vestido de Vovozinha; o personagem Biscoito, que é torturado, cita um tal *Soldado de Papel* em uma das cenas, fazendo assim referência ao *Soldadinho de Chumbo* (1838), escrito por Hans Christian Andersen.

Tais personagens aparecem ao longo da trama, principalmente no início, quando Lord Farquaad tenta expulsá-los do seu reino e no final, quando dançam na festa de casamento de Shrek e Fiona, simplesmente como convidados. Portanto, eles não aparecem na animação com a sua própria história, tradicionalmente conhecida no mundo de "faz de contas", mas integrando o contexto da história de amor de Fiona e Shrek. São figurantes do universo maravilhoso de *Shrek*, reforçando e desconstruindo narrativas de outras épocas, reconstruída para um contexto cultural atual.

O filme inicia mostrando um livro de histórias, que faz referência não somente à literatura oral, mas também às histórias de livros ilustrados e de capa dura. Assim, remete à tradição dos contos populares que eram transmitidos oralmente, retratando aspectos da sociedade vigente e voltados para o público adulto. No instante em que se abre um grande livro, a narração é iniciada com *Era uma vez... Em um reino muito, muito distante* ecoando a maneira como os contos são normalmente narrados. Há uma incerteza quanto ao tempo em que a história se desenrola, motivando o receptor a traçar um limite entre o factual e o imaginário. Quanto ao gênero, o filme se encaixa no tipo do conto maravilhoso proposto por Propp (1984), mesmo que seja um tanto às avessas, como será possível constatar mais adiante.

O protagonista, que começa a narrar a história, ao final do trecho inicial, usa um tom irônico ao dizer: "como se isso fosse realmente acontecer!" Mas, de repente, deixa de ser leitor e entra na própria história. Dentro desse conto maravilhoso, abre-se uma gama de possibilidades para um mundo onde o "herói" lê livros no banheiro e vive em um pântano. Nesse momento, então, começa a se desenrolar uma história dentro da história, estabelecendo-

se uma relação de hipertextualidade, em que, segundo Stam (2006), um texto (hipertexto) dialoga com outro, que lhe é anterior (hipotexto).

Sendo assim, no que concerne à estrutura profunda da narrativa proposta por Propp (*1984*) nos tradicionais contos de fadas, o conto e o filme estabelecem relações de intertextualidade no que diz respeito à situação inicial, ao conflito a ser resolvido, ao artifício da solução e ao sucesso final. E, com a inserção do tom paródico, sobre a posição da sequência das esferas, como já citado na seção anterior, lança-se uma dúvida quanto ao papel do antagonista, do auxiliar, da princesa e do herói. No hipotexto, a ordem das esferas não aparece necessariamente invertida, pois há o auxiliar, que é o Burro, a princesa Fiona e o príncipe, o protagonista Shrek. Mas a figura do herói, desde o início do conto, já é ironizada por ser representada por um ogro verde, que não tem nada de "encantado" e nem de especial, pelo menos à primeira vista.

Em uma das cenas do filme, Lord Farquaad, o futuro rei de Duloc, fala com o espelho mágico que deseja escolher uma princesa para se casar. Esta cena remete a um diálogo da história de *Branca de Neve,* em que a rainha, que era arrogante e vaidosa, queria ser a mais bonita do reino e, em um determinado momento da história, pergunta ao espelho se haveria naquele reino alguém mais bonita do que ela Assim, mais uma vez, há o resgate do conto maravilhoso na referida animação. Além disso, o espelho mágico serve para apresentar, descrevendo suas qualidades, as três princesas candidatas (Branca de Neve, Cinderela e Fiona) a casarem com o futuro rei, sugerindo uma alusão a programas de auditório de perguntas e respostas.

**Figura 8:** Lord Farquaad e o espelho mágico.

Segundo a tipologia transtextual de Gérard Genette (1989), o autor explica o conceito de metatextualidade, que nada mais é críticas feitas sobre um outro texto, quer explícita, quer sutilmente, evocando outros textos. Para ilustrar esse conceito, pode-se mencionar a cena do filme em que o personagem Shrek chega ao castelo de Duloc. Lá existe um estacionamento com um sistema de voz que diz "você estacionou em Lancelot"; além de cordões de isolamento para organizar pessoas, formando filas; uma placa, indicando "quarenta e cinco minutos desde aqui"; ou ainda um coral de bonecos cantando; um balcão de informações; uma loja de *souvenir* e fotos instantâneas dos visitantes, dizendo "bem vindo a Duloc", logo na entrada.

Todas essas descrições podem ser vistas como uma crítica à Disneylândia, àquele mundo cheio de gente se espremendo para entrar nos brinquedos, correndo atrás de bonecos que andam ou fazendo compras.

Posteriormente, quando Shrek chega à arena de Duloc para tomar satisfação com o futuro rei a respeito da invasão do seu pântano, o protagonista precisa lutar para se salvar. A cena dialoga com uma similar do filme *Gladiador* (2000), sugerindo outra alusão intertextual daquele mundo maravilhoso com um drama histórico. O *Gladiador* retrata uma história que se passa no ano de 180, em que o general romano Maximus, servindo ao seu imperador Marco Aurélio, prepara o exército para impedir a invasão dos bárbaros germânicos. Após o combate, Maximus fica sabendo que Marco Aurélio, já velho e ciente de sua morte, quer lhe passar o

comando do Império Romano. A trama na qual Commodus, filho do imperador, mata o pai, assumindo o comando do Império, não é historicamente verídica. Na verdade, sabe-se que Commodus assumiu o poder quando o pai morrera afetado por uma peste contraída durante uma nova campanha política no Danúbio. Enquanto Commodus assume o trono, Maximus, que escapara da morte, tornara-se escravo e Gladiador, travando batalhas sangrentas no Coliseu, espetáculos prediletos dos romanos. Esta é exatamente a cena que dialoga com a animação *Shrek I* em que o ogro tenta se defender dos guardas do Lord Farquaad.

Como, no início do filme *Shrek*, o personagem principal aparece narrando um conto de fadas, mais algumas alusões sobre o conhecimento do mesmo ao mundo maravilhoso aparecem no decorrer do filme. Com isso, mesmo não acreditando inicialmente que os contos de fadas existem, quando Shrek se vê participando de um, o seu conhecimento sobre os contos maravilhosos aparece em algumas cenas. Uma delas é o momento em que Shrek diz ao Burro que tudo o que é necessário para se chegar ao castelo é lutar contra o dragão e resgatar a princesa. A outra cena é quando o Burro pergunta a Shrek como poderão encontrar a princesa e Shrek, diz que "a princesa está no quarto mais alto da torre mais alta, eu li em um livro antes".

Ao chegar ao quarto da princesa, Shrek, que acidentalmente está usando um elmo, encontra a sua amada deitada, aguardando o beijo do seu príncipe encantado. A cena faz referência ao tradicional conto *A bela adormecida,* em que a princesa recebe um beijo de amor sincero. O tom paródico se dá quando Shrek a acorda com uma sacudidela e sem o tom romântico dos tradicionais contos.

**Figura 9:** O Reagate da princesa Fiona

Quanto à trilha sonora desse conto de fadas ao avesso, a produção do filme *Shrek I* se preocupou em incluir desde os clássicos ao *Hip Hop.* A cena em que Shrek, o Burro, e Fiona tentam fugir do dragão e sair do castelo, por exemplo, mostra trilhas de filmes de ação contemporâneos, tais como: *Gladiador* (2001), *Matrix* (1999), *Parque dos dinossauros* (1993), *Coração valente* (1995). Tal fato remete a mais um tipo de transtextualidade sugerido por Genette (*Ibidem*), que são as possíveis alusões, através da trilha sonora, feitas a outros filmes. A audiência que estiver preparada para perceber semelhantes alusões fará as conexões necessárias, sejam com outros filmes, livros ou músicas, dentre outras possibilidades.

Na contemporaneidade, tem sido comum, na cinematografia, o aparecimento de alguns tipos de alusões pictóricas. Um bom exemplo é o filme *O Sorriso da Mona Lisa (2003)*, em que uma professora de História da Arte se refere à importância das obras de arte na nossa sociedade.

Quanto às alusões de caráter visual na obra *Shrek* I, quando Lord Farquaad está em seu quarto, aparece, atrás da sua cama, um *composê* de três quadros, em que no centro se vê a imagem do personagem saindo do oceano. Trata-se de uma referência ao quadro de Botticelli (1445-1510) *O nascimento de Vênus (1485)*. Tal menção poderia ser um índice de intertextualidade na animação, visto que o referido quadro que aparece na animação dialoga com uma pintura famosa de Botticelli. Essa recriação passa para a audiência uma impressão de estranhamento, uma vez que uma bela musa do pintor italiano é substituída pela figura grotesca do Lord Farquaad.

**Figura 10**: Alusão ao quadro de Botticelli

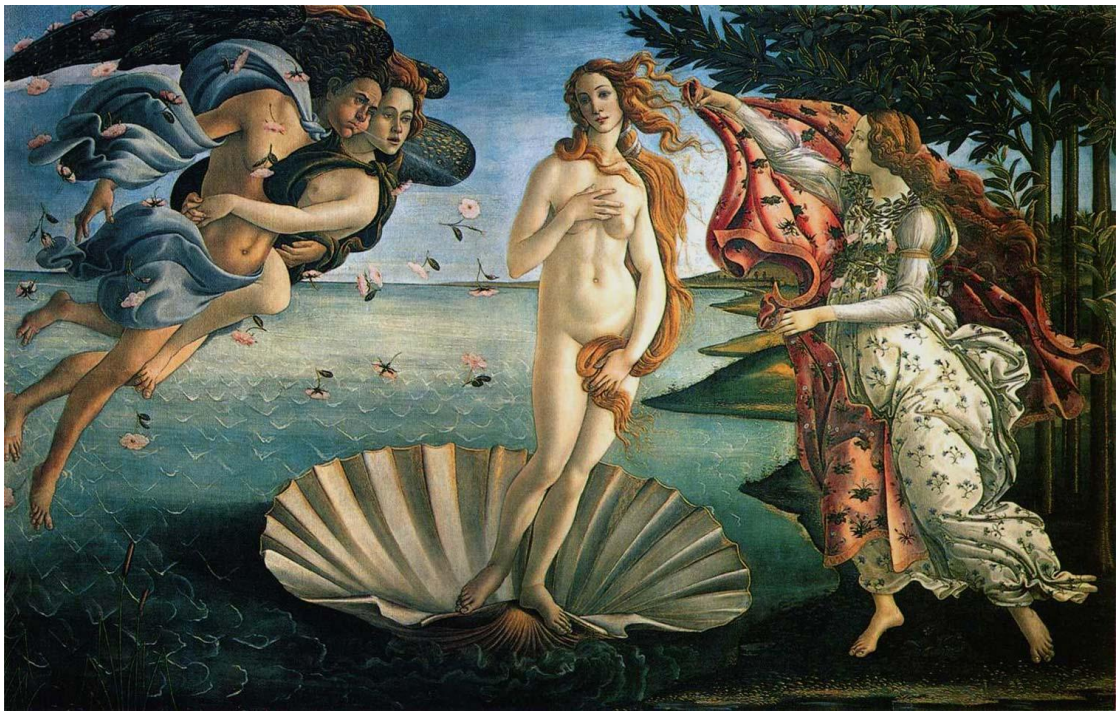

**Figura 11**: Nascimento de Vênus

Em um determinado momento da trama, a princesa Fiona canta tão alto durante seu passeio na floresta que, acidentalmente, mata um pássaro. Tal cena faz alusão, de maneira paródica, ao clássico *A branca de neve* do Walt Disney (1937). Branca de Neve é um conto de fadas originário da tradição alemã, compilado em uma obra dos irmãos Grimm, entre os anos de 1812 e 1822, intitulada *Contos de fadas para crianças e adultos*. Através dos anos, várias

versões foram criadas, mas a história em si descreve uma rainha que, ao bordar um tecido, furou o dedo com a agulha. Ao ver o contraste das gotas de sangue que caíram com a alvura daquela neve, desejou ter uma filha tão alva quanto aquela, corada como o sangue e com os cabelos negros como o ébano. A rainha morreu de parto e, um ano depois, o rei casou-se novamente com uma mulher linda, porém vaidosa e cruel. Um feiticeiro lhe deu um espelho mágico e, todas as vezes que o consultava para saber quem era a pessoa mais bonita do reino, o espelho revelava "Branca de Neve". Com raiva, a rainha pediu que um dos guardas a matassem. Mas, como o mesmo teve pena da menina, deixou que ela fugisse para a floresta e fosse viver com os sete anões.

No filme em questão, ao chegar à floresta, um camponês tenta resgatar a princesa Fiona das mãos do Ogro, dando-lhe golpes, salteando das árvores, e se apresentando como aquele que rouba dos ricos para dar ao pobres. Claramente trata-se de uma alusão ao personagem Robin Hood, que é um herói típico inglês. Vivia na floresta, ágil, com arco e flecha; roubava dos ricos para dar aos pobres. Apesar das primeiras referências a tal personagem terem sido registradas em 1377, desde 1922, a história tem sido adaptada para o cinema.

Na mesma cena, na animação *Shrek I*, a princesa, para defender-se do camponês desconhecido e de seus amigos, luta com golpes de Kong Fu, uma alusão ao filme Matrix (1999). Tal filme retrata a luta do ser humano por volta do ano 2200 para se livrar do domínio das máquinas, que haveria de evoluir após o advento da inteligência artificial. O dialogismo entre a animação *Shrek* e *Matrix* pode levar o receptor a reconhecer, portanto, uma obra fílmica dentro de uma nova roupagem, quase que propondo um jogo de adivinhação e uma brincadeira intelectual com a audiência.

Durante a festa de casamento de Shrek e Fiona, no "adorável" pântano em que Shrek vivia, o personagem Biscoito aparece na última cena usando uma bengala e diz: Deus abençoe a todos. A referida frase pode ser considerada uma menção à obra *Um canto de natal* (1843) do autor Charles Dickens, o mais popular dos romancistas ingleses da era vitoriana. A história diz respeito ao avarento e rabugento Ebenezer Scrooge, preocupado apenas com seus lucros, que detesta natal e ver a felicidade estampada no rosto das pessoas. Scrooge é empresário e trabalha em um escritório com Bob Cratchit, um pobre rapaz, pai de quatro filhos, sendo que o caçula, Tim Cratchit, sofre de paralisia nas pernas. Na véspera de natal, Scrooge se depara com o fantasma do seu sócio Jacob Marley, um homem tão ruim quanto ele. Marley diz que está penando porque foi mal a vida toda e que o mesmo acontecerá com Scrooge. Mas, para mudar o seu destino, ele receberá a visita de três espíritos: o do natal passado, o do natal

presente e o do natal futuro. Cada um fará uma revelação para que Scrooge mude sua vida. No final da história, Scrooge manda um peru para os Cratchits, dá dinheiro para fazer caridade e celebra o dia da festa de natal com o sobrinho, que observou que "Deus abençoa cada um de nós" (Dickens p. 127).

Ao final da animação, Shrek e Fiona seguem em lua de mel em uma carruagem no formato de uma cebola, uma referência à carruagem da história de *Cinderela,* quando a protagonista vai ao baile para se encontrar com o seu adorado príncipe.

No final do conto, após o casamento de Shrek e Fiona, ouve-se a tradicional frase dos contos de fadas, que é citada, porém, desconstruída, *E viveram horríveis para sempre, apavorando todos os que tinham o azar de encontrá-los*. Mesmo com a inserção de novas características e com a desconstrução de outras, o texto-fonte, assim como sua adaptação, mantiveram a tipologia textual, que é a do conto de fadas. Tal final remete à importância de se valorizar o "feio" e assimilar aquilo que é tido por muitos como o diferente. Mas diferente para quem, já que tudo não passa de uma questão de ponto de vista?

De qualquer forma, é interessante observar que, mesmo sendo vistos por muitos como estando fora dos padrões estéticos impostos por uma camada representativa da sociedade, os personagens principais foram capazes de reconhecer e de perceber suas próprias qualidades.

## 4.4 LIDANDO COM O DIFERENTE: O CONTO E O FILME

É uma característica do ser humano e até dos animais se agruparem por semelhança, respeitando identidades sociais, tais como: classes, sexualidades, raças, gêneros, nacionalidades, etnias. Isso porque os grupos tendem a possuir certa singularidade e aquele que de certo modo foge aos parâmetros esperados, torna-se "o diferente".

Eládio Craia (2005), em *Deleuze e a ontologia: o ser e a diferença,* retrata "a diferença como um resíduo (ainda que primordial) da negatividade. E, conforme tal afirmação, aquilo que é o negativo restitui a unidade da identidade, na medida em que se nega a negação" (p. 68). Ou seja, o ser humano que rejeita aquele que ele acredita ser diferente, muitas vezes, está recusando-se a aceitar a sua própria identidade. Na mesma obra, Craia (2005) cita Deleuze para afirmar que a diferença é o fundo para a manutenção do idêntico, ou seja, a existência do ser diferente e, consequentemente, a não aceitação do mesmo, traz a

noção de que tal atitude existe por que o outro se vê no indivíduo marginalizado, seja consciente ou inconscientemente.

A noção do "diferente", enquanto algo que foge ao padrão esperado pela sociedade, está fortemente associada ao preconceito e à repugnação. Por isso, o referido autor afirma que para liberar verdadeiramente a diferença, ou melhor dizendo, ao assumir ser um sujeito com diferenças e se aceitar como tal, seria necessário que esta fosse objeto de afirmação e não de negação. A diferença não deveria ser resultado de um movimento relacionado à questão da identidade e que aponta para aspectos negativos, mas o contrário, pois a diferença enfatizaria um aspecto positivo em cada indivíduo. Considerando tal visão a respeito da diferença, esta só corrobora com o aspecto de que ser diferente é uma característica intrínseca ao íntimo de cada um como sujeitos, já que cada ser é único, singular, e que, por isso mesmo, precisa respeitar as peculiaridades do outro.

Segundo Erving Goffman (1988), em sua obra *Estigma*, uma vez que "o diferente" torna-se uma característica vergonhosa na vida social, pode-se pensar que aquele que é diferente tem um "comportamento desviante" (p. 151), o que caracteriza essa perspectiva do desvio parte da concepção traçada por indivíduos que compartilham dos mesmos valores e normas sociais de conduta. Contudo, quando um dos indivíduos não adere às normas preestabelecidas, ele é definido como aquele que se aproxima da margem de "desvio". Ainda segundo o autor, às vezes o indivíduo considerado "desviante" passa a desempenhar um papel significativo, tal como um ser muito cômico, destacando-se no grupo. Nesse caso, o caráter de estigma social pode ser revertido e o sujeito passa a ficar mais próximo do grupo.

Mas essa referência ao estigma não é algo atual. Os gregos criaram o termo para se referir a sinais corporais com os quais buscavam evidenciar alguma coisa diferente ou má sobre o *status* moral de alguém. Os sinais eram feitos com corte ou fogo para indicar que tal pessoa era um escravo, um criminoso ou um traidor. Esse ritual era feito em lugares públicos para que todos pudessem evitar o indivíduo marcado (GOFFMAN, p. 151).

Posteriormente, na era cristã, dois níveis de metáforas foram acrescentadas ao termo "estigma": sinais corporais da graça divina no homem e sinais corporais como alusões médicas ou religiosas, que se referiam a distúrbios físicos. Com isso, a sociedade estabelece meios de categorizar as pessoas e os seus atributos considerados comuns e naturais. Com base nessas considerações, quando nos deparamos com pessoas desconhecidas, criamos outras expectativas em relação a elas e desenvolvemos pré-conceitos sobre a sua identidade social.

Quanto à análise do *corpus* deste trabalho, o termo estigma será usado em referência a um atributo depreciativo, que estigmatiza alguém para "confirmar a normalidade de outrem,

portanto ele não é, em si mesmo, nem honroso nem desonroso" (GOFFMAN, 1988, p. 13). Os atributos normalmente considerados indesejáveis costumam ser os que vão de encontro com o estereótipo que criamos a respeito de determinados indivíduos. E, com isso, pode ocorrer que essas pessoas omitam, muitas vezes, fatos que podem ir contra a imagem que os outros fazem delas ou que não sejam condizentes com o estereótipo esperado. O contrário também pode acontecer, ou seja, é possível se esperar determinado comportamento de uma pessoa baseado no que ela é física, social e racialmente, baseando-se apenas no seu "estereótipo" e, quando seu comportamento foge ao esperado, causa estranhamento.

Portanto, os estereótipos não se limitam a separar pessoas por categorias, contêm, também, julgamentos e pressupostos implícitos ou explícitos, a respeito do comportamento de alguém, de sua visão de mundo ou até mesmo de sua história.

Na obra de Goffman (*Ibidem*), três tipos de estigma são mencionados. O primeiro deles se refere às deformidades físicas. O segundo alude às culpas de caráter individual: vontade fraca, paixões tirânicas ou não naturais, crença falsas, desonestidade, que podem ser provenientes de distúrbio mental, prisão, vício, alcoolismo, homossexualismo, desemprego, tentativas de suicídio e comportamento político radical. O terceiro está relacionado com os estigmas tribais de raça, nação e religião.

Além dos tipos de estigmas aqui mencionados, muitas vezes as pessoas se utilizam de um discurso metafórico para estigmatizar alguém sem ao menos pensar nas possíveis implicações desse comportamento, tampouco no conceito original da palavra, a citar: retardado, demente, maluco, palhaço, aleijado, idiota, dentre outras possibilidades. Às vezes, um indivíduo estigmatizado pode não cumprir o que foi efetivamente exigido dele e, ainda assim, permanecer indiferente ao seu fracasso, protegido por crenças de identidades próprias, acreditando ser um ser humano completamente dentro dos padrões de "normalidade".

Homi Bhabha (1998), em *O local da cultura*, aborda a questão do estigma através da vertente da teoria crítica pós-colonial, que tangencia fatores relacionados com a diferença cultural, a alteridade social, a discriminação política, os estudos de desigualdade e a sujeição, observando entrecruzamentos com raça, gênero e classe. O discurso colonial tende a construir o colonizado como um ser do tipo degenerado com relação a uma determinada base ou origem étnica e cultural. Portanto, o indivíduo colonial costuma ser marginalizado e visto de uma forma estereotipada.

Criar estereótipos dentro de uma sociedade encoraja uma visão reducionista das características de um povo, de uma etnia, de um gênero, de uma classe social ou da linguagem verbal que os sujeitos utilizam (variedade linguística).

Em se tratando de raça, esse conceito vem sendo questionado por antropólogos, segundo a *American Anthropological Association,* o fato da existência de uma única raça, a humana. Para eles, não existiriam distintas raças biológicas no que diz respeito aos seres humanos. Portanto, o fato de se esperar uma uniformidade de características em um tipo de indivíduo ou um grupo de pessoas é algo irreal, o estereótipo impede a aceitação do outro como ele realmente é, causando reações de preconceito e intolerância.

Na verdade, o estereótipo é uma força que manipula e formata os indivíduos em sujeitos sociais, controlando suas vidas e até suas ideias, enquadrando-os em uma posição social pré-estabelecida e forçando-os a reconhecer tal posição como sua (Anastácio, 2006).

Assim, o colonizado é colocado em uma condição inferior, subalterna, relacionada à criação de estereótipos. E, com isso, os sujeitos que possam, por algum motivo, não se adequar a regras e padrões preestabelecidos são, frequentemente, denominados de indivíduos "desviantes". Segundo Gilberto Velho (1977), em sua obra *Desvio e Divergência*, a questão dos indivíduos desviantes remete a uma perspectiva de patologia, ou seja, associada a doenças, sejam elas mentais ou físicas. Muitos meios de comunicação de massa buscam divulgar e enfatizar a noção de desvio, quer em termos psicológicos, quer em termos de uma visão culturalista ou sociológica. De modo que a noção de "desviante", vem, em geral, carregada de conotações problemáticas. Partindo do pressuposto de que há um comportamento desviante, a implicação é de que existe também um comportamento ideal, que estaria em harmonia com as exigências de um sistema social.

De uma perspectiva antropológica, inclusive defendida por Ruth Benedict (2000), em *Padrões de cultura*, cada cultura tem expectativas diferentes em relação aos indivíduos e ocorre que o desviante na sociedade *X* pode não ser considerado como tal na sociedade *Y*. Com isso, não se nega a existência da dicotomia indivíduo *versus* sociedade, muito menos os fenômenos sociais, biológicos ou culturais, mas, sim a importância de se estabelecer a humanização através da cultura e da vida social. O fato é que:

> O indivíduo, então, não é necessariamente, em termos psicológicos, um "deslocado" e a cultura não é tão "esmagadora" como possa parecer para certos estudiosos. Assim a leitura diferente de um código sociocultural não indica apenas a existência de "desvios" mas, sobretudo, o caráter multifacetado, dinâmico e, muitas vezes, ambíguo da vida cultural (VELHO, 1977, p. 21).

Dentro do estudo do comportamento "desviante", existe o grupo dos interacionistas, que são os teóricos que defendem que o organismo e o meio exercem ação recíproca de um sobre o outro. Com isso, tais teóricos fomentam a noção de que a existência do "desviante"

advém do julgamento de alguém que acredita que o diferente rompe com o comportamento, com os limites e valores de determinada situação sociocultural.

De fato, o comportamento desviante nasce quando certos grupos sociais fazem determinada leitura de algum sistema sociocultural, impondo-lhe regras que estejam de acordo com os seus próprios interesses; qualquer infração criaria então o chamado "desviante". Percebe-se, assim, que o comportamento desviante não é uma questão simplesmente de inadequação, mas um problema político vinculado a uma questão identitária. E há toda uma corrente, ou política de identidade, que busca afirmar e defender a singularidade cultural dos grupos oprimidos ou marginalizados.

Para ilustrar essa tendência, convém fazer menção à obra de Howard Becker (2008), chamada *Outsiders*. Nela, o autor comenta o fato de que todos os grupos sociais fazem regras e tentam, em certos momentos e em algumas circunstâncias, impô-las a outrem. Tais regras sociais definem situações e tipos de comportamento, especificando o que é "certo" e "errado" para aquela determinada comunidade. Quando um indivíduo foge a tais regras estipuladas pelo grupo, essa pessoa é vista como um *outsider*, termo que para outros autores equivaleria ao indivíduo "desviante". Sendo assim, a definição dada para o o*utsider* seria aquele que se desvia das regras estipuladas pelo senso comum do grupo. Mas o mesmo autor aposta em uma concepção sociológica mais relativista, que identifica o desvio como falha em obedecer às regras de um grupo.

> Uma sociedade tem muitos grupos, cada qual com seu próprio conjunto de regras, e as pessoas pertencem a muitos grupos ao mesmo tempo. Uma pessoa pode infringir as regras de um grupo pelo próprio fato de ater-se as regras de outro. Nesse caso ele é desviante?"(BECKER, 2008, p. 21).

Ou seja, o desvio não é uma característica inerente a determinado indivíduo, antes é uma consequência da aplicação de determinadas regras por pessoas que se investem do direito de julgar. E o grau de sansão aplicado ao desviante dependerá também de quem comete a transgressão, pois as regras são aplicadas diferentemente, segundo o autor mencionado acima, a Judeus, homossexuais, negros, brancos, "feios", dentre outros. O sucesso das regras estipuladas está diretamente relacionado a questões políticas criadas e impostas aos indivíduos.

> [...] Um processo social de dois papéis pelo qual cada indivíduo participa de ambos, pelo menos em algumas conexões e em algumas fases da vida. O normal e o estigmatizado não são pessoas, e sim perspectivas que são geradas em situações

> sociais durante os contatos mistos, em virtude de normas não cumpridas que provavelmente atuam sobre o encontro[...] (GOFFMAN, 1988, p. 148-149).

Portanto, o indivíduo estigmatizado é visto como o diferente dentro das normas impostas pela sociedade e, com isso, faz-se relevante observar a necessidade de repensar determinados conceitos através das obras aqui analisadas.

### 4.4.1 O diferente no conto

O aparato teórico aqui descrito, baseado nas características de indivíduos desviantes, estigmatizados, bem como nos traços que fogem ao padrão esperado pela sociedade, serviu para ajudar nas possíveis interpretações tanto do conto *Shrek!,* quanto da animação *Shrek I*. Considerando que ambas as obras retratam tais características através dos seus personagens principais, faz-se necessário observar como os preconceitos identificados perpassam inicialmente o conto e, mais adiante, a sua adaptação.

O conto inicia-se com a imagem dos pais de Shrek, expulsando-o, com um pontapé, do lugar onde vivia. Os pais do ogro, que eram tão "feios" que chegavam ao grotesco, não toleravam a convivência com o filho, que, por ser feio, gerava um grande problema. A aparência horripilante de Shrek passou a incomodá-los tanto que ficou difícil conviver com uma pessoa que, na verdade, representava o espelho deles. Então, Shrek que parecia ser "o diferente" para a família, foi estigmatizado por eles, representando uma não--aceitação pelos seus pais do próprio "eu" – conceito esse retratado por Deleuze quando trata da diferença como manutenção do idêntico.

Há um trecho que Shrek encontra uma bruxa na floresta. A figura da bruxa, que sempre foi representada nos contos de fadas como um ser fora dos padrões de "normalidade", aterrorizador e maldoso, retratando um comportamento "desviante", agora é retratado como uma figura que também passa a ter medo do ogro. Mais uma vez, percebe-se a rejeição que o ogro suscita em seu próprio grupo: um ser violento, que come pessoas e animais. A bruxa faz parte da história e prevê o futuro de Shrek, dizendo-lhe que irá encontrar uma princesa com quem vai se casar.

No caminho, Shrek faz questão de amedrontar as pessoas que passavam à sua frente. Pelo fato de ser um ogro, antes mesmo de ser discriminado pelas pessoas, ele já assume o papel de pertencer ao grupo dos estigmatizados, o que é comum para um indivíduo que sofre

rejeição. Ele tende a internalizar essa atitude e aceitar as atitudes discriminatórias como válidas, acreditando que não se enquadra em nenhum das categorias preestabelecidas pelas normas estéticas de uma determinada sociedade, se configurando como um *outsider* (GOFFMAN, 1988).

Segundo os tipos de estigmas retratados por Goffman (Ibidem), o personagem do nosso conto se enquadra na categoria das abominações do corpo, por ser um ogro muito "feio". Além disso, lhe são impostos estigmas tribais de etnia, pelo fato de não ser considerado uma pessoa humana. Neste caso específico no conto, Shrek assume uma postura do diferente antes mesmo de ser "julgado" e "condenado" pela sociedade.

O simples fato de Shrek caminhar entre as pessoas tidas como "normais", as mesmas se assustavam, daí o pré-julgamento por ele ser um ogro. Até o trovão e o relâmpago demonstram uma atitude preconceituosa para com o ogro, discriminando-o simplesmente pela sua aparência.

> "Já viu alguém mais nojento?", o Relâmpago perguntou para o Trovão. "Nunca na vida", trovejou o Trovão. "Vamos lhe dar uma lição." O Relâmpago disparou seu raio mais terrível no cocoruto do Shrek [...] (Steig, p. 12)[4]

Tal acontecimento insere-se no que Gilberto Velho (1977) aborda como um indivíduo "desviante" dentro da perspectiva do outro; não que o mesmo esteja fora de sua cultura e dos padrões estabelecidos, mas o que ocorre é que, muitas vezes, faz-se uma "leitura" divergente do semelhante indivíduo, que pode compor uma minoria em determinado contexto.

Em outro momento, antes de Shrek enfrentar o cavaleiro para resgatar a princesa, encontra um cartaz dizendo:

> *Preste atenção viajante,*
> *É grande o perigo que corres:*
> *Dê meia volta, não vá adiante,*
> *Se entras no bosque, tu morres!* (STEIG, p. 13).[5]

O fato de Shrek seguir tranquilamente e ignorar a placa de alerta sugere a sua posição de que, aos olhos da sociedade, não há nada mais terrível e violento do que um ogro. Essa atitude parece se enquadrar na visão do crítico Goffman (1988), uma vez que o indivíduo se

---

[4] "Did you ever see somebody so disgusting?"Said Lightning to Thunder. "Never," Thunder growled. "Let's give him the works." (Steig, 1990, p.13)

[5] "Harken, stanger. Shun the danger! If you plan to stay the same, you'd best go back from whence you came." (*ibidem*, p.14)

enquadra nos grupos dos estigmatizados, às vezes o mesmo incorpora e aceita a condição que lhe foi dada.

Mas a quebra do paradigma acontece quando Shrek, ao ser surpreendido na floresta por um dragão, em sinal de respeito, curva-se diante dele, fazendo-lhe uma referência. Por sua vez, o dragão tenta cumprir a sua função, a de oprimir o ogro, mas a reação de Shrek é se

comportar de maneira simpática e até achar graça, "O dragão derrubou-o no chão, mas Shrek nem ligou: ficou ali deitado achando divertidíssimo" (STEIG, 1990, p. 14*)*.

No conto, há um momento em que Shrek adormece no bosque e sonha com lindas crianças, acariciando-o e brincando com ele. O próprio ogro considera tal evento como um pesadelo, acordando assustado e balbuciando como um bebê*: "*ainda bem que foi só um pesadelo... um pesadelo aterrador!*"*. (*ibidem*, p. 17)[6]. Isso demonstra que o próprio estigmatizado acredita ser impossível deixar de ser um indivíduo fora dos padrões e, assim, conseguir conviver socialmente.

Ao chegar ao castelo, o herói passa pela "sala dos espelhos" e vibra ao ver sua imagem em todos eles. "Eles todos são eu!", admirou-se. "TODOS SÃO EU!" Olhou-se nos espelhos, cheio de uma raivosa auto-estima, fica feliz por ser exatamente como sempre tinha sido"(*ibidem*, p. 24-25)[7]. O personagem, apesar de não ter conhecimento do grau da sua feiúra, fica feliz ao ver suas várias imagens horrendas refletidas no espelho. Com isso, o ogro reconhece e valoriza o seu "eu", sem se importar com que os outros pensam dele e reafirmando a própria singularidade.

A função dos espelhos mágicos dos contos de fadas é a de retratar o belo, mas no conto, constata-se que, apesar do espelho geralmente ser usado para refletir a beleza, neste caso desempenha a função de multiplicar a feiúra do ogro, subvertendo a função tradicional do próprio espelho.

---

[6] "He woke up in a daze, babbling like a baby: "It was only a bad dream…a horrible dream!" (Steig, 1990, p.18)

[7] "They're all me!"he yodeled. "ALL ME" (*Ibidem*, p.26)

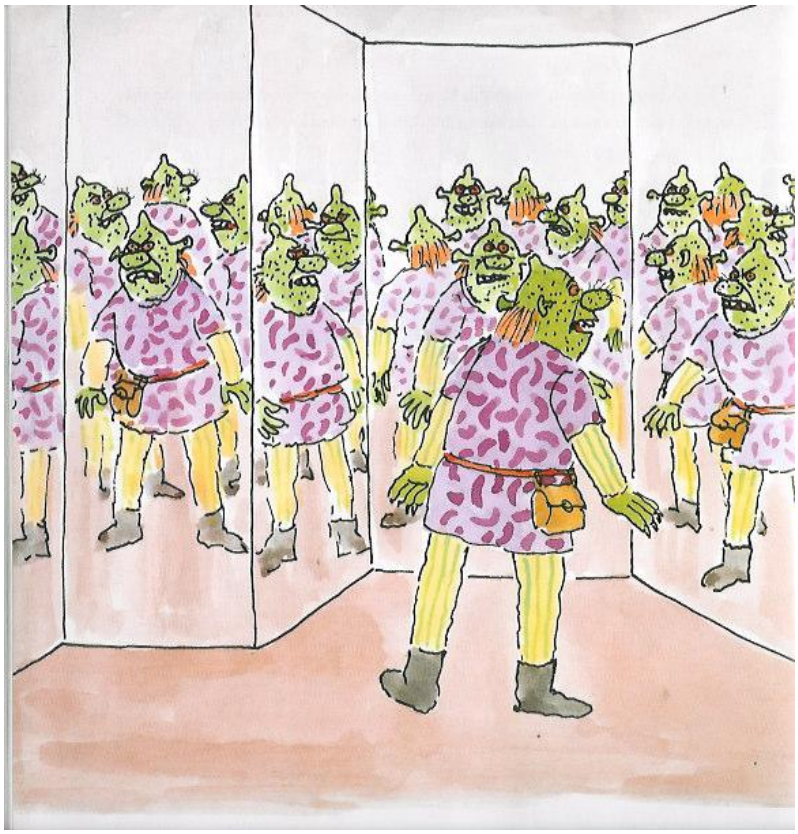

**Figura 12**: A sala dos espelhos

No momento em que Shrek encontra a princesa "mais horrorosa de todo o planeta", surpreendentemente há um encantamento mútuo ao perceber que ambos pertencem ao mesmo grupo de estigmatizados, pela negação do belo. Portanto, na passagem que descreve o primeiro encontro dos dois, há uma valorização do ser como ele realmente é, cada um respeitando suas diferenças, como descrito abaixo (STEIG, 1991, p. 28):[8]

*Disse Shrek: "oh, que horrorosa que tu és*
*Com os teus lábios azuis,*
*Teus lábios inchados*
*Parecem cheios de pus!*
*Tu já sabes que te amo*
*E sabes até por quê,*
*É que não há neste mundo*
*Princesa mais feia que vosmecê!"*

*Disse a princesa: "Teu nariz é tão peludo*
*Como tu és bexiguento!*
*A nossa história tem tudo*
*Para acabar em casamento!"*

[8] Said Shrek: "Oh, ghastly you, with lips of blue, your ruddy eyes with carmine sties enchant me. I could go on, I know you know the reason why I love you so- You're ugh-ly!" Said the princess: "Your nose is so hairy, oh let us not tarry, your look is so scary, I think we should marry." (Steig, 1990, p.29)

**Figura 13**: O encontro de Shrek e Fiona

Assim, o indivíduo aparentemente "desviante" tanto pode estar sozinho como pode pertencer a um grupo minoritário organizado. Ao encontrar outro semelhante, sente-se um cidadão "normal", não mais divergindo dos outros (Velho, 1977). Aplicando essa hipótese ao conto analisado, ao final da história, Shrek casa-se com Fiona, tão feia quanto ele – daí o seu contentamento –, e os dois "viveram horríveis para sempre, apavorando os que tinham o azar de encontrá-los" (STEIG, 1991 p. 30)[9].

[9] "And they lived horribly ever after, scaring the socks off all who fell afoul of them." (Steig, 1990, p.31)

### 4.4.2 O diferente na animação

Já a animação *Shrek I*, ao contrário do conto, inicia com o ogro morando em um pântano sozinho. As cenas iniciais mostram a casa do protagonista bem arrumada, os cuidados que ele tem com a higiene pessoal (dentro do possível em um pântano), retratando que, apesar de ser um ogro, ele é meticuloso consigo próprio. Pode-se ver também uma placa, informando aos possíveis visitantes: *cuidado, ogro!* Essa placa demonstra a intenção do ogro de viver no isolamento, uma vez que o mesmo já foi estigmatizado, estereotipado pela sociedade como um ser violento e de impossível convívio social. Isso é retratado por Goffman:

> Em vez de se retrair, o indivíduo estigmatizado pode tentar aproximar-se de contatos mistos com agressividade, mas isso pode provocar nos outros uma série de respostas desagradáveis. Pode-se acrescentar que a pessoa estigmatizada algumas vezes vacila entre o retraimento e a agressividade, correndo de uma para outra, tornando manifesta, assim uma modalidade fundamental na qual a interação face-to-face pode se tornar muito violenta [...] o indivíduo estigmatizado, pelo menos o "visivelmente" estigmatizado, terá motivos especiais para sentir que as situações sociais mistas provam uma interação angustiada[...] (GOFFMAN, 1988, p. 27).

**Figura 14:** Placa de aviso na entrada do pântano

Quando a pessoa estigmatizada chama atenção por possuir alguma característica visível que foge aos padrões, como é o caso de Shrek, por ser feio e um ogro, parece que ela sente que, está entre os tidos como normais, a expõe, pois, não só invade a sua privacidade, como lhe causa grande sofrimento.

Uma vez estereotipado e estigmatizado, o personagem principal da animação assume a postura que a sociedade lhe atribui. Isso pode ser retratado na cena em que os camponeses, armados com instrumentos de trabalho e tochas, tentam surpreender o ogro na sua casa e capturá-lo. Mas Shrek sai de casa e segue-os sem ser visto. Ao verem que a luz da casa de Shrek está acesa, deduzem que o ogro está em casa. Um dos camponeses diz que vai pegá-lo, mas é desencorajado por um dos compartes: "sabe o que ele pode fazer com você?" Alguém se adianta e diz: "É ele vai moer todos os seus ossos". Shrek, que está logo atrás deles, sorri; todos olham para ele assustados e o ogro retifica a afirmação de maneira irônica: "na verdade, isso é coisa de gigante. Agora, os ogros são piores. Fazem um terno com sua pele recém-arrancada. Cortam seu fígado em fatias, espremem a geléia dos seus olhos. Fica gostosa na torrada."

Enquanto a cena de tortura é narrada pelo próprio protagonista, Shrek caminha em direção aos camponeses, que estão ali visivelmente aterrorizados. Uma das pessoas, contudo, decide enfrentar o ogro: "Para trás, fera! Para trás! Estou lhe avisando". Indiferente à ameaça, Shrek molha os dedos com sua saliva e apaga sua tocha; em seguida, dá um grito assustador e nojento (já que saem "melecas" de sua boca), que apaga as demais tochas. Paralisados de medo, os camponeses não conseguem fugir; Shrek, então, calmamente, aproxima sua mão esquerda no rosto e, como se confidenciasse algo, diz: "É nessa parte que vocês fogem." Todos largam suas armas e fogem e o ogro, gargalhando, ameaça: "E fiquem longe daqui!"

Percebe-se que o ogro usa de agressividade irônica para retratar o que as pessoas pensam a respeito dos ogros, assumindo uma atitude pré-julgada e preconceituosa. Isso porque o processo de identificação daquele teria que se adequar a um padrão estruturado dentro da sociedade, segundo o qual todos os ogros são violentos.

Na animação em questão, o futuro rei, Lord Farquaad, resolve recolher todas as criaturas dos contos de fadas e, na tentativa de fugir dos guardas, o Burro resolve se esconder atrás de Shrek para que o ogro o proteja. O próprio Burro motiva o ogro a ser violento com os guardas para defendê-lo. Depois de espantar calmamente os guardas, Shrek segue seu caminho, mas o Burro fica impressionado com a força do ogro e diz: "você é uma máquina de

guerra. Assustaremos quem nos desafiar". Shrek nem acredita que o Burro, além de não o temer, ainda gosta dele. Então, Shrek relembra ao Burro que é um ogro e enumera as características que todos costumam usar para descrevê-lo. O fato de já ser um indivíduo excluído pela maioria faz com que Shrek pense que é impossível reverter a sua condição de desvio, por isso, não acredita que o Burro queira mesmo ser seu amigo. Mas o Burro o admira, expressando-se dessa forma: "" você é do tipo "não importo o que pensam de mim"". Esse comentário enfatiza o fato de que, apesar da sua condição de ogro, ele aparenta, pelo menos para o Burro, ser um indivíduo com uma identidade formada; não se importa de ser "rotulado" pelas pessoas, como elas o vêem.

Ao chegar a Duloc, Shrek tenta pedir informação a um homem vestido com uma cabeça de boneco, que estava na entrada do castelo para receber os visitantes. Mas só em ver o ogro, o recepcionista tenta fugir e, em seguida, desmaia de susto. Posteriormente, na arena do reino de Duloc, onde iria ocorrer uma disputa para eleger o cavaleiro que salvaria a princesa Fiona do dragão, Shrek, pelo simples fato de aparecer lá, assusta a todos os presentes. Tais cenas retratam o caráter estigmatizado do ogro que, com sua aparência, foge aos padrões estéticos. A feiúra tem seu efeito primário e inicial em situações sociais, interferindo nas interações interpessoais e suscitando discriminações.

Quando Shrek finalmente consegue chegar próximo ao Lord Farquaad, na arena da competição, o futuro rei reage, dizendo: "o que é isso? Que medonho!" Sutilmente, Shrek responde: "Isso não foi gentil. Ele é só um burro". De repente, Farquaad diz: "Ok, mudança de plano. Aquele que matar o ogro será o campeão! Ataquem-no!"

A reação do protagonista, pela rejeição demonstrada pelo futuro rei à sua aparência, retrata a condição estigmatizada do indivíduo, colocando-o em um conflito, porque o estigmatizado passa a ter oscilações com relação à sua identificação, ora se sentindo um rejeitado e em profunda depressão, ora se sentindo "normal" ao pensar que há indivíduos com características consideradas piores que as dele.

No que concerne ao estudo de estigma, algo extremamente relevante é a informação social que se tem sobre o comportamento dos estigmatizados. Há características mais ou menos permanentes, em oposição a estados de espírito, sentimentos ou intenções que tais indivíduos possam ter em um determinado momento ou outro. Tais informações são transmitidas naturalmente pela própria pessoa, através da sua expressão corporal ou da sua expressão oral dentre outros meios (GOFFMAN, 1988). Estas informações são transmitidas através de qualquer tipo de símbolo, confirmando ou refutando aquilo que acreditamos ser

característico de certo indivíduo. Informações desse tipo podem ser retratadas na animação através da seguinte cena, comentada abaixo.

O Burro não conseguia compreender porque Shrek não agia como um ogro para assustar as pessoas, inclusive para resgatar mais facilmente a princesa. Então, o Burro sugere: "Estrangular, atacar o forte, moer os ossos. Um kit completo de ogro*"*. Shrek, ironizando, mais uma vez, assume o caráter identitário que lhe foi imposto pela sociedade e diz: "Eu poderia decapitar a vila toda, espetar as cabeças deles, pegar uma faca, abrir seus baços e beber seus fluidos. Gostou disso?" O Burro diz: "Na verdade não". Shrek prossegue: "Os ogros são bem melhores do que as pessoas acham". E cita: "Os ogros são como cebolas". Em seguida o Burro questiona: "Eles fedem? Eles fazem você chorar? Se deixar sob o sol ficam marrons?". E Shrek diz irritado: "Não! As cebolas têm camadas. Os ogros têm camadas. Entendeu? Ambos têm camadas". Mais uma vez, o Burro fica sem entender a metáfora, cheira a cebola e diz: "Não são todos que gostam de cebola".

Em busca de algo que retratasse bem o que o ogro queria dizer, o Burro grita: "Bolo! Todos adoram bolo. Os bolos têm camadas". Shrek irritadíssimo afirma: "Não me interessa o que as pessoas gostam. Os ogros não são iguais a bolo."

O objetivo de Shrek era fazer uma analogia entre o ogro e a cebola, enfatizando que as cebolas possuem camadas. Para se chegar ao centro e, com isso, conhecer o íntimo de um ogro, é preciso tirar as cascas que compõem a sua identidade. Essa metáfora é bem representada por J. Cooper (2000), na obra *O dicionário de símbolos,* que diz:

> A cebola é a unidade do múltiplo; o cosmo; a causa primeira; imortalidade; revelação, visto que para alcançar o centro é necessário limpá-la. Apotropáica[10], é especialmente poderosa contra os poderes lunares sinistros (p. 45).

O autor Jean Chevalier (2000), um dos maiores líderes religiosos Hindus no século XIX, traz a simbologia da cebola Ramakrishna, como uma "estrutura folhada do bulbo que não chega a nenhum núcleo, à própria estrutura do *ego*" (p. 217). E como complemento, Hans Biedermann (1993) retrata a simbologia da cebola "como alguma coisa desprezada superficialmente, associada às dificuldades da vida, mas muito útil" (p. 81-82).

Em resumo, todos os autores aqui citados com o objetivo de entender a simbologia da cebola possuem um denominador comum: vêem a cebola como uma estrutura composta por

[10] Que tem o poder de afastar influências maléficas, desgraça.

várias camadas até se chegar ao seu centro; mas também ela pode ser tida, como algo desprezado por sua aparência exterior, nem sempre considerada como aprazível ou sedutora.

Após o resgate da princesa Fiona, a mesma pede para que seu suposto verdadeiro amor retire o elmo para que ela possa ver-lhe o rosto. Mas a sua reação, após vê-lo, foi: "Você é um ogro!" Shrek questiona: Você estava esperando o príncipe encantado?"A princesa completamente desapontada diz: "Bem, na verdade, sim. Está tudo errado. Você não deveria ser um ogro!".

Apesar de, até aquele momento da animação, a princesa ainda não ter revelado a sua verdadeira identidade, ela o rejeita. Mas o fato é que ela também era uma ogra, identidade que assumia à noite devido a um feitiço que lhe fora imposto. Na verdade, como a princesa pertencia ao grupo dos "normais", pelo menos durante o dia, ela tinha grande dificuldade de lidar com o suposto diferente e aceitá-lo. Ainda que fosse semelhante a ele, a princesa não se via como tal, pois esperava que, mesmo tendo sido trancafiada pelos pais para esconder o estigma, após beijar o seu verdadeiro amor, o feitiço poderia ser desfeito.

> As pessoas que têm um estigma aceito fornecem um modelo de "normalização" que mostra até que ponto podem chegar os normais quando tratam uma pessoa estigmatizada como se ela fosse igual. (A normalização deve ser diferençada da "normificação", ou seja, o esforço que o indivíduo estigmatizado, em se apresentar como uma pessoa comum, ainda que não esconda necessariamente o seu defeito.) (GOFFMAN, 1988 p. 40)

Posteriormente, há uma cena em que ogro e o Burro estão admirando as estrelas. Shrek diz ao Burro que cada estrela possui uma história e começa a contar cada uma. Mas, na verdade, cada história retrata sua própria experiência de vida enquanto um ser desviante. E ele diz: "Burro, às vezes as coisas são bem mais do que parecem. E o Burro diz: Humm? Shrek diz: "Esquece". E o Burro, mudando de assunto por não ter entendido o que Shrek estava tentando lhe dizer, pergunta o que eles irão fazer quando voltarem ao pântano. Shrek reluta e diz que o Pântano não pertence a "eles", mas sim a "ele", pretendendo cercar sua terra com uma muralha. O Burro diz: "Você me magoou, Shrek. Me magoou profundamente, agora. Penso que esse muro é para você não se envolver com ninguém". E o ogro diz, ironizando: "Não, você pensa?". E o Burro prossegue: "Está escondendo algo?". Shrek diz: "Não importa, Burro". O Burro insiste: "Ah, uma daquelas coisas, tipo das cebolas". Shrek, já se irritando, diz: "Não uma daquelas coisas, chega disso".

O diálogo continua, pois o Burro continua a questioná-lo e ele não quer falar. E o Burro diz: "está se protegendo". O ogro nega: "Não estou!" O Burro questiona: "De que está

se protegendo?”Shrek, irritadíssimo, diz: “De todo mundo”. O Burro feliz diz: “Ah, estamos chegando a algum lugar” Qual é o seu problema? O que tem contra o mundo?”Finalmente, o ogro desabafa: ““Eu não tenho problema. O mundo é que tem problema comigo. As pessoas me olham e saem gritando: “Socorro! Corram! Um ogro enorme, idiota e feio””. E ele complementa: “Elas me julgam antes de me conhecer. É por isso que prefiro ficar sozinho”.

Tal cena retrata que, quando o defeito da pessoa estigmatizada é percebido, parece provável que ela sinta que estar entre seres “normais” a expõe, a faz sofrer ainda mais pela rejeição do outro. No caso daquele que possui um estigma, mas que não é visível, como no caso de Fiona, é possível que tal indivíduo não consiga ver, nem muito menos aceitar a si próprio. O fato de se dizer que Shrek é um ogro seria uma informação que confirma aquilo que outros signos nos dizem sobre aquele indivíduo, completando ou refutando a imagem que formamos do mesmo, previamente.

O futuro rei de Duloc, retratado na animação *Shrek I*, é um homem de pequena estatura, que precisa de seus soldados para que o coloquem em cima de um cavalo, que tem pernas falsas para conseguir conduzir o animal. Tal imagem ridiculariza a figura estereotipada dos reis e dos cavaleiros, que protagonizam muitos contos de fadas. Insinua-se, assim, que o poder não está na pessoa do rei, mas no poder e na ameaça dele sobre os seus súditos. Lord Farquaad é um homem mau, solitário e ditador, que usa do seu poder como governante para se impor sobre os súditos. Isso é retratado nas cenas em que há placas levantadas pelos guardas para que o povo reaja de acordo com a vontade do futuro rei, tais como: sorria, aplausos, reverência, dentre outros – como uma imposição, uma ordem, mostrando uma característica um tanto quanto paranóica em busca de sair da condição de estigmatizado.

Além do mais, o fato do futuro soberano ter em seu quarto um quadro do Nascimento de Vênus, parodiando a própria imagem de rei, serve para questionar padrões estéticos de beleza. Aquele quadro aponta para o ideal de beleza o qual o rei se atribui, mesmo sem ser, reforçando a ideia de rejeição do próprio eu, que Lord Faarquard possui.

Na obra *Human deviance, social problems, & social control*, o autor Edwin M. Lemert (1967) tematiza o indivíduo paranóico e o dinamismo da exclusão que ele sofre. Para o autor, pessoas paranóicas são aquelas para qual o aprendizado social inadequado as leva, em situações de estresse não usual, a reações de incompetência social. Simbolicamente, o paranóico organiza uma pseudo-comunidade, em que as funções ele foca nele próprio. Na animação aqui analisada, Farquaad cria seu próprio reino e estabelece regras que favoreçam a sua pessoa. Além disso, segundo Lemert (1967), o comportamento do paranóico é baseado na desilusão, hostilidade, agressividade, inveja, teimosia, dentre outros fatores.

No filme, esse perfil é retratado, especialmente, nas cenas em que Lord Farquaad agride o personagem Biscoito para conseguir informações sobre alguns personagens dos contos de fadas, além de exigir que os guardas recolham tais figuras para que seu "reino seja perfeito".

> Enquanto o paranóico reage diferencialmente do seu meio social, é também verdade que os "outros" reagem diferencialmente com ele e esta reação comumente se não tipicamente envolve secretamente ação organizada e comportamento de conspiração em um senso social (LEMERT, 1967, p. 198).

Há uma cena em que, ao caminhar pela floresta, Shrek arrota e o Burro o repreende, dizendo que não se faz isso na frente de uma princesa. E o ogro diz: "É um elogio, melhor pra fora do que pra dentro, eu sempre digo". Em seguida, a princesa arrota, e então, o ogro se surpreende, dizendo: "Você não é exatamente o que eu esperava". E a princesa, parafraseando o que o ogro havia dito no dia anterior, comenta: "Não deveria julgar as pessoas antes de conhecê-las".

Como se pode perceber, o fato do ogro ser um indivíduo estigmatizado, não o faz uma pessoa tolerante às diferenças. Essa atitude seria uma maneira de sabotar sua própria condição estigmatizada, esquecendo que muitos dos seus próprios atributos não são aceitos pela sociedade. Se extrapolarmos essas reflexões para o dia-a-dia dos indivíduos estigmatizados, pode-se perceber que é exatamente a intolerância que faz com que os "feios" e os deficientes sejam excluídos em entrevistas de emprego; ou que os homossexuais sejam rejeitados no serviço militar; ou que os pobres permaneçam naquela mesma condição social, que os oprime. Isso tudo porque a intolerância consigo próprio e com o outro só pode gerar um mundo pior.

Voltando à animação, no momento em que Robin Hood pensa estar salvando a princesa "de um monstro verde", ela luta e dá golpes para se defender, surpreendendo mais uma vez Shrek, com um perfil distinto daquele de uma princesa. Shrek, apesar de admirar tal ação, tem, novamente, uma reação de estranhamento.

Na cena em que Shrek e Fiona estão jantando ratos assados, o fato da então linda princesa sentir-se super confortável deixa Shrek ainda mais encantado por ela. Tal cena enfatiza que, mesmo aparentemente sendo tão distintos, ambos acabaram se apaixonando um pelo outro. Há um momento em que Shrek até tenta declarar o seu amor, mas fica envergonhado e desiste. Esse tipo de comportamento mostra o ser estigmatizado sentindo-se, em certos momentos, como um indivíduo qualquer, esperando que o amor rompesse a barreira do preconceito entre os indivíduos estigmatizados e os demais.

**Figura 15:** Quando o amor acontece...

Justamente no momento em que Shrek ensaia confessar a Fiona o seu amor, o personagem Burro aparece e diz: "Ah, já entendi o que está acontecendo aqui. Sou um animal e tenho instintos, vocês estavam se entendendo". Isso mostra a desconstrução do estereótipo de que os burros são animais limitados e que só servem para carregar coisas. Em seguida, após ficarem a sós, Shrek indignado, como se estivesse a negar o óbvio, diz: "Você é maluco. Só a estou levando para Farquaad". O Burro, então, encoraja Shrek a se declarar à Princesa Fiona: "Fala sério, sinta o cheiro de ferormônios[11]. Diga a ela o que sente". O ogro reluta: "Não tenho nada para dizer. E mesmo se dissesse para ela... Não estou dizendo que sinto alguma coisa. Por que não sinto nada. Ela é uma princesa e eu... um ogro".

Recorrendo a críticos que refletem sobre estigmatização, convém citar Goffman (1988), para quem o ser estigmatizado tende a incorporar padrões que lhe são imputados pela sociedade. Acaba tornando-se suscetível ao que os outros vêem nele como defeito e passando a concordar com o que se espera dele. Sendo assim, sente vergonha dos atributos que lhe são dados, rejeitando até o próprio ser. Como já citado anteriormente, o convívio com os tido

[11]Substância biologicamente ativa, secretada especialmente por insetos e mamíferos, com funções de atração sexual.

“normais” o deixa ainda mais frustrado e sentindo-se inferior, assumindo a própria condição que lhe foi imposta.

Ainda na cena anterior, o personagem Burro decide entrar na casa onde a princesa mora e vê uma ogra. Ele se desespera e pergunta: “O que fez com a princesa?” E ela, um pouco sem graça, diz: “Burro! Sou eu, a princesa. Sou eu neste corpo”. E o Burro, apavorado, grita: “Você comeu a princesa. Você pode me ouvir? Continue respirando. Vou tirá-la daí!”.

Finalmente, o Burro compreende que a princesa e a ogra são a mesma pessoa. Então, ele questiona: “O que aconteceu com você? Está... diferente”. A princesa complementa: “Estou feia”. O Burro, tentando compreender que aquilo não poderia ser real e acreditando que a situação fosse apenas momentânea, diz: “Falei para Shrek não servir rato. Somos aquilo que comemos”. Um pouco triste, a princesa conta que uma bruxa havia lhe lançado um feitiço quando era pequena e que ficara, por muito tempo, trancafiada pelos pais na torre do castelo para que ninguém pudesse ver tamanha feiúra. A norma era que, de dia, teria um jeito de princesa, à noite, de uma ogra, e assim seria até o dia em que fosse beijada pelo seu verdadeiro amor e, então, assumiria a mesma forma dele.

O fato dos pais de Fiona a trancarem no castelo para esconder a condição de princesa feia, fugindo aos padrões esperados, corrobora com a ideia de que o desviante deve ser marginalizado, estigmatizado, para que não sirva de ameaça à sociedade, desestabilizando-a. É a não aceitação do diferente, é a atitude dos pais de Fiona de isolá-la do mundo que remete ao que o crítico Goffman (1988) fala sobre o estigma, sobre a relação entre o indivíduo estigmatizado e os que com ele convivem:

> [...] um indivíduo que se relaciona com um indivíduo estigmatizado através da estrutura social – uma relação que leva a sociedade mais ampla a considerar ambos como uma só pessoa. Assim, a mulher fiel do paciente mental, a filha do ex-presidiário, o pai do aleijado, o amigo do cego, a família do carrasco, todos são obrigados a compartilhar um pouco o descrédito do estigmatizado com o qual eles se relacionam[...] (GOFFMAN, 1988, p. 39).

Ainda sobre a animação, o Burro, ao se deparar com o problema de estigmação da princesa, diz: “Pelo menos você só é feia à noite, Shrek é feio vinte quatro horas”. E Fiona, completamente desolada, diz: “Burro, eu sou uma princesa e não é assim que uma princesa deve ser”. O Burro, então, sugere que Fiona não se case com Farquaad, uma vez que ela é uma ogra; afinal, Shrek e ela, agora, possuem muito em comum. Tal sugestão do Burro enfatiza que, de certo modo, as pessoas se agrupam por características semelhantes para que, assim, possam viver em harmonia.

No que tange à teoria de que os indivíduos se agrupam por semelhança, Campos (1988), em *Relacionamento - Trajetória do Humano* , retrata que, através do estudo do comportamento estigmatizado, é possível explicar melhor os estereótipos e os preconceitos. Dentro da Psicologia Social, principalmente no que concerne às massas, há uma série de estudos relativos ao comportamento popular. Analisando suas motivações, a autora estuda a agressividade das pessoas nos jogos de futebol, indicando que o que não é igual a mim, não é meu, não presta e gera conflito.

Além disso, conforme Campos (1967), o autoritarismo e as discriminações também se inserem neste contexto: tudo o que é proveniente de um país de primeiro mundo, como os Estados Unidos, que, de certo modo, dita regras com o seu autoritarismo, faz com que muitas nações busquem imitá-lo para se aproximarem ao máximo das características daquele país. Nas relações humanas, muitas vezes, percebe-se o outro ou o semelhante como o duplo. Já o outro é o diferente, o estigmatizado. E com isso, também ocorre que se pode transformar o ser diferente, por diversos motivos, inclusive pelo amor, em igual ou parecido conosco. Apesar disso, essa tentativa já configura uma diferença, uma neutralização relacional entre indivíduos.

Na animação, há uma cena em que Shrek, conversando com um girassol, ensaia uma declaração à princesa. Mas Shrek escuta a princesa falando com o Burro:

> Quem amaria uma fera medonha e feia? Princesa e feiúra não combinam. Não posso ficar com Shrek. A única chance de ser feliz é casando com meu verdadeiro amor. Está vendo, Burro? É assim que tem que ser. (Shrek I, 2001)

Posteriormente, a princesa, depois de muita insistência do Burro, fica em dúvida se conta a Shrek ou não que ela é uma ogra. Afinal, a seu ver, apesar de Shrek também ser um ogro, foi por uma linda princesa que ele se apaixonou. Sendo assim, Fiona fica em dúvida se ele aceitará o seu "defeito".

> [...] Entretanto, quando a diferença não está imediatamente aparente e não se tem dela um conhecimento prévio (ou pelo menos, ela não sabe que os outros a conhecem), quando, na verdade, ela é um a pessoa desacreditada, nesse momento é que aparece a segunda possibilidade fundamental em sua vida. A questão que se coloca não é a da manipulação da tensão gerada durante os contatos sociais e, sim da manipulação de informação sobre seu defeito. Exibi-lo ou ocultá-lo; contá-lo ou não contá-lo; revelá-lo ou escondê-lo; mentir ou não mentir; e em cada caso pra quem, como, quando e onde (GOFFMAN, 1988, p. 51).

O ogro, desapontado, pensando que a princesa estava se referindo a ele, vai buscar Lord Farquaad para levá-lo até a princesa. Quando Shrek volta, ainda sem o futuro rei, Fiona

diz que tem algo a lhe dizer, mas o ogro, irritado, fala que já ouvira o bastante na noite anterior. Ele repete, então, as frases da princesa: “Quem amaria uma fera medonha e feia?” E a princesa diz: “Pensei que não importaria”. E o ogro diz: “Bem, mas importa”. Ainda que feio e um ogro, acreditando ele que Fiona fosse uma linda princesa, o julgamento feito por Fiona desaponta Shrek. No entanto, o ogro entende o que ouvira como não aceitação ou rejeição da sua pessoa, como um pré-julgamento, um preconceito por ele ser diferente dela.

Este é mais um momento em que o estigmatizado demonstra seu descontentamento ao ser pré-julgado. É quando, ao chegar ao local onde estavam a princesa, Shrek e o Burro, Lord Farquaad elogia a beleza da princesa. Ela pede desculpas por estar se despedindo de Shrek, mas Farquaad diz: “Que delicada. Não precisa gastar suas boas maneiras com um ogro. Isso aí não tem sentimento”.

À luz dos estudos de Goffman (1988) sobre estigmatização, compreende-se que o comportamento de Shrek de querer ser amado por uma princesa, mesmo sabendo que é um ogro, deve-se à ambivalência da vinculação do indivíduo com a sua categoria estigmatizada. Segundo essa ambivalência, é compreensível que ocorram oscilações identitárias dos seres estigmatizados, principalmente os que possuem atributos visíveis, como os deficientes físicos, que ora aceitam suas condições marginalizadas, ora se vêem como indivíduos “normais” e não aceitam ser rejeitados devido ao estigma.

Muitas vezes, o próprio “diferente” não aceita seus atributos. Logo, uma das características do ser estigmatizado tem a ver com a sua própria não aceitação. Ainda afirma Goffman (1988) que aqueles que têm relações com o estigmatizado não conseguem lhe dar o respeito e a consideração, que os aspectos contaminados de sua identidade social os havia levado a prever e que ele havia previsto receber.

Essa não aceitação pode ser retratada, na animação, na cena que mostra um bolo de casamento, em cujo topo aparecem dois personagens, representando Fiona e Lord Farquaad. O futuro rei parece bem maior que a noiva, pois o mesmo acreditava que a sua baixa estatura não condizia com a condição de rei; acreditava que nem mesmo impunha respeito aos súditos, além de retratar a própria não aceitação do rei da sua aparência física.

De volta ao pântano, o Burro grita com Shrek, parafraseando a própria fala do ogro: “Você tem tantas camadas, que teme seus próprios sentimentos”. O Burro se referia ao fato do ogro ter desistido do seu amor pela princesa por se sentir inferior a ela. Mesmo sem mencionar que a princesa, na verdade, também era uma ogra, o que o Burro estava tentando dizer é que, apesar das diferenças aparentes, o amor pode vencer barreiras e deve sempre vir em primeiro lugar.

Na cena do casamento entre Fiona e Lord Farquaad, Shrek entra surpreendentemente na cerimônia e todos se levantam. O ogro acredita que tal comportamento dos convidados é para reverenciá-lo, como se ele também fizesse parte da cerimônia. O ogro agradece e acena para todos; mas, na verdade, a reação dos convidados fora de susto ao verem o ogro. Uma vez mais, percebe-se a oscilação do estigmatizado, que realmente acredita que é possível ser visto como um ser "normal" ou ser aceito como tal.

Então, Shrek interrompe a cerimônia para se declarar a Fiona. Quando o futuro rei percebe que o ogro está apaixonado, ele ironiza o fato, dizendo: "O ogro se apaixonou pela princesa", motivando os súditos a rirem da situação. A ironia retratada por Farquaad remete à impossibilidade do ser estigmatizado de conviver como um ser "normal" e de, tampouco, se tornar um deles.

Apoiando-se na teoria de Goffman (1988), reflete-se aqui sobre a convivência do indivíduo tido como normal com o estigmatizado. Para o crítico, tal convivência leva a sociedade a considerar ambos como similares, dessa maneira, o fato de uma princesa casar com um ogro, da filha de uma prostituta não poder se casar, ou do irmão de um drogado ser colocado em dúvida quanto a ser usuário ou não de drogas faz com que aqueles que convivem com o estigmatizado compartilhem um pouco do descrédito deste.

Após a declaração de Shrek para a Princesa, a mesma confirma seu amor pelo ogro. Naquele momento, o feitiço que sempre acontecia ao entardecer transforma a linda princesa em ogra. O futuro rei, ao ver tal "figura", fica enojado e diz: "Que nojento", repudiando a feiúra da futura esposa. Já Shrek diz surpreso: "Isso explica muita coisa". "Agora, compreendendo que na noite que a princesa falara de quem amaria tal figura medonha, ela estava se referendo realmente a si própria".

O então rei, mesmo em meio a tanta confusão, diz que irá trancar a esposa pelo resto dos seus dias para não ser vista por ninguém. Com orgulho, diz, após a confirmação do matrimônio: "Eu terei ordem! Terei perfeição!". Isso demonstra que o rei não gostaria de correr o risco de, ao se casar com uma ogra, vê-se tão estigmatizado por seus súditos quanto ela, apesar do mesmo já ser também um indivíduo desviante por não seguir aos padrões estéticos e morais do que se espera de um rei – o propósito do rei era, a partir do momento em se que casasse com uma linda princesa, corrigir o próprio estigma, ou seja, sua imperfeição e, com isso, esperava inspirar o respeito de todos.

Finalmente, a princesa ogra aceita Shrek, mas confessa está também confusa e triste. Segundo o feitiço que lhe fora lançado há tempos atrás, assumiria a forma do seu verdadeiro amor, após beijá-lo. Mas o que Fiona esperava é que, após o beijo, ela se tornasse bela: "Não

entendo, eu deveria estar linda", diz Fiona. E o ogro, apaixonado, responde: "Mas, você está linda". Tal cena retrata que o amor, independente do tipo de relação, costuma tornar as pessoas mais tolerantes para aceitarem o outro como realmente é, valorizando o que cada um tem de melhor e não de pior.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pudemos observar, a tradução intersemiótica é uma das modalidades da tradução que, na vertente fílmica, contempla o uso de palavras e imagens pictóricas, além de signos sonoros diversos. Tal processo exige do tradutor investido no papel de diretor, bem como de sua equipe, uma grande responsabilidade para com o público-alvo, ao eleger os aspectos e estratégias relevantes na passagem do texto de uma mídia para outra. O fato é que ainda subsistem preconceitos no que concerne à adaptação, especialmente de obras canônicas enquanto tradução, optando-se, muitas vezes, por privilegiar relações hierarquizadas entre o texto-fonte e o texto-alvo, em que o primeiro é visto como superior ao segundo.

Apesar de alguns críticos que seguem uma visão mais tradicional de tradução tentarem justificar que adaptação e tradução são coisas distintas, percebemos que os críticos contemporâneos possuem fortes argumentos para defender a adaptação como um tipo de tradução. Tal defesa está embasada, dentre outras teorias, no conceito de suplemento, defendido por Cristina Rodrigues (2000) e Derrida (2006), segundo o qual o texto-fonte pode ser visto sempre como uma obra inacabada, que aceita complementações a cada nova releitura. Ficou também claro o papel do crítico Robert Stam (2000) enfatiza que tanto o texto-fonte como a sua adaptação possuem um valor próprio, uma vez que uma obra, ao mudar de mídia e de gênero, sofre mudanças que permitiriam considerá-los com textos distintos.

Ademais, foi de grande relevância recorrer à teoria da refração abordada por Lefeve (1992), que trata da tradução não mais como um reflexo da obra-fonte, mas como um texto que assume outra configuração em um outro contexto. Assim, a tradução manteria um diálogo com a obra anterior na qual se inspirou, porém assumindo uma forma singular. A refração considera, portanto, a mudança de meio e o efeito que isso causa no texto recriado – o que se pode observar nas obras descritas neste trabalho, que transitaram por meios midiáticos distintos.

Quanto ao filme *Shrek,* adaptado do conto homônimo, observou-se que ele preservou a sua autonomia fílmica, sustentando-se como obra fílmica, antes mesmo de ser objeto de análise como adaptação, reafirmando-se enquanto obra singular, que conta com a arte e os recursos tecnológicos da contemporaneidade. Assim, tal adaptação, vista enquanto tradução, fez com que o texto literário que lhe serviu de inspiração conquistasse o seu espaço nas telas, reavivando histórias na memória dos leitores e da audiência que ocupa as salas de cinema.

Esse fenômeno tradutório tem ampliado o conhecimento de muitos que acabam chegando à obra-fonte, nem que sejam motivados para, curiosamente, identificar até que ponto ao texto adaptado ficou mais perto ou mais longe daquele que lhe deu origem. O fato é que, seja qual for a razão, esse diálogo entre gêneros tem levado o receptor a visitar obras que antes lhe eram desconhecidas. Logo, a imagem veio fomentar uma maior acessibilidade às obras literárias.

As obras analisadas neste trabalho estão inseridas, segundo Yuri Lotman (1978), no gênero textual dos contos de fadas. Ainda que ambos os textos tenham sido desconstruídos no que tange a algumas características dos contos de fadas, especialmente segundo os padrões de análise de Vladimir Propp (1984), foi possível verificar que houve uma preocupação por parte do tradutor de manter certas características da história e dos personagens.

Dentro do *corpus* utilizado, as esferas descritas por Propp (1984) foram mantidas, porém subvertidas no que tange ao papel da figura auxiliar do antagonista, do herói e da princesa. Isso ocorreu pelo menos no que diz respeito, principalmente, às figuras do herói e do antagonista, pois o herói, que deveria ser o rei Lord Faarquad, que se esperava que fosse um bravo cavaleiro e que deveria ter resgatado a princesa, é substituído pelo antagonista, um ogro, que ofusca todo o brilho da atuação do suposto herói. Tal inversão suscitou no público reflexões no sentido das pessoas reverem seus conceitos de beleza, coragem, perseverança e, principalmente, do amor.

Portanto, espera-se que a discussão aqui levantada sobre tais conceitos analisados tenha fomentado a construção de um sujeito mais crítico enquanto receptor de obras literárias adaptadas através da animação de *Shrek*.

O *corpus* deste trabalho promoveu, ainda, discussões sobre como tanto a obra fílmica quanto a literária retratam, através dos personagens principais, a questão do preconceito e do estigma. Para dar suporte a tal análise foi de extrema relevância recorrer aos estudos da antropologia social, bem como da psicologia. Por essa vertente, tomou-se como referência o autor Goffman (1988) e sua obra *Estigma*, que remete à questão da intolerância para lidar com as diferenças.

Dentro da análise aqui descrita, o preconceito sofrido pelos personagens principais de ambas as obras, da literária e da animação, também puderam ser analisados com o suporte teórico da análise de Homi Bhabha (1998) do discurso colonial e da alteridade, que trouxe a questão não só do preconceito, mas também tratou de fatores como alteridade social e as desigualdades existentes.

O propósito da análise foi não só trabalhar valores humanísticos, mas também observar como os personagens estigmatizados se sentem dentro de uma sociedade que tende a rejeitá-los, desconsiderando suas aflições e angústias.

No que concerne à obra-fonte, no conto *Shrek* foi possível perceber que tais valores são mais evidentes no personagem Shrek. Os pais do personagem principal, que rejeitam o seu semelhante, ou seja, o próprio filho, só aparecem na primeira página do conto. No que diz respeito à Fiona, que contracena com o nosso herói, ela também sofre rejeições. Somente no final da história, quando os dois se encontram, foi possível perceber a valorização do outro, o respeito às características singulares de cada um. A autora Vera Felicidade (1988) trabalha com esse conceito de agrupamento por semelhança, acreditando que os semelhantes, normalmente, se atraem. Entretanto, no caso do personagem Shrek, no conto aqui descrito, trata-se de um ogro que foi rejeitado até por aqueles que também eram estigmatizados. Essa evidência mostrou que mesmo os estigmatizados possuem certa dificuldade de lidar com o que é considerado diferente do padrão normalmente aceito pela sociedade, o que reforça a ideia trazida por Goffman (1988) de que eles, às vezes, tentam se afastar do seu "semelhante" para não serem ainda mais rejeitados pela sociedade.

Também a análise feita na adaptação fílmica foi de grande relevância no que concerne aos valores aí propostos. Na animação *Shrek I*, o ogro, por ser o protagonista, recebe uma carga de atributos que o caracterizariam como um ser estigmatizado por todos; por isso, vivia no isolamento, evitando julgamentos e a repugnância de todos os que por ele passavam.

Apesar de tudo, foi possível perceber que esse personagem principal, considerado como diferente por ser um ogro, em alguns momentos, se sentia um ser "normal" e com qualidades que mereciam ser descobertas por todos os que tivessem interesse em conhecê-lomelhor. Mesmo aqueles que se encontram no lugar da alteridade, que estão em dissonância com as normas pré-determinadas pela sociedade, na realidade, sonham em um dia perderem o rótulo de "desviante".

Os personagens Lord Farquaad, o Burro e, principalmente, a Princesa, tiveram um destaque especial na análise deste trabalho. O primeiro personagem trouxe a questão do estereótipo, representado na figura de um rei que foge aos padrões esperados e que, por isso, não consegue ser respeitado pelos seus súditos. Além disso, ele tenta, todo o tempo, projetar sobre si mesmo um ideal de beleza que ele pensa ou deseja ter.

Já o personagem Burro, normalmente tido com um ser limitado de conhecimentos, nesta obra, desconstrói esse estereótipo e mostra uma inusitada inteligência, além de revelar um afeto e companheirismo incondicional pelo ogro, sem nunca questionar a sua condição.

No que diz respeito à princesa Fiona, que transita entre os dois grupos, os “normais” e os “desviantes”, ficou claro que a mesma luta até o fim para quebrar o feitiço que lhe havia sido imposto, desejando tornar-se uma princesa, dentro dos padrões esperados. Mas o fato de ter um aspecto de dia e outro à noite não a impossibilitou de se apaixonar por um ser que, inicialmente, era considerado um desviante. No final da história, ao perceber que seria uma ogra para sempre, consegue se aceitar como realmente é, devido ao o fato de ser amada de verdade, mesmo que o seu amor também seja considerado um desviante, o que a ajudou a se aceitar.

Com isso, vale salientar que através da análise das duas obras que compõem o *corpus* deste trabalho, percebeu-se que os estigmas vigentes na nossa sociedade vivenciados pelos homossexuais, pelas prostitutas, pelos negros, pelos viciados em drogas, dentre outros, costumam fazer com que o indivíduo se sinta culpado pelo seu traço, considerado desviante, até que seja aceito pelo outro. Essa aceitação ajuda o indivíduo a assumir sua própria condição.

O tema deste trabalho foi ainda relevante por ter trazido à baila conceitos de tradução intersemiótica e ter discutido sobre a relevância das adaptações de obras para a animação. Faz-se necessário, no meio acadêmico, que sejam desenvolvidas mais pesquisas acerca da tradução intersemiótica e dos valores relevantes para a construção do sujeito.

Sendo assim, o fato desta pesquisa ter analisado valores e questões instigantes como aquelas voltadas para o preconceito, o estigma, o estereótipo, bem como a aceitação dos que são tidos como diferentes, trouxe uma maior compreensão sobre a alteridade. E, se houver mais pesquisas nesta direção, também existirão sociedades mais tolerantes ou indivíduos que aceitem a sua condição de “diferente”, reconhecendo que merecem ser respeitados por todos.

# REFERÊNCIAS


AMARILHA, Marly. *Estão mortas as fadas?* Petrópolis: Vozes, 1997.

AMORIM, Lauro Maia. *Tradução e adaptação*: encruzilhadas da intertextualidade em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol, e Kim, de Rudyard Kipling. São Paulo: UNESP, 2005.

ANASTÁCIO, Silvia M. G. *A criação de Orlando e sua adaptação Fílmica*: feminismo e poder em Virgínia Woolf e Sally Potter. Salvador: EDUFBA, 2006.

_____. *O jogo das imagens no universo da criação de Elizabeth Bishop*. São Paulo: Annablume, 1999.

ARROJO, Rosemary. *Oficina de tradução*: a teoria na prática. 4. ed. São Paulo: Ática, 2003.

ARROJO, Rosemary (Org.). *O signo desconstruído:* implicações para a tradução, a leitura e o signo. Campinas: Pontes, 1992.

BASSNETT, Susan. T*ranslation Studies.* 3. ed. London: Routledge, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade*: Entrevista a Benedetto Vecchi/Zygmunt Bauman. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BEBEDICT, Ruth, *Padrões de cultura*. Lisboa: Livros do Brasil, 2000.

BECKER, Howard S. *Outsiders:* estudos de sociologia do desvio. Tradução de Maria Luiza X. de Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In*:*_____. *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sérgio Paulo Rovanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise nos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BHABHA, Homi K. *O local da Cultura*.Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

CAMPOS, Vera Felicidade de Almeida. *Relacionamento - Trajetória do Humano.* Salvador, 1988. Disponível em: <http://verafelicidade.com.br> Acessado em: 5 mar. 2010.

CHEVALIER, Jean. *Dicionário de símbolos:* mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 15. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas*. São Paulo: Ática, 1987.

_____ *Panorama Histórico da literatura infantil/juvenil.* 4. ed. São Paulo: Ática, 1991.

_____ *O contos de fadas*: símbolos mitos arquétipos. São Paulo: DCL, 2003.

CONY, C. H. *As adaptações dos clássicos e a voz do Senhor*. São Paulo: Scipione, 2002. Disponível em: < http://www.scipione.com.br/scipioneeducação> Acesso em: 10 jan. 2010.

DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis; CHAUDHRI, Ana. *A Companion to the fairy tale*. Nova Yorque: Rochester. eDS Brewer, 2003. Disponível em: <http://www.questia.com> Acesso em: 10 mar. 2009.

DARNTON, Robert. *The Great Cat Massacre and other episodes in French Cultural History.* New York: Vintage, 1985.

DELEUZE, Gilles. *Platão e o Simulacro*. In: Lógica do Sentido. Trad. Luiz Roberto Salinas Fortes. 4ed. São Paulo: perspectiva, 2000, p. 259 – 271.

DERRIDA, Jaques. *Gramatologia.* Tradução de Miriam Chnaiderman e Renato Janine Ribeiro. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

DICKENS, Charles. *A Christmas carol:* A ghost story of Christmas.London: Beaverbrook Newspapers.

EISENSTEIN, Sergei. A *forma do filme*.Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

EVEN-ZOHAR, Itamar. Polysystem Theory In: _____. *Polysystem studies*. Poetic Today 11:1, 1990.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos*. Madrid: Taurus, 1989.

GÓES, Lúcia Pimentel. *Introdução a Literatura Infantil e Juvenil*. São Paulo: Pioneira, 1984.

GOFFMAN, Erving. *Estigma*: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada Tradução de Márcia Bandeira de Melo Leite Nunes. 4. ed. Rio de Janeiro, 1988.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. 20. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

HALL, Stuart. *A identidade Cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guaraciara Lopes Louro. 5. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York/London: Routledge, 2006.

IEDERMANN, Hans. *Dicionário ilustrado de símbolos*. Tradução de Glória Paschoal de Camargo São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1993. p. 81-82.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco*: configuração na Pintura e na literatura. São Paulo: Perspectiva, 1986.

KUPERBERG, Márcia. *Guide to Computer Animation: for* tv, games, multimedia and web. Oxford: Focal Press, 2002.

LEFEVERE. A. *Translation, rewriting and the manipulation of literary frame. L*ondon: Routledge, 1992.

LEFEVERE, A. *Translations and other ways in which one literature refracts another.* Symposium , v. 38, n-2, p. 127 – 141, 1984. Disponível em: <http://www.questia.com> Acesso em: 20 mar. 2010.

LEFEVERE, A. In:_____ (Org.). Translation/History/Culture: a sourcebook New York: Routledge, 1992.

LEMERT, Edwin M. *Human deviance, Social problems &Social control.* New Jersey: prentice-Hall, Inc. 1967.

LOTMAN, Yuri. *Estética e semiótica do cinema***.** Lisboa: Estampa, 1978.

MAFFESOLI, Michel. Da identidade à identificação. In: _____. *No fundo das aparências*. 2. ed. Petrópolis. Vozes, 1996.

ORLANDI. Luiz B. L. (Org.). *A diferença.* Campinas: Unicamp, 2005.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação.* 19. ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

PAZ, Octavio. *Traducción:* Literatura y Literalidad. 3. ed. Barcelona: Tusquets, 1990.

PLAZA, Júlio. *Tradução Intersemiótica.* São Paulo: Perspectiva, 2001.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*.Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

RAJAGOPALAN, K. *Traição versus transgressão:* reflexões acerca da tradução e pós-modernidade. Alfa, v.44, n.esp. p. 123-130, 2000.

RODRIGUES, CRISTINA C. *Tradução e diferença*. São Paulo: UNESP, 2000.

SANTIAGO, Silviano. Literatura e cultura de massa. In:_____. O *cosmopolitismo do pobre.* Belo Horizonte: UFMG, 2004.

SCHLICKE, Paul. *Oxford Reader's Companion to dickens*. Oxford; OUP, 2000.

STAM, Robert. *Beyond fidelity*: the dialogics of film adaptation. In: NAREMORE,

James (Org.). *Film adaptation*. London: The Athlone, 2000, p. 19-27.

_____. *Introdução à teoria do cinema*. 2. ed. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 2006.

_____. *A literatura através do cinema:* realismo, magia e a arte das adaptações. Tradução de Marie Anne Kremer e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

STEIG, W. *Shrek*! USA: The trumpet club, 1990.

STEIG, William. *Shrek!* Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2001.

VELHO, Gilberto. Estudo do comportamento desviante: a contribuição da Antropologia Social. In: VELHO, Gilberto (Org.). *Desvio e Divergência*: uma crítica da Patologia Social. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

VENUTI. Lawrence. *Os escândalos da tradução.* Tradução de Laureano Pelegrin, Lucinéia Marcelino Villela, Marileide Dias Esqueda e Valéria Biondo. Bauru: EDUSC, 2002.

**SITES PESQUISADOS**

www.oscars.org/academy/history > Acesso em: 25 jan. 2009. Informações sobre o Oscar

www.adorocinema.com/filmes/shrek/shrek.asp > Acesso em: 02 dez. 2008. Curiosidades de Shrek I

www.fotoserumos.com/historia. 1.htm > Acesso em: 10 jan. 2010.História da fotografia

http://escritaeescritos.com.sapo.pt/historia_e_origem_da_escrita.htm > Acesso em: 02 jul. 2009. Historia da escrita

http://recantodasletras.uol.com.br/ensaios382876 > Acesso em: 02 jul. 2009. História do alfabeto

http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/shrek > Acesso em: 20 jan. 2010. Curiosidades do filme Shrek I

www.cinemacena.com.br/basti_vocesabia_filme > Acesso em: 20 fev. 2010. Curiosidades da animação

www.qdivertido.com.br 20/02/2010 > Acesso em: 20 fev. /2010.

www.verafelicidade.com.br > Acesso em: 05 mar. 2010. Ideia de agrupamento por semelhança

www.aaanet.org > Acesso em: 25 mar. 2010. *American Anthropological Association*

**FILMOGRAFIA**

.

SHREK I. Produção de Aron Warner, John H.Williams, Jefrey Katzenberg, Ted Elliot & Terry Rossio. USA: Dream Works home entertainment, 2001. 1 DVD (93 min): DVD. NTSC. Son.color.

GLADIADOR. Produção de Branko Lustig, David Franzoni, Douglas Wick e Mac Donald, David H. Franzoni, John Logan e William Nicholson. . USA: DreamWorks Distribution L.L.C./Universal Pictures, 2004. 1 DVD (155 min.): DVD. NTSC. Son. Color.

MATRIX. Produção de Andy Wachowski, Andrew Mason, Barrie M. Osborne e Bruce Berman, Andy Wachowski e Larry Wachowski. . Australia/USA: Village Roadshow Productions / Warner Home Video, 1999. 1 DVD (136 min.): DVD. NTSC. Son. Color.

SORRISO da Monalisa. Produção de Deborah Schindler, Elaine Goldsmith-Thomas e Paul Schiff, Lawrence Konner e Mark Rosenthal. USA: Columbia Pictures / Sony Pictures Entertainment, 2004. 1 DVD (119 min.): DVD. Son. Color.

BRANCA de Neve. Produção de Walt Disney: Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Merrill De Maris, Otto Englander, Earl Hurd, Dick Rickard, Ted Sears e Webb Smith. USA: Walt Disney Studios, 2001. 1 DVD (83 min): DVD. NTSC. Son. Color.

CORAÇÃO Valente. Produção de Alan Ladd Jr., Bruce Dave e Mel Gibson: Randall Wallace. USA: 20th Century Fox Film Corporation / Paramount Pictures, 1999. 1 DVD (177 min): DVD. NTSC. Son. Color.

JURASSIC Park: parque dos dinossauros. Produção de Kathleen Kennedy e Gerald R. Molen: Michael Crichton e David Koepp. USA: Universal Pictures, 1993. 1 DVD (126 min.): DVD. Son., Color

A BELA e a Fera. Produção de Don Hahn: Linda Woolverton. USA: Buena Vista International / Walt Disney Pictures, 2002. 2 DVDs (83 min.): DVD, NTSC, Son. Color.

# ANEXOS

ANEXO 1

FIGURA 1

Mother Goose tales, from the original illustration to Perrault's *Contes de ma mère l'oye*

ANEXO 2

FIGURA 2

*THE GREAT CAT MASSACRE*

Little Red Riding Hood, by Gustave Doré

# ANEXO 3

Ficha técnica – *Shrek I*

- Título original: Shrek
- Gênero: Animação
- Tempo de duração: 93 minutos
- Ano de lançamento (EUA): 2001
- Site oficial: www.shrek.com
- Estúdio: Dreamworks SKG/pacific data images
- Distribuição: Dreamworks Distribution LLC/UIP
- Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson
- Roteiro: Ted Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman e Roger S.H. Shulman, baseado no livro de William Steig.
- Produção: Jeffrey Katzemberg, Aron Warner e John H. Williams.
- Música: Harry Gregston-Williams e John Powell.
- Edição: Peck Prior

# ANEXO 4

Linha do Tempo – *Shrek I*

1- Novembro de 1995 – A Dreamworks adquire o direito de usar o conto *Shrek!* de William Steig.

2- 8 de maio de 1998 – Inicia-se a produção do filme Shrek I na PDI

3- 12 de maio de 2001 – Shrek estréia na competição oficial do festival de filmes Cannes.

4- 12 de maio de 2001 – O cd com a trilha sonora da animação é lançado

5- 18 de maio de 2001 – *Shrek* é lançado na Dreamworks

6- 8 de agosto de 2001 – Os artistas Mike Myers, Eddie Murphy e Cameron Diaz renovam o contrato para fazerem o filme *Shrek II*.

7- 2 de novembro de 2001 – O DVD da animação *Shrek I* é lançado vendendo 43 milhões de unidades em todo o mundo.

8- 24 de março de 2001 – Shrek I ganha o primeiro prêmio da *Academy Award* pelos seus recursos de animação.