

SHREK

*O ogre que virou príncipe: uma análise dos
intertextos presentes em Shrek*



Inês Duarte Gomes Silva
Margarida Lopes Castro

20-03-2022

Índice

Resumo.....	1
1. A magia dos contos de fadas.....	2
1.1 A importância da Literatura Infantil.....	2
1.2 O que é um conto?	6
2. O filme infantil: percurso histórico.....	11
2.1 O que é um filme?	11
3. Shrek.....	14
Considerações finais.....	17

Resumo

A presente dissertação O OGRE QUE VIROU PRÍNCIPE: UMA ANÁLISE DOS INTERTEXTOS PRESENTES EM SHREK enquadra-se na área de Produção Cultural para Crianças, fazendo uma interface entre literatura infantil e filme direcionado ao público infantil. O objeto deste trabalho são os filmes Shrek I e Shrek II, juntamente com a obra de William Steig, de mesmo título, e contos de fadas com os quais os filmes entretêm relações dialógicas em vários planos.

Investigou-se como aparece representada a intertextualidade entre as formas narrativas fílmica e verbal, tendo por base estudos de vários autores sobre a intertextualidade. De Lotman obteve-se o apoio teórico quanto às questões relativas à narrativa cinematográfica, e a análise dos textos foi orientada pelo modelo actancial proposto por Greimas.

Buscou-se a origem dos contos de fadas, traçando uma breve evolução da literatura infantil, com destaque para o conceito de conto e caracterização de sua estrutura. Como o foco central deste trabalho é a narrativa cinematográfica, mostra-se um breve histórico do cinema de animação e, principalmente, da produção cultural destinada ao público infantil. Desenvolveu-se a análise e a interpretação, não só do conto A bela adormecida, nas versões de Perrault e dos Irmãos Grimm, como da obra Shrek, escrita por William Steig, e dos dois filmes da série Shrek, tendo-se constatado a existência de intertextualidade principalmente sob a forma de paródia, chegando ao grotesco.

Tal procedimento não se limita apenas à estrutura textual, está também no aproveitamento de elementos temáticos e na adaptação das personagens já consagradas pelo público que são retomadas na narrativa fílmica. A própria obra de William Steig, Shrek, que deu nome ao filme, foi utilizada como intertexto. Além disso, identificaram-se inúmeras citações de cenas de filmes destinados a adultos.

O estudo desenvolvido pôde constatar que o tradicional, o antigo, ressurgem e unem-se ao moderno, nas produções artísticas atuais para crianças, mostrando a importância que a literatura oral continua tendo, em especial os contos de fadas, já que, passado muito tempo, seus temas ainda alimentam o imaginário infantil porque universais e são retomados pelo cinema contemporâneo.

1. A magia dos contos de fadas...

1.1 A importância da Literatura Infantil

Em sentido restrito, a Literatura é considerada arte, ficção, a criação de uma suprarrealidade. Por seu intermédio, representa-se o mundo, o homem e a vida. Nessa representação, várias modalidades artísticas são possíveis. Nelly Novaes Coelho (1987), na obra *O conto de fadas*, ressalta que a Literatura é, sem dúvida, uma das expressões mais significativas dessa ânsia permanente de saber e de domínio sobre a vida, que caracteriza o homem de todas as épocas¹.

Do mesmo modo, o teórico Jesualdo Sosa (1993), na obra *A literatura infantil*, designa Literatura Infantil um dos aspectos da Literatura, a qual constitui um modo de representar, como as outras artes, o mundo e o homem, unindo o real e o imaginário, o sonho e a vida, o possível e o impossível. O que a difere e a torna mais especial é a natureza de seu leitor / recetor: a criança. A visão do gênero que alguns críticos têm procurado afirmar nos dias de hoje coincide com a afirmativa de Cecília Meireles (1984), na obra *Problemas da Literatura Infantil: Um livro de Literatura Infantil é, antes de mais nada, uma obra literária* (p.31).

A preocupação em ressaltar a qualidade da obra destinada aos pequenos leitores deve-se ao tratamento dispensado pela crítica à produção literária infantil, de há muito tempo considerada um gênero menor, às vezes depreciado. Tal postura é justificável: não eram reconhecidas suas qualidades artísticas, devido ao didatismo que tradicionalmente impregnava a produção destinada ao público infantil.

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

¹ COELHO, 1987, p. 10 e 11

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

Muitas dessas narrativas e suas personagens são, de uma certa forma, inesquecíveis e perduram até os dias de hoje. Os primeiros textos que surgirem para crianças são adaptações de textos destinados inicialmente aos adultos. Nesse sentido, Laura Sandroni (1987), na obra *De Lobato a Bojunga*, registra que já em 1251, Juan de Cápuia cria *Libro de los ejemplos* e *Libro de los gatos*, composto de fábulas destinadas a adultos e a crianças, e que possuíam, em sua maioria, animais como protagonistas.

Mais adiante, de acordo com a autora, Giovanni Battista Basile (1575-1632) com *Conti de Contis*, fez entrar na literatura a *Gata Borralheira*, *A bela adormecida* e *Branca de Neve*.²

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

Ligavam-se, assim, objetivos pedagógicos à produção literária destinada às crianças, união que se prolonga até os dias atuais.

Do século XVII ao XIX, importantes publicações marcaram o trajeto da Literatura Infantil no mundo. La Fontaine (1621-1695) retoma a tradição de Esopo, também escrevendo *Fábulas*.

Os primeiros contos de fadas, como modelos de histórias para crianças, surgiram com Charles Perrault, na França, no final do século XVII, com a publicação da obra *Os contos da Mãe Gansa* (1677). Tal obra, composta por uma coletânea de contos populares, que eram narrados oralmente na França, naquela época, obteve muito sucesso.

² SANDRONI, 1987, p.45

O título do livro, conforme afirma COELHO, na obra *O conto de fadas* (1987), deve-se ao fato de a Mãe Gansa ser muito familiar aos franceses, pois ela era uma personagem dos velhos contos populares que contava histórias para seus pequenos filhotes.

Os contos escritos por Perrault exaltavam a fantasia, o imaginário, o sonho e o inverosímil. Conforme COELHO (1987), ele se sentia atraído pelos relatos maravilhosos, repletos de moralidades, guardados pela memória do povo. Nessa coletânea, estão publicados

A bela adormecida no bosque, Chapeuzinho Vermelho, O barba azul, O Gato das Botas, As fadas, A gata borralheira, Henrique do Topete, O pequeno Polegar. As autoras Marisa Lajolo e Regina Zilberman (1985), em *Literatura infantil brasileira: história & histórias*, apresentam um panorama da literatura infantil desde o final do século XVII, na Europa, com as primeiras obras publicadas, até aproximadamente 1980, incluindo o Brasil. Elas afirmam que Perrault literarizou uma produção que até aquele momento era considerada oral e popular.

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

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

Enfim, nesse mesmo século, surgiu, na Dinamarca, um escritor que veio a se tornar o patrono mundial da Literatura Infantil: Hans Christian Andersen, que criou personagens eternas como Soldadinho de Chumbo, Rainha da Neve, Patinho Feio. Ele publicou textos originários de seu país, os quais intitulou *Eventyr* (Contos), formado por mais de duas centenas de narrativas infantis. Conforme COELHO (1987), ele foi o criador da literatura infantil romântica, com um pensamento mágico e racionalista (p.77). Um

certo dia, ao falar sobre suas produções, o próprio Andersen, referindo-se a um de seus contos, intitulado A História de Valdemar Daa, disse que seu desejo era que sua linguagem fosse tão perfeita que pudesse recordar o ruído da ventania, elemento exterior à narração (SOSA, 1993, p.22).

De acordo com Sosa (1993), em “A literatura infantil”, cabe destacar que os contos de fadas pertencem ao folclore e tinham livre-trânsito entre as camadas pobres até o final da Idade Média.

De acordo com Coelho (1987), as fadas fazem parte do folclore europeu ocidental e são conhecidas, como seres fantásticos ou imaginários, de grande beleza, que se apresentavam sob forma de mulher. Dotadas de virtudes e poderes sobrenaturais, interferem na vida dos homens, para auxiliá-los em situações-limite, quando já nenhuma solução natural seria possível. (1987, p.31) As fadas são seres exemplares, seus costumes estão livres de ações erradas e criminosas. São afetuosas e muito sociáveis, gostam de amar e ser amadas: esta é a fonte das poucas más ações que lhes são atribuídas. (SOSA, 1993, p.117).

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

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

Além disso, a presença do maravilhoso é o que dá caráter imaginativo aos contos de fadas e é o que faz com que muitas crianças ainda hoje queiram lê-los e continuem se encantando com as narrativas. Mesmo que muitas histórias relatem maldades e tenham finais violentos, a criança, ao ingressar nesse mundo do faz-de-conta, despreza a questão da possível realidade. Como diria Umberto Eco, ela aceita o pacto ficcional imposto pelo

narrador e aceita o conto como se ele fosse real. Isso porque, segundo SOSA (1993), tudo o que se imagina é real; imaginar é, assim, recriar realidades (p.127).

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

1.2 O que é um conto?

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

Primeiramente, torna-se necessário destacar o que é um conto. Em um artigo na revista Letras de hoje Nº 018 (PUCRS/1974), Magalhães Júnior (1972) afirma ser o conto a mais antiga expressão da literatura de ficção e também a mais generalizada, existindo mesmo entre os povos sem o conhecimento da linguagem escrita (p.10).

Os contos eram escritos com o intuito de conservá-los na memória dos homens e os primeiros eram resultados de criações populares anônimas, que passavam do oral para a forma escrita – como ocorreu com os contos de fadas. O autor ressalta que o conto é uma narrativa linear, breve, que não se preocupa em aprofundar ou em mostrar o interior das personagens. Geralmente, o conto narra um fato que aconteceu no pretérito: pelo nome de conto ficaram conhecidos os breves relatos de episódios imaginários geralmente transmitidos ao leitor como fatos acontecidos (p.11).

Massaud Moisés (1990), em sua obra *A criação literária*, descreve as várias formas que um texto literário em prosa pode ter. No capítulo II, ele traz muitas definições da palavra conto, no entanto, enfatiza que, na acepção literária, a origem da palavra seria latina, significando invenção, ficção.

Além disso, ele afirma que o conto é, do ângulo dramático, unívoco, univalente. O drama nasce quando se dá o choque de duas ou mais personagens com suas ambições e desejos contraditórios (p.20) Para ele, o conto constitui uma unidade, uma célula dramática, com um só conflito, o que ele define como uma unidade de ação. O espaço também é restrito e as ações ocorrem em um curto lapso de tempo. O autor afirma que o que importa num conto é aquela(s) personagem(ns) em conflito, não a(s) dependente(s);

o espaço onde o drama se desenrola, não todos os lugares por onde transita a personagem... (idem, p.25) O conto caracteriza-se, dessa forma, como objetivo, atual, indo direto ao ponto, sem deter-se em pormenores secundários.

O teórico Vladimir Propp, em sua obra *Morfologia do conto* (1983), faz uma reflexão sobre esse tipo de narrativa. O autor caracteriza conto maravilhoso como qualquer desenrolar de ação, que parte de uma malfeitoria ou de uma falta, e que passa por funções intermediárias para ir acabar em casamento ou em outras funções utilizadas como desfecho. Ele classifica os contos de fadas dentro da categoria conto maravilhoso, mágico ou fantástico (p.153) e define, morfologia como uma descrição dos contos, segundo as suas partes constitutivas e as relações destas partes entre si e com o conjunto (p.58) Pode-se, assim, estudar os contos, a partir das funções das personagens, as quais representam as partes constitutivas, fundamentais do conto.

Para Propp, função é a ação da personagem definida do ponto de vista do seu significado no desenrolar da intriga (p.27).

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

Para GREIMAS (1973), o adjuvante e o oponente não são senão projeções da vontade de agir e resistências imaginárias do próprio sujeito, julgadas benéficas ou maléficas em relação ao seu desejo (p.235). Ele traz a definição de forças temáticas como uma característica também presente nos contos de fadas. Para ele, as forças temáticas – as quais buscou no teatro de Souriau - salientam a oposição que se pode estabelecer entre desejos e / ou necessidades e temores, o que permitirá colocar em tensão a díade obsessões vs fobias.

O teórico cita as principais forças temáticas (como destinadores) que aparecem, geralmente, nas narrativas: amor, fanatismo religioso e político, inveja, ciúme, avareza,

riqueza, necessidade de exaltação, curiosidade, patriotismo, desejo de um certo tipo de trabalho e vocação, raiva, vingança e outros sentimentos...

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

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

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

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

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

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

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

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

Um actante pode ser manifestado por vários atores e um ator pode também manifestar-se por meio de vários actantes. (actante- natureza sintática e o ator - natureza semântica)

Propp chama de personagens as esferas de ação e Greimas as chama de atores. A autora traz também, segundo as ideias de Greimas, a definição de luta e de contrato.

A luta pela obtenção do objeto constitui o ingrediente principal para afastar os obstáculos que aparecerão no caminho, ela é responsável pela modificação da situação. Já o contrato se caracteriza por uma aceitação ou imposição (um mandamento), que é definido como uma transmissão de um destinador a um destinatário, de um querer fazer e do conteúdo deste fazer (RECTOR, 1979, p.105). Esse contrato, que geralmente se estabelece na situação inicial da narrativa, pode ser aceito ou não, havendo assim, uma ruptura do contrato. Para que o sujeito conquiste o objeto desejado, ele deve passar por algumas provas (obstáculos, desafios). As provas, segundo as funções que assumem, podem ser classificadas como: qualificante: o sujeito recebe um adjuvante; decisiva ou principal: o sujeito se apossa do objeto; glorificante: o sujeito é reconhecido e o oponente punido (RECTOR, 1979, p.107).

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

Os objetos de valor são constituídos por valores dados pela sociedade, valores estes que causam o desajustamento (individual). O objeto é visto como o lugar de reunião eventual dos valores (RECTOR, 1979, p.108-109). Jesús García Jiménez, em sua obra *Narrativa audiovisual* (1993), cita também o modelo actancial proposto por Greimas como modelo operativo. Ele caracteriza o sujeito como tendo uma relação de desejo em relação ao objeto, correspondendo dessa forma à modalidade do querer. O autor ressalta que, segundo Greimas, o sujeito exerce uma relação de transitividade, é ele quem fundamenta a sintaxe da narrativa que se compõe por três sequências, que, adotando a terminologia de Greimas, denomina: prova qualificante, prova principal e decisiva e prova glorificante. Na primeira, o sujeito adquire a competência modal para poder atuar; na segunda, o sujeito conquista o objeto mediante um confronto com o anti-sujeito (oponente) e na última prova, o sujeito é reconhecido e sanciona a ação por que está lutando.

Jiménez (1993, p.45) ressalta ainda a importância das competências. Por competência de um ator, entende-se a capacidade que o sujeito tem para executar a tarefa e/ou prova que foi proposta. Há três tipos de competência: primeiramente de determinação (querer), o sujeito tem claro se deve ou não atuar no desafio que lhe foi proposto; em seguida, vem a competência de conhecimento (saber), em que o sujeito sabe como realizar as ações e, finalmente, a competência de poder, na qual as relações de força são claramente favoráveis para que o sujeito atue.

Mais adiante, na página 245, o autor traz a definição de personagem, desta vez, baseado em Propp que, em sua *Morfologia*, apresenta trinta e uma funções. Jiménez destaca as sete principais que são elas: afastamento, proibição, transgressão, interrogação, informação, engano e cumplicidade.

2. O filme infantil: percurso histórico

2.1 O que é um filme?

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

Nessa obra, ele esclarece muitos conceitos referentes à narrativa fílmica, com uma linguagem clara e acessível. Segundo o teórico, cada imagem é um signo, quer dizer, tem um significado, é, dessa forma, portadora de informação. Contudo, este significado pode ter um caráter duplo (LOTMAN, 1978, p.59). As imagens reproduzem objetos do mundo real e, entre esses objetos e essas imagens, estabelece-se uma relação semântica. Quanto à linguagem, o autor ressalta que a narrativa fílmica apresenta duas tendências: a primeira delas se baseia na repetição dos elementos e na experiência cotidiana ou artística dos espectadores, criando assim, um sistema de expectativas (LOTMAN, 1978, p.60). A segunda perturba esse sistema de expectativas, mas sem destruí-lo.

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

O autor esclarece ainda que qualquer unidade do texto –visual, figurativa, gráfica ou sonora – pode ser um elemento da linguagem cinematográfica, a partir do momento em que ofereça uma alternativa e que apareça, no texto, trazendo uma significação

(LOTMAN, 1978, p.63). Ele afirma que, de facto, a palavra não é um elemento facultativo, suplementar da narrativa cinematográfica, mas um elemento obrigatório desta (...). (idem, p.69). Para ele, as palavras começam a se comportar como imagens. Ele exemplifica com o caso das legendas do cinema mudo. Dessa forma, a própria escrita torna-se um traço de estilo significante: o aumento de tamanho das letras era interpretado como o sinal icônico do aumento da intensidade da voz (idem, p.70). Lotman explica a estrutura da narrativa fílmica, afirmando que o texto cinematográfico se divide em discreto (composto por signos) e não discreto (quando a significação é atribuída diretamente ao texto). Partindo-se disso, surgem dois tipos de narração: o primeiro reproduz a narrativa verbal, como se fosse uma reunião em microcadeia de planos diferentes numa sequência com sentido.

O segundo é a transformação de um mesmo plano, não é a combinação de uma grande quantidade de sinais em microcadeias, mas a transformação de um mesmo e único sinal (1978, p.112). Como exemplo do primeiro caso, pode-se citar um cinema marcadamente feito de montagens, como um sistema de passagens por saltos e, do segundo, uma narrativa mais contínua, que segue o fluxo natural da vida.

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

Ele classifica o texto fílmico como polifônico, contendo o feixe móvel dos diferentes signos no interior de um mesmo nível, podendo ativar simultaneamente os diferentes níveis.

Se o espectador estiver atento, ele perceberá e saberá interpretar a presença da polifonia em determinado filme, senão corre o risco de interpretar a significância dos episódios e o texto apenas em seu primeiro grau semântico (1978, p.166). Torna-se interessante citar também a obra *A estética do filme* (1995), de Jacques Aumont e outros autores. Aumont comenta que, inicialmente, o cinema era visto apenas como um meio de registro, que não tinha vocação de contar histórias por procedimentos específicos.

No entanto, para ser reconhecido como arte, o cinema se empenhou em desenvolver suas capacidades de narração: narrar consiste em relatar um evento, real ou imaginário (p.92). Ele afirma que a matéria da expressão cinematográfica é a imagem

figurativa em movimento. O autor apresenta as características da imagem fílmica, a partir das quais se pode perceber um filme, bem como explana sobre a função da câmera (distância ou não do objeto, ângulo, duração, movimento). Salienta que “o cinema ofereceu à ficção, por meio da imagem em movimento, a duração e a transformação: em parte, por esses pontos comuns é que foi possível operar o encontro do cinema e da narração” (AUMONT,1995, p.91). Propõe uma diferenciação entre o narrativo (o que é extra-cinematográfico) e o cinematográfico (aquilo que só é suscetível de aparecer no cinema), caracterizando também que um filme de ficção é duas vezes irreal: “irreal pelo que representa (a ficção) e pelo modo como representa (imagens de objetos ou de atores)” (AUMONT, 1995, p.100). Para esse autor, a narrativa fílmica é um enunciado que se apresenta como discurso, pois necessita de um enunciador e de um leitor-espectador. Aumont (p.131) faz referência à teoria de Propp sobre as personagens e sobre o modelo actancial proposto por Greimas. Desse último, ele descreve os seis termos: sujeito, objeto, destinador, destinatário, oponente, adjuvante e aplica o modelo actancial em um filme.

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

Ele caracteriza a narração como a forma pela qual a história se organiza dentro do filme e ressalta que, no filme, diferentemente do texto literário, não há um autor, pois, na produção cinematográfica, há muitas pessoas trabalhando (diretor, roteirista, câmera, iluminação, produtor, etc.) e o processo de autoria acaba se perdendo. Sob esse aspecto, o cinema se aproxima dos contos de fadas, obras quase sempre anônimas. O autor cita a teoria de Metz, que define o cinema como uma linguagem, já que ele obviamente comunica. Para o teórico, a literatura significa enquanto o cinema expressa: há expressão quando um sentido é de algum modo imanente a uma coisa, emana diretamente a ela, confunde-se com a sua própria forma. (1982, p.15).

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

3. Shrek

Shrek é o relato sobre um ogre horrível. Largado no mundo pelos pais, começou a andar sem rumo, assustando as pessoas. Uma bruxa lhe disse que casaria com uma princesa muito feia, mas, para isso, teria que derrotar um cavaleiro muito feroz.

Saindo em busca da princesa, Shrek lutou com um dragão e foi levado por um burro ao castelo maluco. O ogro cuspiu fogo, derrotando o cavaleiro que guardava a princesa. Chegando à Sala dos Espelhos, encontrou a princesa mais horrorosa de todo o planeta. Percebendo que nasceram um para o outro, casaram-se e viveram “horríveis para sempre”.

O texto narrativo pode ser dividido em dez sequências narrativas:

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

O relato inicia com um contrato. Os atores, pais de Shrek (actante sujeito), o enviam ao mundo, para que ele escolha seu caminho, adquira experiência (actante objeto),

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

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

Para isso, ele necessita passar por algumas provas: a primeira é a que poderia ser chamada de Prova Qualificante: lutar com um dragão (actante oponente) que aparece em seu caminho. Na sequência ele encontra o objeto mágico, o ator burro (actante adjuvante) que irá levá-lo até o guarda do castelo, o ator cavaleiro feroz (actante oponente), que se opõe à realização do desejo, luta com ele e vence. É a Prova Principal.

A Prova Glorificante ocorre no momento em que Shrek, passando pela Sala dos Espelhos, encontra a princesa e casa com ela. O sujeito obtém, dessa forma, o objeto. Quanto às transformações, pode-se afirmar que a primeira delas é disjuntiva e ocorre no início do conto, no momento em que Shrek é afastado pelos pais que o enviam ao mundo, para fazer suas maldades. Shrek segue seu caminho, solitário, longe da família: puseram-no então para fora de casa com um pontapé no traseiro. Foi a primeira vez que Shrek saiu do buraco negro em que fora criado (STEIG, 2001, p.4)

A segunda transformação é conjuntiva reflexiva (apropriação). Ele obtém o objeto do desejo por conta própria, não o recebendo de outra pessoa. A bruxa, prevendo seu futuro, não o impede de realizar seu desejo, ao invés disso mostra o caminho. Quanto às modulações da narrativa, pode-se dizer que há no conto a modulação do saber (a causa da luta), a modulação do querer, pois o sujeito (Shrek) condicionado pelo desejo do objeto, aquilo que ele quer (experiência - princesa), luta e vence, e modulação do poder (adjuvantes), forças ou seres que o auxiliam a enfrentar os desafios, para tornar-se o destinatário: Shrek conhece, quer e pode realizar seu desejo de encontrar a princesa e permanecer ao seu lado.

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

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

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

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

No momento em que Shrek teve um pesadelo, ao adormecer e sonhar com crianças e passarinhos, as ilustrações ficaram diferenciadas, mostrando muitas imagens coloridas, céu azul, crianças brincando e correndo, que remetem a sentimentos bons, como a alegria e a felicidade. No entanto, na opinião do ogro, foi um pesadelo aterrador! (STEIG, 2001, p.17).

Quando ele entra no salão e conhece a princesa, as cores continuam feias e frias, o fundo das imagens é em tom lilás, sem brilho e que passam ao leitor essa ideia de algo grotesco.

Um das passagens que merece ser destacada, na obra Shrek, é o momento em que ele chega à Sala dos Espelhos e encontra muitas imagens de si mesmo. Lá, pela primeira vez, soube o que era ter medo, exclamando admirado: ‘Todos são eu!’ Olhou-se nos espelhos, cheio de uma raivosa autoestima, feliz por ser exatamente como sempre tinha sido (STEIG, 2001, p.25). Esse trecho procura enfatizar a questão de uma busca por uma identidade, que perpassa em toda a obra, desde o momento em Shrek é jogado nos mundos por seus pais, tentando se descobrir como ogro, até o momento em que chega ao castelo e descobre quem realmente é. Além disso, encontra uma princesa que é tão feia quanto ele mesmo. Os dois se casam e continuam apavorando todos os que tinham o azar de encontrá-los (STEIG, 2001, p.30).

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

Considerações finais

Pensar a produção cultural destinada às crianças nos dias de hoje é refletir não só sobre inúmeras tendências que surgem, mas também sobre novas modinhas, novos brinquedos, jogos eletrônicos, filmes, desenhos, programações de televisão, músicas, histórias em quadrinhos, produções literárias, que cercam o pequeno consumidor. Em meio a tantas opções, pais e educadores ficam em dúvida sobre o que selecionar para seus filhos ou alunos, que lhes seja produtivo e benéfico.

Muitas dessas novidades que chegam até a criança são produzidas por uma sociedade capitalista, interessada no lucro e não em contribuir para a formação da criança como sujeito que faz parte da sociedade e que precisa que seus desejos e necessidades sejam levados em consideração.

Entre as formas de produção de cultural citadas anteriormente, muitas delas, tais como as programações, exibidas em canal aberto e jogos eletrônicos enfatizam por demais

a violência, o preconceito, a competição – no sentido negativo da palavra, fazendo com que as crianças fiquem imersas em uma atmosfera de agressividade, de violência, de individualismo e busquem, como entretenimento, jogos e brincadeiras que não possuam uma proposta dialética para desenvolver o pensamento crítico.

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

Para que a produção cultural, não só a relacionada ao cinema para as crianças, mas também a toda a gama de produtos a elas destinados, atinja o nível de qualidade recomendável para o público infantil, deve ter um assunto adequado à faixa etária a que se destina; o estilo e o meio devem ir ao encontro dos interesses e das condições do pequeno leitor / espectador.

Ao aproximar o texto e / ou filme do universo de seu receptor, possibilitase o estabelecimento de um diálogo entre os mesmos e, por conseguinte, torna possível à criança o acesso ao mundo real, organizando suas experiências e ampliando seu domínio linguístico, bem como enriquecendo seu imaginário.

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

Quanto à estrutura dos textos ou filmes produzidos, deve-se ater ao fato de que as histórias destinadas às crianças devem visar aos interesses do leitor, sempre considerando o seu nível de compreensão psicofísica da realidade, para que a forma selecionada atinja as suas expectativas recepcionais. As narrativas, neste sentido, devem constituir-se de

enredos, cujo desenvolvimento apresente uma linearidade (começo, meio e fim), sem a presença de flashback ou grandes descrições.

Os usos de tais recursos podem ser utilizados e contribuem para que um universo ficcional seja estabelecido entre narrador e leitor, evidenciando, assim, um processo de emancipação do sujeito/criança. Nesse sentido, a obra *Shrek*, escrita por William Steig, vai ao encontro dessa proposta, por fazer um trabalho diferenciado, envolvendo questões de valores, o belo X o horrível, destacando a feiura do ogro e a vontade que ele tinha em encontrar alguém tão horrível quanto ele mesmo.

Tanto a obra quanto o filme, ambos feitos com qualidade, levam a uma reflexão e fazem com que o público infantil perceba o mundo de uma forma diferente. Aproximam-se da criança por resgatar personagens presentes em seu imaginário, mas ao mesmo tempo, provocam uma rutura naquilo que era considerado habitual, “lugar-comum” na maioria dos desenhos animados vistos até então. É o que ocorre com esta obra literária e filmes, apresentando como protagonistas dois ogros horríveis que praticam várias ações e tomam decisões diferentes das realizadas pelos heróis de outras histórias sem, contudo, subverterem os valores que dignificam a pessoa humana.

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

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

passaram à forma escrita sem perder a magia característica das criações da alma do povo. Possuindo uma estrutura simples (situação inicial, conflito, processo de solução e sucesso final), os contos de fadas encantaram crianças e adultos por gerações, tornando muitas de suas personagens inesquecíveis. Tais personagens têm sido reaproveitadas pelo cinema, que delas se apropria para a criação de novas narrativas, mais adequadas aos novos tempos e aos novos veículos de comunicação. Como os filmes escolhidos, apresentam não só a Bela adormecida, como também outras personagens dos contos de fadas, analisaram-se as versões das narrativas fontes de Perrault e dos Grimm, bem como a obra de William Steig, que deu nome ao filme.

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

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

Personagens do conto “A Bela adormecida” como o príncipe encantado, a fada, o rei e rainha, foram trazidas para o cinema, baseando-se nas histórias tradicionais de Perrault e Grimm, mas aparecem parodiadas, mostrando novas características e atitudes diferentes daquelas presentes nos textos em questão. Várias personagens de outros contos, como o Lobo Mau, a Chapeuzinho Vermelho, o Gato de Botas, o Pinóquio, os Três Porquinhos, entre outras apareceram também em Shrek I e Shrek II. Sua história, no entanto, não foi enfatizada, tiveram apenas uma participação secundária, ou melhor, como diriam os cineastas, são meros coadjuvantes. O diálogo intertextual que se estabelece

entre o “antigo” e o “novo”, permite, mesmo ao público mais ingênuo, distinguir o que permanece e perdurará, porque é profundamente humano.

Observou-se ainda que os inúmeros elementos intertextuais que se articulam para compor os filmes, não se referem apenas à adaptação das personagens dos contos de fadas, mas atingem o nível da própria estrutura textual dessas narrativas, reaproveitadas através da ironia e do humor, sob a forma da paródia e do grotesco, para inscrevê-las na atualidade. A presença marcante da paródia, na versão cinematográfica, se manifesta em dois níveis: primeiramente, mais superficial e evidente, atingindo ao público infantil, como, por exemplo, as próprias personagens que aparecem modificadas: a fada madrinha moderna e despojada; o rei que vira um sapo; o lobo mau vestido de vovozinha. Ou em um nível mais complexo, podendo ser compreendida apenas pelos adultos, como a passagem em que o Gato de Botas é preso portando drogas; a sugestão de Pinóquio homossexual, usando roupa íntima feminina, entre outras...

Além disso, há muitas citações retiradas de outros filmes que também são perceptíveis apenas pelo espectador adulto e mais ‘experiente’, despertando seu interesse e contribuindo para o sucesso alcançado pelos filmes. Juntamente com a paródia, ressalta-se, em Shrek I e II, o grotesco, na representação do protagonista, ogro feio e com hábitos grosseiros, mas que possui um bom coração, incapaz de fazer maldades, bem como na aparência da princesa Fiona.

Essa rutura com a tradição é percebida pelas crianças que, acostumadas a ver, nas ilustrações das histórias ou nos desenhos animados, somente pessoas belas, príncipes apurados em seus cavalos, de repente se deparam com o estranho, o inusitado, o diferente Shrek, o que desestabiliza as expectativas e provoca uma reflexão sobre a relação entre a aparência das pessoas e os valores humanos.

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

Com toda a evolução tecnológica que ocorreu nesses últimos anos, pode-se dizer que a técnica da animação evoluiu muito até chegar aos filmes lançados ultimamente sob efeitos da computação gráfica, o que é, de facto, surpreendente e faz juz ao sucesso de

bilheteria que obtém a cada novo filme de qualidade que é produzido. Nesse sentido, surge uma questão paralela referente a esse grande sucesso: os filmes lançados na última década não atingem somente as crianças.

Por mais que apresentem temáticas infantis, já demonstram a preocupação em agradar também aos adultos, os pais, que acompanham seus filhos ao cinema. Hoje, os desenhos animados, como exemplo o Shrek, são filmes cada vez mais inteligentes. E, pode-se afirmar que, há muito tempo, o cinema de animação que, por natureza, exerce forte atração sobre as crianças, não é mais sinônimo só de filme infantil.

Unindo-se o útil ao agradável, produz-se um desenho que (em tese, é para crianças), sob certos aspectos, no entanto, desenvolve, concomitantemente, uma temática adulta. De qualquer forma, desde Shrek I, o humor já não estava restrito ao público infantil. Em Shrek II, a tendência vai além. As piadas, as passagens, os intertextos e as citações são, na grande maioria, para os adultos, como as insinuações de intimidação, a brincadeira com a erva encontrada no bolso do Gato de Botas, as chantagens, piadas com tons sexuais, enfim, os exemplos são inúmeros. Shrek II, sem dúvida, diverte muito mais um adulto do que uma criança.

Além de Shrek, há vários outros desenhos lançados ultimamente que também podem ser citados, por exemplo: Procurando Nemo, A Era do Gelo, Espanta Tubarões, Os Incríveis, etc.

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

Partindo de todas as considerações feitas ao longo deste trabalho, pode-se perceber o quanto o cinema de animação evoluiu e se modificou com o passar do tempo, desde as primeiras criações até chegar a filmes com efeitos da computação gráfica, como no caso de Shrek.

Além disso, constatou-se a preocupação, como ocorreu no filme destacado, de um retorno ao tradicional, às antigas origens.

A técnica tem-se mostrado inovadora, os efeitos especiais são surpreendentes e atraem, sem sombra de dúvida, o público, no entanto, as personagens dos contos de fadas e respectivas temáticas ainda são interessantes e, por isso, são reaproveitadas e surgem em meio à cultura da tecnologia. A intertextualidade mostra as personagens tradicionais, com um enfoque diferenciado, em um tom de paródia, questionando a realidade.

O que parecia remoto e esquecido, aparece nas produções artísticas atuais, atestando a importância da literatura oral, em especial os contos de fadas, pois, mesmo depois de muitos séculos, seus temas ainda se apresentam como universais e por isso são retomados pelo cinema contemporâneo.