



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

LUIZ ANTONIO XAVIER DIAS

**ANIMAÇÃO DIGITAL E CRÍTICA GENÉTICA:
O PROCESSO DE CRIAÇÃO EM *SHREK 2* (2004)**

LUIZ ANTONIO XAVIER DIAS

**ANIMAÇÃO DIGITAL E CRÍTICA GENÉTICA:
O PROCESSO DE CRIAÇÃO EM *SHREK 2* (2004)**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor.

Orientadora: Profa. Dra. Edina Regina Pugas Panichi

Londrina
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

D541 Dias, Luiz Antonio Xavier.
Animação digital e crítica genética : o processo de criação em Shrek 2 (2004) / Luiz Antonio Xavier Dias. - Londrina, 2019.
163 f. : il.

Orientador: Edina Regina Pugas Panichi.
Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, 2019.
Inclui bibliografia.

1. Crítica Genética - Tese. 2. Animação digital - Tese. 3. Cocriação - Tese. 4. Gênese da criação - Tese. I. Panichi, Edina Regina Pugas. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem. III. Título.

CDU 8

LUIZ ANTONIO XAVIER DIAS

**ANIMAÇÃO DIGITAL E CRÍTICA GENÉTICA:
O PROCESSO DE CRIAÇÃO EM *SHREK 2* (2004)**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profa. Dra. Edina Regina Pugas
Panichi
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Miguel Luiz Contani
Universidade Estadual de Londrina - PR

Profa. Dra. Nerynei Meira Carneiro Bellini
Universidade Estadual do Norte do Paraná -
UNENP

Profa. Dra. Esther Gomes de Oliveira
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Profa. Dra. Fabiane Cristina Altino
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 28 de outubro de 2019.

O gênero sempre é e não é o mesmo, sempre é velho e novo ao mesmo tempo [...] O gênero vive do presente, mas sempre recorda o seu passado, o seu começo. (BAKHTIN, 2008, p.121).

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me reabastecer com Sua força nos momentos mais difíceis desta caminhada; também por me dar garra para conquistar mais esse sonho.

À Profa. Dra. Edina Regina Pugas Panichi, querida orientadora – educadora, professora, pesquisadora – papéis múltiplos em uma pessoa essencialmente especial. Obrigado pela paciência, conversas, discussões, apoio, orientações, indicações, demonstrações e ensinamentos sobre a Crítica Genética.

A minha família, mãe e irmão, pelo eterno incentivo e por acreditarem em mim, sempre. Ao meu pai, que, mesmo a distância, também orgulhou-se de mim em sua vida.

Aos professores do PPGEL, pelas aulas muito produtivas que tive durante o Curso de Doutorado. Sei que todas as disciplinas cursadas trouxeram um pouco de transformação para mim, por isso, meu agradecimento especial a esses professores.

Aos professores componentes de minha banca de qualificação pelas valiosas contribuições apresentadas à tese: prof. Dr. Miguel Luiz Contani, profa. Dra. Fabiane Cristina Altino, profa. Dra. Esther Gomes de Oliveira e Profa. Dra. Nerynei Meira Carneiro Bellini.

Aos colegas do PPGEL, pelas trocas acadêmicas e ensinamentos recíprocos.

Aos Docentes e ex-Docentes do Centro de Letras, Comunicação e Artes da Universidade Estadual do Norte do Paraná: Vera Maria Ramos Pinto, Patrícia Cristina de Oliveira Duarte, Fernanda de Cássia Miranda, Eva Cristina Francisco e Tania Regina Montanha Toledo Scoparo pela sincera amizade e por sempre acreditarem em mim.

Ao Grupo de Pesquisa *Leitura e Ensino* da Universidade Estadual do Norte do Paraná por sempre me acolher na vida acadêmica.

Aos membros do grupo do aplicativo de mensagens Edina II e III pelo compartilhamento de informações e companheirismo.

A Eliane Aparecida Miqueletti pelas inúmeras trocas teóricas, conselhos, leitura de meu texto e também pela amizade.

À Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP, Campus Jacarezinho - PR, Curso de Letras, por incentivar minha titulação.

A Juliane do Vale Satil, amiga do PPGEL que nas horas mais difíceis tinha uma palavra amiga para me auxiliar.

À professora Juliane Baggio, por incentivar minhas buscas teóricas e dizer que eu sempre deveria seguir meu caminho.

À professora Maria Leduína, pelo incentivo e força nas horas mais difíceis da caminhada no doutoramento.

À Irmã Faustina Biernaski, Diretora da Escola Estadual Santa Terezinha, por incentivar minha titulação no Doutorado.

Aos servidores do PPGEL Rosely Fernandes Lopes, Rosemeri Francisquini Silvano e Ricardo Praia Müller por serem sempre prestativos e competentes em suas funções.

Aos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização desta pesquisa.

DIAS, Luiz Antonio Xavier. **Animação digital e crítica genética**: o processo de criação em *Shrek 2* (2004). 2019 . 163 f. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2019.

RESUMO

Muitos estudos repensam abordagens teóricas no campo da Crítica Genética ao atestarem que a criação artística envolve procedimentos que estão além de textos manuscritos, esboços e rascunhos. Cada texto, seja ele em seu mais particular gênero, demanda um percurso muitas vezes minucioso, desde sua idealização até sua conclusão. A presente pesquisa visa a investigar o processo criativo fílmico por meio da análise dos documentos de processo utilizados para a construção da narrativa como entrevistas, DVD, redes sociais oficiais, dentre outros. Por depender do desempenho simultâneo de diversos artistas e profissionais animadores, pode-se afirmar que a animação é uma arte coletiva que advém, muitas vezes, da literatura, e transpõe barreiras na tela. Assim, investigações a esse respeito podem ser empreendidas no que se refere à gênese da criação, visto que fatores como linguagem cinematográfica (movimentos de câmera, enquadramentos, angulações), desempenho dos animadores, sonoplastia, simbologia e textos imagéticos, bem como efeitos de computador, influenciam e (re)criam o filme. A presente tese analisa o processo criativo no cinema de animação digital, a interferência dos dubladores dos personagens da animação como cocriadores para a transposição sígnica, o levantamento das regularidades e instabilidades do gênero, os bastidores da criação fílmica, além do processo criativo do *Ethos* e teorias afins que alicerçam a pesquisa. O *corpus* analisado remete a trechos do filme *Shrek 2* (2004), dirigido por Andrew Adamson. A partir dos pressupostos da gênese da criação, de abordagens teóricas sobre cinematografia e de uma abordagem semiótica, foi possível desvendar o percurso criativo para a construção de sentidos na obra.

Palavras-chave: Crítica genética. Animação digital. Cocriação. Gênese da criação.

DIAS, Luiz Antonio Xavier. **Computer Animation and Genetic Criticism: the creation process in *Shrek 2* (2004).** 2019. 163 p. Dissertation (Doctorate Degree) Graduation in Language Studies - Londrina State University, Londrina-Pr, 2019.

ABSTRACT

A lot of studies rethink theoretical approaches in the field of Genetic Criticism by attesting that artistic creation involves procedures beyond manuscripts, sketches, and drafts. Each text, considering the particularities of its genre, demands a meticulous and detailed route from its idealization to its conclusion. This dissertation was carried out to investigate the filmic creative process through the analysis of the process documents used to construct the narrative, such as interviews, DVD, and official social networks. Once the movie depends on the simultaneous performance of several entertainers and animators, it can be said that animation is a collective art that often comes from literature, and transposes barriers on the screen. Therefore, research about this process can be undertaken with regards to the genesis of creation, since factors such as cinematic language (camera movements, frames, and angulations), accomplishments of animators, soundproofing, symbology and imagery, as well as computer effects, influence and (re)create the film. To carry out this dissertation, we investigated the computer-animated movie's creative process in a cinematographic work. We also analyze the interference of the animation characters' voice actors as co-creators for the sign transposition, the survey of the regularities and instabilities of the genre, and the backstage of the filmic creation, in addition to the creative process of the Ethos and related theories that support this research. The corpus is composed of excerpts from the movie *Shrek 2* (2004), directed by Andrew Adamson. It will be possible to unveil the creative path for the construction of meanings in the aforementioned movie through the postulates of the genesis of creation, theoretical approaches to cinematography, and a semiotic approach.

Key-Words: Genetic criticism. Computer animation. Co-creation. Genesis of creation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem nº 1	Reino de Tão Tão Distante (<i>Far Far Away</i>), ambiente em que <i>Shrek 2</i> (2004) foi filmado.....	15
Imagem nº 2	Fiona levada pelo pai.....	32
Imagem nº 3	Lábios brilhantes de Encantado.....	33
Imagem nº 4	Fada Madrinha mudando, magicamente, sua roupa	33
Imagem nº 5	Fiona assustada com Encantado.....	35
Imagem nº 6	Shrek aparece para resgatar sua amada.....	35
Imagem nº 7	Distribuição da sub-superfície.....	36
Imagem nº 8	Shrek nos ombros do homem biscoito.....	37
Imagem nº 9	Bola de fogo em direção a Shrek.....	37
Imagem nº 10	Encantado tentando seduzir Fiona	37
Imagem nº 11	Olhos arregalados de Gato de Botas.....	38
Imagem nº 12	Guardas do Castelo	38
Imagem nº 13	Olhar de Encantado ao tentar beijar Fiona	38
Imagem nº 14	Entrada de Shrek no salão do castelo	39
Imagem nº 15	Shrek e Fiona durante a lua de mel.....	60
Imagem nº 16	Frame 1 ao 3. Chegada de Encantado à masmorra de Fiona.....	80
Imagem nº 17	<i>Frames</i> 4 ao 6 – A chegada do casal protagonista ao Reino	82
Imagem nº 18	Fiona ao fazer a barba.....	84
Imagem nº 19	Shrek ao fazer a barba	84
Imagem nº 20	Aliança para Fiona.....	85
Imagem nº 21	Piquenique entre Shrek e Fiona	85
Imagem nº 22	Ariel beijando Shrek.....	85
Imagem nº 23	Fiona rechaçando Ariel	85
Imagem nº 24	Irmã Feia.....	88
Imagem nº 25	Pedro Bial	88
Imagem nº 26	Shrek	90
Imagem nº 27	Bussunda.....	90
Imagem nº 28	Vista panorâmica	98
Imagem nº 29	Rodeio Drive – Califórnia USA.....	98

Imagem nº 30	Bastidores da criação de Shrek 2 – desenhos.....	103
Imagem nº 31	Esculturas de Gato de Botas feitas por Tom Hester	104
Imagem nº 32	Escultura em argila – gato de botas Imagem.....	105
Imagem nº 33	Escultura de Encantado.....	105
Imagem nº 34	Onze versões do Rei Harold feitas em argila.....	105
Imagem nº 35	Escaneamento do Gato de Botas em 3D.....	107
Imagem nº 36	Entrada de Shrek.....	109
Imagem nº 37	Entrada de Shrek perto da casa	109
Imagem nº 38	Guarda com braços desproporcionais.....	109
Imagem nº 39	Shrek e Fiona	110
Imagem nº 40	Fiona perdendo a roupa.....	110
Imagem nº 41	Movimentação da cabeça de Shrek.....	111
Imagem nº 42	Gato de Botas – chapéu e olhos soltos	111
Imagem nº 43	Rainha com cabelos revoltos	112
Imagem nº 44	Cabelo desproporcional	112
Imagem nº 45	Construção do cabelo das personagens.....	113
Imagem nº 46	Cavalo invisível.....	113
Imagem nº 47	Fada Madrinha invisível	114
Imagem nº 48	Imagem obscura	115
Imagem nº 49	Gato com pelo revoltado.....	115
Imagem nº 50	Shrek brilhante.....	115
Imagem nº 51	Shrek translúcido	115
Imagem nº 52	Frame 1 ao 4 – Shaders de movimento, chapéu, cinto, pelo e pena	116
Imagem nº 53	Técnica <i>bounce shader</i>	117
Imagem nº 54	Técnica de iluminação aplicada.....	117
Imagem nº 55	Shrek e Fiona com suas roupas medievais	119
Imagem nº 56	Fada Madrinha.....	122
Imagem nº 57	Rainha Lílian	124
Imagem nº 58	Senhora Feudal (Século XIV)	124
Imagem nº 59	População pobre em Shrek 2	126
Imagem nº 60	Recriação – população na Idade Média.....	126
Imagem nº 61	Camponesas na idade média	126
Imagem nº 62	Camponeses europeus.....	126

Imagem nº 63	Figurinista pesquisando os materiais.....	127
Imagem nº 64	<i>Storyboard</i> - cena do jantar (Shrek 2 2004).....	137
Imagem nº 65	<i>Storyboard</i> olhar de Rei Harold	141
Imagem nº 66	Cena finalizada	141
Imagem nº 67	<i>Storyboard</i> - Cena do jantar.....	143
Imagem nº 68	Cena do Filme	143
Imagem nº 69	Modo de servir à francesa	144
Imagem nº 70	<i>Storyboard</i> – lavanda.....	147
Imagem nº 71	Lavanda no filme	147
Imagem nº 72	<i>Storyboard</i> do jantar	148
Imagem nº 73	Cena do jantar renderizada.....	148

LISTA DE QUADROS

Quadro nº 1	A tríade sógnica e as categorias fenomenológicas	31
Quadro nº 2	Tipos de Planos de Câmeras	55
Quadro nº 3	Ângulos de filmagem e posição de câmara	56
Quadro nº 4	Tipos de movimento	57
Quadro nº 5	Programas de animação em 3D	65
Quadro nº 6	Programas de animação em 2D	66
Quadro nº 7	Crítérios para a categorização do contexto de produção	67
Quadro nº 8	Crítério para a categorização do assunto ligado ao conteúdo temático	67
Quadro nº 9	Crítérios para o reconhecimento da construção composicional e estilo – marcas linguístico-enunciativas e verbo-viso-sonora	68
Quadro nº 10	Gênero discursivo filme de animação infantil digital	71
Quadro nº 11	Relações intertextuais – classificação.....	129
Quadro nº 12	Paródias em <i>Shrek 2 (2004)</i>	132
Quadro nº 13	Referência.....	134
Quadro nº 14	Pastiche	135

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	16
1	CRÍTICA GENÉTICA	21
1.1	PROCESSO DE CRIAÇÃO E DOCUMENTOS DE PROCESSO	23
1.2	BAKHTIN E SEU CÍRCULO: A IMPORTÂNCIA DO NÃO VERBAL NO DISCURSO BAKHTINIANO, O SEMIÓTICO-IDEOLÓGICO.....	24
1.3	A CARNAVALIZAÇÃO	27
1.4	O GROTESCO	28
1.5	SEMIÓTICA PEIRCEANA E VÁRIAS SEMIOSES	29
1.6	O GÊNERO DISCURSIVO: CONCEPÇÃO TEÓRICA	39
2	GÊNERO DISCURSIVO FILME DE ANIMAÇÃO INFANTIL DIGITAL	45
2.1	A ANIMAÇÃO DE WALT DISNEY: UM MARCO ATÉ OS DIAS ATUAIS.....	49
2.1.1	<i>A Animação Digital</i>	50
2.2	FILME DE ANIMAÇÃO INFANTIL DIGITAL : CONSIDERAÇÕES SOBRE A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	54
2.3	FILMES DE ANIMAÇÃO INFANTIL DIGITAL: ALGUMAS REGULARIDADES E INSTABILIDADES	60
3	ANÁLISE DIALÓGICA DO TEXTO-ENUNCIADO SHREK 2 (2004)	73
3.1	O DUBLADOR COMO COCRIADOR.....	87
3.2	FICHA TÉCNICA	92
3.3	ANDREW ADAMSON E SEU ESTILO	94
3.4	A TRILHA MUSICAL DO FILME	95
4	DOS RASCUNHOS À COMPUTAÇÃO GRÁFICA: O PERCURSO DA CRIAÇÃO	101
4.1	OS ERROS DE GRAVAÇÃO	108
4.2	OS FIGURINOS DE ÉPOCA	118
4.3	INTERTEXTUALIDADES IMPLÍCITAS E EXPLÍCITAS EM SHREK 2 (2004).....	128
4.4	STORYBOARD DA CENA DO JANTAR	136
	CONCLUSÃO	149
	REFERÊNCIAS	153

Imagem nº 1 - Reino de Tão Tão Distante (*Far Far Away*), ambiente em que *Shrek 2* (2004) foi filmado.



Fonte: DreamWorks/PDI *Shrek 2* (2004)

INTRODUÇÃO

O processo de criação é sustentado pela lógica da incerteza, e a busca do artista pela concretização de seu projeto se embasa em experiências e pesquisas cujos documentos de processo nos permitem acompanhar o percurso da criação, a relação entre os documentos armazenados para o alcance dos objetivos, até a obra entregue ao público. Apenas o texto escrito, por exemplo, não traz todo o dinamismo da linguagem, como também não revela todas as suas significações e não atende a todas as indagações do leitor. Assim, contamos com os pressupostos da Crítica Genética para trilhar o processo de criação de uma obra fílmica e trazer esclarecimentos ao leitor sobre a chegada ao produto final:

O estudo de arquivos deixados tanto por escritores como por outros artistas constituem material adequado para abordagens de natureza cognitiva, dentre outras. Compreende-se melhor, por meio do contato com arquivos de criação, o sentido de deixar de operar apenas com a idéia de produto e passar a adotar, permanentemente, a noção de processo. (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 3)

Nesta direção, sendo o cinema uma obra de arte, sua concretização também passou por todo um processo de construção textual/imagético e a investigação de tal processo faz jus à justificativa de nosso estudo, pois a partir das reflexões que esses documentos nos oferecem, é possível aproximar-se do movimento criador.

Salles (2006) defende a obra de arte como processo em construção, sem início nem fim e com características marcantes como simultaneidade de ações, dinamicidade, associações, transformações que transcorrem à margem da memória, dos registros de percepção e da pluralidade individual, portanto relacionada ao conceito de rede.

O presente texto dá continuidade à dissertação de mestrado¹ intitulada *Gênero discursivo filme de animação infantil, práticas discursivas e ação docente para o multiletramento*, e aproveitar as pesquisas já realizadas quanto à produção fílmica, linguagem cinematográfica, entre outros aspectos, para investigar o caminho percorrido até o produto final.

¹ Dissertação de mestrado defendida pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, orientada pela Profa. Dra. Alba Maria Perfeito.

Os pilares da referida pesquisa se apoiam em estudiosas do processo criativo como Salles e Ostrower que defendem que as linguagens verbal e visual complementam-se na documentação do processo. Ao colocarmos em análise um escritor e um artista plástico, por exemplo, é possível transitar pelos modos como os dois lançam mão das possibilidades das duas linguagens para organizar e registrar o processo de criação, e também observarmos que o pensamento se dá sob a forma de diálogo: “A obra não está só em cada uma das versões, mas também na relação que é estabelecida entre estas diferentes versões” (SALLES, 2006, p.163).

Com a dilatação das fronteiras desses estudos, amplia-se o significado de manuscritos. Lida-se assim, com índices de materialidades diversas: rascunhos, roteiros, esboços, plantas, maquetes, copiões, ensaios, *storyboards* e cadernos de artistas. Na presente tese, o trabalho se ancora em diversas materialidades, como o DVD original da obra contendo todas as marcas produzidas e publicadas pelo diretor, a saber: erros de gravação, dubladores, intérpretes, a fábrica de sonhos da *DreamWorks*, cenas excluídas, comentários do diretor e o filme de animação digital em si.

Salles (2008) justifica a ampliação de documentos de processo na Crítica Genética já que o interesse do crítico genético é o movimento criador em sentido amplo, uma vez que ele tem que se desvencilhar da relação direta Crítica Genética e rasura verbal ou Crítica Genética e rascunho literário, relação essa estabelecida pela origem dos estudos genéticos. Os documentos de processo são, portanto, registros materiais do processo criador. São retratos temporais de uma gênese que agem como índice do processo criativo.

Destaca-se que a presente tese traz em seu contexto um diferencial ao trabalhar com a caracterização de gênero discursivo pouco explorado, ou seja, o gênero discursivo filme de animação infantil digital, além de trilhar novos espaços na Crítica Genética, ao investigar o processo criativo deixado pela equipe da *DreamWorks* PDI, no texto-enunciado *Shrek 2 (2004)*.

A contribuição da presente tese é no sentido de ampliar os estudos sobre animação digital em longas-metragens, sob o viés da Crítica Genética, perspectiva bakhtiniana e teoria cinematográfica, pois entendemos que a animação é a forma mais contemporânea da expressão humana, combinando movimento,

narrativa, som e espaço, além de ser uma forma de contar histórias e um meio de entretenimento visual que podem dar prazer e levar informações para pessoas de todas as idades, em qualquer lugar do mundo.

A partir do exposto, chega-se a questões que norteiam nosso trabalho. Como é possível investigar o processo de criação de um filme de animação digital *Shrek 2 (2004)* e quais foram os impactos dessa obra cinematográfica para a animação digital? Quais perspectivas teóricas poderiam alicerçar uma análise dessa amplitude? Qual contribuição poderia trazer para novos pesquisadores das áreas de Linguística, Cinema e Crítica Genética?

Dentre as diversas indagações que nos motivaram, chegamos, a partir dos questionamentos acima, a alguns objetivos que foram explorados nesta tese:

OBJETIVO GERAL

Investigar o processo criativo no cinema de animação digital, na obra cinematográfica *Shrek 2 (2004)*, dirigida por Andrew Adamson.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Caracterizar regularidades e instabilidades do gênero discursivo filme de animação infantil, a partir das pistas deixadas pela *DreamWorks/PDI*;
- Empreender, sob um olhar diferenciado, uma análise da obra fílmica *Shrek 2 (2004)* com base nos pressupostos da Crítica Genética por meio da observação dos passos deixados pelos produtores, trazendo novos signos advindos dessa investigação;
- Analisar como os dubladores atuam no processo de cocriação da obra;
- Entender como o *storyboard* auxiliou a construção do filme;
- Compreender como a experimentação contribuiu para a ampliação da tecnologia da animação;
- Apresentar como o processo de intertextualidades implícitas e explícitas auxiliam na originalidade da obra;

- Verificar a construção do *Ethos* prévio e coletivo ligado ao casal protagonista, a partir da Crítica Genética e da Semiótica Peirciana.

Na concepção de Vanoye e Goliot-Lété (2006), um filme pode ser veiculado para se analisar uma sociedade, pois ele oferece um conjunto de representações que remetem à sociedade real, de modo direto ou indireto. Para uma interpretação sócio-histórica, a hipótese diretriz é a de que um filme sempre faz alusão ao presente, ao seu contexto de produção. No filme, “a sociedade não é propriamente mostrada, é encenada” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 56).

A tese se configura, quanto aos procedimentos, como qualitativo-interpretativa (MASON, 1996) com base diagnóstica-teórica, já que, como pesquisadores, assumimos uma postura de interpretadores da realidade e buscamos “explicar um dado fenômeno do mundo e não de nossa imaginação” (MARCUSCHI, 2004, p. 65).

Pautamos o presente trabalho em documentos processuais. Triviños (1987) sugere que a análise documental seja feita por etapas, assim, a primeira é a pré-análise, na qual se faz a organização do material. Também buscamos a bibliografia das teorias em diálogo, que servirá como embasamento teórico para a análise. Na segunda etapa fizemos a descrição analítica dos materiais que constituem o *corpus* (documentos de processo). Na terceira etapa implementamos a interpretação referencial, apoiada nos materiais de informação coletados na fase de pré-análise.

Para Marconi e Lakatos (2010), a pesquisa documental é “desenvolvida a partir de material que não recebeu tratamento analítico” [...] “e podem ser utilizados registros, anais, circulares e outros materiais” (MARCONI; LAKATOS, 2010, p. 95). Especificamente para esta pesquisa, o *corpus* é o filme *Shrek 2* (2004), contendo erros de gravação, comentários do diretor, entrevistas escritas e verbalizadas em mídias disponíveis na plataforma *youtube*, *storyboard*, *guia oficial dos personagens* e site oficial da *DreamWorks* PDI.

Para o arcabouço teórico, buscamos respaldo na Crítica Genética, teoria cinematográfica, análise dialógica do círculo de Bakhtin e semiótica peirciana que abrangem fontes bibliográficas sobre a temática estudada. O objetivo da tese é

propiciar a avaliação de um tema sob um enfoque diferenciado, levando a conclusões inovadoras.

A tese foi assim desenvolvida: no Capítulo I apresentamos as bases teóricas da pesquisa como Crítica Genética e documentos de processo; Bakhtin e seu Círculo: a importância do não-verbal no discurso bakhtiniano, a carnavalização, o grotesco, a semiótica peirciana, por meio da análise de uma cena, além da concepção de gênero de discurso.

No capítulo II apresentamos a caracterização do gênero discursivo filme de animação infantil digital, a história do cinema de animação e a caracterização do referido filme, compreendendo seu processo de regularidades e instabilidades na caracterização do gênero.

No capítulo III a análise dialógica de uma cena em *Shrek 2* (2004) foi pautada na análise do *Ethos* em diversas manifestações. Também, foram analisadas as interferências do dublador no processo criativo, a ficha técnica e o estilo do autor, além da trilha musical.

No capítulo IV investigamos as experimentações advindas dos erros de gravação, os rascunhos para a criação dos personagens da obra, os figurinos de época e intertextualidades implícitas e explícitas, além da análise do *storyboard* da cena do jantar.

1 CRÍTICA GENÉTICA

A Crítica Genética nasce da constatação de que a obra é resultado de um trabalho que passa por transformações progressivas. A obra surge a partir de investimento de tempo, dedicação e disciplina por parte do escritor, entretanto, passa por um processo de correções, pesquisas, esboços que não deixam vestígios, causando a impressão de que nasce pronta. Seu interesse está voltado para o processo criativo artístico. Trata-se de uma investigação que indaga a obra de arte a partir de sua fabricação, a partir de sua gênese.

Essa área de estudos denomina-se pela investigação que vê a obra de arte a partir de sua construção. Acompanhando seu planejamento execução e crescimento, o crítico genético se preocupa com a melhor compreensão do processo de criação. Conforme aponta Salles:

A Crítica Genética utiliza-se do processo de criação para desmontá-lo e, em seguida, colocá-lo em ação novamente. [...] o percurso é o rastro deixado pelo artista e pelo cientista em seu caminhar em direção a obra entregue ao público. (SALLES, 2008, p. 13).

A Crítica Genética, originada na França no ano de 1968, tem sua introdução no Brasil, em 1985, por Philippe Willemart. Essa ciência surgiu do desejo de averiguar, de forma minuciosa, o processo criativo, e seu corpo teórico encontra-se em permanente transformação e crescimento. A inicial curiosidade de se conhecer e entender a escritura em processamento, visto que a Crítica Genética se limitava a manuscritos literários, abriu espaço à curiosidade de indagação a outros processos artísticos – dentre eles, o cinema. O progresso dos estudos genéticos apoia-se na ideia da travessia das fronteiras dos gêneros e das artes, expandindo-se para os mais diversos tipos de obras, mostrando que este é um meio que ampliará a valorização dos aportes científicos dos estudos genéticos, no século em curso.

O objetivo da Crítica Genética é responder a essa indagação por meio da análise de documentos vindos das próprias mãos do autor, antes de passar pelo processo de publicação. Desse modo, busca compreender os mecanismos da produção, elucidar os caminhos seguidos pelo escritor e entender o nascimento da obra, isto é, investigar a sua gênese. O geneticista ocupa-se de um objeto que é

marcado por seu aspecto comunicacional de caráter intrapessoal; um diálogo interior conduzido pela própria mente: o que o escritor está dizendo a si mesmo e que, nesses casos, ele registra nos chamados suportes de escritura. O interesse dos estudos genéticos é o movimento criativo, ou seja, o ir e vir da mão do criador e as reflexões e discussões para tomadas de decisão. Esse caráter intrapessoal daria unicidade ao objeto, pois:

A escrita é uma atividade especial na qual se insere uma complexidade que não está somente no interior do texto: ela provém do ambiente e das relações interpessoais. [...] É nesse ponto que se situa o contato com limitações, bloqueios de natureza emocional que impedem a progressão na escritura, insuficiências perceptivas que lançam obstáculos à expressão, bem como necessidade de suprir lacunas no conteúdo da informação. (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 5-6).

No que diz respeito aos suportes materiais com que trabalha o geneticista, podemos contar com depósitos de marcas dos impulsos iniciais, da memória bastante distante, ou ainda da memória da própria gênese, como por exemplo, cadernos de anotações, diários, correspondências, etc. Além disso, podem ser observadas operações preliminares que se podem concretizar sob diferentes formas, tais como roteiros, mapas, planos e a criação de instrumentos de trabalho redacional propriamente dito: esboços, primeiras redações e rascunhos. Entendemos também que o trabalho do geneticista está impregnado de seu modo de ver o mundo, pois o ponto de partida de todas as especulações é a percepção. Começa pelo prototexto, que é a elaboração crítica dos diferentes documentos que compõem os diversos momentos do processo criativo e não pode ser confundido com eles.

Para o estabelecimento do prototexto, devemos seguir também algumas etapas. Constituir o dossiê integral dos documentos disponíveis da obra em questão, reunindo e autenticando todo o material, organizar o dossiê dos rascunhos e documentos de redação, obedecendo a uma finalidade, e decifrar e transcrever o dossiê.

Após tais etapas, é necessário que se estabeleça um instrumento teórico para direcionar a análise do material. Nesse momento, o pesquisador poderá valer-se da prática interdisciplinar. Para Salles, a Crítica Genética “já nasce com a

necessidade do contato com outras ciências para que estas lhe forneçam um arcabouço teórico capacitado a propor explicações relativas ao processo criativo”.

1.1 PROCESSO DE CRIAÇÃO E DOCUMENTOS DE PROCESSO

A metodologia que os estudos da gênese da criação nos oferecem, auxilia na compreensão dos estudos referentes à história das obras disponíveis ao público. Simultaneamente, a fim de uma discussão aprofundada de obras processuais, o crítico necessita de ferramentas que dizem respeito ao movimento de criação. A Crítica Genética utiliza-se do percurso da criação para desvendar a gênese da obra e seu objeto de estudo é o caminho percorrido pelo artista para chegar (ou quase sempre chegar) à obra entregue ao público.

Para se trabalhar com Crítica Genética é necessário entender que a criação está diante do pesquisador. Para Salles (1998, p. 34): “Algo existe nesse caminho que pode ser visto e explicado. Palavras, frases, sentenças, parágrafos são substituídos, adicionados, cortados”. Embora os estudos iniciais de Crítica Genética se prendessem mais aos manuscritos, em uma obra fílmica muitos são os elementos que podem ser investigados, como o *storyboard*, os extras da obra, erros de gravação, depoimentos, falas dos personagens, contexto de produção e de circulação da obra.

Segundo Salles (1998, p. 41), a obra pronta, “está exposta a diferentes olhares e ângulos”, podendo ser “exposta a novos instrumentos analíticos, associados a diferentes interesses exploratórios que oferecerão também, interpretações inéditas”, ou melhor, entendemos que o geneticista não pode ficar preso a apenas um instrumento de análise, mas considerar vários deles, como no caso do cinema e cinema de animação. Ademais, a autora (1998) complementa que a palavra manuscrito não é apenas relacionada à forma “escrita à mão”, mas a vários outros instrumentos como esboços, maquetes, roteiros, etc.

Especificamente no cinema, os documentos processuais podem ser coletados nos arquivos do computador do artista, em vídeos ou outros documentos na mídia digital. Ribeiro (2011) também explica que o processo de criação, no cinema em geral, passa por um processo de cocriação do ator. De forma específica, o ator pode interferir direta ou indiretamente no resultado projetado na tela, uma vez

que suas escolhas podem mudar o roteiro. Assim, na animação digital, a interferência do dublador que dá a vida ao personagem contribui para a produção de sentido, já que segundo Dennis (2007), cinquenta por cento do sentido do filme é produzido pela interferência do som.

Além da relevância da Crítica Genética, a presente tese, que investiga o processo de criação em *Shrek 2 (2004)*, traz o discurso não verbal como elemento de sua construção. Para tanto, resgatamos a concepção do discurso bakhtiniano, ou seja, o semiótico-ideológico.

1.2 BAKHTIN E SEU CÍRCULO: A IMPORTÂNCIA DO NÃO VERBAL NO DISCURSO BAKHTINIANO, O SEMIÓTICO-IDEOLÓGICO

Na presente seção, apresentamos os pontos basilares que compuseram o que se chama, atualmente, Círculo de Bakhtin, e o que seria a visão sociológica da linguagem que adotamos na tese. Resgatamos o ponto de vista do círculo por meio dos escritos de Bakhtin/Voloshinov (1992), Bakhtin (2003), Bakhtin (2010) e de alguns de seus comentadores brasileiros como Brait (2005), Faraco (2009) e Mussalin (2008) que apoiam as ideias postuladas pelo mestre russo.

Mussalin (2008) relata que entre os anos 1919 e 1929, um grupo de intelectuais de diversas formações e atuações profissionais (biólogos, músicos, filósofos, estudiosos da literatura e da linguagem) reuniu-se regularmente – em um primeiro momento em Nevel e Vitebsk e, posteriormente, em São Petesburgo (na época batizada de Leningrado) – em torno de dois grandes projetos intelectuais.

O primeiro deles visava constituir uma “prima filosofia”, ou seja, uma primeira filosofia. Faraco (2009) expõe que o grupo não tinha interesse em criar conceitos fechados, proposições e leis universais sobre o mundo, mas construir como uma forma de pensamento participativo (não-indiferente) do ser humano concreto que, ao perceber-se único no centro de sua existência (e não como um júízo teórico), não pode ficar indiferente a essa sua unicidade.

O segundo está relacionado ao pensamento de se construir uma teoria da criação ideológica, ou seja, ressignificar o termo ideologia de forma ampla. Faraco (2009) pontua que nos textos do Círculo, o termo ideologia é usado tanto no

universo dos produtos do “espírito humano” (a cultura imaterial) quanto nas manifestações da superestrutura do edifício social, isto é, o universo que engloba a arte, a ciência, a filosofia, o direito, a religião, a ética, e a política.

Conforme expõe Rodrigues (2005) na obra *Marxismo e filosofia da linguagem*, Bakhtin/Voloshinov deixam claro que a verdadeira substância da língua é constituída pelo fenômeno social da interação verbal, que é realizada por meio de enunciados, e não por um sistema abstrato de formas linguísticas (objetivismo abstrato), nem pela enunciação monológica isolada (subjativismo individualista), nem pelo ato psicofisiológico de sua produção (atividade mental).

Bakhtin (2010), em meio a suas investigações sobre que respostas a Filosofia e a Linguística do início do século XX davam aos processos relativos à linguagem, teceu críticas às duas principais correntes filosófico-linguísticas que identificou, as quais chamou de objetivismo abstrato e subjativismo idealista. Segundo Bakhtin, o objetivismo abstrato supunha uma objetividade da língua e a dicotomizava de seu contexto real, preocupando-se, por isso, principalmente em decodificá-la. O subjativismo idealista tem como prioridade o ato da fala e vê a essência da língua na criação individual; essa individualidade é criticada por Bakhtin (2010).

A partir das ponderações a respeito do Círculo de Bakhtin, ressaltamos, a partir daqui, a relevância do não verbal e do semiótico-ideológico para a compreensão da arquitetura bakhtiniana. Em “O problema do texto na linguística, na filosofia e em outras artes humanas”, conjunto de anotações feitas por Bakhtin entre 1959 e 1961, o autor (2003), ao considerar as definições limites entre Linguística e outras artes, define texto como qualquer conjunto coerente de signos, passível de ser entendido, portanto, como verbo-viso-sonora, embora a discussão esteja centrada no verbal, com algumas menções aos demais.

Em *Marxismo e filosofia da linguagem*, Bakhtin/Voloshinov (1992), há uma forte discussão a respeito do semiótico e ideológico, pois “sem signos não há ideologia”, ou seja, onde o signo se encontra, encontra-se também o ideológico e ambos são mutuamente correspondentes. Conforme expõe o autor (1992), “tudo o que é ideológico possui um valor semiótico” (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 1992, p.33).

Nesse panorama, devemos resgatar as palavras de Brait (2012) que, ao compreender a arquitetura bakhtiniana, define que o domínio dos signos se

materializa pelo seu caráter ideológico e suas relações com outros enunciados verbais e não verbais que devem ser considerados para a significação.

Para argumentar sobre a importância do não verbal em Bakhtin e seu Grupo, a autora (2012) ainda retoma os manuscritos bakhtinianos “O autor e a personagem na atividade estética” e “A forma espacial da personagem” que tratam de questões essenciais da linguagem como *o excedente de visão*, do retrato, do autorretrato visual e verbal, isto é, da representação de si mesmo no momento em que o autor é personagem; para tanto, analisa alguns quadros famosos reiterando a importância do não verbal na produção de sentidos. Por fim, Brait (2012) conclui que texto, enunciado concreto, enunciação e discurso não se referem unicamente à dimensão verbal da linguagem, mas incluem diversas dimensões e planos de expressão. Portanto, o não verbal também faz parte da enunciação, não se esgota no texto escrito.

Para Baronas *et al* (2013), ao retomarmos a importância do semiótico e ideológico, abrimos caminho para a análise verbo-visual, que segundo os autores, com os quais concordamos, por meio da relevância dos signos e da significação dos discursos, conseguimos fazer uma análise relevante via discurso bakhtiniano e Análise Dialógica do Discurso Bakhtiniano, a ADD. Para os autores,

sendo o signo um fenômeno do mundo exterior, possui um aporte material, como, por exemplo, o som, a massa física, a cor, o movimento do corpo e outras formas de se materializar os efeitos de sentidos ideológicos adquiridos ao longo das inter-relações sociais na história dos sujeitos. Eis aí um ponto em que os teóricos, que se debruçaram de forma contundente sobre *Marxismo e filosofia da linguagem*, teriam aberto para que se pudesse pensar o verbo-visual, *uma vez que o signo, interligado a questões atreladas ao funcionamento discursivo verbo-visual, abre um amplo panorama de estudos* (BARONAS; ARAÚJO; PANSONI, 2013, p. 28, grifos nossos).

Assim, a concepção semiótico-ideológica de texto deve ser trazida, “analisada, interpretada, reconhecida a partir de mecanismos dialógicos que a constituem, dos embates e das tensões que lhe são inerentes, das particularidades da natureza de seu plano de expressão e das esferas em que circula” (BRAIT, 2012, p.2).

Dessa maneira, os processos de semiose (aqueles que designam os sistemas de significação e a produção de significado) na presença de linguagens híbridas passam a ser conjuntos de significação devido à combinação entre

linguagens (Rojo, 2008). Assim, essa autora destaca que na multissemiose existem aspectos que implicam relações diferenciadas no ato de leitura, ao argumentar que

já não basta mais a leitura do texto verbal escrito – é preciso colocá-lo em relação com um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem (Imagem estática, Imagem em movimento, fala, música) que o cercam, ou intercalam ou impregnam (ROJO, 2008, p. 584).

Ao considerarmos a presença da Imagem como texto constituído pela linguagem verbo-visual², ela se configura como um signo potencial para o exercício de pensamento e passível de desencadear um diálogo no espaço e no tempo. Assim, a reunião de Imagem e palavra produz novos significados em um processo dinâmico de ação transformadora e na relação dialógica entre linguagens que se influenciam mutuamente.

1.3 A CARNAVALIZAÇÃO

Para estudiosos alemães, carnaval significa lugar santo. Com efeito, Bakhtin (1999) busca esse sentido inicial, mas acrescenta a relevância das manifestações, e destaca a importância do riso e do grotesco (e suas manifestações com monstros, gestualidade licenciosa, banquetes orgiásticos, palhaços de todos os tipos, deformidades físicas, dentre outras).

Para Bakhtin (1999) a carnavalização não é um movimento estático que se sobrepõe a um conteúdo acabado, mas uma forma flexível de visão artística, uma espécie de princípio que permite descobrir o novo e o inédito. O carnaval, na concepção do autor, é o *locus* privilegiado da inversão, onde os marginalizados apropriam-se do centro simbólico, numa espécie de explosão de alteridade privilegiando o marginal, o periférico, o excludente. Na obra *Shrek 2 (2004)* há carnavalização de elementos e também o uso do grotesco, princípios apontados pelo filósofo da linguagem.

Segundo Bakhtin (1999), uma das características dos festejos carnavalescos na Idade Média e no Renascimento é a inversão da hierarquia vigente: personalidades elevadas, como o rei, ganham sua versão rebaixada,

² Embora haja trabalhos que abordem os filmes como verbo-viso-sonoro, nosso trabalho se voltará para o verbo-visual, levando em consideração que o sonoro já está inserido no verbo-visual.

normalmente representada de maneira grotesca pelo Rei Momo. Por outro lado, o povo se permite imitar trajes e maneiras fidalgas. Portanto, o carnaval transmite uma impressão de mundo às avessas. Há aí um realismo transcendido, uma quebra na hierarquia e no espaço social oficialmente estabelecido por normas e regras. O carnaval provoca os exageros relacionados ao comportamento, sugerindo a mistura de corpos, elementos e características do grotesco. No carnaval, como na obra de Rabelais, o grotesco, associado ao riso alegre, adquire um sentido positivo. Neste filme da *Dreamworks*, acontece o mesmo porque ironizando, satirizando e explorando o grotesco, um dos intuitos do filme é a diversão.

1.4 O GROTESCO

Conforme apontam Fiore e Contani (2014, p. 40), “o termo grotesco encontra justamente sua gênese associada a esse sentido de algo recôndito e, em consequência, perturbador”. A derivação de grotesco, por sua vez, provém do substantivo *grotta*, que significa gruta. No século XV, serviria para designar estranhas decorações ou pinturas ornamentais descobertas em paredes subterrâneas das termas do imperador Tito, em Roma.

Dessa maneira, são obras de arte que distorcem a ordem do mundo normal, expondo figuras surpreendentes em que formas vegetais, animais e humanas são misturadas com excepcional independência artística. As sociedades humanas constituídas de tom sério tendem a se sentir ultrajadas por manifestações dessa categoria estética (MOISÉS, 1984). Assim, o grotesco, vem assumindo o significado de mau gosto, defeituoso (mas não necessariamente de obsceno), ridículo, monstruoso e até diabólico.

Para Fiore e Contani (2014, p. 40) “a imagem grotesca bakhtiniana caracteriza-se pela versatilidade de transformação ou de metamorfose”. Isso posto, entendemos, pelas observações diacrônicas e pelas afirmações postas, que tanto o grotesco quanto a carnavalização estão presentes no filme de animação digital *Shrek 2 (2004)*, uma vez que a produção é repleta de paródias que privilegiam o riso e o grotesco com o propósito de produzir, no espectador, sentimentos variados como a alegria e a quebra de expectativa.

1.5 SEMIÓTICA PEIRCEANA E VÁRIAS SEMIOSES

Do grego *semion*, que podemos traduzir para “signo” e sêmea que significa “sinal”, a semiótica é a busca pela explicação dos signos por meio de estudos científicos, culturais e estruturais, estendendo-se a todos os sistemas de signos, sejam eles pertencentes às artes visuais, à dança, à música, ao cinema. O trabalho da semiótica é analisar os recursos e mecanismos que foram utilizados dentro de uma obra e entender os aspectos culturais, as significações internas e externas, explicando o que o texto diz, e como ele diz.

A semiótica é uma ciência ainda jovem dentro do que conhecemos por ciências humanas e, já no início de seus estudos, difundiu-se em três linhas, segundo Santaella: “três origens ou sementes lançadas quase simultaneamente no tempo, mas distintas no espaço e na paternidade: uma nos EUA, outra na União Soviética e a terceira na Europa Ocidental” (SANTAELLA, 1985, p. 3). Assim, podemos encontrar a semiótica em três vertentes:

1. Semiótica peirciana: idealizada pelo norte-americano Charles Sanders Peirce tem seus estudos voltados para a filosofia, tem como objetivo uma visão metafísica, trabalha a linguagem como uma filosofia, inovando suas perspectivas. (Santaella, 1985.)
2. Semiótica russa ou da cultura: Tem por base os estudos de Jakobson, Hjelmslev e Lotman, concentrando seus estudos na Linguagem, Literatura e na Cultura em geral.
3. Semiótica estruturalista/ semiologia: Originou-se dos estudos de Saussure, e nos convida a um estudo voltado para os signos verbais. Algirdas Julien Greimas foi fundador da escola semiótica de Paris, na década de 1960 e 1980, tendo sido precursor desse viés teórico.

Apesar de cada uma das vertentes estarem ligadas a estudos diferentes, todas têm como princípio investigar os signos e seus significados. Para nossa análise, utilizamos a Semiótica peirceana, ressaltando que não há um método absoluto para a análise. O método seria a capacidade de percepção e leitura da imagem.

Consideramos, aqui, o texto imagético como um quadro de orientações para as mais diversas interpretações e não um conjunto de conceitos

sobre a significação de cada ícone presente no fotograma. Detectamos que o ícone pode se tornar símbolo e que o símbolo é interpretado, de acordo com os mais variáveis tipos de significações. Para Santaella (2002), a palavra símbolo é muitas vezes empregada de maneira generalizada, o que impede a compreensão e uma definição mais precisa de seu significado.

Assim, contamos com a definição do símbolo definida por Peirce: “um representamen cujo caráter representativo consiste precisamente em ele (o representamen) ser uma regra que determinará seu interpretante”. (PEIRCE, 2000, p. 126). Para melhor esclarecimento, também é importante que conheçamos o que é um legi-signo, ou seja, uma lei considerada um signo. Partimos dessa classificação porque é no legi-signo que o símbolo encontra seu suporte, conforme observa Santaella:

Quer dizer, a lei que governa os fatos é geral, enquanto os fatos são particulares, mas ao mesmo tempo, a lei lhes empresta uma certa generalidade que se expressa através da regularidade. A lei de representação já está contida no próprio signo de modo que ele está fadado a produzir um signo interpretante ou uma série de signos interpretantes tão gerais quanto ele próprio, através dos quais seu caráter de signo se realiza. É a lei que fará o signo ser interpretado como sendo um signo, pois o legi-signo funciona como uma regra que irá determinar seu interpretante, uma regra que determinará que ele seja interpretado como se referindo a um dado objeto. (SANTAELLA, 2005, p. 130).

A semiótica peirceana é triádica: tudo o que se apresenta ao ser humano pode ser caracterizado em três categorias, estabelecidas por Peirce como sendo os três modos de os fenômenos se apresentarem à consciência. Esta relação se compõe de Signo, Objeto e Interpretante. De acordo com Santaella (1985, 2002), os fenômenos sógnicos, os quais podem ser classificados de acordo com cada categoria, entram em contato com o interpretante seguindo a ordem proposta por Peirce: primeiro a primeiridade, depois, a secundidade e, por fim, a terceiridade. Abaixo, apresentamos o quadro com a divisão apontada por Peirce, representada por Alves (2007).

Quadro 1 – A tríade snica e as categorias fenomenolgicas

Categoria	Natureza	Caractersticas
Primeiridade	Quali-signo	Refere-se ao cone; pertence  natureza da qualidade de sentimento. Associa-se a expresses como intuio, instante, sentimento, espontneo.
Secundidade	Sin-signo	Refere-se a ndice; tem as caractersticas do real. Aqui, o sentimento se corporifica ou se encarna em algo.
Terceiridade	Legi-signo	Smbolo. Faz referncia a uma representao mais ampla, em que algo pode estar com uma multiplicidade de relaes.  a instncia em que se formam os conceitos.

Fonte: Adaptado de (ALVES, 2007, p. 6).

A primeiridade leva em considerao o signo em si mesmo;  a impresso de qualidade, a captao do fenmeno de maneira espontnea ou imediata. Ento, a ideia  a primeiridade (cone).

A secundidade  a construo do signo, a conscincia da parte inserida no todo, a relao com a materialidade, com a exterioridade; o signo  considerado na sua relao com o objeto e este  a secundidade (ndice). A terceiridade (smbolo) faz a ligao entre a primeiridade e a secundidade, permitindo uma interpretao do mundo.

Vale destacar que os signos tm como base as trs categorias fenomenolgicas – ou peirceanas – que so caractersticas comuns a todos os signos, ou seja, fundamentam todos os signos; porm, nada impede que uma das categorias se destaque mais do que outras, em um determinado signo.

A exemplo, pensemos na hiptese de dois jovens, conversando, Mrcio e Maria. Aps ter uma conversa com Maria, Mrcio olha para a fotografia dela, (a fotografia  o que chamamos de **quali-signo**, apresenta qualidades por si s). Os colegas do casal em potencial acham que os dois tm um relacionamento. Tal situao podemos classificar como **cone** (relao de primeiridade). Semanas depois, Mrcio reflete sobre um possvel relacionamento amoroso. Tal situao pode ser denominada de **rema** (ou relao de secundidade). Mrcio se declara para Maria – essa situao pode ser classificada de **sin-signo**. Semanas depois, Mrcio d

uma aliança à Maria – é a apresentação do **símbolo** (aliança representa o amor, uma relação de segurança ou compromisso, portanto terceiridade).

A seguir, analisaremos a relação triádica apresentada por Peirce, em uma cena do filme de animação da *DreamWorks* PDI. Após Shrek tomar uma poção roubada da fábrica de poções mágicas da Fada Madrinha, os personagens mudam sua aparência: o Burro transforma-se em um belo alazão, Shrek vira um camponês humano, e Fiona se transforma na princesa da primeira versão de *Shrek 1*, uma humana. Aproveitando a confusão, a Fada Madrinha coloca em ação um plano para fazer a princesa Fiona dar um beijo em Encantado, seu filho (da Fada Madrinha), para que ele se torne o príncipe herdeiro.

Especificamente na cena recortada do filme, temos o Rei Harold entregando Fiona a um rapaz bonito, que se passa por Shrek, mas na verdade, ele é Encantado. Nesse momento, no olhar de Harold, temos a terceiridade, uma vez que o rei sabe das péssimas intenções da Fada Madrinha, e também que Encantado é desprovido de caráter.

Imagem nº 2- Fiona levada pelo pai para Encantado



Fonte: *Shrek 2*, PDI/*DreamWorks*, 2004.

Na sequência, Fiona é entregue pelo pai a Encantado. O príncipe, espalhafatoso, faz reverências à população, distribuindo beijos e exibindo-se. Nesse instante, Fiona fixa o olhar nos lábios do rapaz, achando que ele era Shrek, mas também desconfiando de que suas ações eram muito estranhas (secundidade). O principal exemplo aparece no plano detalhe, ao Encantado exibir lábios vermelhos, como se tivesse usado batom (temos novamente a secundidade – manifestada na desconfiança de Fiona pelas ações do personagem).

Imagem nº 3 -Lábios brilhantes de Encantado



Fonte: *Shrek 2*, PDI/*DreamWorks*, 2004.

Após esse estranhamento, Fiona se afasta do pretendente, saindo abruptamente de sua companhia e, nesse momento, Encantado faz sinal para a Fada Madrinha. Essa, por sua vez, pede aos músicos que comecem a tocar para que um show aconteça (ícone ou relação de terceiridade).

A música apresentada é *Holding Out For A Hero* (Esperando por um Herói), gravada por Jenifer Sanders. A Fada Madrinha, por sua vez, assume os vocais e transforma-se em uma cantora do *Show Business*.

Imagem nº 4 – Fada Madrinha mudando, magicamente, sua roupa



Fonte: *Shrek 2*, PDI/*DreamWorks*, 2004.

Antes, porém, transcrevemos a tradução da música para que sua interpretação possa se dar com maior propriedade:

Esperando Por Um Herói

*Para onde foram todos os homens bons?
E onde estão os deuses?
Onde está o poderoso Hércules das ruas
Para lutar contra as crescentes desigualdades?*

*Não há nenhum cavaleiro branco sobre seu nobre alazão?
Tarde da noite eu me agito e me reviro e sonho com o que eu preciso*

*Eu preciso de um herói
Estou esperando por um herói até o final da noite
E ele tem que ser forte
E ele tem que ser rápido
E ele tem que ter acabado de voltar da batalha
Eu preciso de um herói
Estou esperando por um herói até à luz da manhã
Ele tem que estar certo
Ele tem que ser breve
E ele tem que ser maior que a vida*

*Em algum lugar depois da meia-noite
Na minha fantasia mais selvagem
Algum lugar além do alcance
Há alguém tentando me alcançar*

*Correndo no trovão e nascendo com o calor
Ele se tornará um super-homem para levar-me onde não consigo chegar*

*Lá fora, onde as luzes dividem o oceano.
Eu juraria que tem alguém em algum lugar,
Me observando
Através do vento, do frio, da chuva.
E da tempestade e do dilúvio
Eu posso sentir sua aproximação...
Como um fogo no meu sangue...
Composição: Dean Pitchford / Jim Steinman*

Alguns símbolos postos na imagem 4, são propositalmente colocados, dentre eles a cor do vestido da cantora. O vermelho, para a semiótica, representa nesse contexto o amor, sendo essa uma relação de terceiridade ou simbólica. Com efeito, Panichi (2016) atesta a necessidade de se conhecer o processo de sentidos dos signos:

Conhecer como funciona a cadeia de signos influencia a maneira de como operar de forma mais eficiente dentro dela, uma vez que é e seu interior que essa construção irá se processar. Operar na continuidade dos signos é transformar signos em outros signos (PANICHI, 2016 p. 35).

A seguir, a cantora anuncia que a música será cantada em homenagem a Fiona e Shrek. O que se percebe, no instante seguinte, é a relação

de primeiridade, de susto no olhar de Fiona, conforme imagem 5, além disso, a posição da câmera em *contra-plongée*, de baixo para cima, dá destaque à protagonista.

Imagem nº 5 – Fiona assustada com Encantado



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

O falso Shrek pede a mão da princesa na contra-dança; essa, por sua vez, sentindo-se constrangida, aceita. Então os dois vão para o centro do salão. Após o acorde ressoado pela Fada cantora *I need a Heroe* (Eu preciso de um Herói), aparece, no plano detalhe, o verdadeiro Shrek (relação de primeiridade), conforme figura abaixo.

Imagem 6 - Shrek aparece para resgatar sua amada.



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

Para construir os personagens dessa obra fílmica, os produtores, auxiliados pela PDI (*Pacific Data Images*, uma companhia americana de animação computadorizada) desenvolveram uma técnica peculiar, para a época, chamada de “distribuição subsuperfície”, conforme Imagem 7. O intuito do processo é dar uma

camada translúcida à pele dos personagens, retirando o aspecto de borracha da pele.

Imagem nº 7 - Distribuição da subsuperfície



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004..

Vernon (2004), um dos diretores do filme, explica que essa especificidade da pele dá ao filme um toque de realismo:

Então pegaram todas as sutilezas do filme e fizeram avanços técnicos, você vai notar que o tom de pele aqui está um pouco diferente, há tonalidades diferentes na cor da pele, e está um pouco mais translúcida, o que faz parecer com pele mesmo, e não tanto como borracha esticada sobre um esqueleto, também queríamos que esse filme tivesse uma qualidade de realidade realçada. (VERNON, 2004).

No olhar de Shrek (imagem 6) é possível perceber a determinação (secundidade), e se observarmos com maior atenção, verificaremos que ele apresenta sinais da idade. Tal fato denuncia o grau de complexidade de produção e de construção no processo criativo de uma obra.

Numa outra passagem, Shrek está sobre os ombros do homem biscoito que, por sua vez, parece gigantesco, querendo entrar no Castelo. Em razão disso, os guardas do rei atacam-nos com uma bola de fogo, atirada de uma catapulta, conforme podemos verificar nas imagens a seguir. O fogo vem acompanhado de uma câmera em *travelling* lateral, o que aumenta a força de sua trajetória e, por consequência, a expectativa de quem está assistindo (primeiridade).

Imagem nº 8 Shrek nos ombros do homem biscoito



Imagem nº 9 Bola de fogo em direção a Shrek.



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004 **Fonte:** *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

Importante destacar, no processo de construção da obra, que independentemente de esta ser uma cena que se passa no final do filme, os artistas do *storyboard* a fizeram primeiro. Vernon (2004) explica que primeiro fizeram essa cena com muita ação, para depois inverterem, colocarem em uma edição coesa e coerente, sendo assim, subtende-se que a obra fílmica, como toda obra de arte não é linear, só apresentará coerência após seu produto final.

Enquanto isso, Fiona e o falso Shrek continuam a dança ao som da Fada cantora. Nesse momento, Encantado busca seduzi-la novamente; dessa vez, faz movimentos de toureiro e traz uma rosa vermelha nos lábios (terceiridade – símbolo de conquista, tanto o movimento quanto a rosa nos lábios). A cena pode ser conferida na Imagem 10, a seguir.

Imagem nº 10 – Encantado tentando seduzir Fiona.



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

Em seguida, biscoito é atacado com uma mistura de água quente e espuma e, aos poucos, vai se desfazendo. Entretanto, ele consegue derrubar a porta que estava trancada pelos guardas do castelo, conseguindo, assim, deixar Shrek entrar, acompanhado de seus fiéis companheiros – Gato de Botas e Burro

Alazão. Ao entrar no castelo Shrek, montado em seu cavalo branco, se dirige à princesa (terceiridade), mas, para que este alcançasse sucesso, Gato de Botas tem uma ideia, ou seja, distrair os guardas.

Nesse momento, há uma passagem em que o bichano fica parado e arregala os olhos para entretê-los. O ato de pensar em atacar os guardas é de instinto de secundidade, entretanto, a ação de ficar parado e a reação dos militares de também ficarem parados, contemplando extasiados os olhos do gato, também é uma reação de secundidade.

Imagem nº 11 – Olhos arregalados de Gato de Botas.

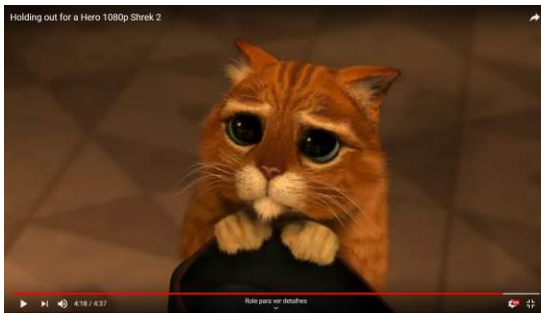


Imagem nº 12 – Guardas do Castelo



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004. **Fonte:** *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

Em seguida, Gato de Botas ataca os guardas com sua espada (secundidade), com o propósito de distraí-los, a fim de que o ogro pudesse recuperar a sua amada. Shrek entra no salão do castelo onde os protagonistas estão dançando e se assusta com a possibilidade de um beijo entre Fiona e Encantado, conforme imagem 13, cujo plano detalhe está no olhar do galanteador (secundidade).

Imagem nº 13 - Olhar de Encantando ao tentar beijar Fiona.



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

A cena se encerra com a chegada de Shrek gritando, não! (primeiridade – pois é a reação natural do enamorado ao perceber a possibilidade de um beijo entre sua esposa e um outro galanteador).

Imagem nº 14 - Entrada de Shrek no salão do castelo



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

No plano verbal, podemos apontar vários símbolos. A exemplo, temos a palavra *herói*, que se repete no refrão e conduz a narrativa. O herói colocado no plano verbal é aquele que faria tudo por alguém, seria um príncipe, alguém que resgataria uma pessoa de situações perigosas. Além desse, temos o nome *Hércules*, retomado no primeiro refrão, também símbolo (terceiridade) de um homem viril que faria tudo pela mulher amada. Compõem um campo semântico de vitória as palavras *selvagem*, *crescente*, *batalha*, *sangue*, *alazão* e *dilúvio*, todas sugerindo as grandes batalhas que um herói precisa enfrentar para resgatar uma mulher, no caso Fiona, que estava prestes a ser conquistada por um personagem corrupto.

1.6 O GÊNERO DISCURSIVO: CONCEPÇÃO TEÓRICA

No presente item, o objetivo é resgatar a noção bakhtiniana de gênero discursivo, que dialoga com o processo de criação de um filme de animação digital. Ademais, essa noção teórica justifica nossa concepção de estudos sobre a caracterização do gênero discursivo filme de animação infantil, construída nessa tese.

Bakhtin (2003), ao caracterizar os gêneros, defende que estes são “tipos relativamente estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 2003, p. 262). Isto é, são formas de textos criados pela sociedade, por meio de esferas específicas de funcionamento da sociedade, que atuam como mediadores entre o enunciador e o destinatário:

o emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais das línguas, mas acima de tudo, por sua construção composicional. Todos esses três elementos – o conteúdo temático, o estilo, a construção composicional – estão indissolúvelmente ligados no todo do enunciado e são igualmente determinados pela especificidade de um determinado campo da comunicação. Evidentemente, cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização de língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciado, os quais denominamos gêneros do discurso (BAKHTIN, 2003, p. 261-262).

Ao expressar a contemporaneidade bakhtiniana, Di Camargo Jr. (2009, p. 23) destaca que o “gênero é uma força aglutinadora e estabilizadora dentro de uma determinada linguagem, um certo modo de organizar ideias, meios e recursos expressivos suficientemente estratificado numa cultura”.

O ponto de partida de Bakhtin (2003) é o vínculo indissolúvel entre o uso da linguagem e as esferas de atividade humanas. Nesse contexto, os enunciados devem ser vistos em sua função no processo de interação, estabelecendo uma interconexão da linguagem com a vida social. Assim, a linguagem penetra na vida por meio dos enunciados concretos e, ao mesmo tempo, pelos enunciados a vida se introduz na linguagem – logo, são sempre vinculados a domínios de atividade humana, refletindo suas condições específicas e suas finalidades (BAKHTIN, 2003).

Para Bakhtin (2003), o gênero discursivo possui três elementos que o definem: conteúdo temático, estilo e organização composicional, sendo que os dois primeiros são definidos pela enunciação e, por isso, menos variáveis. O terceiro elemento, a estrutura composicional, por costumar ser mais variável³, consoante o

³ É mais variável pois muitos gêneros podem se disfarçar como outros. É o caso, por exemplo, da intergenericidade intergêneros, que conforme Marcuschi (2008) e Koch; Elias (2007), são gêneros que parecem estar revestidos de outros. A exemplo, podemos citar uma carta (gênero carta com sua respectiva função), mas está revestida de anúncio publicitário, ou seja, parece ser anúncio, mas mantém sua função de carta.

autor, é o maior caracterizador de determinado gênero, enquanto tal. Os três componentes do gênero discursivo estão “indissolivelmente ligados no todo do enunciado”, isto é, são dependentes, e um sempre recorre ao outro, naturalmente, às condições de produção.

Para Rodrigues (2005), os gêneros são enunciados típicos que apresentam certos traços (regularidades) que se construíram historicamente a partir das atividades humanas, em uma determinada situação de interação relativamente estável, ou seja, atividades jurídicas, literárias, comerciais, escolares. A autora enuncia, ainda, ser necessário investigar os gêneros a partir de sua historicidade, pois não são unidades convencionais ou apenas estruturações textuais regulares, mas tipos históricos de enunciados (e, portanto, de natureza social, discursiva, histórica, cultural e dialógica).

Rojo (2008, p. 100) propõe uma abordagem de natureza transdisciplinar que priorize “os discursos em sociedade como práticas letradas em sua relação com as identidades dos jovens e com as culturas juvenis, numa abordagem curricular pós-crítica e culturalmente sensível”. Corroborando o posicionamento da autora, Rodrigues (2005) ressalta que para compreender a noção de gênero do discurso, na perspectiva bakhtiniana, faz-se necessário apreender o seu lugar e papel no conjunto das formulações do Círculo. Nas palavras da autora, isso implica

compreender a noção de gêneros a partir de fundamentos nucleares, como a concepção sócio-histórica e ideológica da linguagem, o caráter sócio-histórico, ideológico e semiótico da consciência e a realidade dialógica da linguagem e da consciência; portanto, não dissocia-la das noções de interação verbal, comunicação discursiva, língua, discurso, texto, enunciado e atividade humana, pois *somente na relação com esses conceitos pode-se apreender, sem reduzir, a noção de gêneros*. (RODRIGUES, 2005, p. 154, grifos nossos)

Na visão dialógica do Círculo, a forma em si não cria nem define o gênero. Como postula Rojo (2013, p. 13), “o gênero em que se dá o enunciado não é, como querem alguns, apenas um formato”. Essa assertiva reforça a compreensão de que, em sala de aula, não podemos trabalhar apenas as propriedades formais dos gêneros, como tem acontecido em diversos contextos educacionais. Nas palavras da autora:

Nossas experiências, tanto na formação de professores como na análise das interações em sala de aula, orientam-nos na direção de um enfoque bakhtiniano. *Nossos professores de língua – seja por formação profissional, seja por falta de formação – são muito atraídos pela descrição de língua e pelo ensino de gramática.* Sempre fazemos sucesso na formação de professores quando discutimos as características formais e de estilo de um texto ou gênero, a partir de nossos instrumentos. Por outro lado, nossos alunos não precisam ser gramáticos de texto e nem mesmo conhecer uma metalinguagem sofisticada. Ao contrário, no Brasil, com seus acentuados problemas de iletrismo, a necessidade dos alunos é de terem acesso a textos (de opinião, literários, científicos, jornalísticos, informativos etc.) e de poderem fazer uma leitura crítica e cidadã desses textos. Assim, parece-nos mais útil e necessário explorar com eles as características das situações de enunciação – relacionadas às marcas linguísticas que deixam como traços nos textos – que fazermos análises completas e exaustivas dos textos, introduzindo uma nova metalinguagem. (ROJO, 2005, p. 207).

Ao coadunar o posicionamento da autora, Rodrigues (2005) assinala que a abordagem adotada pelos pesquisadores da vertente do gênero textual, de cunho, predominantemente, linguístico, não é suficiente para análise dos enunciados concretos, reais unidades da comunicação verbal. Por focalizar a descrição das propriedades formais dos gêneros e seus enunciados, a perspectiva teórica propicia um apagamento do caráter dialógico da linguagem e “da própria noção do que seja gênero: a sua dimensão social constitutiva, a sua plasticidade e a sua relativa estabilidade e normatividade” (RODRIGUES, 2005, p. 432).

No bojo dessas discussões, Rojo (2005) e Rodrigues (2005) consideram ser útil e necessário explorar as características das situações de enunciação, pois a existência de toda enunciação é determinada por uma situação de interação. E dessa situação de interação, situada e significada, em um determinado tempo-espço, emerge o enunciado concreto, que “mantém a conexão mais próxima possível com esta situação” (VOLOCHINOV/BAKHTIN, 1976 [1992], p. 5).

Segundo Perfeito (2005), compreende-se, por conseguinte, o caráter normativo (de regularidades) dos gêneros discursivos e o seu *status* relativamente estável como construídos historicamente e não criados no processo enunciativo. Cabe explicitar que os gêneros discursivos dizíveis (proferidos) por sujeitos falantes, no processo interativo, em forma de enunciados concretos - ou textos-enunciado -, embora eivados de vozes de outrem, anteriores e posteriores, são únicos e irrepetíveis no plano discursivo.

Tais características estão indissolivelmente associadas às condições de produção – locutor, interlocutor, intenção, veículo/local de circulação, momento da produção (BRASIL, 1998) e à esfera de atividade humana.

Brait e Pistori ampliam a noção de conteúdo temático, ao ressaltar que o mesmo não possa ser confundido com o assunto:

O **tema**, que não pode ser confundido simplesmente com assunto, é tratado de forma detalhada, podendo ser assim resumido: (i) o conjunto dos significados dos elementos verbais da obra é um dos recursos para dominar o tema, mas não o tema em si mesmo; (ii) constitui-se com a ajuda dos elementos semânticos da língua; (iii) não é uma palavra isolada que está orientada para o tema, mas o enunciado inteiro como atuação discursiva; (iv) advém do enunciado completo/obra completa enquanto ato sócio-histórico determinado, sendo, portanto, inseparável tanto da situação da enunciação como dos elementos linguísticos; (v) não pode ser introduzido no enunciado e encerrado (BRAIT; PISTORI, 2012, p. 384).

Perfeito (2005), ao aventar uma possibilidade de trabalho com o gênero discursivo Haikai, explica que a esfera de circulação do gênero é muito relevante para se entender o funcionamento do enunciado e, enfim, entender suas regularidades. Assim como a autora, Brait (2005, p. 89), também enfatiza a relevância da esfera de atividade humana ou de circulação dos discursos:

cada esfera conhece gêneros apropriados a suas especificidades. A esses gêneros correspondem determinados estilos. Uma dada função, seja ela científica, técnica, religiosa, oficial, cotidiana, somada às condições específicas de cada uma das esferas da comunicação, geram um dado gênero, ou seja, um dado tipo de enunciado, relativamente estável do ponto de vista temático, composicional e estilístico. Aqui, sem dúvida, se pensamos no estágio atual da construção do conhecimento, em nossa cultura e nos círculos acadêmicos em geral, certamente saberemos apontar alguns gêneros e as coerções que determinam sua temática, sua forma composicional e seu estilo. *Mas saberemos, também, em meio às estabilidades, apontar o que há de marca autoral em artigos, monografias, teses, aulas expositivas, seminários, conferências.* (BRAIT 2005, p. 89).

Destacamos que os gêneros não estão sozinhos, nem soltos no espaço, eles estão contidos em um conjunto ideológico de várias forças, ou seja, as esferas comunicativas/sociais. Conforme Bakhtin (2003), as esferas são divididas em esferas do cotidiano - em que se incluem as familiares, as íntimas e as comunitárias - e as esferas dos sistemas ideológicos constituídos, de que fazem parte a ciência, a arte, a religião, a política, etc., havendo em cada uma delas um conjunto específico de gêneros. Desse modo, “cada gênero está vinculado a uma

situação social de interação, dentro de uma esfera social; tem sua finalidade discursiva, sua própria concepção de autor e destinatário” (RODRIGUES, 2005, p. 165).

Ao adotarem a perspectiva de gêneros do discurso⁴, os pesquisadores consideram que os elementos de regularidades lexicais, textuais, gramaticais e de construção composicional do gênero manifestam-se reorganizadamente, em situações particulares de interação, conjuntamente a outras singularidades, nos modos de dizer do sujeito (ROJO, 2005).

Ao tratar de gêneros multimodais e de textos contemporâneos, Rojo afirma: “o texto contemporâneo, multissemiótico ou multimodal, envolvendo diversas linguagens, mídias e tecnologias, coloca, pois, desafios para a teoria dos gêneros de discurso do Círculo, Desafios. Não impedimentos !” (ROJO, 2013, p. 19).

⁴ Segundo Rojo (2005), a designação “gêneros do discurso ou discursivos” é empregada por autores que adotam a concepção bakhtiniana, que centram seus estudos nos elementos da situação de produção dos enunciados/textos.

2 GÊNERO DISCURSIVO FILME DE ANIMAÇÃO INFANTIL DIGITAL

Fossati (2010) resgata o histórico dos primórdios da animação, aproximando as categorias de análise sobre narratividade em Aristóteles e Morin. A autora assinala que os enunciados concretos ou como entendemos os textos-enunciado do gênero discursivo *filme de animação*, dependendo do conteúdo temático, possibilitam às crianças e aos jovens um entretenimento seguro, destituído da sugestão e da personalização, enquanto, para os adultos, permite o retorno à inocência da juventude perdida, acrescida por uma profundidade temática, abstratamente representada.

Conforme assinala Fossati (2010, 2011), a animação é mais antiga que o próprio cinema criado pelos irmãos Lumière, em 1895, ano que data sua primeira apresentação com o cinematógrafo. De acordo com Chong (2011), a animação é uma técnica em que são filmados desenhos ou posições de modelos sucessivos para criar a ilusão de movimento, ligando-se à tecnologia e à computação. Nesse sentido, Dennis (2007, p. 7) assinala que “a animação é uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor”.

Assim como Nogueira (2010), entendemos que animação não é algo simples de se definir, embora assim pareça, devido à plasticidade e complexidade de movimentos. O autor argumenta que a animação “consiste numa sequência de imagens que, devido à denominada persistência da imagem na retina, causa impressão de movimento”. (NOGUEIRA, 2010, p. 59).

Ainda expõe a distinção entre o cinema convencional e o de animação:

de um ponto de vista técnico, o facto de, no primeiro, as imagens serem registadas fotograma a fotograma e não de uma forma contínua. Daí que a ilusão de movimento a que nos referimos seja não apenas uma consequência da dinâmica representada em cada Imagem, mas sobretudo – como refere Norman McLaren, um dos mais ilustres criadores desta forma de expressão – dos movimentos entre as imagens (NOGUEIRA, 2010, p. 59).

Segundo Nogueira (2010 p. 59), “a animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados”. O

autor também argumenta que na animação os criadores querem dar a impressão de realidade, enquanto no cinema convencional, a intenção é representar a realidade. Assim, a base da animação parece ser predominantemente fisiológica (e não tanto química, como sucede na Imagem real) e tem a ver, sobretudo, com a persistência na retina.

Dennis (2007, p. 11) defende que “a animação ajuda a franquear as fronteiras estabelecidas entre o real e imaginário, mesmo que os objetivos dessa operação sejam diferentes”.

Nogueira (2010) afirma, inclusive, que as categorias de tempo e espaço são comuns na narrativa ficcional do cinema convencional e nas animações. Entretanto, devido à liberdade de criação própria do gênero, os animadores têm muito mais possibilidades de recriação de mundos fantásticos do que no cinema tradicional. Em decorrência disso, aproximam-se da ficção, isto é, da capacidade de dar vida a seres e mundos puramente imaginários. Nesse contexto, retomamos as palavras de Walt Disney ao considerar que “a animação pode explicar qualquer coisa que a mente humana conceber. Essa facilidade a torna o meio mais versátil e explícito de comunicação já inventado para apreciação rápida em massa” (CHONG, 2011, p. 95). Sob o mesmo enfoque, Brad Bird (2007) ressalta que “animar é criar a ilusão de vida. E você não pode criá-la se não tiver uma”.

Nessa perspectiva, ao retomar a plasticidade da animação, Nogueira complementa:

Na animação tudo pode ganhar vida e personalidade: objectos, marionetas, fantoches ou desenhos, por exemplo, revelam-se capazes de exprimir sentimentos, de manifestar vontades, de agir e de reagir. O inorgânico torna-se orgânico, o material torna-se espiritual. (NOGUEIRA, 2010, p. 60).

Fossati (2011) ainda pondera que existe um potencial educativo no mundo animado, já que o mundo dos sonhos e da fantasia converte-se em uma doce e branda maneira de refletir sobre o mundo. Duca (1948) afirma que *Walt Disney* se refere ao desenho animado como pertencente ao mundo feérico, de fantasia e magia, um universo que convida insistentemente à poesia e antecipa o potencial pedagógico do desenho animado, cujo caráter onírico, regulamentado, converter-se-ia numa doce e branda ferramenta de estímulo reflexivo de nossas

ações e de entender o mundo. Para Lucena Jr (2001), a palavra animação identifica sua gênese latina *animare*, que significa dar vida.

Constatamos que o gênero discursivo *filme de animação infantil* tem suas raízes em um passado distante. É bastante complexo, ao envolver o verbal e o não verbal, assim como todas as artes como a pintura, desenho, narrativas e também a imaginação do próprio diretor, pois sem ela não é possível fazer uma animação de sucesso. Ademais, as animações são carregadas de significações, tendo em vista que para a criança é algo que enche os olhos de representação significativa e emoções e para o adulto diz respeito a algo repleto de abstrações e níveis mais profundos.

Em relação ao contexto histórico do gênero em foco, Fossati (2010, p. 38) assinala que a animação teve seus primórdios em 1645, ano em que Athanasius Kircher expôs ao público a lanterna mágica. Pieter Van Musschenbroek daria continuidade aos estudos de Kircher, conseguindo produzir a ilusão de movimento, em 1736, ano da primeira exibição animada. Em 1794, Etienne Gaspard Robert explorou de forma comercial o potencial da lanterna mágica, com o espetáculo *Fantasmagorie*,⁵ em Paris.

Com o avanço dos estudos sobre o movimento do olho humano, feitos em 1826 por Peter Mark Roget, foi detectada que a parte humana percebia imagens sequenciais como um único movimento. Muitos inventos na área foram feitos a partir daí. O primeiro deles foi o taumatoscópio⁶, que em 1825 foi apresentado como ferramenta para animação. A partir daí, tivemos a invenção do fenaquistoscópio por Joseph Plateau, entre 1828 e 1832. Tal aparelho consistia em dois discos com sequências de imagens pintadas que, quando simultaneamente girados, sugeriam movimento. Outro similar a esse foi o estroboscópio⁷.

Com o passar do tempo, Eilliam Horner cria o zootoscópio, mecanismo derivado dos mesmos princípios das criações anteriores. Com tal ferramenta, os desenhos eram dispostos em um tambor, espaçados por pequenas frestas que permitiam a sensação de movimento. Em 1868 surge o *flip book* ou

⁵ Essa técnica importava aspectos do teatro de sombras chinesas. Inspirado nesse espetáculo, os Estados Unidos e a Europa apropriaram-se de duas possibilidades, aplicando-as em outros shows (Lucena Júnior, 2005).

⁶ O taumatoscópio foi um dos mais antigos e populares brinquedos de animação. Ele consiste num pequeno disco preso a dois cordões em lados opostos. Em cada uma das faces do disco existe uma Imagem diferente. Quando o disco é girado pelas mãos do espectador, as duas imagens se fundem em uma única.

⁷ Esse aparelho consiste em um único disco, com frestas intercaladas entre as imagens. O espectador posiciona o disco em frente a um espelho. Ao girá-lo, assiste à animação no espelho, pelas frestas do disco.

foliscópio, ou cinema de bolso - uma coleção de imagens organizadas, sequencialmente, em geral no formato de um livreto, para ser folheado, dando a impressão de movimento e criando uma sequência animada, sem a ajuda de uma máquina.

Em 1877 surgiu o praxionscópio, criado por Emile Reynaud. Por meio dele se projetavam *pantomimes lumineuses*, ou seja, através de um sistema de espelhos e lentes, as figuras eram projetadas sobre a tela. Tais projeções criaram a base da tecnologia no cinema. Foi por intermédio de tal recurso que em 1892 Reynaud produziu seu teatro ótico (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Associado à invenção do cinematógrafo, em 1895, pelos irmãos Lumière, à fotografia e ao praxinoscópio, o francês Christophe Geoges Colomb, em 1889, transpôs suas piadas históricas para a animação, utilizando-se do cinematógrafo, que servia tanto para gravar quanto para projetar filmes. Segundo Lucena Júnior (2005), o cinema fundava um espaço favorável à fantasia e à imaginação.

Fossati (2011) destaca que o primeiro momento do cinema de animação esteve ligado aos quadrinhos satíricos da imprensa diária e que o primeiro curta-metragem produzido foi *Fantasmagorie*⁸, em 1908, por Émile Cohl, tendo alcançado o mercado internacional. No início do século XX despontaram os personagens Gato *Félix* e *Mickey*. A animação passava por um intenso processo de transformação, tendo seu *boom* entre 1910 e 1940.

Paulatinamente, outras técnicas foram surgindo e melhorando a qualidade dos filmes animados. A esse crescimento referencia-se a rodoscopia⁹ e o acetato, que poderiam dar mais mobilidade aos personagens e maior facilidade para o animador, pois uma base era desenhada e, sobre esta, inseriam-se imagens (em acetato) para criar os movimentos.

Posteriormente, a animação passou por diversas mudanças e, conseqüentemente, tornar-se-ia uma arte que despertaria paixões e sentimentos. Este amplo aparato de invenções, envoltas por estudos e experimentações,

⁸ O curta-metragem está disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=swh448fLd1g>>. Acesso em 12-01-2019

⁹ Rodoscopia – foi criada por Max e Dave Fleischer – idealizadores de Popeye, Betty Boop e o palhaço Kobo. É uma técnica de animação, na qual é utilizado como referência um modelo vivo. Cada frame (quadro) filmado serve para desenhar o movimento do que será animado. As imagens de cada frame podem servir de referência para a criação do desenho por completo, como também pode servir para criar parte dele, deixando um pouco do que foi filmado em uma cena.

contribuiu para a sustentação da magia cinematográfica. Após diversos avanços, a animação se firmou como marco Disney.

2.1 A ANIMAÇÃO DE WALT DISNEY: UM MARCO ATÉ OS DIAS ATUAIS

Walt Disney é referência a todo o mundo animado, sejam animadores 2 D ou 3 D¹⁰. A partir da década de 1920, Walt Disney começa a ganhar fama e tornou-se precursor da maior companhia que trabalhava com animação no mundo. A *Disney Brothers Studio* foi fundada por Walter Elias Disney (Walt Disney) e seu irmão Roy O.

Branca de Neve e os Sete Anões, filmado em 1937, foi o primeiro filme de longa metragem totalmente animado e colorido que fez apontar o que atualmente conhecemos como o marco Disney. Chong (2011) destaca que o uso que Disney fez do movimento humano como referência, capta a sutileza e a elegância durante as cenas e aumenta o caráter perturbador da bruxa e do espelho – um prenúncio do que os animadores de games e CGI¹¹ chamam de *Uncanny Valley*.

Lucena Jr (2005) constata que este filme ficou consolidado como referência para além da arte, por intermédio de conceitos de animação e estética capazes de ultrapassar gerações, participando do imaginário e de brincadeiras infantis.

A respeito dessa criatividade, o próprio Disney argumentou:

Diziam que as pessoas não conseguiam ficar uma hora sentadas para assistir a uma animação, e que o colorido incomodava a visão do público. Contudo, aquilo que, para muitos, não passaria de um simples desenho, emocionou plateias em todo o mundo. Assim, *Branca de Neve e os sete anões* (1937) criou um padrão, através do qual os filmes de animação são julgados (DISNEY, 2001).

Dessa maneira, constata-se que Disney almejava envolver seus personagens no espírito da vida, dotando-lhes de movimentos semelhantes aos

¹⁰ Um das principais diferenças entre o desenho animado mais tradicional e a animação digital 3D é que as imagens são apresentadas em 3 (três) dimensões (3D), ou seja, quando se utiliza técnicas 3D, é muito perceptível a ideia de profundidade, perspectiva e de um ambiente mais original, muito próximo à realidade.

¹¹ Imagens geradas dentro do ambiente digital ou imagens geradas por computador

humanos, imbuindo-os de uma capacidade sugestiva de pensar e respirar, convencendo o espectador dessa completude (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Em 1937, Disney patenteou a câmara *rostrum multiplano* que permitia a filmagem simultânea de várias camadas de trabalho artístico, parado e animado. Cada plano de trabalho podia ser manipulado, de modo independente, em três dimensões, o que dava maior ideia de profundidade e mostrava um ambiente mais detalhado.

Depois de décadas de encantamento com a animação tradicional, ao passar também por momentos difíceis como a primeira guerra mundial, ocorreram adaptações a uma nova realidade. Disney começou a investir em filmes com seres humanos e, na década de 1980, retomou as animações mais fortemente. Nas décadas de 1960 a 1980, surgiu o cinema de animação digital, foco de nossa próxima seção.

2.1.1 A Animação Digital

A animação digital é formada pela convergência do cinema clássico e da computação. A relação entre as fontes criou a linguagem fílmica e influenciou o desenvolvimento de ambas. Desse modo, a linguagem dos filmes e a tecnologia computadorizada tem avançado graças às contribuições dos pioneiros e inovações específicas da arte computacional e do cinema.

Segundo Dennis (2007) há uma dificuldade muito grande de se analisar o fenômeno ou o grande interesse das pessoas pela animação digital, já que para os mais jovens, a semelhança visual desses filmes (3 D) com uma estética plana dos videogames, pode ser uma explicação. Para quem já passou dos 18 anos, a utilização do humor, muito diferente da antiga corrente Disney, mais infantil, pode ser a chave para o sucesso. Outro aspecto ressaltado pelo autor é o refinamento das imagens geradas por computadores e por uma equipe técnica muito grande, além de diversos componentes publicitários que fazem a propagação de tais imagens pelo mundo inteiro.

A documentação histórica dos primórdios do gênero discursivo filme cinematográfico reconheceu a importância dos pioneiros da sétima arte e dos desenvolvimentos tecnológicos que modernizaram o meio. Da mesma forma,

existem nomes tradicionais do início da animação digital como John Whitney Jr., Edwin Catmull e Douglas Trumbull que contribuíram para a adoção dos computadores na indústria cinematográfica. (CHONG, 2011).

Outro reflexo dos primórdios da animação foi o impacto causado pelos desenvolvedores de tecnologias e softwares digitais como Bill Gates e Paul Allen que usaram a linguagem de programação visual *basic* e para o computador. Destacamos que o projeto Appel II¹², de Steve Wozniak, cumpriu objetivos de melhorar os computadores, assim como a interface gráfica para o usuário de Andry Hertzfeld, abriu porta para o resto do mundo usar a tecnologia da computação. (CHONG, 2011).

Lucena Júnior (2005) destacou que desde os primeiros momentos, a animação digital alicerçou-se por meio da pesquisa, viabilizando novas possibilidades expressivas e firmando, dessa maneira, seu viés comercial. Além disso, os esforços para a formação e construção de personagens 3D tornaram-se importantes, em virtude de reduzirem o tempo de confecção dos projetos e o acabamento tornava-se cada vez melhor.

Já Fossati (2011), por sua vez, expõe outros nomes importantes para a consolidação da animação digital como George Lucas e Steven Spielberg, já que os dois inseriram no mundo digital as suas potencialidades, via efeitos especiais, em produções comerciais.

Foi *Tron* (1982) o primeiro longa metragem dos estúdios Disney a valer-se da computação gráfica. Consoante Lucena Júnior (2005), o primeiro curta metragem inteiramente digital foi *Luxor Jr* (1986) e *Tin Toy* (1988), que ganharam o Oscar de melhor curta-metragem animado. Estas animações foram elaboradas pela *Pixar Animation*, estúdio criado em 1986 por Steve Jobs, o diretor geral da Apple, a partir do departamento digital da *LucasFilms*.

Em 1995 foi lançado o primeiro filme de animação infantil digital, *Toy Story*, em parceria com a Disney e *Pixar Animation*. *Toy Story* ganhou o Oscar de melhor animação e inaugurou um novo campo de trabalho. Em se tratando de

¹² Lançado em 1977, fez muito sucesso, apesar de seu preço elevado – cerca de 1,200 dólares, o que hoje equivale a 10 mil dólares. Com características semelhantes às dos computadores de hoje, o Apple II vinha em um gabinete de plástico e com um teclado incorporado. O modelo foi tão bem aceito no mercado que perdurou até o início dos anos 1990. Fonte: <<https://www.tecmundo.com.br/apple/2114-a-historia-da-apple-a-marca-da-maca.htm>>. Acesso em: 30 dez. 2018.

algumas mudanças temáticas, com o 3D a animação, muitas vezes, quebra a expectativa de alguns ao pensar que se volta a uma estética realista, mas, ao contrário, volta-se, muitas vezes, a tendências da década de 1950 do marco Disney, repetindo a fórmula mágica (tradicional de se fazer filmes) com uma cara nova, o 3D.

Em 1986 desponta a *Pixar Animation*, parceria entre as empresas Disney e *Pixar*. As duas caracterizaram-se inicialmente como empresas de animação, cujo foco era o desenvolvimento da computação gráfica de alta tecnologia, responsável pelo software de renderização¹³ – que se compromete com o tratamento digital dado à imagem e ao som -, o *RenderMan*¹⁴, muito usado para geração de imagens de realismo fotográfico. Os principais filmes da *Pixar* foram concretizados com colaboração da *Walt Disney Pictures*: *Toy story* (1995); *Vida de inseto* (1998); *Toy story 2* (1999); *Monstros S.A.* (2001); *Procurando Nemo* (2003); *Os incríveis* (2004); *Carros* (2006); *Ratatouille* (2007). Destes, *Procurando Nemo* (2003), *Os incríveis* e *Ratatouille* foram vencedores do Oscar de melhor animação. Enquanto a *Pixar* comprometia-se com os aspectos de produção, a Disney cuidava daquilo que direcionava a sua distribuição.

Conforme Fossati (2010), o contrato entre elas¹⁵, datado de 1991, acordou entre ambas as empresas um compromisso de parceria para o desenvolvimento de *Toy story* (DISNEY; PIXAR, 1995). Em 1997, revisto o acordo, ficou contratada uma relação de produção e distribuição pelo período de dez anos, ou cinco filmes, entre a *Pixar* e a Disney. Assim, as companhias deveriam dividir os custos e os lucros das produções.

Os cinco filmes de longa-metragem desenvolvidos pela *Pixar* e pela *Disney* tornaram a *Pixar* a mais bem-sucedida produtora de filmes dos últimos anos. Em função de algumas discordâncias entre a *Disney* e a *Pixar*, o filme *Carros* (2006) marcaria o fim do contrato entre as companhias. No entanto, neste mesmo ano, chegou-se a um novo acordo por intermédio do qual a Disney comprou a *Pixar* por US\$ 7,4 bilhões. O notório resultado da parceria entre Disney e *Pixar* tem sido

¹³O termo "renderizar" (do inglês *to render*) vem sendo usado na computação gráfica, significando converter uma série de símbolos gráficos num arquivo visual, ou seja, "fixar" as imagens num vídeo, convertendo-as de um tipo de arquivo para outro, ou ainda, "traduzir" de uma linguagem para outra.

¹⁴Aplicativo de renderização desenvolvido pela Pixar e utilizado para efeitos digitais e para combinar efeitos artificiais como filmagem *livre-action*.

¹⁵Destacamos a relevância dessas informações, uma vez que elas facilitam a compreensão do leitor a respeito da identidade das produtoras, mas também da própria escolha dessas produtoras por determinados temas em seus textos-enunciado de filmes, além de destacar uma das dimensões propostas por Bakhtin (2003) que é retomar o contexto de produção.

caracterizado pelo sucesso de suas animações. Apresentando uma nova concepção de entretenimento, *Pixar* e *Disney* uniram as técnicas mais avançadas da computação gráfica à mais elevada perfeição naturalística, antes só alcançada pela antiga e dispendiosa técnica da animação tradicional (COELHO et al, 2004).

Assim, os textos-enunciado do gênero discursivo em tela têm um elo fortíssimo com *Walt Disney*, visto a produtora ter sido a precursora dos primeiros desenhos animados. Em uma breve consulta ao *site* oficial da *Disney Animation*, constata-se que a produtora tem mais de 300 títulos feitos em quase cem anos de produção, enquanto as mais novas como *Pixar* e *DreamWorks Animation* possuem uma quantidade de longas metragens de menos de trinta títulos.

Paulatinamente, no período em que desponta a *Pixar Animation*, *Disney* reestrutura seu perfil e demite 80% de seu pessoal, voltando suas produções, em meados de 2006, mais para o 3D do que para o CGI tradicional.

Outro estúdio muito relevante para a animação foi a *DreamWorks*¹⁶ *Animation SKG*. SKG significa Spielberg Katzenberg Geffen; é a aliança de um programador (da área de animação, construtor de várias etapas da produção de filmes) e de dois produtores que têm a mesma visão da indústria do cinema americano: o sonho.

Jeffrey Katzenberg foi diretor da *Walt Disney Studios* entre 1984 e 1994 e é o responsável pelo aumento do poder do estúdio, após anos de decepções no crescimento mundial. Ao deixar a *Disney* para criar a *DreamWorks*, trouxe consigo seu dinamismo na animação. Entretanto, o sucesso da produtora só chega com a colaboração da *Pacific Data Images* – PDI, absorvida em 2000, (DENNIS, 2007).

A expansão de muitas produtoras trouxe, por outro lado, alguns problemas, assinalados por Dennis (2007). O autor relata que há muitos plágios em alguns pontos. Neste sentido, afirma que *Vida de Inseto* (*Pixar*) foi revisitado por *FormiguinhaZ* (*DreamWorks*) que segue a mesma estrutura narrativa de *Querida, encolhi as crianças*. Para ele, *Selvagem* (*Disney*) é a cópia parcial de *Madagascar*. O autor ainda pontua que o problema existe nos filmes convencionais, contudo se torna para ele “patético num campo em que a imaginação deveria ser rainha” (DENNIS 2007, p. 193).

¹⁶ A *DreamWorks* (PDI) é o estúdio de produção de *Shrek 2* (2004).

A respeito do impacto da tecnologia digital no início do século XXI, Chong (2011) postula que isto tornou a produção e exibição de animação mais fácil do que nunca. Com uma fidelidade generalizada à Lei de Moore¹⁷, as ferramentas disponíveis para os animadores estão cada vez mais sofisticadas e poderosas, produzindo imagens espetaculares e extraordinárias. Atualmente, a tecnologia incorporada e a padronização oferecem aos animadores iniciantes um caminho simples. A digitalização democratizou a produção de mídia. Câmeras digitais, música digital e a internet possibilitam que as ferramentas de produção estejam, agora, disponíveis em níveis domésticos.

Com a complexidade dos sistemas de computador incorporada discretamente sob interfaces gráficas simples e painéis de controle amigáveis, a animação digital pode ser um processo intuitivo, acessível para quem não tem conhecimento técnico e até para quem não é animador. Devido à digitalização nos diversos campos, também há muita diversificação na animação – desde LEDs piscando em um forno de micro-ondas, até um simulador de treinamento cirúrgico. A animação digital está atingindo não só níveis máximos de desempenho, como também ampliando sua aplicação; ela, em síntese, é um tipo de leitura presente na modernidade mais contemporânea possível.

2.2 FILME DE ANIMAÇÃO INFANTIL DIGITAL : CONSIDERAÇÕES SOBRE A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Sabemos que a imagem é muito importante para a representação do ser humano, de suas projeções culturais, e ainda, para demonstrar aspectos de tais representações. Assim, a imagem é sempre a base da linguagem cinematográfica, marcada por uma ambivalência profunda: resulta da atividade automática de um aparelho técnico capaz de reproduzir a realidade que lhe é apresentada, porém, ao mesmo tempo essa atividade se orienta no sentido preciso desejado pelo realizador.

¹⁷ Em 1965, Gordon Moore postulou uma observação a respeito da relação entre o custo unitário da produção de um circuito integrado, o número de transistores nesse circuito e o desenvolvimento com o passar do tempo, publicada na Revista *Electronics Magazine*. A observação de Moore foi feita por meio do estudo empírico do potencial computacional dos primeiros computadores mecânicos, desde os anos 1930 até 1965, enquanto estava trabalhando na Intel. Em anos posteriores, essa observação foi chamada de lei pelo professor Carver Mead, do Califórnia Institute of Technology. Por extrapolação, Moore previu a duplicação no número de transistores em um circuito integrado a cada 18 meses, pelo menos até 1975. Na realidade, tal previsão se manteve válida por mais três décadas e é esperado que se mantenha até o ano de 2020.

Martin (2003) expõe que a Imagem é muito importante, visto que o registrar da câmera é, antes de mais nada, uma percepção objetiva e realista. Ainda para o autor, “a imagem fílmica atua com uma força considerável, resultante de todos os tratamentos ao mesmo tempo purificadores e intensificadores que a câmera pode impingir ao real” (MARTIN 2003, p. 25).

Segundo Martin (2003), a posição dos planos é muito importante para a significação de uma cena enunciativa, assim como a música, que apresenta um papel sensorial e lírico ao mesmo tempo, pois a posição dos planos reforça o poder de penetração sensorial da imagem:

o cinema nos transporta livremente no espaço e no tempo, porque ele condensa o tempo (tudo parece mais longo na tela) e sobretudo porque recria a própria duração, permitindo que o filme flua sem descontinuidade na corrente de nossa consciência pessoal (MARTIN, 2003, p. 25).

Nesta direção, pautado em Xavier (1983), e em Martin (2003), apresentamos um quadro que expõe os principais tipos de planos existentes, sua explicação e a significação em uma cena enunciativa. Tais enquadramentos são importantes para posteriormente analisarmos nosso texto-enunciado *Shrek 2 (2004)*.

Quadro 2 - Tipos de Planos de Câmeras

Tipo de Plano	Explicação	Significação na cena
Plano geral	A câmera mostra todo o espaço da ação.	Muitas vezes remete à solidão, a impotência às voltas da fatalidade. (MARTIN, 2003, p. 38).
Plano médio ou em conjunto	Geralmente usado em situações interiores, uma sala por exemplo.(mostra figuras humanas e cenários). É diferente do geral, pois é arbitrária e correspondente a um campo de visão.	A câmera estará suficientemente perto para mostrar com clareza os gestos, as expressões faciais e os movimentos de todos, sem perder o cenário.
Plano americano	As figuras são mostradas até a cintura, aproximadamente.	Inicialmente, apresentava a função de mostrar a cartucheira do revólver do personagem na cintura, especialmente para as cenas de duelo.
Primeiro Plano (close-up)	A câmera, próxima da figura humana, apresenta apenas um rosto, ou outro detalhe.	Pode indicar necessidade denotativa de dar uma informação indispensável para o andamento da narrativa. O olho e o rosto são mostrados e há o poder de demonstrar a natureza psicológica. A invasão no campo da consciência.

Fonte: Adaptado de XAVIER (1983, p. 27 a 33).

Para Martin (2003), os ângulos de filmagem são excepcionais para expressarem uma significação psicológica precisa. O quadro, a seguir, expõe os ângulos de filmagem e posição de câmera.

Quadro 3 - Ângulos de filmagem e posição de câmera

Ângulo	Explicação	Significação na cena
Câmera normal	Posicionada na altura dos olhos do espectador	Não é o ângulo mais interessante, pois é muito objetivo.
Câmera alta ou plongeé	A ação é filmada de cima para baixo	Tende a desmoralizar o personagem, esmagá-lo moralmente.
Câmera contra-plongeé	A ação é filmada de baixo para cima	Dá geralmente a impressão de superioridade do (a) personagem.
Câmera subjetiva	A câmera se posiciona no ponto de vista dos personagens	Observando os acontecimentos de sua posição, e, digamos, com os seus olhos.
Câmera objetiva	A câmera assume o papel do narrador da história	O público vê o acontecimento pelos olhos de um observador invisível, de um modo impessoal.

Fonte: MARTIN (2003, p. 37).

Em *O discurso cinematográfico*, XAVIER (1983) pontua que no seu conjunto, um filme é a expressão visualmente elaborada de um ponto de vista. Cada plano será a tradução em detalhe desta perspectiva global que deve contaminar todos os passos da realização. O trabalho da câmera será concebido dentro da formulação mais pura da metáfora do olhar. (XAVIER, 1983).

Além da importância dos planos e dos enquadramentos angulares, outro ponto importantíssimo para a constituição de uma cena são os movimentos de câmera, já que elas ajudam a contar a diegese, isto é, a narrativa, tanto pelos olhos do diretor, dos personagens ou mesmo do espectador. Pautada em Martin (2003), Cruz (2007) instrui que os movimentos de câmera têm uma série de funções baseadas em sua expressão fílmica. Betton (1987) destaca que os movimentos de acompanhamento são insubstituíveis, da mesma forma que as mudanças de ponto de vista impõem-se quando é preciso descrever uma paisagem, uma cena ou um objeto de grandes dimensões.

Cruz (2007) relata que tais movimentos servem para fazer o acompanhamento de um personagem ou de um objeto em movimento; criar a ilusão

do movimento de um objeto estático; descrever um espaço ou uma ação; definir as relações espaciais entre dois elementos de uma ação; realçar dramaticamente um personagem ou objeto; expressar de forma subjetiva o ponto de vista de um personagem em movimento ou imprimir a tensão mental de um personagem.

Quadro nº 4 – Tipos de movimento

Tipo de Movimento	Especificidade
<i>Travelling</i>	Deslocamento físico da câmera ou sobre algum tipo de trilho, durante o qual permanece constante ao ângulo entre o eixo ótico e a trajetória do deslocamento. Ou seja, a câmera se move fisicamente para expressar a tensão que acompanha o objeto.
<i>Travelling para trás</i>	Conclusão; afastamento no espaço; acompanhamento de um personagem que avança; desligamento psicológico; impressão de solidão; desânimo; impotência e morte
<i>Travelling para frente</i>	Corresponde ao ponto de vista de um personagem que avança, ou então, à projeção do olhar para o foco de interesse, ou seja, ele se justifica por uma utilização subjetiva da câmera.
Panorâmica	Movimento que consiste na rotação da câmera em seu eixo vertical ou horizontal, sem deslocamento do aparelho, ou seja, ela se move sem sair do lugar, girando sobre sua própria base. Serve para demonstrar embriaguez do personagem, hesitações, desespero, felicidade.
Trajectoria	Movimento bastante raro e consiste numa mistura indeterminada de <i>travelling</i> e panorâmica efetuada com o auxílio de uma grua.
<i>Zoon in</i>	Fechamento de ângulo, por meio de uma aproximação da imagem pela mudança de grande angular para uma teleobjetiva.
<i>Zoon out</i>	Abertura do ângulo da imagem, distanciando-o ao máximo.

Fonte: CRUZ (2007); MARTIN (2003).

No que se refere às cores, na visão de Cruz (2007), a sua importância deve-se ao mundo feérico (contos de fadas) caloroso, artificial e invasor. Betton (1987) também assinala o valor das cores que especialmente em comédias musicais, filmes não realistas, filmes exóticos, históricos, de aventura e os *westerns* ganham uma importância central, pois desencadeiam significações. Nessa perspectiva, o cineasta não busca sistematicamente a reprodução exata das cores, podendo explorar as tonalidades mais quentes ou mais frias, com finalidades artísticas, visando ao contraponto com o conteúdo dramático das imagens.

Cruz (2007) defende que as cores são muito importantes pelo fato de poderem demonstrar nossos sentimentos e emoções, a partir de uma atmosfera psicológica. Segundo Betton (1987), a existência de ligações entre as sensações

visuais, e mais especificamente entre a cor e vários estímulos, especialmente os olfativos, são importantes, pois podemos associar um colorido a um odor, ou inversamente.

Além dos elementos vistos anteriormente, Vanoye; Goliot-Lété (2006) explicam o que é analisar um enunciado concreto ou texto-enunciado de um filme. Para os autores

analisar é decompor em seus elementos constitutivos, ou seja, despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se perdem isoladamente “a olho nu”, pois é tomado pela totalidade (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 15).

Vanoye e Goliot-Lété (2006) apontam a diferença fulcral entre um romance e um filme. O primeiro é verbal por inteiro, enquanto o segundo é amplamente extralinguístico. Os autores (2006) explicam que alguns estudiosos de cinema chegam a refutar a ideia de se pensar em enunciação cinematográfica sob o pretexto de que esta só pode ser aplicada à palavra e à escrita e não à produção de imagens, mas, em nosso trabalho, iremos levar em consideração também a enunciação na produção de imagens.

Com efeito, dentre as várias maneiras de se interpretar enunciados concretos de produções cinematográficas, elencamos cinco delas: sócio-histórica, simbólica, por verossimilhança, semântica e crítica e por redes metafóricas.

O primeiro ponto ao se analisar um enunciado concreto ou texto-enunciado de filme é a análise e interpretação sócio-histórica, ou melhor, as condições de produção. Sobre esse aspecto, os autores acima citados (2006) ressaltam que um filme é um produto cultural inscrito em um determinado contexto sócio-histórico. Sinteticamente, o que os autores querem dizer é que o analista desses enunciados precisa levar em consideração o ano de produção (técnicas empregadas) e também o ano projetado para aquela obra, ou seja, determinada narrativa reconstrói um espaço, todavia, é o olhar de uma determinada época concebido em um ano de produção. Para os autores: “O que se vê, hoje, em *Laranja mecânica* é de fato uma representação da Inglaterra do futuro pela Inglaterra de 1971” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 55).

Não podemos esquecer ainda de outro tipo de análise, ou seja, a de interpretação simbólica. Para isso, Vanoye; Goliot-Lété (2006) sustentam que há

pelo menos dois tipos ou classes específicas de enunciados fílmicos que geram no espectador uma “leitura” simbólica global ou parcial. A primeira classe trata da leitura simbólica, que é uma interpretação que não se detém no sentido literal. São enunciados carregados de símbolos, gerando no espectador a necessidade de, em um primeiro momento, ressaltar a compreensão e, posteriormente, a interpretação desses símbolos.

Os autores (2006) ainda ressaltam uma segunda classe de filmes que são obras mais realistas, trazendo uma possibilidade maior de verossimilhança. São obras como *O crime do Padre Amaro* (2002), exemplo de textos-enunciados com forte inclinação para o real. O último tipo de enunciado se refere a filmes que mesclam tanto a narrativa mais fantástica, e/ou maravilhosa, com a verossimilhança entre a sociedade e aquilo que se propõe.

Outro ponto muito relevante para a linguagem cinematográfica é o que Vanoye; Goliot-Lété (2006) relatam sobre os limites da interpretação de um enunciado concreto ou texto-enunciado de um filme, sendo tais interpretações semântica e crítica. A primeira “remete, com efeito, aos processos pelos quais o leitor dá sentido ao que lê ou que vê e ouve quando se trata de um filme”. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 52). A “interpretação crítica é a atitude do analista que estuda porque e como, no plano de sua organização estrutural, por exemplo, o texto produz sentido ou interpretações semânticas”. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 52).

Além das formas de se pensar na interpretação e análise de um filme, há também as metáforas e redes metafóricas que se subdividem em duas: metáfora *stricto sensu* e repetições. A metáfora *stricto sensu* é uma figura de expressão verbal, “a forma condensada” da Imagem literária. A exemplo, temos textos-enunciados de filmes em que a temática do amor é retomada por meio de uma canção. Tal fato pode ser evidenciado, por exemplo, em *Shrek 2* (2004) por meio da canção *Accidentally in Love* (Apaixonado sem querer), da banda *Counting Crows*. A imagem literária que compara é a figura do coração que “simboliza sua vida afetiva, a sede da inteligência e da sabedoria. O coração está para o homem interior como o corpo para o exterior”. (CHEVALIER; CHEERBRANT, 2012, p. 282).

Imagem nº 15– Shrek e Fiona em lua de mel



Fonte: Shrek 2, PDI/*DreamWorks*, 2004.

No frame anterior, temos a relação *stricto sensu* inserida no texto parodiado dos autores, entretanto, o tradicional símbolo do coração permanece na Imagem 15, o que facilita a compreensão do contexto de paixão vivido pelos protagonistas Fiona e Shrek.

As repetições são também formas analíticas de interpretação de um texto-enunciado na linguagem cinematográfica. São detectáveis por meio de repetições, de formas de insistência (primeiros planos, planos longos, ângulos insólitos) ou de amplificação (deformações visuais, aumentos, efeitos sonoros, etc.).

2.3 FILMES DE ANIMAÇÃO INFANTIL DIGITAL: ALGUMAS REGULARIDADES E INSTABILIDADES

O gênero discursivo *Filme de Animação Infantil* e, principalmente, o texto-enunciado caracterizado *Shrek 2 (2004)*, produzido pelos Estúdios *DreamWorks Animation* PDI, tem suas origens na esfera literária, principalmente porque se baseia em parte do conto de fadas de Steig¹⁸.

Consideramos relevante argumentar sobre as concepções bakhtinianas sobre o estético e o ético na literatura como forma de contextualização para a compreensão do *filme de animação infantil digital* que, neste trabalho, é

¹⁸ O livro *Shrek* inspirou um filme de animação digital animado que em menos de duas semanas arrecadou mais de 100 milhões de dólares nos cinemas americanos. O filme, produzido pelo estúdio *DreamWorks*, de Steven Spielberg, é um sucesso no mundo todo, mas o ogro verde já divertia as crianças, mesmo quando existia apenas como personagem de livro. Seu criador, William Steig, hoje com 93 anos, fez dele uma espécie de herói às avessas, um herói horroroso. Mas o monstinho tinha a quem puxar: "A mãe era feíssima, o pai era feíssimo, mas Shrek era muito mais feio que os dois juntos". E desde pequenininho já assustava os outros: "Se uma cobra bancasse a boba e o mordesse, ela entrava imediatamente em convulsão e morria". Disponível em: <<https://www.cineclick.com.br/criticas/shrek-para-sempre>> Acesso em: 20-12-2018.

observado como um novo gênero, criado a partir do outro (gênero discursivo), mas que se constitui como *novo*, justamente por atender a outras necessidades comunicativas de sua esfera de atividade humana. Bakhtin também retoma a relevância do estético em uma obra literária ou em um texto-enunciado, sem excluir, portanto, seu contexto social da enunciação. Bakhtin (1999, p.218) pontua:

O estético, sem perder suas especificidades formais, está enraizado na história e na cultura, tira daí seus sentidos e valores e absorve em si a história e a cultura, transpondo-as para um outro plano axiológico precisamente por meio da função estético-formal do autor-criador. É o posicionamento valorativo do autor-criador que constitui o princípio regente para a construção do todo estético. É a partir dele que se construirá o herói e o seu mundo, isto é, se enformará o conteúdo do objeto estético. (BAKHTIN, 1999, p.218).

Desse modo, Bakhtin (1999) trabalha na literatura com as figuras do autor pessoa (aquele que escreve a obra, o escritor) e autor criador (aquele que constrói o discurso e as relações dos personagens com o mundo), não excluindo a influência da vida singular do autor pessoa na constituição da obra, ou seja, considerando o contexto social de produção do texto-enunciado. Sendo assim, esse texto-enunciado responde a inúmeros discursos presentes no contexto em que está inserido e nos que ainda virão, constituindo-se como um clássico de caráter atemporal.

Em *Para uma filosofia do ato*, Bakhtin (2010) explica que é o autor criador que ordena a forma arquitetônica/ estrutura composicional de acordo com as perspectivas que pretende atingir: obra trágica, romântica, cômica, satírica, heroica, dentre outras, construindo seu texto-enunciado no gênero que melhor se encaixa em suas necessidades e nas necessidades da esfera que quer atingir: literária, midiática, jurídica, da saúde, educacional. Pretendemos com essas explanações bakhtinianas sobre o estético e o ético na literatura, estabelecer um paralelo entre o conto de fadas e a análise de Stam (2003)¹⁹. *Shrek 2* é um novo gênero, uma vez que entendemos, neste trabalho, que o primeiro gênero discursivo (filme) funciona como base fundamental para a construção do segundo gênero (filme de animação infantil digital)²⁰. Bakhtin (2003) define que os gêneros não surgem do nada, mas se

¹⁹ Autor que introduz a teoria do cinema faz reflexões de categorias de tempo e espaço, relevantes a esta análise.

²⁰ Segundo gênero discursivo, um dentro do outro, com novas marcas.

constroem a partir de outros, se adaptam a novas necessidades e funções, se modificam:

A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica determinado campo. Cabe salientar em especial a extrema heterogeneidade dos gêneros do discurso (orais e escritos). (BAKHTIN, 2003, p. 262).

Além da importância do estético para Bakhtin, o ético também recebe um olhar bastante cuidadoso já que, para o autor, a importância do outro no discurso literário ultrapassa a ideia que envolve apenas o ter para quem escrever. Em *Para uma filosofia do Ato*, Bakhtin (2010) destaca que o ser humano se constrói a partir da visão que o outro tem sobre ele porque nós conseguimos, com facilidade, ter uma posição sobre o outro, mas nunca sobre nós mesmos. Melhor dizendo, o que o outro vê em mim, eu mesmo não posso ver em mim da mesma maneira que o outro vê. Retomando Bakhtin (2010):

Obviamente, correlacionada com esse excedente de visão há uma certa carência, porque o que vejo predominantemente no outro, só o outro vê em mim mesmo. Essa tensão entre o excedente e a carência impede a fusão de horizontes, ou seja, a anulação da minha singularidade (do meu excedente) no outro. Ao mesmo tempo, ela nos impele inexoravelmente para a interação: é o excedente de visão dos outros que responde às minhas carências; a alteridade tem um papel constitutivo fundamental – o “eu-para-mim” se constrói a partir do “eu-para-os-outros” (BAKHTIN 2010, p. 25).

Dessa forma, compreende-se que o texto literário, em nosso caso o conto de fadas *Shrek*, é visto como uma arquitetônica construída a partir das relações com o outro, das relações de alteridade que demarcam constantemente seu interdiscurso. Ademais, a presença de inúmeras vozes presentes no texto confirma seu caráter discursivo e repleto de contraposições dialógicas, já que percebemos no conto a presença de vozes responsivas a diversos discursos como o familiar tradicional, o religioso, o econômico, etc.

A proposição anterior é importante, pois esse é o princípio constitutivo da própria linguagem, e também, por abarcar diversas instâncias sociais em uma mesma obra de arte, que é o filme de animação. Além disso, constitui a representação da criança ao projetar fatos de seu cotidiano em um imaginário que,

muitas vezes, é doce, e, em outros, as situações cotidianas são complexas. Para o adulto, o referido gênero é relevante, uma vez que esse retoma, metaforicamente, o seu período infantil e pode recordar personagens relevantes de sua história pregressa como: fadas, elfos, princesas, carros que se transformam em robôs, animais que falam, entre outras personificações.

O filme de animação infantil digital vale-se da esfera literária, mas funciona com suas particularidades na midiática; desse modo, caracterizamos sua especificidade nas esferas midiático-literária, pois entendemos o imbricamento como necessário. Já a midiática também é muito relevante para as particularidades do gênero, uma vez que as mesmas podem destacar um produto (filme, boneco, bibelô) para venda, levar a uma organização das agências distribuidoras dos filmes e, até mesmo, fazer com que o filme se torne, *a priori*, um fracasso ou sucesso de público.

Tal esfera midiático-literária atinge ou interliga um grande contingente de pessoas, como por exemplo a televisão, o rádio, o cinema, o jornal impresso, a revista, o *outdoor*, o celular e a *internet*. Lugares onde a tinta, o papel e a linguagem verbal não dão conta, sozinhos, de veicular os vários sentidos produzidos ininterruptamente pela comunidade global, ou seja, “numa época em que a supremacia do texto, sobretudo escrito, desmorona face à penetração progressiva e inexorável dos meios de comunicação” (LÍMOLI; GIACHINI NETO, 2001, p.151).

A esfera midiática, enfim, segue sua relevância ao publicar todos os tipos de mídias, divulgando-as para todos os públicos possíveis. Entretanto, há de se refletir na manipulação linguística e semiótico-ideológica presente no discurso midiático, uma vez que este se sustenta da venda de produtos que circulam na sociedade.

A chamada “sétima arte” exerce sobre o público um grande fascínio. Uma das razões do seu êxito surpreendente deve-se ao poder de comunicação de sua linguagem. Ela corresponde a uma espécie de linguagem universal que pode ser compreendida por pessoas de origens e faixas etárias diferentes. O mundo cinematográfico é mágico, porque no momento em que paramos diante da tela, entramos para outra dimensão, envolvemo-nos com a história, choramos, rimos e sentimos o que a personagem está vivendo.

Ademais, o cinema é a mais dialógica de todas as artes²¹, segundo Bakhtin: “Tudo o que é ideológico possui um valor semiótico (BAKHTIN/VOLOSHNOV, 1992, p.32). Semiótico é o que o cinema é em sua primeira impressão, na sua primeira forma de análise. Di Camargo Jr. (2009, p. 23) ressalta que ao analisar um filme, primeiro nos damos conta do caráter semiótico, porém,

somente após essa primeira absorção dessa realidade que vai ali se desenrolado e se desenvolvendo é que passamos a prestar atenção em detalhes e características mais dialógicas ou intertextuais que estas obras carregam implicitamente em si, como se fossem um código a ser decifrado por caçadores de enigmas, prontos a desvendar ali o seu gênero. (DI CAMARGO JR. 2009, P. 23)

Durante um filme, tanto nosso físico quanto nosso psicológico são afetados, nossas emoções podem ser demonstradas por gestos de surpresa, medo e alegria. Tudo isso se deve ao roteiro, à direção, ao envolvimento entre os atores, e também às sensações que são moventes para cada situação e contexto de produção. Tais aspectos podem ser desencadeados pelo roteiro, montagem, posição da câmera, trilha sonora, corroborando o que John Lasseter, diretor de criação da *Pixar*, estabeleceu como regra para a criação de uma animação de sucesso:

Você deve contar uma história realmente atraente que mantenha as pessoas na ponta de suas cadeiras. Você deve preencher a história com personagens memoráveis e apelativos. E você deve colocar esta história e estes personagens em um mundo acreditável – não um realista, mas um acreditável (HAUSER, 2009, p.15).

Tendo em vista os pressupostos elencados no capítulo teórico sobre gêneros discursivos, entendemos, assim como Sobral (2009), ser importante analisar um gênero com o propósito de compreender seu caráter estável-dinâmico. Para isso, o autor propõe quatro premissas:

²¹ Entendemos esse imbricamento de artes, pois muitos elementos verbo-visuais são mobilizados, inclusive da própria literatura mundial, com o propósito de construir significações e suscitar sentimentos variados.

1 – O gênero é dotado de uma lógica orgânica, isto é, não há algo que venha de fora se impor a ele, mas uma ação generificante, criada de suas características como gênero.

2 – Protótipos e fragmentos de gênero permitem “dominá-lo” ou seja, o gênero tem um certo “tom”, certa “linguagem”, que não deve ser confundida com fórmulas fixas (embora alguns gêneros possam ser “formulaicos”).

3 – Sua lógica é abstrata, porque se manifesta em cada variedade nova, em cada obra, e portanto, o gênero não é rígido em sua normatividade, mas dinâmico e concreto.

4- O gênero traz o novo (a singularidade, a impermanência) articulado ao mesmo (a generalidade, a permanência), porque não é uma abstração normativa, um ir e vir concreto, cujas regras superpõem uma dada regularidade e não uma fixidez. (SOBRAL, 2009, p. 117 – 118).

A utilização de programas para criar esse mundo feérico (de fantasia) é relevante. Trouxemos os principais programas criadores de tais animações, informações que podem ser utilizadas por qualquer pessoa que tenha interesse em estudar os enunciados concretos do gênero discursivo filme de animação infantil. Primeiramente, apresentamos um quadro com os principais programas que empregam 3D em suas bases:

Quadro nº 5 - Programas de animação em 3D²²

Programa	Definição
Muvizu Play – 3D	O software de animação Muvizu 3D é uma ótima maneira de exercitar a sua imaginação, cativar o seu público e até mesmo promover o seu negócio. Muvizu permite animar, iterar e tornar sua ideia em um filme completo em minutos ou horas, em vez de dias ou meses! Muvizu tem tudo que você precisa para contar uma história animada desde clicar, arrastar e soltar, personagens personalizáveis, cenários pré-construídos, bibliotecas de animações e sincronização labial automática.
3D Canvas	Preferido pelos iniciantes, o 3D Canvas oferece uma porta de entrada ao mundo das animações tridimensionais. Como tudo pode ser feito apenas com o mouse, partindo de uma interface intuitiva, esta é uma boa opção para quem está começando.
3D Flash Animator	O Flash é um dos formatos mais constantes da web e ao mencionar 3D, a melhor solução existente é o 3D Flash Animator. O programa permite a criação de cenários complexos e até mesmo jogos, sem precisar de comandos complexos demais para isso.
3D Studio Max	Uma das ferramentas-padrão do mercado para a criação de cenários e animações 3D. Este aplicativo tem uma gama completa de controles para o usuário que já entende o funcionamento das ferramentas de animação 3D.
Blender – 3D	Quando se fala em 3D, o <i>Blender</i> é a ferramenta gratuita mais poderosa que você pode encontrar. Dispondo de ferramentas para controlar líquidos, partículas, colisões, e até mesmo áudio, o <i>Blender</i> está na linha-de-frente dos editores 3D.

Fonte: Tecmundo. Acesso em: 16 dez. 2018.

²² A inserção dos programas de animação digital na presente Tese é necessária porque, para traçar os passos do criador, um programa de animação é uma ferramenta que modifica ou facilita a construção do filme.

Além dos programas arrolados, muitos animadores preferem a animação em 2D por serem muitas vezes de mais fácil acesso. Dentre elas, podemos citar:

Quadro nº 6 - Programas de animação em 2D

Programa	Definição
Adobe Flash CS4	O programa mais conhecido para a criação de animações vetoriais para a web dispensa apresentações. A versão CS4 vem integrada aos outros aplicativos da Creative Suite, como o Photoshop e o Illustrator.
Pencil	Para fazer animações tanto a partir de vetores quanto de imagens bitmap, o Pencil é uma excelente escolha gratuita. Longe de ser um substituto para o Flash, este aplicativo é mais voltado à animação mais tradicional e é ideal para quem já faz esse tipo de criação.
Babarosa GIF Animator	Pequeno e fácil de usar, o Babarosa GIF Animator permite tanto a importação de imagens externas quanto a criação de desenhos dentro do próprio programa.
GIF Movie Gear	A opção profissional para a criação de GIFs animados para a internet. Capaz de preparar sua animação para a internet, otimizando cores, tamanho, dimensões e até mesmo gerando o código HTML para inclusão do arquivo num site.
Pivot Stick Figure Animator	Este editor de GIFs animados é uma boa pedida para quem não tem familiaridade com desenhos complexos e quer apenas se divertir com bonecos-palito ou outras formas simples.
Stykyz	Uma divertida ferramenta para criar bonecos-palito facilmente, e animá-los a partir de pontos de movimento. Um pouco trabalhoso por apresentar sua estrutura animada quadro-a-quadro.

Fonte: Tecmundo. Acesso em: 16 dez. 2018.

Caracterizamos o gênero discursivo filme de animação infantil digital a partir das dimensões postuladas por Bakhtin (2003), conteúdo temático – (objeto de sentido); contexto de produção, construção composicional e estilo (marcas linguístico-enunciativas - verbo-viso-sonoro). Para tanto, buscamos alguns critérios de reconhecimento do gênero em tela, apontados por Neves (2012), ampliados e *adaptados por nós*.

Dentre essas discussões, para demonstrar algumas regularidades e instabilidades do gênero *filme de animação infantil digital*, reunimos quatro grandes obras fílmicas e analisamos sua recorrência. São elas: *Cinderela* (1950), *Shrek 2* (2004), *Deu a louca na Cinderela* (2007) e *Rio* (2011).

As três tabelas seguintes estão divididas por critérios referentes aos contextos de produção, assunto ligado ao conteúdo temático e construção composicional e (estilo) marcas linguístico-enunciativas.

Quadro nº 7 - Critérios para a categorização do contexto de produção

Critérios/perguntas	Cinderela	Shrek 2	Deu a Louca na Cinderela	Rio
O ano da produção do filme;	1950	2004	2007	2011
Estúdio que produziu o filme	Walt Disney Company	<i>Dreamworks</i>	Europa Filmes	Blue Sky Studios – distribuído Fox Filme
Observação quanto à nacionalidade do desenho;	EUA	EUA	EUA/Alemanha	BRASIL

Fonte: Adaptado de Neves (2012).

Quadro nº 8 - Critério para a categorização do assunto ligado ao conteúdo temático

Critérios/perguntas	Cinderela	Shrek 2	Deu a Louca na Cinderela	Rio
Assunto do filme	Discriminação e busca da felicidade	Discriminação, beleza.	Discriminação e busca da felicidade	Preservação da natureza

Fonte: Adaptado de Neves (2012).

Quadro 9 - Critérios para o reconhecimento da construção composicional e estilo – marcas linguístico-enunciativas e verbo-viso-sonora

Crítérios/perguntas	Cinderela	Shrek 2	Deu a Louca na Cinderela	Rio
É uma animação clássica ou <i>cartoon</i> ?	Desenho em papel	Computadorizada – 3D	Computadorizada – 3 D	Computadorizada-3D
O desenho se origina em um conto de fadas?	Sim	Sim	Sim	Não
Qual o período histórico que o desenho encena?	Idade Média	Idade Média	Idade Média	Atualidade
Características das personagens	Pessoas e animais que falam	Pessoas e animais que falam	Pessoas e animais que falam	Pessoas e animais que falam
Linguagem verbal (Dimensão verbal)	Discursos diretos, intercalados com música	Discursos diretos, simples, são muitas falas.	Discursos diretos, intercalados com música	Discursos diretos, intercalados com música
O filme baseia-se de um livro?	Sim	Sim	Sim	Não
É um musical?	Musical	Comédia romântica	Comédia romântica	Musical e comédia
Há referências cinematográficas na animação? (intertextos e/ou interdiscursos?)	SIM	SIM	SIM	SIM
Local onde se passa	Reino imaginário	Reino Tão, Tão Distante	Reino imaginário	Brasil – Rio de Janeiro
Programa utilizado para o processo de elaboração	Câmera Rostrum multiplano	Shape	Shape	3 D Blender
Cores predominantes	Quentes (vermelho, verde forte)	Quentes (vermelho, verde forte)	Quentes (vermelho, verde forte)	Quentes (vermelho, verde forte)
Rendenização	Não	Em polígonos 3D	Em polígonos 3D	Em polígonos 3D
Sons humanos ou cartunizados (exagerados)	Sim	Sim	Sim	Sim

Fonte: Adaptado de Neves (2012).

Para a construção das regularidades e instabilidades do gênero discursivo filme de animação infantil digital, analisamos trinta obras de animação, procurando resgatar por intermédio dos quadros 7 a 9, os critérios que se repetiram (regularidades) do gênero. A partir das repetições, levantamos as regularidades do gênero discursivo filme de animação infantil digital, na perspectiva bakhtiniana e

semiológica. Os quadros 7, 8 e 9 são relevantes, pois constituem o método pelo qual o pesquisador construiu seus passos para chegar à caracterização do filme de animação digital, gênero discursivo híbrido relativamente novo, um dos tópicos mais relevantes dessa tese.

2.4 FILME DE ANIMAÇÃO INFANTIL DIGITAL – CARACTERIZAÇÃO

Em geral, o contexto de produção das animações relaciona-se também à época em que elas são construídas, uma vez que um enunciado só é feito porque as condições enunciativas assim o permitem. Sabe-se que o ser humano necessita de imaginação para viver e, muitas vezes, são esses enunciados concretos de filmes que podem, muitas vezes, manter sua imaginação viva, pois ao observar tais eventos discursivos não verbais e verbais, as crianças e até os adultos se emocionam e se transportam para um contexto de sonho e fantasia.

Além da fantasia, companhias como a *DreamWorks Animation* também se preocupam com o retorno de seus investimentos, pois lançaram a saga Shrek com o intuito de, além de resgatarem o público infantil, terem garantia de constância do público maior de 18 anos, ao trazerem uma narrativa divertida com metáforas visuais e mecanismos que chamassem a atenção de todas as faixas etárias.

Para o contexto de produção, ressaltamos que os filmes de animação circulam nas esferas midiático-literárias e seus interlocutores vão de crianças a adultos, porém, inicialmente, são pensados para crianças. Especificamente, no filme Shrek (2001), os objetivos de produção de sentido do filme relacionam-se à apresentação de rupturas de paradigmas de contos de fadas tradicionais, remetendo-se aos contos contemporâneos.

Em relação à construção composicional, o processo de animação refere-se à maneira como cada *frame* de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado quer por computação gráfica, quer digitalizando uma Imagem desenhada, ou repetidamente, fazendo-se pequenas mudanças de um modelo e projetando o resultado. Quando os fotogramas²³ são ligados entre si e o filme

²³ Fotograma - cada uma das imagens impressas quimicamente no filme cinematográfico. Fotografados por uma câmera a uma cadência constante (desde 1929 padronizada em 24 por segundo) e, depois projetados no mesmo ritmo, em registro e sobre uma tela, os fotogramas produzem no espectador a ilusão de movimento. Isto se deve

resultante é visto a uma velocidade de 16 ou mais imagens por segundo, há uma ilusão de movimento contínuo (por causa da persistência de visão). A construção de um filme torna-se, assim, um trabalho muito intensivo e, por vezes, entediante. O desenvolvimento da animação digital aumentou muito a velocidade do processo, eliminando tarefas mecânicas e repetitivas.

Shrek 2 (2004) tem características dos filmes de animação digital. O diretor técnico construiu um modelo estático dos personagens no computador e entregou para a equipe de arte fazer a animação. Junto aos personagens também foram criados controles para que os animadores pudessem mover os esqueletos e os músculos dos personagens. Conforme os artistas usam os controles, o modelo muda de forma. Um quadro de cada vez cria a ilusão de movimento, sem emendar, como animação em papel, quadro a quadro.

No tocante às marcas linguístico-enunciativas (verbo-visuais), podemos perceber que, em geral, os filmes de animação apresentam, predominantemente, entre outras características, diálogos travados em discursos diretos e uma linguagem feita por meio de verbos no presente do indicativo, bem como o imbricamento entre o discurso objetivado e as características dos personagens que se mesclam para que a contação da história aconteça. Ganha destaque, no referido contexto, o momento em que o personagem está explicando um determinado assunto e seu olhar indica outra situação, ou seja, os gestos ajudam a contar a narrativa (BRAIT, 2012).

No que se refere ao filme *Shrek*, os estúdios *DreamWorks* criaram seus próprios programas de *softwares* para a construção, contando com quatorze programadores. Usaram apenas 15 a 20% de *softwares* comerciais. Dentre os programas criados, o mais usado foi o *Schape*, que altera a superfície de dentro para fora, criando movimentos sofisticados. Por exemplo: são mais de quinhentos controles para animar o rosto, só para a sobrancelha são cinco pontos de referência e muitos outros recursos foram usados para criar as maravilhas que constatamos no filme, isso sem mencionar a criatividade dos animadores (COSTA LUZ, 2012).

Arrolados os critérios anteriores²⁴ e levando em consideração as particularidades do filme de animação infantil digital, gênero secundário defendido por nós como um novo gênero, apresentamos as seguintes informações:

à incapacidade do cérebro humano de processar, separadamente, as imagens formadas na retina e transmitidas pelo nervo óptico, quando percebidas sequencialmente, acima de uma determinada velocidade. Esta persistência da visão faz com que nossa percepção misture as imagens de forma contínua, dando a sensação de movimento natural.

²⁴ Critérios categorizados na Tese em capítulo anterior.

Quadro 10- Gênero discursivo filme de animação infantil digital

FILMES DE ANIMAÇÃO DIGITAIS	
Esferas de circulação	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esferas midiático-literárias;
Contexto de produção	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Espectador: público infantil e adulto de diversas faixas etárias; ▪ Objetivos: entreter, recontar histórias, persuadir o espectador, formar o caráter e a representação infantil, grande apelo comercial também por meio da venda de produtos filiados aos textos-enunciado; ▪ Veículos/locais de circulação, ou seja, quem produz: Produtoras como <i>Pixar Animation</i>, <i>DreamWorks Animation</i>, <i>Disney Animation Studios</i> – são distribuídos para o mundo todo; ▪ Momento da produção: Os 3D iniciam em 1995 com <i>Toy Story</i> e vão até os dias atuais.
Conteúdo temático Assunto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variável, avaliativa e interacionalmente construído; ▪ Assuntos muito variados: vão desde o sofrimento humano, representando os desejos, passando por contextos históricos, futuristas, felizes e tristes; ▪ Podem também apresentar caráter moralizante ou libertador, dependendo da intenção do texto-enunciado;
Construção composicional e o estilo (marcas linguístico-enunciativas e verbo-visuais)²⁵	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrutura narrativa: os movimentos da câmera ajudam a contar a história; ▪ Linguagem cinematográfica: embora o espectador entenda as significações de uma cena enunciativa de filme de animação, para que a compreensão seja maior é importante que o espectador desse gênero observe os enquadramentos, ângulos, movimentos de câmera e metáforas; ▪ Discursos dos personagens: apresentam-se de forma direta, indireta ou ,ainda, indireta-livre; ▪ Som: o som geralmente não é o mesmo humano, são caricaturados ou cartunizados para dar a impressão de maior proporção; ▪ Cores: São importantíssimas para a plasticidade e a contação da história. <i>Noiva Cadáver</i> (2005)²⁶ foi construída em tons mais cinza. <i>Festa no céu</i> (2014) produzido com cores quentes, já <i>Procurando Nemo</i> (2003); <i>Monstros S. A</i> (2008) e as sagas de <i>Shrek I, II e III</i> foram elaborados com cores mais quentes. ▪ Trilha sonora: representa 50% da significação do texto-enunciado, ajudando assim a contar a história; ▪ Estrutura: renderizada em polígonos 3D; ▪ Programas executores: <i>Blender 3D</i>, <i>3D Canvas</i>, <i>Schape</i>, <i>3D Flash Animator</i>, <i>Muvizu play</i>, muitos desses apresentam suas instruções em língua inglesa.

²⁵ Entendemos que não se pode separar a construção composicional das marcas linguístico-enunciativas de um gênero multimodal como o filme de animação infantil digital. Tal fato é evidenciado, pois no momento da enunciação o som e a Imagem fundem-se para construir apenas uma possibilidade.

²⁶ *Noiva Cadáver* (2005), bem como *Festa no Céu* (2014) são produções feitas com a temática morte. Enquanto a primeira traz cores mais frias do mundo dos humanos, já, no dos mortos as cores são mais vivas. A ambivalência das cores no mundo dos mortos também é vista em *Festa no Céu* (2014).

	<ul style="list-style-type: none">▪ Enredo: apresentam ou intertextualidade com textos-enunciado já apresentados ou a paródia para compor seus mecanismos, e, ainda a interdiscursividade;▪ Diálogos com outros gêneros discursivos: podem apresentar vídeo clips (canções) no decorrer da história.
--	---

Fonte: Elaborado pelo autor.

A partir do quadro teórico e na tentativa de caracterização de um novo gênero discursivo, passaremos à análise dialógica do texto-enunciado de *Shrek 2 (2004)*.

3 ANÁLISE DIALÓGICA DO TEXTO-ENUNCIADO *SHREK 2 (2004)*

Qualquer gênero das esferas midiático-literárias, enquanto desempenho verbal ou visual, constitui uma forma de ação, calculada para leitura ativa e respostas internas, e para reação impressa por parte de críticos, e pastiche ou paródia por outros escritores (STAM, 2003 p. 34).

Para uma análise dialógica é necessário considerar o contexto de produção, as marcas linguístico-enunciativas do gênero, bem como a coprodução de sentido produzida pelas marcas verbo-viso-sonoras, além de se observar algumas características do enredo. Com este propósito dialógico, analisamos duas cenas enunciativas do texto-enunciado.

Shrek 2 é um filme norte-americano de 2004, do gênero animação digital, produzido pela *DreamWorks Animation*. É a sequência do filme *Shrek*. O filme apresenta as vozes de Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas, Julie Andrews, John Cleese, Rupert Everett e Jennifer Saunders. O filme tem três diretores; além de Andrew Adamson e Kelly Asbury, Conrad Vernon também assina a direção.

Encantado, o típico príncipe belo e corajoso que resgataria a Princesa Fiona, viaja por climas hostis para chegar até o castelo onde espera libertá-la da prisão. No entanto, em vez da princesa, ele encontra o Lobo Mau que diz que a princesa já está casada.

Depois de derrotarem o malvado Farquaad, *Shrek* e Fiona, agora ogros recém-casados vivendo no pântano, recebem a visita inesperada de uma comitiva do Reino de Tão Tão Distante, comandado pelos pais de Fiona, o rei Harold e a rainha Lillian. É anunciado que "o príncipe" que resgatou Fiona está convidado a conhecer a terra natal de sua noiva e celebrar seu casamento em família. *Shrek*, inconformado com a ideia de um casal ogro se apresentar a humanos, se recusa a ir, mas acaba cedendo por insistência de Fiona.

Levados numa carruagem junto com Burro, eles são transportados numa longa viagem até o reino. Quando finalmente chegam, são muito mal recebidos, já que todos esperavam um casal humano. O rei Harold, em especial, se enfurece com o ogro no jantar de boas-vindas. Naquela mesma noite, o palácio é rapidamente visitado pela produtora de poções Fada Madrinha e seu filho, o Príncipe

Encantado, ser mimado e arrogante. Ambos demonstram um caráter vil e desprezo por Shrek, e planejam, secretamente, acabar com seu casamento e fazer Fiona se casar com o Príncipe. Ela primeiro chega até Fiona e conversa sobre seu casamento, oferecendo sua magia para fazer uma festa luxuosa, mas Shrek intervém e diz que eles não precisam disso. Enfurecida, a Fada vai até o quarto real e força o rei Harold a ter uma conversa particular com ela em sua carruagem voadora, onde ameaça "acabar com a felicidade" do rei, caso ele não colabore com seus planos. Sob pressão da Fada, Harold decide contratar Gato de Botas, um famoso matador de ogros, para eliminar Shrek. Harold se desculpa falsamente, pois oculta outras intenções e marca um encontro com o ogro na manhã seguinte para uma "caçada matinal" em uma floresta, na verdade, o ponto que ele combinou com o Gato para caçá-lo.

No dia seguinte, Shrek parte na companhia de Burro até o local marcado, onde Gato, inesperadamente, aparece e tenta lutar com eles. Porém, após ser "derrotado" e revelar por quem fora mandado, Gato acaba por se aliar aos dois. O trio vai então até a fábrica da Fada Madrinha para lhe pedir ajuda, mas são rejeitados por ela. Infiltram-se como funcionários e roubam a "Poção Felizes Para Sempre", cujo efeito é reconstruir relacionamentos. Shrek e Burro tomam a poção, e quando acordam, no dia seguinte, estão transformados em um homem e um alazão branco, respectivamente. Fiona também é afetada pela poção, recuperando sua forma humana. A Fada, no entanto, fica sabendo qual poção eles roubaram e decide se aproveitar da situação.

Até a noite seguinte, a Fada e o Príncipe enganam Fiona, fazendo-a pensar que o Príncipe é, na verdade, Shrek, sob efeito da poção, e planejam fazê-la tomar uma poção do amor para se apaixonar, de vez, pelo Príncipe. Shrek, Burro e Gato escutam essa conversa e são presos pelos soldados do reino, após gritos da Fada Madrinha. No entanto, eles são mais tarde libertados pelas criaturas de contos de fada que ficaram em seu pântano e assistiram à prisão pela TV. Shrek e seus amigos invadem então a grande festa no palácio, com a ajuda de Mongo, uma versão do conto de Homem Biscoito, em que o personagem Biscoito, nesse momento, transforma-se em um gigante. Eles conseguem invadir o baile e enfrentam a Fada e o Príncipe, antes deste conseguir beijar Fiona. Porém, Harold, além de revelar que não havia dado a poção para a filha, conforme combinado,

protege Shrek de um ataque mortal da Fada, que reflete na Fada Madrinha e acaba de vez com sua existência, mas faz o rei voltar para à sua forma original, antes de receber ajuda da Fada: um sapo.

Shrek e Fiona se reconciliam e Harold passa a reconhecer o ogro como filho. Todos voltam às suas formas originais quando o efeito da poção passa, à meia-noite. Essa cena faz as pessoas se comoverem e aceitarem o casal ogro.

Shrek 2 (2004) tem chamado a atenção por trazer uma nova concepção de beleza, por buscar demonstrar que sentimentos como amizade, companheirismo e bom caráter podem fazer o amor florescer em qualquer pessoa, independente de sua beleza física. A história acontece na era medieval, apresentando castelos, cavaleiros com armaduras, torneio de lutas em arenas, entre outros elementos típicos dos contos de fadas.

O roteiro do filme foi pautado no livro *Shrek*, de Willian Steig (2001), sendo uma desconstrução do príncipe encantado. Num estilo desajeitado e nada gentil, a personagem principal faz o gênero de cara de malvado, todavia com um bom coração. O filme nos traz uma personagem feia e que tem a bondade dentro de si – algo que não foi enfatizado pelos contos de fada que sugeriam como más as personagens tidas como feias e, como pessoas belas as personagens boas. Percebemos, inclusive, a temática da perseguição e exclusão por parte da sociedade, em geral, para com o protagonista.

Cabe destacar que no cinema, o fato de muitas vezes as palavras serem substituídas por imagens, como se a plateia estivesse vendo a ação sem a interferência de um narrador ou de sua voz, isso produz a impressão de que não há narração, mas apenas um processo de mostrar. No entanto, segundo as colocações de Courseul (2009) sobre o sistema narrativo no cinema, pode-se dizer que a presença do narrador se dá pela edição de imagens, reveladora da interferência do mesmo na organização da história. O termo narrador não está necessariamente associado a uma individualidade, contudo revela a presença de um agente organizador da *diegese*, isto é, da narrativa.

Em relação às condições de produção da obra cinematográfica *Shrek 2 (2004)*, considera-se o filme como unidade significativa verbo-visual que mobiliza o discurso. Esse discurso angariou cerca de 4.500,000 espectadores, de acordo com Sabadin (2007).

A constituição do filme deveu-se a uma tecnologia avançada e três anos de dedicação por parte da equipe de produção. Segundo documentário presente nos recursos especiais (notas técnicas), o filme *Shrek 2* foi produzido exclusivamente com a utilização de programas de informática. Desse modo, houve uma preocupação com os movimentos faciais e os movimentos dos tecidos (roupas, cortinas), além de folhas, grama etc. Aplicaram-se técnicas para os efeitos especiais como fluidos e chamas, e técnica de desenho computadorizado que ainda não havia sido aplicada em personagens humanos.

Para John H. Willians (2005), um dos proprietários da *DreamWorks*:

Cada contrato de desenvolvimento começa com o primeiro passo, e o meu passo veio do meu filho que estudava no jardim de infância, junto com seu irmão da pré-escola. Depois de ler *Shrek!* pela segunda vez, meu filho começou a citar grandes segmentos do livro fingindo que pudesse lê-los. Mesmo eu sendo um adulto, eu achei *Shrek* ultrajante, irreverente, iconolátrico, durão e muito divertido. Ele era um grande personagem para um filme à procura de um filme". (DENNIS, 2007, p. 136)

Quando a *DreamWorks* foi fundada, o produtor John H. Williams resgatou o livro *Shrek!*, de William Steig, que pertencia a seus filhos, e ao levar ao estúdio, a obra despertou a atenção de Jeffrey Katzenberg que decidiu que a *DreamWorks* a adaptaria para um filme. Depois de comprar os direitos, Katzenberg colocou rapidamente o filme em desenvolvimento, em novembro de 1995.

Steven Spielberg tinha pensado em fazer um filme tradicionalmente animado, baseada no livro, quando pagou pelos direitos, em 1991, antes da fundação do estúdio, onde Bill Murray interpretaria *Shrek* e Steve Martin interpretaria o Burro. No início da produção, o codiretor Andrew Adamson recusou-se a ser intimidado por Jeffrey (um dos diretores de arte da empresa) e travou uma discussão com ele sobre quanto o filme deveria apelar para o público adulto.

Katzenberg queria os públicos, infantil, juvenil e adulto, mas considerou que algumas das ideias de Adamson, como incluir piadas sexuais e canções de *Guns N' Roses* na trilha sonora, eram um pouco exageradas. Andrew e Kelly Asbury se juntaram, em 1997, para codirigir a produção. Entretanto, Asbury deixou o projeto um ano depois para trabalhar no filme *Spirit: Stallion of the Cimarron* (2002), e foi substituída por Vicky Jenson.

Os dois decidiram trabalhar no filme em metades, para que a equipe pudesse saber a quem se dirigir com perguntas específicas sobre as sequências. “Nós acabamos fazendo bastante coisa”, disse Adamson. “Nós dois somos meio fora de controle, e queríamos fazer tudo”. (DENNIS, 2007, p. 145). Os primeiros esboços da casa de Shrek foram feitos entre 1996 e 1997 usando Adobe Photoshop, mostrando o personagem vivendo, inicialmente, em um depósito de lixo, perto de uma aldeia humana chamada *Wart Creek*

Segundo Dennis (2007), a personagem Fiona não foi baseada em nenhuma humana, a princípio, e que precisou fazer diversos esboços para a personagem e 100 esculturas, até os diretores escolherem o *design* final. No começo da produção, os diretores de arte visitaram o Castelo Hearst, a cidade de Stratford-upon-Avon e o vilarejo Dordonha para se inspirarem. Douglas Rogers visitou uma plantação de magnólia em Charleston, Carolina do Sul, para ajudar na construção do pântano do ogro verde. Dentre os personagens planejados e não utilizados estão Cachinhos Dourados e a Bela Adormecida.

Shrek foi originalmente planejado para ser um híbrido de *live-action* e imagens geradas por computador (CGI), com cenários em miniatura e os personagens compostos em cena usando a técnica de captura de movimento, através de um sistema de câmera *Expert Vision Hires Falcon 10* para capturar e aplicar movimentos humanos realistas aos personagens. Uma equipe enorme foi contratada para fazer um teste e, após um ano e meio de pesquisa e desenvolvimento, o teste foi finalmente exibido em maio de 1997. O resultado não foi satisfatório, com Katzenberg dizendo: “Ficou terrível, não funcionou, não ficou engraçado e não gostamos”. (DENNIS, 2007, p. 139). O estúdio então formou uma parceria com a *Pacific Data Images* (PDI), que iniciou a produção junto à *DreamWorks*, em 1998, e ajudou o filme em seu último toque de animação.

Nessa época, *Formiguinhaz* ainda estava em concepção, e Aron Warner pediu para o supervisor de efeitos Ken Bielenberg “começar o desenvolvimento de Shrek”. Similarmente a outros filmes da PDI, foi utilizado um software de animação próprio. Entretanto, para alguns elementos, a equipe também tirou proveito de alguns dos programas de CGI mais potentes do mercado. Tal uso é provado com o Maya, (programa de computador) que a empresa utilizou para a maior parte das roupas e para o cabelo de Fiona e Farquaad. “Nós trabalhamos

muito no personagem e sua configuração, e depois ficávamos mudando enquanto fazíamos a animação”, notou Raman Hui (DENNIS, 2007, p. 141):

Em *Formiguinhaz*, tínhamos um sistema facial que nos dava todos os músculos faciais debaixo da pele. Em *Shrek*, aplicamos no corpo todo. Então, se você prestar atenção nele quando ele fala, você vê que quando ele abre a mandíbula, ele forma um ‘queixo duplo’, porque nós temos a gordura e os músculos por baixo (DENNIS, 2007, p. 141).

A obra em apreço traz diversos efeitos de humor, sendo o mais recorrente a paródia, que pode ganhar o sentido de uma imitação, uma subversão ao que já foi dito. Pela ótica de Sant’anna (1995), a paródia deforma o texto original, subvertendo sua estrutura de sentido inicial.

Para Bassols (2009) o texto-enunciado do filme *Shrek 2*, no processo de construção de sentidos, apresenta intertextualidade com seis contos de fadas: *Gato de Botas* e *Chapeuzinho Vermelho*, de Charles Perrault (1697); *Rei Sapó*, dos Irmãos Grim (1812); *Homem Biscoito*, de Gengibre Revista St. Nicholas (1875), *Pinóquio* de Carlo Collodi (1881 a 1883) e *Os Três Porquinhos* de Joseph Jacobs (1890), todos contos de fadas referenciados por meio da paródia.

Esses intertextos podem ser construídos por meio de paráfrases ou paródias. De acordo com Bakhtin (2010), ao retomarmos o conceito de normalidade (centrípeta) e transformação (centrífuga) da língua, as forças centrípetas atuam com vistas a normatizar, unificar e torná-la homogênea, ao passo que as forças centrífugas atuam no sentido de estratificar e torná-la heterogênea.

Hutcheon (1985) defende que a paródia tanto pode ser centrípeta como centrífuga: “A paródia é normativa na sua identificação com o outro, mas é contestatória na sua necessidade edipiana de distinguir-se do outro anterior”. (HUTCHEON, 1985, p. 95). *Shrek 2 (2004)* é um filme ao mesmo tempo homogeneizante e não normativo. No primeiro caso, mantém em sua estrutura narrativa os mesmos elementos dos contos de fadas tradicionais: príncipe encantado, princesa, bruxa/ fada, cavalo branco, feitiço. No segundo, transgride esses contos, pois o príncipe é um ogro; a princesa é horrorosa; o cavalo branco é um burro; e a fada madrinha, na verdade, é uma bruxa, e o príncipe que quer ficar com Fiona é bonito, mas malvado.

A presença do humor é outro elemento que diferencia a narrativa dos demais contos de fadas. Para Corso:

A estrutura de *Shrek* mantém as principais características do conto de fadas tradicional: seguimos em um mundo mágico; temos um final resolutivo; realiza-se uma jornada de crescimento; há um ajudante mágico, ainda que atrapalhado; e tudo culmina na formação de uma família. A diferença é que essa jornada de crescimento agora será tanto externa como interna, e as personagens serão mais complexas, elas agora terão vida interior. Além disso, acrescenta-se o humor (CORSO, 2006, p.178).

Desse modo, constatamos que tal recurso é de muita valia para o espectador, uma vez que chama a atenção e faz lembrar acontecimentos passados. Por intermédio da linguagem verbal ou audiovisual, ao contar essas histórias, Steig (2001) e Adamson (2004)²⁷ reafirmam o papel do conto de fadas de poderem transmitir, ao mesmo tempo, significados manifestos e encobertos. Por sua vez, Bettelheim (1980) complementa a necessidade de fabulação dos contos de fadas ao tratar do alcance que os contos de fadas têm. Para o autor, é importante “falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ingênua da criança tanto quanto a do adulto sofisticado” (BETTELHEIM, 1980, p. 14).

Propp (1992) assinala que as condições para suscitar a comicidade são, primeiramente, quem ri, tem que ter pelo menos uma noção das exigências morais da natureza humana, algumas concepções do que seja justo e correto, e, por último, quando rimos é porque encontramos no mundo algo que contradiz o que consideramos certo dentro de nós. “A contradição entre esses dois princípios é a condição fundamental, o alicerce para o nascimento da comicidade e do riso que dela se produz” (PROPP, 1992, p. 174).

Propp (1992) ressalta que o riso acontece quando as descobertas são inesperadas, pois a piada só é engraçada devido ao seu final inesperado e espirituoso, mas quando a ouvimos mais de uma vez, ela não causa mais riso porque não há surpresa.

A seguir, serão reproduzidos fotogramas representativos do filme e a decupagem²⁸:

²⁷ Diretores de *Shrek* (2001) e *Shrek 2* (2004).

²⁸ Em cinema audiovisual, decupagem é o planejamento da filmagem, a divisão de uma cena em planos e a previsão de como estes planos vão se ligar uns aos outros através de cortes. Especificamente, serão analisadas

Imagem nº 16 - Frame 1 ao 3. Chegada de Encantado à masmorra de Fiona.



Fonte:
Shrek 2,

PDI/DreamWorks, 2004.

Sob fundo musical romântico orquestrado, *travelling* vertical em *plongée* na tela preta acompanha um foco de luz que estaciona em um livro de aparência antiga. O livro se abre e suas folhas viram-se, gradativamente, mostrando uma história ilustrada, enquanto uma voz *off* masculina lê o conteúdo do livro.

Voz masculina (*off*): “Era uma vez em um reino tão, tão distante um rei e uma rainha que foram abençoados com uma linda menininha e por toda a parte o povo era feliz, até o sol se pôr e eles virem que sua filha estava amaldiçoada por um terrível feitiço que acontecia todas as noites, desesperados procuraram a fada madrinha que os fizeram trancafiar a jovem princesa em uma torre em que ela esperaria pelo beijo de um príncipe encantado”.

Som de cavalo trotando, câmera em *travelling* lateral, “seria ele que enfrentaria a jornada através do frio cortante, do deserto escaldante para enfrentar um terrível dragão, pois ele era o mais corajoso e o mais belo enfrentaria um dragão e subiria na torre mais alta, do castelo mais alto” câmera em *plongée*... close no rosto do príncipe encantado... desloca-se até o quarto da princesa, abre as cortinas e toma um susto... em close, no lugar da princesa está o lobo mau lendo uma história...

Príncipe encantado diz: Princesa Fiona?

Lobo mau: - não!!!

Encantado: Graças a Deus!!!!

Lobo mau: Ela está em lua de mel.

Encantado: - Mas onde?

Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

No presente trecho, a partir das transcrições, percebemos que há a mistura do tempo verbal pretérito imperfeito do modo indicativo, *era*, e também a utilização do futuro do pretérito (*esperaria*), *atravessaria*, para designar o personagem Encantado como uma possibilidade de ele ser o salvador da princesa. No caso, o futuro do pretérito, também chamado de condicional, é usado para falar de um acontecimento futuro em relação a outro já ocorrido, fato que poderá ou não acontecer, algo incerto criando hipóteses ou suposições, surpresa ou indignação sobre um evento, dando sugestões e fazendo pedidos de maneira mais educada, ou seja, é apresentada uma possibilidade de Encantado encontrar sua princesa. Há, no entanto, uma quebra de expectativa do sujeito. O espectador vai construindo uma imagem de que haverá um final feliz, uma vez que os contos de fada terminam sempre com o príncipe encantado ficando com a mulher amada.

Todavia, o que constrói um novo efeito de sentido é justamente essa quebra de expectativa, quando Encantado tenta beijar a princesa e acaba se deparando com um lobo mau usando a roupa da vovó e lendo um livro de Chapeuzinho Vermelho. Para Propp (1992, p. 46), “a comicidade encontra-se na correlação entre natureza física e espiritual, sendo que a primeira põe à mostra os defeitos do segundo, logo o corpo humano pode se tornar ridículo, constituindo o objeto risível”.

Na cena enunciativa analisada anteriormente, consideramos também a paródia por subversão, que é um dos princípios dialógicos apontados por Fiorin (2008) que atribui um novo sentido aos contos de fadas que já estavam cristalizados, isto é, o tema constrói uma significação na qual o ideal era que um príncipe encontrasse sua amada princesa, uma bela moça deitada em um leito. Além disso, há a referência explícita a dois contos de fadas tradicionais *A bela adormecida e os Três porquinhos*, mas devido à inovação da obra, atribui-se um sentido inesperado ao fio do discurso que acaba gerando o humor da cena.

Outro ponto relevante na construção de sentido temático é a relação das câmeras com a cena. No caso em apreço, elas se movimentam em *travelling* lateral, indicando o sofrimento de Encantado. Outro momento importante é que ao retirar uma parte da armadura de cavaleiro, Encantado deixa seus cabelos esvoaçarem, sugerindo alguém esnobe. Tal hipótese ideológica é confirmada no

decorrer do filme. Há também a mudança dos cenários, chuva, frio e desertos terríveis são enfrentados até que Encantado encontre sua princesa.

Imagem nº 17 - Frames 4 ao 6 – A chegada do casal protagonista ao Reino.



Fonte: *Shrek 2*, PDI/DreamWorks, 2004.

A segunda cena analisada é o momento em que Shrek e a companheira são convidados para irem ao palácio dos pais de Fiona receber a bênção real. Os dois se deslocam em uma carruagem durante alguns dias e o Burro fiel acompanha o casal. No decorrer da viagem, os três observam a paisagem e ao entrarem na cidade do Reino Tão Tão Distante, inicia-se a trilha sonora com a execução da música *Funkytown*, da banda *Lipps*.

Tradicionalmente, os contos de fadas trazem o *ethos* do príncipe encantado já demarcado, no sentido de querer transmitir, principalmente às crianças, condutas e valores pré-estabelecidos. É o *ethos* coletivo da beleza, da bondade, da humanidade presente no grupo social dos heróis, dos príncipes e das princesas. De acordo com Amossy:

A estereotipagem, lembremos, é a operação que consiste em pensar o real por meio de uma representação cultural preexistente, um esquema coletivo cristalizado. Assim, a comunidade avalia e percebe o indivíduo segundo um modelo pré-construído da categoria por ela difundida e no interior da qual ela o classifica (AMOSSY, 2005, p. 125-126).

Sob um viés parodístico, a obra cinematográfica *Shrek* vislumbra a quebra do *ethos* a respeito de um tipo de herói construído, e do estilo modificado, que abandona essa simbologia (ASSIS, 2012). O filme rompe com o estereótipo.

Shrek é uma obra pioneira ao trabalhar com a degradação da beleza, do agradável, do encantado. A animação coloca o reprovável, o censurável em foco e, ao final da narrativa, declara, em sua trajetória, que beleza não garante felicidade. No início do enredo, corroborando o estereótipo, o ogro tenta passar uma visão de que é um ser insociável, que não tem amigos, ou seja, um monstro condenado a viver solitário em seu pântano. No decorrer do filme, entretanto, o que inicialmente, parecia ser grotesco, torna-se alegre e cômico.

O filme *Shrek* põe em questão o que é belo e verdadeiro *em e para* cada um de nós. Contém um novo paradigma, já que mostra a multiplicidade da natureza humana em cada personagem. O filme reflete sobre o que é o belo, sobre o feminino, o masculino, o amor, a amizade, e, acima de tudo, sobre a possibilidade de se conviver com as diferenças, sem julgamentos de valor. Apesar de aparentemente grotesco, o ogro *Shrek* é doce, sensível e reconhece e demonstra suas inseguranças e fragilidades.

Analisando o casal de protagonistas, é possível verificar duas desconstruções de *ethos*. A primeira delas refere-se à princesa Fiona, que no início do filme apresenta linguajar e comportamento típicos de um membro da família real, mas no decorrer da trama, começa a usar gírias e termos mais populares, comportamento não condizente com o esperado de uma princesa de um conto de fadas. No entanto, mesmo destoante, enquanto sujeito, Fiona é atravessada pela história e pela ideologia, o que a leva a crer que ser ogra é muito ruim e, por isso, receber o “beijo do amor verdadeiro” garantiria a libertação desse sofrimento. Esse sentido é construído pela própria fala de Fiona que em um certo momento do filme registra em seu diário: “a mamãe disse que quando eu tiver idade, um lindo príncipe encantado irá me salvar da torre e me trazer de volta para a minha família. E vamos viver felizes para sempre” (*Shrek*, 2004). Segundo Pêcheux (1995, p. 160-161), “os indivíduos são ‘interpelados’ em sujeitos-falantes (em sujeitos de seu discurso) pelas formações discursivas que representam ‘na linguagem’ as formações ideológicas que lhes são correspondentes”.

Com relação ao *ethos* de Shrek, o “monstro” verde, atrapalhado e com uma linguagem peculiar, derruba o *ethos* do ogro como representação do mal e do terror revelando, mais uma vez, o equívoco e a não transparência do discurso, o que nos leva a compreender que “não há estabilidade, não há legitimidade já construída” (ORLANDI, 1996, p.122).

No *frame* exposto a seguir, observamos a cena em que a Princesa Fiona faz a barba, constituindo a desconstrução de um *ethos prévio*, pois uma mulher, principalmente uma princesa, não costuma fazer a barba, ainda mais, junto ao marido.

Imagem nº 18 - Fiona ao fazer a barba



Fonte: SHREK 2, PDI/*DreamWorks*, 2004.

Imagem nº 19 - Shrek ao fazer a barba



Fonte: SHREK 2, PDI/*DreamWorks*, 2004.

Há, também, na mesma sequência, a execução da canção *Accidentally in love*²⁹. Essa música embala o amor entre as personagens e, conseqüentemente, traz à tona um *ethos prévio* no que se refere a esse sentimento e sua desconstrução por meio do humor. O *ethos prévio* do amor e a conseqüente relação de paixão aparecem em algumas situações, como a entrega de uma aliança com os dizeres *I love you* para Fiona (imagem 20) e, também, o coração que aparece envolvendo os personagens (imagem 21).

²⁹ A canção pode ser conferida no site: <https://www.vagalume.com.br/counting-crows/accidentally-in-love-traducao.html>.

Imagem nº 20 - Aliança para Fiona



Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

Imagem nº 21 - Piquenique entre Shrek e



Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

Nas ilustrações a seguir, há a desconstrução desse clima de romance, uma vez que a protagonista, Fiona, irrita-se com outra personagem de histórias infantis, Ariel, a Pequena Sereia, quando a expulsa agressivamente da cena, conforme podemos observar nas imagens 22 e 23.

Imagem nº 22 – Ariel beijando Shrek



Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

Imagem nº 23 – Fiona rechaçando Ariel



Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

Novamente percebemos a filiação ao interdiscurso, a uma rede de dizeres. Shrek e Fiona estão na praia e, ao se beijarem em meio às ondas, aparece Ariel, personagem conhecida dos filmes infantis, que toma o lugar de Fiona durante o beijo. De forma hostil, a princesa reage, afastando a Pequena Sereia para bem longe. Há um resgate, possibilitado pela memória discursiva, para que essas relações sejam estabelecidas e compreendidos os sentidos movimentados.

A trilha sonora da música *Fuktown* é animada e a tradução de sua letra sugere movimento. No refrão, há as expressões: “Preciso me mover para uma

cidade”; “que é certa para mim”; “cidade que me mantenha em movimento”; “me mantenha dançando com alguma energia”. Ao final da música os três, Shrek, Fiona e Burro, chegam à entrada do palácio e um servo proclama: - Anuncio a tão esperada volta da linda princesa Fiona com seu novo marido. *Close* na abertura da trave da carruagem, libertam-se pombas brancas e, ao fundo aparece o casal de ogros. No quadro seguinte, a população se assusta e reage: ahhhh! (imagem 17, p. 82). Aqui, constatamos o choque identitário com a palavra *linda*, porque o sentimento coletivo que se tem de belo é convencionalizado, previamente, assim, os cidadãos ficam chocados, pois o belo para eles não é o mesmo que um belo ogro ou ogra.

O que se pode constatar, na presente cena, é a convalidação do sentimento coletivo de decepção de toda a população e dos pais, pois toda a cidade tinha um estereótipo de príncipe e princesa, mas o que acontece, na verdade é a aparição de dois ogros e um burro, para o público. Tais fatos podem ser comprovados pelos fotogramas 4 e 6³⁰, marcado pela expressão de decepção dos cidadãos de Tão Tão Distante.

Cabe destacar, na análise de um filme, o papel atribuído ao herói. Ele tem uma fundamental importância pois sem ele, não há história. A personagem é tão necessária - até mais que o próprio narrador -, uma vez que sem ela e, também, sem o vilão, não existiriam conflitos e, conseqüentemente, a trama não aconteceria. Bakhtin (2003) assinalou a importância do herói na construção de sentido do texto:

um autor modifica todas as particularidades de um herói, seus traços característicos, os episódios de sua vida, seus atos, pensamentos, sentimentos, do mesmo modo que, na vida, reagimos com um juízo de valor a todas as manifestações daqueles que nos rodeiam: na vida, todavia, nossas reações são díspares, são reações a manifestações isoladas e não ao todo do homem, e mesmo quando o determinamos enquanto todo, definindo-o como bom, mau, egoísta, etc., expressamos unicamente a posição que adotamos a respeito dele na prática cotidiana, e esse juízo o determina menos do que traduz o que esperamos dele (BAKHTIN, 2003, p. 25).

O herói, no caso, Shrek, vai salvar sua amada, Fiona, das mãos de um provável noivo. Assim, é um dos mais importantes da trama. Nesse contexto, comprovamos sua relevância por meio da canção *Holding Out for a Hero*

³⁰ Vide página 82.

(Esperando por um Herói), interpretada pela personagem Fada Madrinha, nos minutos finais do filme.

3.1 O DUBLADOR COMO COCRIADOR

Em *Shrek 2* (2004) o dublador exerce o papel de cocriador, já que na animação digital o papel do dublador é semelhante ao de um ator, uma vez que os movimentos labiais devem ser verossímeis a um humano.

Ao trazer para a tese a relevância de se pensar na interferência do ator como cocriador de uma obra, destacamos as palavras de Ribeiro: “a inserção do ator como cocriador da obra audiovisual implica em uma ética não tradicional de direção e criação, o que ocasiona rupturas e deslocamentos de uma práxis cinematográfica hegemônica”. (RIBEIRO, 2011, p. 66).

Em *Shrek 2* (2004), os dubladores, tanto brasileiros quanto estrangeiros interferem decisivamente na construção do filme. Num primeiro momento, retomaremos os personagens mais conhecidos e como suas ações contribuíram para a semiose do texto. Num segundo momento, apresentaremos a interferência dos dubladores brasileiros na obra estudada.

É necessário, aqui, apresentar uma outra personagem. Seu nome é Irmã Feia e é a principal garçonete do Maçã Envenenada (uma taverna frequentada por pessoas que, aparentemente, não querem amizade; um lugar sombrio e pesado). A moça é uma das filhas da madrasta de Cinderela. Parece um lenhador de vestido, ou seja, apresenta características masculinas, mas tem grande coração e encontrou o seu verdadeiro amor em um dos frequentadores malvados, o capitão Gancho.

Partindo de uma entrevista concedida a Sônia Abrão, apresentadora do Programa *Falando Francamente*, do canal SBT, pudemos investigar o processo criativo com foco nos dubladores brasileiros do filme *Shrek 2* (2004)³¹.

Primeiramente, Pedro Bial, o dublador da Irmã Feia, é questionado pela entrevistadora sobre suas impressões e dificuldades ao fazer esse trabalho de dublagem. Bial assim se coloca:

³¹ Disponível em: <<https://youtu.be/87zypylhBsE>> Acesso em: 15 maio 2018.

Diferentemente de dublar um filme com pessoas atuando, pelo fato de ser desenho animado, o desenho dos lábios é um artifício do animador, pois a boca de um ator tem o mesmo movimento [...] mas aí, junto com a diretora Marlene, procurando sinônimos, foi maravilhoso. A dificuldade de romper com a brincadeira da ilusão, nos meus plenos cinco anos de idade, é mágico. (PEDRO BIAL, 2004³²)

Imagem nº 24 – Irmã Feia



Fonte: *Shrek 2* PDI/DreamWorks, 2004

Imagem nº 25 – Pedro Bial



Fonte: Entrevista ao SBT

Nesse ponto, entendemos que o dublador, por meio da entonação, troca vocabular e estilo próprio pode interferir no resultado de uma animação digital, tornando-o mais suave ou mais pesado.

Ao ser entrevistado sobre o que os espectadores podem esperar da história, o apresentador fala sobre o mundo feérico que podem esperar:

Eu não vi inteiro, amei o primeiro, dei gargalhadas, é uma história que dá muita liberdade, que trabalha com o nonsense faz um coquetel divertidíssimo de liberdade criativa, uma coisa chama a outra e remete ao sonho, bota a gente para sonhar, imagens na tela sugerem trezentas imagens, imagens geram imaginação, têm o compromisso com a imaginação sem limites, sem barreiras,

O que podemos esperar? magia, gargalhada, uma mulher muito feia com voz encantadora; eu repetiria, gostei, minha participação foi pequena. Em relação à gravação, esta não demorou nada, foi *vapt vupt*, primeiro porque as participações eram pequenas, foi surpreendentemente rápido. (PEDRO BIAL, 2004)

Ao ser questionado sobre como seria dublar o Lary Kim (ator do filme original), o apresentador afirma que seguiria seu próprio estilo, não iria fazer uma simples cópia do original, o que se pode comprovar na fala abaixo:

Eu entendi a ideia de Lary Kim, o seu estilo. Eu tentar imitar ou seguir o seu estilo era o meu drama. Se o imitasse, eu iria trair a ideia do filme, eu iria fazer mal, sendo assim (PEDRO BIAL, 2004).

³² Vide referências – entrevista SBT

No processo de criação, o dublador traz um pouco de si, conforme aponta Ribeiro (2011). Na fala de Pedro Bial, entendemos que ele não faz a produção pela cópia simples, mas apresentando suas predileções, entonações diversificadas, buscando originalidade. Ribeiro pontua:

O ator molda tão pouco seu papel quanto o cria ou o imita; permanece antes de tudo ele mesmo – um ator rico dessa esfera fascinante que são as suas próprias predisposições e predestinações. [...] ele se “empenha” a fundo, de uma maneira inteiramente natural, no seu papel, para abandoná-lo desde que julgue isso necessário, e o dissolve na matéria cênica sempre presente e fluindo livremente. A esfera da liberdade do ator deve ser profundamente humana. (RIBEIRO, 2011 p. 80)

O último questionamento feito a Bial, durante a entrevista, foi como um homem iria dublar a voz de uma mulher, e ele assim se posiciona:

Eu entendi que a ideia de um homem, jornalista, voz grave, fizesse a característica do Pedro Bial, assim, de um jeito original, com esse equilíbrio, criei a voz da Irmã Feia, a partir de minhas características originais (PEDRO BIAL, 2004).

As afirmações de Bial vão ao encontro do que Ostrower (1999) aponta:

Ao criar, o artista parte de uma inquietação, uma mobilização geral – por ora indefinida – em busca de determinadas formas ou configurações – por ora também indefinidas. Mesmo assim, haverá uma interação implícita e haverá uma direção potencial. Podemos tentar resumi-lo assim: o artista se encaminha do possível ao necessário. (OSTROWER, 1999, p. 257).

Em se falando de criação, assim como Ostrower (1999), Ribeiro (2011) ressalta que, a partir da experimentação, da técnica, um trabalho artístico ganha relevância quando há cocriação da obra pelo dublador:

Num processo de criação audiovisual centrado no ator, há a necessidade de que os atores sejam “coautores” do processo, e que esses atores não estejam ali automatizados pela técnica, mecânica, por um modo de produção, mas sim como artistas inventando um corpo, uma personagem [...] Um trabalho que parte deste corpo dinâmico e repleto de experiências, para que nele possa encontrar impulsos que conduzam o ator à criação da personagem, contribuindo para o desenvolvimento da obra em si. (RIBEIRO, 2011, p. 75)

Além da Irmã Feia, apresentamos outras interferências no processo criativo da animação. O personagem analisado aqui é Shrek. Ele é dublado por Bussunda, humorista já falecido, reconhecido por sua irreverência e originalidade.

Questionado sobre como foi o processo de dublagem, Bussunda assim se coloca:

Imagem nº 26 – Shrek



Imagem nº 27 – Bussunda³³



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* (2004) **Fonte:** Entrevista SBT

Foi mais fácil o primeiro filme, pois eu dublei em cima de uma voz. Esse eu fiz em cima do original. Você faz o negócio e vai ver o resultado na tela, ficou legal, eu dei uma relaxada, foi mais tranquilo. Interpretar o grande Mike Myers (intérprete da versão em inglês de Shrek) foi uma responsabilidade grande; me chamaram por ser eu o Bussunda, eu dei a minha voz, e apesar de ser ogro, no primeiro filme eu tive que fazer uma voz doce, fui mais porque o Shrek não dá para imitar. Percebi que não tinha que mudar nada. [Em relação ao] humor do primeiro, conseguiram manter o humor. (BUSSUNDA, 2004³⁴)

Como se pode observar na fala do entrevistado, o intérprete trouxe suas próprias características, transportando seu jeito para o personagem. Ao ser questionado sobre a preparação, o humorista comenta:

Quanto ao tempo de preparação, ficamos num cubículo. Nem tinha visto o filme, via a cena, ria e começava a ensaiar, estava rindo pela primeira vez, foi bem legal. No último dia eu tinha a curiosidade, na verdade foi muito divertido – durante três dias vendo o filme. As dublagens brasileiras são excelentes e eu não sou um dublador profissional para dar vida àquele boneco. Algo que me impressionou foi a respiração, você fazer todos os sons de não sei o que, não é o mais difícil, mas o mais interessante. (BUSSUNDA, 2004)

Quando se busca originalidade em um trabalho, é necessário pensar na força argumentativa do ator. Sob esse olhar, Ribeiro comenta: “Um dos fatos mais importantes para a arte do ator é a capacidade de ele dinamizar energias interiores” (RIBEIRO, 2011, p. 84)

Como se percebe nas falas acima, as dublagens brasileiras não foram por imitação, buscando sob esse prisma uma inovação, marca dos próprios

³³ Nome artístico de Cláudio Besserman Viana, fonte: < <https://oglobo.globo.com/cultura/bussunda-comecou-passar-mal-apos-jogo-de-futebol-mas-morreu-no-hotel-4578235> > Acesso em 12-08-2018.

³⁴ Vide referências – entrevista SBT.

artistas, trazendo originalidade, o que marca e comprova os traços de cocriação dos dubladores no processo de significação da obra. Vale destacar que a preparação se deu por intermédio da Marta Silva, preparadora dos dubladores. Ribeiro (2011) enfatiza que “os processos de preparação são singulares. Cada obra possui suas especificidades e, conseqüentemente, necessidades no treinamento do ator”. RIBEIRO, 2011, p. 79).

Nesse prisma, Ribeiro explica a força de uma preparadora de dubladores, pois pode direcionar um trabalho, ou ainda trazer liberdade criadora aos atores:

O preparador de elenco é o responsável por estabelecer as bases estruturantes do treinamento, mas também é aquele que lança estímulos ao ator, que instaura situações, que propõe o jogo e estabelece o processo improvisacional, que pinça partituras físicas que poderão ser trabalhadas ao longo do treinamento, enfim, é aquele que alimenta esta etapa de aproximação entre ator e obra, ou melhor, entre o ator e o projeto poético da obra proposto pelo diretor. Assim, antes de qualquer ação, o preparador compreende as buscas e os princípios direcionadores apontados pela direção na construção deste projeto poético (RIBEIRO, 2011, p. 75)

Outro ponto que merece destaque no processo criativo de tradução e criação é a adaptação ou transformação vocabular, como se pode verificar, a seguir, num excerto retirado do filme:

Shrek: Face it, Donkey! We're lost, Donkey: We can't be lost. We followed the King's instructions exactly. What did he say? 'Head to the darkest part of the woods. Past the sinister trees with scary-looking branches.' The bush shaped like **Shirley Bassey!** Shrek: We passed that three times already. Note-se que o nome refere-se a uma cantora do País de Gales, não conhecida no Brasil. Portanto, se o nome continuasse na versão dublada, a piada não teria graça e o objetivo da cena seria perdido.

A solução encontrada para que o trecho fizesse sentido foi: “Shrek: Admita, Burro. Estamos perdidos. Burro: A gente não tá perdido. Seguimos exatamente o que o Rei falou. O que foi que ele disse? 'Ir para a parte mais escura da floresta. Passar por árvores sinistras com galhos assustadores'. E esse arbusto aqui que é a cara da Fafá de Belém. Shrek: A gente já passou três vezes por esse arbusto!” Substituir o nome **Shirley Bassey** por **Fafá de Belém** tornou a cena mais

natural para o ouvinte e, dessa forma, foi mantida a piada da comparação de um arbusto com uma pessoa famosa. Isso é fazer a versão brasileira.

O processo de criação mostra-se como um ato comunicativo e suas tendências podem também ser observadas do ponto de vista de seu aspecto social, pois segundo Salles (2010, p. 89): “A obra em construção carrega as marcas singulares do projeto poético que a direciona”, daí a necessidade de os dubladores adaptarem a sua fala para atingir o público alvo.

3.2 FICHA TÉCNICA

Apresentamos, a seguir, a Ficha Técnica de *Shrek 2* (2004), uma relação de informações que tem por objetivo apresentar, de forma concisa e padronizada, dados sobre o filme. Em obras cinematográficas, esse panorama é relevante para apresentar o contexto técnico-financeiro da obra, além de situar os críticos cinematográficos, público e estudiosos da área.

A obra da *DreamWorks* PDI apresentou um orçamento alto, mas conseguiu recuperar seu investimento em poucas semanas de bilheteria. Destacamos em sua estrutura a utilização de mais de trezentos profissionais da área, um apurado grupo técnico. As principais informações estão apontadas a seguir:

Orçamento: US\$150.000.000 (estimado)

Gênero: Aventura, Animação, Comédia, Fantasia, Infantil, Romance

Duração: 93 min.

Tipo: Longa-metragem / Colorido

Palavras-Chaves: Citação da animação "Shrek", Ogro, Princesa, Rei, Fada

Produtora(s): *DreamWorks SKG*, *Pacific Data Images*, *DreamWorks Animation*

Distribuidora(s): Universal Pictures do Brasil

Estreia: 18/06/2004

Diretor(es) / Directors

Andrew Adamson

Kelly Asbury

Conrad Vernon

Roteirista(s) / Writers

William Steig	Livro
Andrew Adamson	Roteiro
Joe Stillman	Roteiro
J. David Stem	Roteiro
David N. Weiss	Roteiro
Chris Miller (11)	Roteiro (diálogos adicionais)

Elenco / Cast

Mike Myers (1)	Shrek (voz)
Eddie Murphy (1)	Burro (Donkey) (voz)
Cameron Diaz	Princesa Fiona (voz)
Julie Andrews (1)	Rainha (voz)
Antonio Banderas	Gato de Botas (Puss In Boots) (voz)
John Cleese	Rei (voz)
Rupert Everett	Príncipe Encantado (voz)
Jennifer Saunders	Fada Madrinha (voz)
Aron Warner	Lobo (voz)
Kelly Asbury	Page/Elfo/Nobre/Filho no nobre (voz)
Cody Cameron	Pinóquio/Os Três Porquinhos (voz)
Conrad Vernon	Pão de Gengibre (Gingerbread)
Christopher Knights	Ratinho cego (Blind Mouse) (voz)
David P. Smith	Herald/Homem na caixa Box (voz)
Mark Moseley	Espelho/Camareiro (voz)
Kelly Cooney	Caixa do Fast Food (voz)
Wendy Bilanski	Sapo do bar (voz)
Larry King (1)	Meio-irmã feia (voz)
Guillaume Aretos (1)	Recepcionista (voz)
Chris Miller (11)	Humphries/Espelho mágico (voz)
Latifa Ouaou	Doll/Jill (voz)
Alina Phelan	Empregada #1/Mulher #2 (voz)
Erika Thomas	Empregada #2 (voz)
Joan Rivers	Joan Rivers (voz)
Andrew Adamson	Capitão da guarda (voz)

Produtor(es) / Producers

O filme *Shrek 2* (2004) apresentou em sua composição uma equipe grande em números, pois cerca de trezentos profissionais executaram um trabalho de construção durante três anos.

3.3 ANDREW ADAMSON E SEU ESTILO

O diretor da obra estudada nesta tese, Andrew Adamson³⁵ começou sua carreira em computação gráfica na Nova Zelândia, trabalhando como animador digital, designer e diretor de animação. Associou-se a *PDI/DreamWorks* (antiga Pacific Data Images), em 1991, e a partir daí começou a trabalhar no departamento de efeitos visuais em filmes como *A Revolta dos Brinquedos*, de Barry Levinson, e foi um membro importante na divisão de comerciais da *PDI/DreamWorks*, responsável por vários comerciais de TV premiados, como Planet Kevin, de Converse; Scrubbing Bubbles Greatest Show, da Dow; e Juke Box, da Cerveja Miller Genuine.

Ainda na área de efeitos visuais, Adamson foi um frequente colaborador do diretor Joel Schumacher. Juntos eles fizeram *Batman Eternamente*, *Tempo de Matar* e *Batman & Robin*. A estreia de Adamson na direção foi em 2001, com a produção *Shrek*, uma animação que fez história ganhando o primeiro prêmio da Academia concedido ao Melhor Longa-Metragem Animado. O filme recebeu ainda um *Grammy* (Realização em Animação) e um prêmio BAFTA, além de ter concorrido no Festival de Cannes.

Três anos depois, o festival francês novamente indicaria um trabalho de Adamson: *Shrek 2*, no qual, além da direção, ele também é coautor do roteiro. Dando continuidade ao sucesso do primeiro filme, essa sequência tornou-se um dos filmes animados mais rentáveis, até hoje, em Hollywood. *Shrek 2* (2004) recebeu indicações ao Oscar de Melhor Longa-Metragem Animado e de Melhor Canção Original.

Logo depois dessas realizações, Adamson dirigiu e coescreveu seu primeiro longa *live-action*³⁶, *As Crônicas de Narnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-*

³⁵ Disponível em: < www.epipoca.com.br > Acesso em: 02 dez. 2018.

³⁶ Ato real ou em inglês *live-action*, em cinematografia ou videografia, é um termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações. Este termo é usado para definir não apenas filmes, mas também jogos eletrônicos ou similares, que usam atores e atrizes em vez de imagens animadas. De acordo com a distribuidora de filmes Cambridge, essa técnica de animação (envolve) pessoas ou

Roupa, que, além do sucesso comercial, recebeu o Oscar de melhor maquiagem e duas indicações por Efeitos Visuais e Sonoplastia. Logo depois desse trabalho, Adamson foi produtor executivo e autor da história de *Shrek Terceiro*.

Em sua carreira, Adamson rapidamente consagrou seu nome como um inovador na arte da direção e produção de efeitos visuais, bem como um talento único para compor fantasias e aventuras. Por isso mesmo, em 2008 ele voltou ao universo do escritor C.S. Lewis para dirigir *As Crônicas de Narnia – Príncipe Caspian*, o segundo filme da série e com a assinatura da Walt Disney Pictures e Walden Media.

Dentre as principais premiações ou indicações de reconhecimento de seu trabalho, temos: em 2001 e 2004 indicação para a Palma de Ouro no Festival de Cannes e indicação ao Oscar de melhor animação em 2005, com *Shrek 2* (2004).

3.4 A TRILHA MUSICAL DO FILME

Objetivamos, no presente tópico, tratar do processo criativo das músicas mais relevantes para a construção de sentidos do filme da PDI. Para o recorte do trabalho, resgatamos entrevistas dos produtores, dos artistas, documentos históricos e também o cruzamento com o produto final – o filme de animação infantil.

Em uma narrativa fílmica como *Shrek 2*, a trilha sonora é essencial para a sua compreensão, sendo um de seus elementos constitutivos. Tanto para o diretor como para a equipe executiva de *Shrek 2* (2004), a colcha de retalhos que compôs a sua trilha, serviu para dar coesão e inteligibilidade ao filme. A respeito da relevância do som, Betton esclarece:

O som destina-se a facilitar o entendimento da narrativa, a aumentar a capacidade de expressão do filme e a criar uma determinada atmosfera. Obtém-se resultados frequentemente bem diferentes através de diversas combinações de duas linguagens, o som e as imagens, combinações complementares, redundantes, contraditórias, contrastantes (BETTON, 1987, p. 37-38).

Para Andrew Adamson (2004), diretor de *Shrek 2*: “ Não se pode adivinhar o que o público quer, tem que seguir seus próprios instintos, queríamos ter música e músicos que fossem do nosso gosto”. Nesse sentido, entende-se que ao se escolher uma trilha sonora, faz-se uma pesquisa geral de tendências para se ter uma ideia do que o público poderia aceitar, além de conhecer o espaço onde a narrativa será desenvolvida. Por outro lado, como o filme era uma sequência, o próprio Cris Dourida, diretor musical, afirmou nos extras: “Tivemos a sorte de muitos artistas terem gostado do primeiro filme e portanto, estarem dispostos para fazer algo para esse, agora”.

A música *Accidentally in Love*, escrita por Adam Duritz et al, e interpretada por Counting Crows, marca a abertura da obra e apresenta o casal em lua de mel, Fiona e Shrek, namorando no pântano, vivendo uma rotina de ogros e barbeando-se.

Segundo Cris Dourida:

Essa música tem que chegar e abrir o filme como se fosse um festival de amor de alta energia [...] os Counting Crows apresentaram a música pra gente e a música chama-se *Accidentally in Love*. (DOURIDA, 2004³⁷).

Para o cantor Adam Duritz,

tinha tudo a ver porque era a história de duas pessoas que se apaixonam, que não eram talvez nem destinadas a se apaixonar, *Accidentally in Love* quer dizer: o que se vai fazer? Está apaixonado! (DOURIDA, 2004).

Como a sequência do filme prometia fazer sucesso, houve muita aceitação dos artistas e Cris Dourida revela a facilidade durante a fase de solicitação de participação dos artistas:

Nunca trabalhei num filme que fosse mais fácil encontrar gente que quisesse participar dele, todos os que procuramos queriam fazer parte de *Shrek 2*. As primeiras músicas que chegaram para o filme foram aquelas que os diretores queriam botar nas cenas por acharem que ajudariam a impelir a cena (DOURIDA, 2004).

Segundo Andrew Adamson (2004):

³⁷ Entrevista concedida no DVD *Shrek 2* (2004), extras.

The Els foi uma banda de Los Angeles que nos deu uma música chamada *I need sleep* para ser executada quando Shrek estivesse se revirando na cama, dormindo pela primeira vez no quarto de Fiona, após um jantar desastroso com os pais dela. (ADAMSON³⁸, 2004).

Para comprovar os posicionamentos do diretor, é necessário apontar que a música foi feita sob medida, uma vez que o compositor da referida banda havia passado a noite em claro em uma viagem, às vésperas da gravação:

note que Shrek estava tendo uma noite sem sono, eu tinha acabado de sair de um avião vindo do Japão confuso com o fuso horário, senti que tínhamos isso em comum, logo foi fácil para mim escrever essa música sobre precisar de sono, é metade pro Shrek e metade pra mim. Estamos dividindo ao meio. (MARK EVERETT, 2004³⁹)

Isso comprova que as experiências vividas são fundamentais no processo de reconstrução da realidade. Novos conceitos e sentimentos somente serão incorporados à criação se constituírem simbolizações de experiências já vividas.

A canção ilustra a primeira noite de insônia do ogro. Ele está no quarto com Fiona e se depara com várias referências da amada, inclusive um diário em que a princesa revela o desejo de se casar com um príncipe.

Salles (2011) explica a dificuldade de um trabalho amplo como o do cinema. A pesquisadora destaca a relevância no processo de criação da equipe de produção, salientando que é por meio da coletividade que os resultados acontecem:

As pesquisas sobre o processo de criação no cinema vêm, gradualmente, ampliando seu escopo tanto no que diz respeito aos documentos, como aos cineastas pesquisados. O desafio que sempre se coloca é como discutir a complexidade de um processo que se dá na coletividade, ou seja, em equipe, e no contexto de produção industrial. (SALLES, 2011, p. 48).

Andrew Adamson revela que a versão de *Ever Fallen in Love* (Já se Apaixonou) é outro exemplo de música original: “era uma boa para se fazer uma versão. Odeio quando uma versão é exatamente igual ao original, é muito entediante, portanto, vamos mudar um pouco” (ADAMSON, 2004). Peter Iorn, o cantor, coloca que “na versão original os vocais são claramente britânicos, logo vamos mudar isso e fazê-los soar americanos”.

³⁸ Entrevista concedida no DVD *Shrek 2* (2004), extras.

³⁹ Entrevista gravada - DVD *Shrek 2* (2004), extras.

No acompanhamento do esboço de uma obra, é possível observar o trabalho de intervenção, pois ao longo das experimentações, revela-se aquilo que está sendo buscado pelo criador.

Para o diretor Andrew Adamson:

Os filmes são muito especiais em termos de possuírem muitas músicas, a trilha tem que operar em vários níveis diferentes, o que é divertido. Às vezes vem de uma música do Els, numa cena muito romântica entre Shrek e Fiona, ou em uma cena engraçada com Murphy e o Burro, assim a trilha é mesmo o adesivo para mostrar a história coesa (ADAMSON, 2004).

A canção *Funkytown*, escrita por Steven Greenberg e interpretada por *Lipps*, apresenta o reino de Tão Tão Distante com as ruas carregadas de *outdoors*, lembrando *Hollywood*, com várias referências norte-americanas, como mostram as imagens 28 e 29. A primeira imagem remete ao reino de Tão Tão Distante e a segunda remete a *Rodeo Drive*.

O reino Tão Tão Distante é na verdade uma Hollywood medieval, uma cópia de Los Angeles com direito a *Rodeo Drive*, limusines nas ruas e lojas de grife para todos os lados. O famoso letreiro, símbolo de Hollywood, é incluído na versão Shrek 2 (2004) com a designação *Far Far Away*. As ruas lembram Beverly Hills, com lojas como a *Versachery* (marca Versace), *Burger Prince* (referindo-se à rede Burger King), *Gap Queen* (grife GAP), dentre outras.

Imagem nº 28– Vista panorâmica



Imagem nº 29 – Rodeo Drive – Califórnia USA



Shrek 2 PDI/DreamWorks (2004) **Fonte:** <<https://www.californiabeaches.com/attraction/rodeo-drive/>>

Change (Mudança), interpretada por David Browne, é uma canção que aborda a transformação física de Shrek, passando de um ogro grosseiro e feio, a um homem bonito e elegante. Para complementar a mudança, Shrek aparece montando um alazão. O cantor revela que “a música que me pediram para participar

foi *Change*. A banda australiana chamada *Butterfly Boucher* fez uma versão enxuta, e eu amei, achei que ela fez um trabalho fantástico”.

A canção *Holding Out for a Hero* (Esperando por um Herói), interpretada por Jennifer Saunders, com arranjos de Gregson-Williams, ilustra o momento em que o protagonista invade o castelo para resgatar a sua princesa, havendo uma imbricação entre a música e a situação vivida pelo casal.

A canção *Fairy Godmother Song* (Canção de Fada Madrinha) foi escrita por Andrew Adamson, Stephen Barton, Walt Dohrn, Harry Gregson-Williams, Dave Smith e Aron Warner, e interpretada por Jennifer Saunders. Nela, a Fada Madrinha vem deslizando dentro de uma bolha d’ água. Conforme os próprios produtores, a cena remete à icônica cena do voo, em *Mary Poppins* (1964)⁴⁰. A música ilustra a tentativa de convencimento da Fada Madrinha para que Fiona se envolva com outra pessoa.

A música *Ever Fallen in Love* (Já se apaixonou), escrita por Peter Shelley e interpretada por Pete Yorn, apresenta a fuga de Shrek, Burro e Gato de Botas da fábrica de poções da Fada Madrinha, após retirarem das prateleiras, sem permissão, uma poção mágica cuja função era reconstruir relacionamentos.

A última canção de destaque é *Livin’ La Vida Loca*. (Vivendo uma Vida Louca). Escrita por Desmond Child & Robby Rosa, foi interpretada por Eddie Murphy & Antonio Banderas. A música apresenta o final da história, momento em que todos os personagens reaparecem e dançam ao ritmo da canção.

Como podemos constatar, as canções incluídas na obra *Shrek 2* (2004) são atemporais porque retratam não apenas sensações de uma história, mas dramas contemporâneos como sofrimento, alegria, angústia, medo e mudança.

Na elaboração da obra fílmica, é intrigante percorrer os caminhos que esta trilhou para chegar aos olhos do observador final. Segundo Salles (2006, p. 95): “Seu percurso é intersemiótico, isto é, em termos bem gerais, sua textura é feita de palavras, imagens, sons, corpo, gestualidade, etc”.

A trilha musical é um elemento fundamental no cinema de animação. No processo de criação, a trilha sonora revigora o universo criado e potencializa a mágica da ilusão, conduzindo as emoções do gênero narrativo, tornando a película

⁴⁰ *Mary Poppins* é o primeiro de uma série de oito livros infanto-juvenis escritos pela escritora australiana Pamela Lyndon Travers (ou P.L. Travers), publicado originalmente em 1934, em Londres. O personagem principal é uma babá mágica inglesa, que aparece em uma tempestade de vento para cuidar das crianças da família Banks. A Disney adaptou o livro para o cinema, em 1964.

mais densa e harmonizando as cenas com técnicas de criação, com o objetivo de transmitir ao espectador uma experiência emocional original.

O cinema é um projeto intersemiótico que centra a atenção na imagem em movimento. No entanto, joga constantemente com outras linguagens artísticas, dialogando com outros textos e buscando inferências da linguagem musical para reforço de suas intenções e propósitos.

4 DOS RASCUNHOS À COMPUTAÇÃO GRÁFICA: O PERCURSO DA CRIAÇÃO

O processo de criação de uma obra fílmica de animação digital é bastante complexo. Do ano 2001 a 2004, quando lançado, a equipe de produção, direção e criação enfrentou um árduo trabalho para construir *Shrek 2* (2004). Adamson (2004) explica:

Criar um visual bastante estilizado para *Shrek 2* requereu muita imaginação e perícia, além de uma equipe talentosa, uma vez que tudo num filme de animação tem que ser criado do nada. (ADAMSON, 2004)

Conforme apontou Adamson, *Shrek 2* (2004) precisou de uma equipe dedicada e um bom entrosamento para que seu sucesso se concretizasse. A esse respeito, Salles (2011) evidencia a necessidade da cumplicidade no grupo de trabalho, a fim de que a obra deixe de ser rascunhos para se tornar real. A autora expõe a relevância do Diretor geral para fazer um trabalho uniforme:

E o trabalho em equipe, que não é necessariamente um compromisso, pode ser o fator principal, se encorajado da maneira certa, para permitir um filme falar da forma mais clara possível com o maior número de pessoas. Cada pessoa que trabalha em um filme traz a sua própria perspectiva sobre o tema. E se essas perspectivas forem adequadamente orquestradas pelo diretor, o resultado será um trabalho de uma complexidade multifacetada e integrada com grandes chances de atrair a atenção e o interesse do público, que é, em si, uma entidade multifacetada à procura de integração. (SALLES, 2011, p. 32).

Nesse bojo, é necessário entender o que Salles explica sobre aproximações, ou seja, para ela uma obra de arte que envolve uma equipe necessita de construção de sentidos permeada por afinidades de projeto:

Há um percurso de aproximação e afinidades, que se transforma numa espécie de campo de atração de projetos individuais, com muitas características comuns continuamente ressaltadas, em nome de um projeto grande e ambicioso. A grandiosidade do projeto se dá em muitos sentidos: em suas propostas estéticas e no tempo de produção, que, por sua vez, se reflete no tempo de exibição do filme. Ao longo do processo, decidem que não será um filme, mas dois. (SALLES, 2011. P. 57).

Além disso, durante o processo de construção da obra de arte, o diretor pode entrar em conflito com os artistas do *storyboard*, dos produtores sonoros, e é desse conflito que pode haver um resultado melhor do que aquele que se esperava inicialmente, uma vez que durante a construção de uma cena, os desenhistas do *storyboard* precisam dramatizar e até fazer imitações de vozes para convencer o diretor. A respeito desse conflito, Salles expõe:

O processo do cinema passa, assim, por conflitos, por serem absolutamente inevitáveis, e estes se tornam produtivos se é de interesse do diretor, isto é, depende do tipo de diretor que está encabeçando o projeto. Pois se pode falar em atores propositores em processos que se dão em um âmbito mais próximo daquilo vem sendo chamado de colaborativo. No entanto, as tomadas de decisão, por parte do diretor, são necessárias, é a regra do cinema. (SALLES, 2011 p. 61).

Segundo Aretos (2004)⁴¹, produtor visual de *Shrek 2* (2004): “Para criar o visual do filme trabalhamos com a imaginação, como será o filme pintado, esboçado, desenhado”. Para isso, o processo de construção dos personagens começou com o desenhista Tom Hester, que segundo Aretos, é uma chave na definição do visual. Utilizando pesquisa e uma imaginação fértil, o artista criou os personagens por meio de esculturas feitas de barro. Para Salles (2008), o registro da experimentação nos documentos de processo é muito importante, já que deixa transparecer sua natureza indutiva:

Outra função desempenhada pelos documentos de processo é a de registro de *experimentação*, deixando transparecer a natureza indutiva da criação. Nesse momento de concretização da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo testadas. [...] Sob essa perspectiva, são registros da experimentação, sempre presentes no ato criador encontrados em rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, *story-boards* (SALLES, 2008, p. 21).

As imagens 30 e 31, demonstram o processo de construção dos personagens. Primeiramente, temos os rascunhos criados por Tom Hester, posteriormente, tais desenhos são transformados em esculturas.

⁴¹ Entrevista constante no DVD *Shrek 2* (2004), extras.

Imagem nº 30 - Bastidores da criação de *Shrek 2* – Desenhos



Fonte: *Shrek 2* PDI/*DreamWorks* 2004

Após os muitos rascunhos, o artista precisa buscar novas maneiras de transpor barreiras para que consiga atingir os objetivos pretendidos. Salles (2006) explica que é necessário uma grande potencialidade do artista para transformar materiais que consigam se adequar aos seus propósitos, dependendo do contexto que vivencia naquele momento:

Os recursos criativos surgem, portanto, como os modos de lidar com as propriedades dessas matérias-primas, ou seja, modos de transformação. Há uma potencialidade de exploração dada por elas e, ao mesmo tempo, há limites ou restrições que o artista pode se adequar ou burlar, dependendo do que ele pretende de sua obra. (SALLES, 2006, p. 84).

A partir dos desenhos, o artista começa a fazer as esculturas em argila. Trata-se de um processo minucioso e que exige habilidade e sensibilidade. Na imagem 31, a seguir, percebemos a escultura de Gato de Botas sendo construída por Tom Hester:

A escultura é o resultado de um aspecto do imaginário que o artista concretiza no espaço real. Já o objeto real se difere da escultura, porque ele já pertence ao mundo, onde o artista não constrói o objeto, mas sim, realiza outros tipos de ações sobre ele, tais como: selecionar, adicionar, remover elementos, transformar, entre outros fazeres. (MENDES, 2007, p. 2).

Conforme revela a Imagem 31, o artista, além de saber desenhar, precisa conhecer as técnicas de escultura, uma vez que a criação se concretiza na especificidade de determinada matéria, daí a necessidade do criador conhecer bem os seus meios de expressão.

Imagem nº 31 - Esculturas do Gato de Botas feitas por Tom Hester



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

A construção de versões preliminares a partir do estudo de formas previamente construídas, é a maneira mais útil de ocupar o tempo da pré-tarefa e fazer com que se ingresse na tarefa o mais rápido possível. Panichi (2012) ressalta a relevância de se fazer várias versões de um trabalho para que se ganhe confiança no resultado, como se observa na criação do filme Shrek 2(2004). Isso se comprova nos depoimentos de Adamson (2004) ao explicar que para um dos personagens, o Rei Harold, foram construídas onze versões para que, a partir de testes, conseguissem sentir qual seria a versão mais aceita pelo público. Para Panichi (2012):

Sucessivas correções, ao invés de nutrir temores, devem constituir-se num processo mais natural de construção e representar a confiança na capacidade de transmutar formas mais simples em formas mais complexas. O malogro da tarefa pode ocorrer quando não se está instrumentado (PANICHI, 2012, p. 36).

Salles explica que no cinema há um grande paradoxo, pois parece fundir dois elementos contraditórios – o geral e o pessoal – em um tipo de intimidade de massa. Para a autora, “o trabalho em si é imutável, dirigido a milhões de pessoas, e mesmo assim – quando funciona – um filme parece falar com cada membro da plateia de uma forma poderosa e pessoal” (SALLES, 2011, p. 62)

A partir do processo de elaboração da escultura, os diretores de criação conseguem fazer experimentações para pensar os personagens em diversas posições. A esse respeito, Adamson (2004) comenta: “Com uma escultura podemos falar em ângulo de 360 graus”, e continua explicando que nesse processo consegue-se perceber muitas impressões desse personagem, concretizando-se o que se iniciou nos rascunhos: “Vamos tentar fazê-lo pesado ou magrinho, mas primeiro

temos que identificar esse personagem”. A seguir, as imagens 32 e 33 mostram a estrutura de argila construída a partir dos esboços dos personagens Gato de Botas e Encantado.

Imagem nº 32 – Escultura em argila – Gato de Botas **Imagem nº 33** – Escultura de Encantado



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Ostrower (1999) explica a proximidade do artista com a matéria, a fim de que uma obra consiga se desenvolver: “Os diálogos do artista com a matéria são, na verdade, diálogos íntimos consigo mesmo. Dentro da crescente riqueza formal em que a matéria pode ser compreendida, é o próprio ser que se identifica” (OSTROWER, 1999, p. 223).

No processo criativo de *Shrek 2* (2004) houve diversas etapas. O primeiro momento foi a criação de rascunhos ou esboços de criação. Como podemos constatar na imagem 34, onze foram os moldes de um mesmo personagem durante a construção do filme, ou seja, o Rei Harold exigiu muito do criador nesta segunda etapa da criação.

Imagem nº 34 – Onze versões do Rei Harold feitas em argila



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Qualquer decisão do artista, mesmo que esta seja de ordem técnica, será uma decisão formal. No transcorrer de um trabalho são muitas as decisões a serem tomadas, pois estas “representam avaliações do sentido expressivo de cada pincelada, do estado de equilíbrio das formas, de tensões e de suas resoluções” (OSTROWER, 1999, p. 201).

Durante a construção das imagens, os produtores Conrad Vernon e Kelly Asbury viajaram da Califórnia para Southwest oitenta e cinco vezes com o intuito de criar a obra final, amparados pelo diretor geral:

Viajamos muito. Read Woody City é onde fica a Pacific Data Imagens, e eles são os que fazem os filmes de Shrek. Fizeram também o filme *Formiguinhaz*. São gênios do computador e artistas muito criativos. (VERNON, 2004⁴²).

Para que o processo acontecesse, os diretores citados precisaram aprender a trabalhar com e-mail, o que na época, 2001, ainda era novidade. “Aprendemos como mandar *e-mail*, isso eles nos ensinaram. Eu chamava de laser-mail antes de me corrigirem, eu chamava de *computer mail*, você joga muita coisa nessa roleta de *computer mail*” (VERNON, 2004).

Segundo o diretor (2004), os artistas da PDI (Pacific Data Images) criaram todas as novas técnicas empregadas na produção “parece o mesmo filme, mas adicionaram muitos avanços técnicos na animação” (VERNON, 2004). Desse modo, os produtores construíram as esculturas vistas nas imagens 31 a 33 para serem enviadas à empresa PDI, ou seja, um processo difícil e trabalhoso. Um artista plástico criou diversas esculturas de cada personagem, algumas várias vezes. Após isso, filmaram em perspectiva 3D para terem noção de tridimensionalidade e então enviaram para a equipe de produção para serem escaneadas em 3D, por meio da computação gráfica, para então conseguirem desenvolver melhor o projeto.

A dificuldade do processo construtivo é comprovada em correspondências eletrônicas mantidas entre o autor dessa tese e o artista Tom Hester. Ao ser questionado sobre o tempo médio de criação das esculturas, como resposta⁴³ nos afirmou que cada maquete durou cerca de três a quatro semanas e isso dependia da resposta do Diretor para a aprovação ou não das alterações

⁴² Comentários dos diretores e produtores presentes no DVD Shrek 2 (2004), extras.

⁴³ E-mail mantido com o escultor Tom Hester.

efetuadas. Ele ainda nos afirmou que apenas para esse trabalho o escultor tinha uma equipe de quatro artistas.

Além da tecnologia na arte entendemos, assim como Salles, que a transmutação de linguagem escultura para o computador é um processo intersemiótico. Nesta direção, Salles (2008, p. 40) atesta: “ao acompanhar diferentes processos, observa-se na intimidade da criação um contínuo movimento tradutório – tradução intersemiótica, ou seja, passagem de uma linguagem para outra”. Como podemos observar na imagem 35, a transmutação da forma escultura do Gato de Botas passa-se a uma imagem de computador em terceira dimensão.

Imagem nº 35 – Escaneamento do Gato de Botas em 3D



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Foi graças à evolução da programação digital que atualmente podem ser criadas imagens complexas em termos visuais, como modelos com formas mais orgânicas ou fluidas:

para visualizar expressões matemáticas é preciso algo mais do que a simples ‘tradução’ dos dados numéricos para a informação da luz projetada numa tela. É preciso, antes de mais nada, posicionar-se em relação a certos ditames da representação plástica, acumulados ao longo dos séculos, tal como nos foram legados pela tradição da pintura, da fotografia e do cinema. (MACHADO, 1993, p 20)

Desse modo, ao olharmos para os personagens e para o filme como um todo, constatamos que Shrek 2 (2004) passou por várias etapas de criação. O filme conquistou vários prêmios em virtude da inovação implementada na época. Destaca-se que a equipe somente obteve êxito em razão da grandiosidade do

projeto, já que tinham a ambição de fazer *Shrek 2* (2004) suplantar sua primeira versão apresentada em 2001.

4.1 OS ERROS DE GRAVAÇÃO

A construção das cenas em *Shrek 2* (2004), seguiu os caminhos de natureza diversa e, segundo Panichi:

Observações, pesquisas, experiências vividas, anotações, são alguns dos trajetos que uma obra persegue até chegar ao público leitor. As interconexões que estabelecem os liames dessa criação emergem das ligações entre as muitas ações do fazer artístico (PANICHI, 2016, p. 15)

Diversos foram os obstáculos enfrentados durante a produção de *Shrek 2* (2004), mas em três anos de desenvolvimento, a equipe conseguiu transpô-los, trazendo soluções para a animação digital. O primeiro deles, citado pelo diretor Adamson, foram os braços muito grandes de Shrek, na primeira cena do filme, quando o ogro carrega Fiona para a casa onde passariam a lua de mel.

Salles (1998, p. 17) argumenta serem “documentos de processo todo o conjunto de materiais que servem de suporte à construção e conversão de formas”. Dessa maneira, revisitar os erros de gravação deixados pelos produtores da obra analisada são instrumentos eficazes na construção dos rastros deixados para desvelar a força da criação e os efeitos inicialmente concebidos nos bastidores.

Com o advento das tecnologias, os computadores capazes de gerar imagens e animação deixaram de ser apenas equipamentos que complementam a tecnologia cinematográfica. Chong (2011, p. 110) destaca que na animação “os computadores tornaram-se autossuficientes, com capacidade de acomodar o planejamento, a execução e a distribuição de um filme animado, tudo dentro do domínio digital”.

Os braços do protagonista se esticaram de tal maneira que somente após cinco semanas de tentativas conseguiram chegar ao tamanho ideal. Para conseguir esses acertos, os técnicos necessitaram refazer os cálculos projetados no fundo das imagens, e por sua vez, alterar os cenários para dar a impressão de maior realismo, antes do processo de renderização. O desafio técnico pode ser visto nas figuras 36 e 37.

Imagem 36 – Entrada de Shrek

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

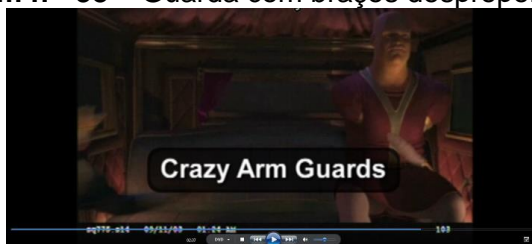
Imagem 37 – Entrada de Shrek próximo a casa

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Ao concebermos a computação gráfica como uma transmutação de formas, é necessário retomar o que Bakhtin (1992) concebe sobre a necessidade de não se separar forma e conteúdo. Isso porque é necessário pensar-se em animação de forma interligada, ou seja, não é possível separar a imagem do seu todo, da trilha sonora, das significações e dos documentos de processo:

A forma não pode ser compreendida independentemente do conteúdo, mas ela não é tampouco independente da natureza do material e dos procedimentos que este condiciona. A forma depende, de um lado, do conteúdo e, do outro, das particularidades do material e da elaboração que este implica. (BAKHTIN, 1992, p. 206)

Na cena em que a Fada Madrinha intima o Rei Harold para uma conversa, o guarda que conduz a carruagem da personagem também aparece com os braços desproporcionais, ou seja, o mesmo problema apresentado com o protagonista, e a solução foi refazer a renderização para que as desproporções fossem solucionadas. Isso demonstra a importância da experimentação no processo de criação, pois as tentativas que geram erros funcionam como experimentos para os acertos futuros.

Imagem nº 38 – Guarda com braços desproporcionais

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Outra experimentação que levou a diversos acertos durante o processo de criação foi a perda da roupa de Fiona, no momento em que o casal está namorando à beira-mar e a princesa se joga em direção ao marido. Na referida cena, conforme as imagens 39 e 40, as vestimentas da princesa saem de seu corpo, de forma involuntária. Para solucionar o caso, foram recalculados os movimentos das roupas, para que acompanhassem os movimentos de Fiona (CHONG, 2011).

Imagem nº 39 - Shrek e Fiona



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004

Imagem nº 40 – Fiona perdendo a roupa



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004

Para que a obra fílmica ficasse pronta, foram desenvolvidas técnicas de renderização que geram chama e fumaça. *Shaders* de CGI personalizados (programas especiais de computador) foram codificados para gerar determinadas adaptações como o tom de pele dos personagens, o pelo do Burro, além da iluminação que cercava o ambiente, como se vê na figura 40. Ken Bielengerg (2004), supervisor de efeitos visuais, confessa as dificuldades enfrentadas e sentencia: “uma das coisas que estamos tentando fazer é definitivamente superar. Queremos ter a certeza de que estamos indo além e entregando algo realmente novo para o público”. Já Adamson (2004) comenta: “Em Shrek 2 temos muito mais personagens humanos, do que em Shrek 1, logo, passamos muito tempo elevando o nível do visual dos personagens humanos”:

Imagem nº 41 – Movimentação da cabeça de Shrek



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Semelhante ao caso anterior, temos o problema técnico dos olhos do Gato de Botas não ficarem no seu devido lugar (imagem 42, na cena em que o personagem se vira, repentinamente, ao ser chamado pela princesa). Tal problema, segundo a PDI, demandou três semanas para ser resolvido pelos programadores e só foi possível devido ao conhecimento técnico dos envolvidos na criação, o que nos leva a avaliar a complexidade da obra. Para solucionar o problemas dos olhos e dar o devido realce, Dourida comenta a inovação proposta:

Sabemos que são personagens animados, que são desenhados no computador, mas há uma realidade, um realce na qualidade que é pura mágica, acho que tem muito a ver com todo o universo mágico de Shrek, e esse visual que eles criaram são coisas que talvez você não note, uma dessas coisas mágicas tem a ver com os olhos, eles costumavam pintar as íris, e as pupilas nos olhos de bola de pingue-pongue, e aplicá-los nas cabeças, agora fizeram uma íris, uma lente, fizeram uma pupila que dilata e ficou igual a um olho de verdade. (DOURIDA, 2004).

Conforme podemos observar na imagem 42, houve movimentação da cabeça e dos olhos de modo desproporcional, mas, depois da aplicação da técnica desenvolvida, a situação foi superada.

Imagem nº 42 – Gato de Botas – Chapéu e olhos soltos



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Outro caso que demandou bastante trabalho na animação da *DreamWorks PDI* foi o acerto dos cabelos dos personagens. Nas imagens a seguir podemos perceber um desajuste no cabelo da Rainha.

Imagem nº 43 – Rainha com cabelos revoltos **Imagem nº 44** – Cabelo desproporcional



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004

Para Asburi, diretor de efeitos visuais, *Shrek 2* (2004) foi um filme muito ambicioso e repleto de desafios e um deles foi justamente construir movimentos para os cabelos. Podemos observar que durante os testes de cabelo, os mesmos não se comportavam da forma como deveriam, tornando-se desproporcionais. Tendo em vista o desafio, Asburi, comenta:

A tecnologia desenvolveu-se de inúmeras maneiras, que fazem de *Shrek 2* um filme maior, melhor e mais bonito que *Shrek 1*. Temos algumas formas diferentes de lidar com cabelos e pelos, para que pareçam lindos e perfeitos. Em geral, para que os cabelos se tornassem mais realistas, em *Shrek 2* foi mais complicado e mais detalhado, de forma que consegue apresentar uma imagem mais real. Você quase pode entrar nesse filme, Foi preciso muita pesquisa para acertar o visual. (ASBURI, 2004⁴⁴).

Chong (2011, p. 110) esclarece que a franquia *Shrek* mudou o conceito da indústria cinematográfica em relação à animação por computadores. “Ela uniu o poder dos roteiros da série de televisão *Os Simpsons*, a um humor irreverente que lembra a animação clássica com Chuck Jones”. Assim, como comprovam Panichi e Contani (2003, p. 81) “os recursos criativos estão diretamente ligados ao domínio de determinadas técnicas”.

⁴⁴ Depoimento inserido do DVD *Shrek 2* (2004), extras.

Imagem nº 45 – Construção do cabelo das personagens



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004

Conforme observamos na imagem 45, os animadores precisaram desenvolver novas técnicas e até desenvolver novos *softwares* de animação para que conseguissem dar verossimilhança aos cabelos, já que na época não havia tecnologia suficientemente apurada para tal. Em razão disso, uniram-se à Apple, para conceber mecanismos de construção.

O diretor de criação também relata que outra dificuldade ocorreu na primeira sequência de abertura. Como foi preciso criar o personagem em duas camadas - Encantado (cavaleiro) e cavalo em outro plano -, a sequência não se acertava, pois o cavalo ficava transparente em diversos testes feitos. O acerto só foi possível, conforme aponta Jenson (2004), “após a inserção do cenário e dos efeitos especiais”. Mais uma vez as oportunidades de criação ou desafios tornaram-se essenciais para a construção da imagem:

Imagem nº 46 Cavalo invisível



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004

Em um caso semelhante ao anterior, temos a Fada Madrinha que também ficava invisível na mixagem da cena. Nesse momento, a solução para a

imagem 47 foi refazer os cálculos dos polígonos num programa especial denominado *Shape* para que essa experimentação fosse corrigida (CHONG, 2011).

Imagem nº 47 – Fada Madrinha invisível



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004

Segundo Andrew Adamson, *Shrek 2* (2004) demandou mais elementos que a sua primeira versão, e foi bem mais trabalhoso arrumar saídas técnicas para se trabalhar com pelos, cabelos e roupas que se movimentavam. A exemplo, temos nas figuras próximas a falta de expressão do personagem Gato de Botas e problemas no teste dos pelos do felino. Conforme Adamson (2004): “Mais pelos, mais cabelo, mais água, mais fumaça, chuva, efeitos, fogo, tudo o que era difícil de desenvolver, estávamos desenvolvendo”. O diretor prossegue: “Conseguimos progredir e ir mais longe”. Isso demonstra que num processo de criação, os entraves surgem a partir do desenvolvimento das ideias e precisam ser resolvidos ao longo do processo, pois o trabalho precisa continuar.

Para solucionar os problemas de animação, foram desenvolvidos *softwares* específicos para resolver as inúmeras situações que se colocavam a cada cena. Após as soluções, Adamson chega a comentar: “O pelo do gato é incrível, inacreditável o nível de complexidade e realidade a que chegaram”. A satisfação do dever cumprido resulta das técnicas empregadas, mostrando que os conhecimentos estão interligados e são aproveitados no seu devido tempo.

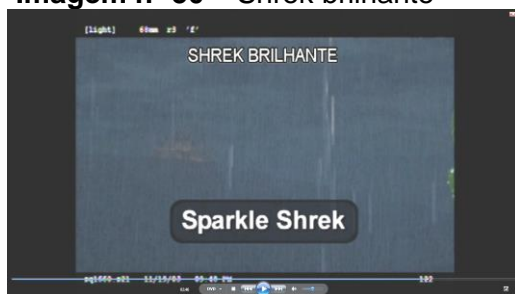
Imagem nº 48 – Imagem obscura

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

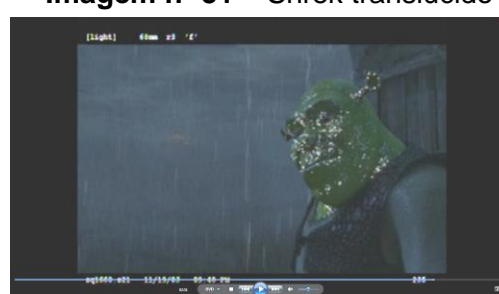
Imagem nº 49 - Gato de pelo revoltado

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Na cena em que o ogro está angustiado a respeito de seu futuro com Fiona, e estando com a poção mágica da Fada Madrinha em mãos, constatou-se um problema técnico que dificultava sua resolução. Shrek estava muito brilhante. O problema foi ocasionado porque era a primeira vez que um filme de animação totalmente 3D usava recursos como a chuva, e os animadores da PDI precisaram providenciar uma nova solução técnica para o problema, novamente construindo outros *softwares* de animação, o que certamente abriu espaço, após esses experimentos, para filmes posteriores. Podemos observar esse caso, nas imagens abaixo.

Imagem nº 50 – Shrek brilhante

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Imagem nº 51 – Shrek translúcido

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Para que os obstáculos fossem transpostos durante o processo construtivo, foi necessário que toda a equipe planejasse seus passos numa ação conjunta, demonstrando a importância do planejamento num projeto de criação:

Planejar, portanto, não engloba apenas a elaboração de um projeto de escrita buscando selecionar e organizar ideias por meio de esquemas, reflexões e anotações sobre o que se vai escrever. O planejamento também envolve observação e leitura de mundo, além de um trabalho árduo de pesquisa. (PANICHI, 2016, p. 145).

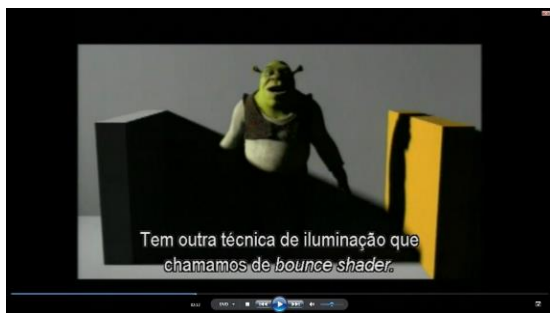
Outra importante experimentação trazida pela PDI foi a construção do personagem Gato de Botas. No primeiro filme da franquia, os personagens tinham apenas um *shader* de movimento, entretanto, para construir o felino, houve a necessidade de se construir pelo menos três deles para lidar com o chapéu, cinto, pelo e pena (do chapéu). A seguir, apresentamos a imagem nº 52, com os respectivos frames 1 a 4, que mostram a construção do *shader* de animação.

Imagem nº 52– Frame 1 a 4 – *Shaders* de movimento, chapéu, cinto, pelo e pena.



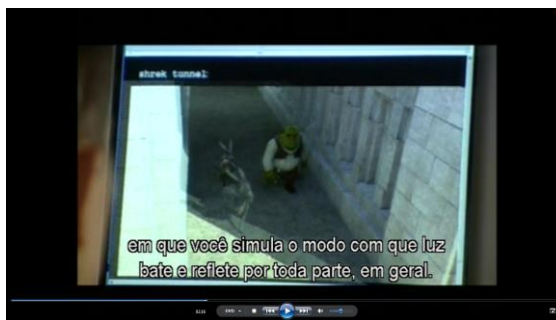
Fonte: Desowitz (2019)

Uma das maiores conquistas do filme *Shrek 2* foi a introdução da iluminação global. O estúdio desenvolveu uma técnica de luz de resalto que, dada uma luz chave, calcula automaticamente a luz correta dos outros objetos na cena. Eles então adicionam luz de preenchimento e a ajustam, a partir daí. No entanto, a iluminação nublada foi difícil em *Shrek 2*, desse modo, houve acréscimos no fio de iluminação global para *Shrek, o Terceiro*. Outras melhorias no *Shrek 2* (2004) incluíram novas plataformas de personagens com melhor animação facial para melhores performances; roupas e tecidos mais táteis com múltiplas áreas para simular movimento; cabelos longos e saltitantes para todas as princesas; motores de incêndio e água mais eficazes; multidões mais controláveis e ambientes maiores e mais bonitos, conforme se pode observar nas imagens a seguir (DESOWITZ, 2019).

Imagem nº 53 – Técnica *bounce shader*

Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Imagem nº 54 - Técnica de iluminação aplicada



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Podemos observar nas imagens analisadas que o diretor, na tentativa de simular a realidade, usou como estratégia a força impressionista das cores. Para Chong (2011) “o estilo do filme surgiu de uma estratégia pictórica, com paleta de cores e a iluminação projetadas de forma a produzir uma sensação impressionista”. (CHONG, 2011 p. 111).

Percebemos que os diversos erros de gravação ou dificuldades técnicas foram muito importantes para que os animadores encontrassem soluções para novos processos de criação futuros. Tais informações foram levantadas por meio de entrevistas com o Diretor Adam Adamson e do *making off* presente no DVD da *DreamWorks PDI*. Conforme os diretores técnicos: “a computação gráfica ainda é muito nova e soluções são sempre bem-vindas para abriremos caminho”. Processos em permanente continuidade fazem nascer possibilidades de diversificação, pois segundo Panichi e Contani (2003, p. 105) “a ambição presente num processo de construção é a de buscar uma forma definitiva e precisa, capaz de encerrar tudo em si mesma”.

Seguindo os registros das imagens, é evidente a expressiva quantidade de elementos a serem corrigidos durante a filmagem. Há, de fato, um trabalho de adaptação e estudo intencionais por detrás das soluções buscadas. Por meio desse engenhoso mecanismo de expressão, os diretores revelam elevado talento, reconhecido pelos prêmios recebidos. Diferentes maneiras possíveis de ajuste das imagens e cenas nascem da heterogeneidade. Após mapear grande parte dessas possibilidades, os diretores aplicam aquelas que melhores resultados trazem para a obra final.

4.2 OS FIGURINOS DE ÉPOCA

Após exaustivo estudo de muitos autores⁴⁵, em *Shrek 2 (2004)*, não foi possível precisar a data em que os fatos acontecem, entretanto, em razão das marcas deixadas pelo diretor e pela obra pronta, inferimos que *Shrek* foi concebido após a invenção dos espelhos. Tal pista pode ser considerada em *Shrek (2001)*, quando Dulok (o rei malvado do primeiro filme) conversa com um espelho mágico⁴⁶. Com efeito, inferimos que a época em que se passa o filme é 1835, após a descoberta oficial dos espelhos.

Betton (1987) elenca vários elementos da linguagem fílmica, dentre os quais destacamos, inicialmente, dois: o tempo e o espaço. Segundo o autor, na tela a duração de um fenômeno pode ser interrompida, alongada, encurtada e, até mesmo, invertida. O cinema tem total liberdade para brincar com o tempo. A orientação temporal pode variar por meio de recursos como a câmera lenta, que coloca em evidência um gesto, uma dança, uma roupa; a câmera rápida, por meio da qual é possível, por exemplo, criar um efeito cômico; mesmo imagens tristes podem se tornar, filmicamente, cômicas. A inversão do movimento coloca o tempo na direção oposta à normal, podendo ser utilizado também para efeitos cômicos.

Por sua vez, o espaço aparece interligado ao tempo. “O espaço fílmico não é apenas um quadro, da mesma forma as imagens não são representações em duas dimensões: ele é um espaço vivo, em nada independente de seu conteúdo, intimamente ligado às personagens que nele evoluem” (BETTON, 1987, p. 29). O primeiro plano permite valorizar um rosto ou um detalhe do ator. Os ângulos permitem valorizar determinados aspectos. O ângulo pode ser normal, com a câmera mantida horizontalmente, na altura do ator; pode ser *plongée*, ou seja, a câmera se situa acima do ator; e pode ser *contra-plongée*, quando o ator se situa acima da câmera.

Marques; Almeida (2018) explicam a relevância de vários elementos fílmicos para a composição do guarda-roupa dos personagens, para eles:

⁴⁵ Vide referências

⁴⁶ Em 1835, na Alemanha, o químico Justus von Liebig desenvolveu um método para aplicar uma fina camada de prata metálica sobre vidro, dando origem aos espelhos modernos. Com o passar das décadas, a técnica de von Liebig foi aperfeiçoada e se espalhou pelo mundo.

Outros elementos fílmicos são destacados por Betton (1987), como a palavra e o som, incluindo os diálogos, a música, o cenário, a iluminação e a cor. Interligados a todos os elementos já citados, o autor destaca o figurino, denominado de guarda-roupa, e que está ligado à atmosfera geral. Para Betton (1987), o objetivo do guarda-roupa é exaltar as características dos personagens como a beleza, a personalidade, os gestos, as atitudes. Portanto, deve ser avaliado de acordo com o estilo do filme, dos diferentes cenários, da postura dos personagens. Dependendo da iluminação, poderá ser realçado pela luz ou apagado pelas sombras. (MARQUES; ALMEIDA, 2018, p. 41).

Betton (1987) classifica o guarda-roupa em dois tipos: 1) realista, quando há um cuidado com a reconstituição histórica do figurino utilizado pelos personagens; 2) intemporal, quando a exatidão histórica cede a uma preocupação maior que é tentar representar simbolicamente características, estados da alma ou criar efeitos dramáticos.

Para Marcel Martin a roupagem constitui o elemento base da linguagem cinematográfica. Martin (2003) define três tipos de figurino para o cinema: 1) realistas, que são conforme a realidade histórica. O figurinista se refere a documentos de época e põe à frente das exigências do vestuário, a preocupação com a exatidão; 2) para-realistas, quando o figurinista se inspira na moda e na indumentária da época, mas procede a uma estilização. Noutros termos, a preocupação com o estilo e a beleza suplanta o rigor da exatidão pura e simples. Os figurinos possuem uma elegância intemporal; 3) simbólicos, quando a exatidão histórica não tem importância e o figurino tem o objetivo de traduzir simbolicamente as características, os tipos sociais ou estados de alma. (MARQUES; ALMEIDA, 2018).

Em *Shrek 2* (2004) os figurinos são para-realistas, pois remetem a uma Europa Medieval, no reino de Tão Tão Distante, conforme podemos verificar na imagem 55.

Imagem nº 55 – Shrek e Fiona com roupas medievais



Fonte: *Shrek 2* PDI/DreamWorks (2004).

A criação do figurino é um processo artístico em que arte e *design*, e seus diversos aspectos, se reúnem para produzir um elemento comunicador. Valesse (2003) trata desse aspecto ao discutir o processo de criação em expressão tridimensional. Para ela, pensar a arte e o *design* é pensar, também, nas transformações, nos processos, na recepção e nas interpretações possíveis, a partir do seu caráter de comunicabilidade.

Dessa maneira, o processo de criação de figurino se enquadra nessa categoria de elementos tridimensionais que Valesse discute, onde a criatividade, a escolha dos materiais e o uso de processos adequados irão sofrer alterações no percurso do processo de criação. Parte-se de referências visuais e bagagem cultural, mas se acrescenta o uso de novas tecnologias. Nesse processo, a importância está não apenas no criar, mas no transmitir o que se pretende, fazendo com que o público perceba, ainda que de forma intuitiva, a mensagem ou os signos que estão representados no figurino.

Dessa maneira, a equipe de Arte costuma ser maior que as demais. Isso porque existem muitas funções adjuntas que trabalham paralelas e que definem a arte de um filme. Em linhas gerais, tais funções são constituídas principalmente pela cenografia (cenários em estúdio ou preparação de locações), adereços (objetos de cena), figurino (roupas e acessórios que os atores vão utilizar) e maquiagem. Existem técnicos especializados em cada uma destas funções e, numa produção, estão subordinados a uma concepção estética geral que é administrada pelo Diretor de Arte. Ele, a partir das ideias do diretor, irá desenvolver uma estética, uma linha estilística que guiará o filme e dará as diretrizes para cada uma das instâncias supracitadas.

Valesse destaca que “no processo de criação, o fazer artístico está permeado por investigações pessoais e referenciais” (VALESE, 2003, p. 85) e que, quando a criação da obra é finalizada, inicia-se outro processo “o de reinterpretação e participação do público/receptor, de forma ativa, estabelecendo, através da recepção e fruição da obra, a comunicação” (VALESE, 2003, p. 86). Desta forma, o processo de criação do figurino segue, na maior parte das vezes, uma série de etapas que, apesar de não formar um roteiro rígido, pressupõe uma sequência similar básica, apresentada por diversos autores.

A proposta de criação de figurino de Ingham e Covey (1992), que destaca a criação de figurino para teatro, parte da leitura do texto. A primeira leitura é feita para se entender o enredo, compreendendo do que se trata e o que acontece com os personagens. Nesse momento, é importante que o figurinista sinta sua própria resposta ao texto e, a partir daí, faça leituras adicionais, se necessário. Após a(s) leitura(s), a análise é iniciada. Nos casos onde o texto é o elemento central para a composição do figurino, o figurinista deve identificar os principais elementos de limitações e possibilidades para os personagens. Porém, para muitos figurinistas, conforme as autoras, apenas algumas anotações sobre o texto são necessárias, uma vez que as discussões com o diretor são suficientes para estabelecer os aspectos-base do figurino.

Ingham e Covey (1992) propõem um roteiro para análise do texto, com um conjunto de perguntas, cujas respostas caracterizarão a estrutura da produção. Essa análise envolve, por exemplo, definir o espaço e o tempo onde a história se passa, quem são os personagens, suas características e função no transcorrer do texto. Então, é elaborada uma tabela com o transcorrer da ação nos diversos atos (e suas cenas), especificando onde e quando cada ato transcorre, bem como a participação de cada personagem e a identificação de seus trajes.

Este é o momento de se encontrar com o diretor e iniciar as discussões de ordem prática e estética que permitirão estabelecer as características gerais do figurino a ser produzido, bem como os detalhes das peças utilizadas pelos personagens, em cada uma das cenas. É bom lembrar que, na prática, as discussões com o diretor ocorrem diversas vezes, já que essas interações visam alinhar o trabalho do figurinista com a visão do diretor. Porém, os principais encontros são pré-determinados. A partir de então, o figurinista inicia a pesquisa das vestimentas. Na verdade, esta pesquisa já foi iniciada a partir da leitura do texto, mesmo que na base de conhecimento internalizado do figurinista, ou seja, sua memória visual. Segundo Nava (1983, p. 345),

dois mecanismos se conjugam nessa recuperação do passado: o da memória involuntária pela qual o passado surge de forma repentina e absoluta e o da memória provocada que se esforça por reconstituir todos os pormenores do vivido em outras épocas.

No caso de figurinos históricos, as autoras destacam a importância do aspecto espaço-temporal para a caracterização dos trajes. Mas, mesmo em caso de figurinos não realistas, pode ser necessária uma busca sobre o vestuário histórico, que servirá de base para sua criação. As autoras propõem a criação de uma ficha com as características do ambiente onde a história se passa, bem como as características básicas do vestuário da época, sugerindo sua pesquisa em bibliotecas públicas, universidade, livros, periódicos, revistas, jornais, fotos, quadros, vídeos, museus, bem como outras fontes. A partir desses pressupostos, analisaremos seis personagens da obra, amparando nossa perspectiva na Crítica Genética e outros trabalhos que possam elucidar os passos do criador.

A primeira personagem é a Fada Madrinha. No guia *Shrek 2* (2004), escrito por Cole (2004), há a descrição da personagem:

Toda a princesa tem sua Fada-Madrinha. O que Fiona não sabe é que sua é uma fada fria e calculista! Sempre cercada de guarda-costas robustos, seu lema é 'A felicidade está a apenas uma lágrima de distância'. Mas é na sua felicidade que está pensando! Ela quer Shrek fora do caminho, devido aos próprios planos egoístas. Usa vara de condão para lançar encantos poderosos, óculos ('caretas' transmitem aos clientes uma Imagem 'profissional'. Cabelos perfeitamente estilizados. Dedinhos delicados para combinar habitualmente os ingredientes e feitiços. Diáfanas asas de fada reforçadas para suportar o peso (COLE, 2004, p. 39).

Após a descrição da personagem, inserida em um guia oficial da *DreamWorks*, apresentamos a imagem 56 que foi renderizada do filme e divulgada na mídia:

Imagem nº 56- Fada Madrinha



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Para a composição da personagem, a figurinista Ísis Musendem⁴⁷ explica que o trabalho se deu a partir dos rascunhos de Adamson. A referência foram as histórias da Disney. Tal referência é comprovada porque nos primeiros momentos do filme, a Fada Madrinha aparece com roupa azul e em seu corpo há elementos mágicos, como as asas. Para os animadores da PDI, durante o processo de criação, o mais complexo foi deixar as asas em movimento; outro problema foi dar mobilidade ao tecido da roupa, uma vez que os programadores precisaram construir alternativas para que o movimento parecesse natural. (CHONG, 2011).

Adamson (2004) explica que a escolha da dubladora da personagem, que também é uma cantora, se deu em razão da cantora ter uma personalidade forte e uma voz poderosa, além do mais, Sanders apresentava em diversos momentos bastante humor e conseguia fazer improvisações interessantes na obra, o que trazia a leveza que as cenas pediam.

Outra personagem estilizada que consegue impressionar o público é a Rainha Lílian. No guia organizado por Cole (2004), há a composição descritiva da soberana:

Em suas vestimentas, a Rainha Lílian usa uma delicada coroa de ouro guarnecida de rubis. Olhar real, sempre tão distante. Pespointo de ouro puro em suas roupas. Vestido de gala rosa para realçar a cor de suas bochechas reais. Fino bordado feito pelos elfos. Ela acredita no poder do amor verdadeiro – e não julga pelas aparências. Embora Shrek não seja um príncipe bonito, ela procura aceitar a situação, já que ele e a filha estão felizes juntos. Sempre gentil e compreensiva é uma soberana sábia e popular. (COLE, 2004, p. 36).

Nas imagens 57 e 58, temos a Rainha Lílian e, ao seu lado, uma a senhora feudal do séc. XIV, que apresenta traços semelhantes em suas vestimentas.

⁴⁷ Nascida em 22 de maio de 1959, é uma figurinista americana e membro da Costume Designers Guild. Mussenden ganhou o prêmio de 2006 do Costume Designers Guild Award por excelência em filmes de fantasia para as Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa. Mussenden trabalhou em vários filmes conhecidos, incluindo American Psycho (filme), Drag Me to Hell, e Jay e Silent Bob Strike Back. Mussenden foi convidada a integrar a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas em 2008. Trabalhou em Shrek e Shrek 2 e atuou como figurinista em vários filmes e séries.

Imagem nº 57 - Rainha Lílian **Imagem nº 58 - Senhora Feudal (Séc. XIV)**



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* **Fonte:** CATELLI, - História temática 2006

Catelli (2006) faz uma descrição da senhora feudal. É possível perceber traços semelhantes nas duas personagens que Munsendem tomou como referência para adaptar o visual da rainha:

A senhora feudal do século XVI. Roupa de uma senhora Feudal, uma Nobre. As roupas medievais eram determinadas pela classe social das pessoas. Os nobres usavam túnicas ou capas de seda ou lã, em geral nas cores vermelho, verde e azul. Os casacos eram forrados com pele de animais diversos. Já os integrantes do clero usavam roupas nas cores preta, branca ou marrom. (CATELLI, 2006, p. 69).

As semelhanças das roupas se dão pelo vestido fechado, imponente, os enfeites demonstrando o poder de ambas e os tecidos nobres. Uma diferença marcante é o tom da roupa, pois na imagem 57 o vestido da rainha tem um tom gritante; do outro lado, a senhora feudal veste tom escuro. Isso acontece porque o filme tinha por objetivo transmitir alegria: “Concebida como uma concepção narrativa, a imagem pictórica vem inserir-se em uma rede de discursos que a determina duplamente: na natureza de seu processo e na análise de seu produto” (LICHTENSTEIN, 1994, p. 152).

Lawrence D. Cutler (2004), cosupervisor de técnica de animação, afirma que o trabalho com animação digital “é um desfile de modas”. Na criação dos figurinos, é preciso observar que os personagens se movem, amassam a roupa e

que os tecidos reagem à luz. A figurinista Isis Mussenden precisou trabalhar de perto com os animadores para a seleção dos figurinos.

Para a figurinista, “num filme animado nós desenhamos tudo, os tecidos, os cortes, as roupas, os sapatos”. E completa: “Acho que as multidões vão ficar incríveis!! Criamos tecidos que podem ser usados cem vezes, em cores diferentes, descobrimos todas as maneiras de multiplicar para tornar mais interessante” (MUSSENDEN, 2004). O trabalho criativo exige essa disponibilidade do criador, pois conforme atesta Salles:

O artista dedica muitas páginas de suas anotações à história de imagens que, só mais tarde receberão tratamento pictórico. Essa história é visualmente narrada, passando por uma seleção inicial que elege e captura algumas imagens dentre a amplitude da oferta no mundo com o qual o artista se relaciona (SALLES, 2010, p. 91).

Na mesma direção, Panichi e Contani (2003) defendem a necessidade de se conhecer as *fases preliminares* de uma construção, pois essas jamais serão visíveis ao leitor, uma vez que pertencem ao criador. Após todos os cenários construídos e os personagens moldados, foi necessário se pensar em soluções para vestir a multidão, ou seja, os moradores do reino. Na imagem 59 temos a população de Tão Tão Distante que deveria figurar numa passagem do filme e, ao lado, uma gravura representando uma população medieval. Para que as opções de roupas fossem feitas, foram testadas as possibilidades que se apresentavam diante dos recursos disponíveis.

Segundo Desowitz (2019), as roupas alcançaram uma grande melhora em Shrek 2, resultado do uso dos programas *Emo* e *Maya*. O estúdio também desenvolveu um novo *shader* de tecido, permitindo a troca de textura que passava da aparência do algodão para a do cetim e à seda, conforme as necessidades que a cena exigia.

Imagem nº 59 – População pobre em *Shrek 2*



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

Imagem nº 60 - Recriação – população na Idade Média



Fonte: Vestuário Medieval – disponível em:

<https://www.sohistoria.com.br/ef2/medieval/p6.php>

As semelhanças são claras em relação aos modelos das roupas, corte de cabelo e chapéus. Acompanhamos, assim, o processo de adaptação do efeito que o diretor queria que o filme causasse. A Crítica Genética permite conhecer o lado inconcluso e incompleto da criação, pois muitas dessas informações só aparecem a partir da análise do material utilizado para a concepção da cena.

As imagens, a seguir, trazem as camponesas que se encantam por Shrek, após o ogro transformar-se em um humano de boa aparência, e o quadro de Bruegel (1568) que representa camponeses europeus.

Imagem nº 61 - Camponesas na Idade Média **Imagem nº 62-** Camponeses europeus



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004



Fonte: Quadro BRUEGEL (1568)⁴⁸

Pela aproximação das duas imagens, constatamos a simplicidade das vestimentas, as cores mais escuras, o tecido simples. A figurinista foi buscar referências em quadros, como o de Bruegel, para compor suas personagens, o que

⁴⁸ BRUEGEL, Pieter. **Dança dos camponeses**. 1568. Óleo sobre madeira de carvalho: colorido; 114 x 164 cm. Museu Kunsthistorisches, Viena.

nos oferece a possibilidade de acompanhar o modo como o seu olhar transforma a cena observada.

Durante o processo criativo de construção das personagens, havia algumas dificuldades relatadas pela preparadora de figurinos como a movimentação dos tecidos e acessórios, além da consulta histórica de um período medieval europeu. A figurinista necessitou fazer uma pesquisa para construir seu trabalho hiper-realista, repleto de cores e formas, obedecendo ao roteiro e aos apontamentos do diretor que estavam inseridos no projeto gráfico inicial.

Imagem nº 63 – Figurinista pesquisando os materiais



Fonte: Shrek 2 PDI/*DreamWorks* 2004

Em relação ao processo de experimentação, as tentativas, acertos e erros demonstram que a criação como transformação é um processo complexo. Para Plaza (2001, p. 34) “traduzimos aquilo que nos interessa dentro de um processo criativo [...]. O ato criador leva o autor a um estado de inquietação em busca de determinadas configurações que possam identificar-se com uma materialidade”. “

Nessa direção, Ostrower explica a necessidade de se experimentar novos elementos e, desses elementos, fazer eclodir a obra, pois

quanto mais você estuda, mais você sabe artesanalmente e por experiência. Digamos que você tem a experiência do fazer. Tanto melhor, você pode intuir, mas entre você estar intuindo o tempo todo, você está intuindo porque, na verdade, você está imaginando certas coisas e tem que imaginar para depois saber intuir se aquilo que você imaginou está certo ou está errado, porque há uma distância muito grande entre a imaginação e o próprio fazer e a gente avalia o fazer, depois de ter realizado o fato físico. (OSTROWER, 2019⁴⁹).

⁴⁹ Depoimento de Fayga Ostrower não incluído no filme Janela da Alma. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3X-1_mB7UTY> Acesso em: 15 maio 2019.

Os personagens que compõem uma versão cinematográfica são componentes essenciais e podemos perceber, ao analisar o seu percurso de criação, que esse processo dá vida a novas formas surgidas da metamorfose de elementos já existentes. A edição de uma obra de animação é um espaço de experimentação, ressignificação e experiências registradas pelos diretores, figurinistas e colaboradores que ao falarem da natureza de seus propósitos, nos revelam a pluralidade e a complexidade de suas buscas. O filme, assim, pode ser acompanhado em toda a sua produção e no estabelecimento de relações com esses registros reveladores das especificidades do processo criativo.

4.3 INTERTEXTUALIDADES IMPLÍCITAS E EXPLÍCITAS EM SHREK 2 (2004)

Para comprovar o caráter inter/transdisciplinar e paródico da obra da *DreamWorks* PDI, apresentamos a conceituação de intertextualidade implícita e explícita, bem como suas subdivisões na visão de estudiosos como Fiorin (2008), Bakhtin (1992), Brait (2012), Cavalcanti (2013) e Koch (2017). Posteriormente, trataremos a aplicabilidade desses conceitos ao filme de animação digital em análise, para comprovar que no processo criativo da obra também estão presente relações intertextuais.

A partir do postulado bakhtiniano de dialogismo, apresentamos o conceito de intertextualidade que tomou proporções no âmbito da crítica literária com Julia Kristeva (1974). Para a autora, todo texto é um mosaico de citações de outros textos. Segundo a crítica francesa, a intertextualidade é um fenômeno que se encontra na base do próprio texto literário, imbricada com sua inserção num múltiplo conjunto de práticas sociais relevantes. Assim, o texto passa a ser entendido como o evento situado na história e na sociedade, que não apenas reflete uma situação, mas é a própria situação. Pelo seu modo de escrever, lendo o *corpus* literário anterior ou sincrônico, o autor vive na história, e a sociedade se escreve no texto.

Após Kristeva, vários estudiosos ampliaram as noções de intertextualidade, possibilitando o surgimento de novas teorias, conceitos e aplicações do termo, como as desenvolvidas por Roland Barthes – que aliou o termo

à “morte do autor” – e Jacques Derrida ao defender que após a emissão de uma frase, essa ganha outras vozes.

Com efeito, a relação de um texto com outros é constitutiva da linguagem humana. Entretanto, como Cavalcanti (2013) coloca, esse processo não se dá apenas com a linguagem verbal, mas por meio de pistas, imagens, sons, gestos e outras inferências que não estão presas apenas à linguagem escrita.

Quadro 11- Relações intertextuais – classificação

Tipo de Relação	Implícita ou Explícita	Gênero
	Relações de copresença	Explícita
Referência		
Relações de derivação	Implícita	Plágio
		Alusão
		Paródia
		Travestimento burlesco
		Pastiche

Fonte: Adaptado de Piègay-Cross (1996)

Cavalcanti (2012) explica que as relações intertextuais de presença são aquelas em que é possível perceber, por meio de distintos níveis de evidência, a presença de fragmentos de textos previamente produzidos. Suas principais formas de manifestação estão presentes na citação, alusão e plágio. As citações são claramente demarcadas por índices gráficos como aspas, fontes, recuo, margens. Nos gêneros discursivos da esfera jornalística que recorrem ao argumento de autoridade, a citação é utilizada, uma vez que o jornalista quer se distanciar da fala ou mesmo trazer uma comprovação de que é alguém importante que apresentou um dado ou circunstância.

O plágio é a apropriação indevida do texto alheio, sem referenciá-lo diretamente. Muitas vezes, sua intenção é ocultar o intertexto. A referência diz respeito ao processo de remissão a outro sem, necessariamente, haver citação do que foi dito por meio de nomeação do título da obra, de personagens de obras literárias ou filmes. A esse princípio, Cavalcanti (2012) aponta que o conhecimento de mundo de quem vê é crucial para o reconhecimento da referência.

A alusão é uma referenciarão indireta. Fiorin (2008) define-a como uma retomada implícita, uma sinalização para o coenunciador de que pelas

orientações deixadas no texto, ele deve apelar à memória para encontrar o referente ao não dito.

No processo intertextual de derivação que pode ser por paródia, travestimento burlesco ou pastiche, essas relações acontecem quando um texto deriva de outro previamente existente, ou seja, é uma retomada de argumentos textuais já existentes, entretanto, sua intenção é escrevê-lo para alterar um sentido que existia, inserindo-lhe sátiras.

Para Bakhtin (1987), a paródia de hoje não é a mesma de ontem:

a paródia carnavalesca está muito distante da paródia moderna puramente negativa e formal; com efeito, mesmo negando, aquela ressuscita e renova ao mesmo tempo. A negação pura e simples é quase sempre alheia à cultura popular (BAKHTIN, 1987, p. 10).

De maneira geral, atribui-se à paródia canções humorísticas bastante conhecidas que passam por uma transformação de suas letras, entretanto, ela vai além da transformação de uma letra, pois pode alterar falas e ações de personagens. Segundo Cavalcanti (2012), a paródia pode realizar-se de diversas formas, a partir da substituição de fonemas e palavras, até a modificação de enunciados inteiros, que, no entanto, guardarão resquícios do texto original, como tema, nomes de personagens, estilo, etc. A autora explica que esse recurso parodístico não se restringe a textos verbais; imagens e outros textos multimodais, como o filme, costumam fazer esse uso.

Detournement é a técnica parodística com valor subversivo. Ocorre mediante a produção de “um enunciado que possui as marcas linguísticas de uma enunciação proverbial, mas que não pertence ao estoque dos provérbios reconhecidos” (GRÉSILLON; MAINGUENEAU, 1984, p. 114, tradução nossa⁵⁰); dessa maneira, é considerado um tipo especial de paródia por seu valor transformador. A exemplo, podemos elencar provérbios, frases feitas, chavões. Sua natureza é insurgente, levando o interlocutor a ativar o enunciado original para argumentar, a partir dele, ou então ironizá-lo, ridicularizando-o.

Para Koch e Elias (2009) o *détournement* acontece na supressão de fonemas, em títulos de filmes, ou na inversão de palavras ou troca de fonemas. A

⁵⁰ “le *détournement*, qui consiste à produire un énoncé possédant les marques linguistiques de renonciation proverbiale mais qui n'appartient pas au stock des proverbes reconnus” (GRÉSILLON; MAINGUENEAU, 1984, p. 114).

exemplo, a troca do título do filme *Os vingadores* para *Os xingadores* em que houve apenas a troca do fonema *v* para *x*, imprimindo-lhe outro sentido.

Travestimento burlesco se origina de outros textos, mas se diferencia por ser pautado na reescritura de um estilo a partir de uma obra ou conteúdo reservado, ou seja, é o redirecionamento de um estilo que, no caso, sendo considerado um texto sério, passa a ser depreciativo, com tom satírico. Cavalcanti (2012) exemplifica tal relação com o site *Desinclopédia*.

Pastiche é um tipo de intertextualidade por derivação. O pastiche se caracteriza pela imitação de um estilo de um autor ou de traços de sua autoria. Caracteriza-se pela imitação de um filme, mas com finalidade satírica, enquanto a paródia é o exemplo ideal de transformação de um texto. Para Ceia (2019):

Etimologicamente derivado da palavra italiana *pasticcio* (massa ou amálgama de elementos compostos), pastiche era aplicado pejorativamente, no campo da pintura, a quadros forjados com tal perícia imitativa que procuravam ser confundidos com os originais. Durante a Renascença, devido à crescente procura de obras de arte em Florença e Roma, muitos pintores medíocres foram levados a imitar quadros de grandes mestres italianos, com intenções fraudulentas. O conceito viajou para França e *pasticcio* converteu-se no galicismo *pastiche*, no século XVIII. (CEIA, 2019, p. 95).

A paráfrase é o exemplo de intertextualidade que se caracteriza, nas palavras de Cavalcante (2012), como a repetição de um texto com outras palavras. É o que chamamos de resumo daquilo que se leu, ou escreveu. Para Koch, Bentes e Cavalcante (2007), muitas vezes a paráfrase explica, de forma mais clara, o que o texto original passou.

Para exemplificarmos os apontamentos levantados, elaboramos três quadros teóricos que contemplam as paródias, as referências e o pastiche, relações intertextuais presentes na obra analisada. O primeiro apresenta algumas paródias (dentre várias existentes) que julgamos relevantes, pois são muito evidentes; o segundo expõe algumas referências na obra fílmica; já o terceiro aponta a utilização do pastiche. O quadro analítico foi criado a partir da visualização da cena, dos apontamentos dos diretores do filme nos extras da obra, e de sites especializados que recorreram aos recursos da memória.

Quadro nº 12 - Paródias, em *Shrek 2* (2004)

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

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

3 - Quando Shrek e Fiona chegam a Tão Tão Distante, eles passam por um cinema que está exibindo *Lethal Arrow 4 –Máquina Mortífera*, que no original é *Lethal Weapon*.

4- Quando Pinóquio desce na cela em que estão Shrek, Burro e Gato de Botas, suspenso por seus fios de marionete, a cena é uma paródia à famosa sequência com Tom Cruise em *Missão: Impossível* (que, por sua vez, é uma referência ao filme de assalto *Topkapi*, de 1964). A música ao fundo também é de *Missão: Impossível*.

5- Quando está cantando com Burro na festa, Gato de Botas senta-se em uma cadeira e puxa uma corda, soltando água sobre si – uma referência ao filme *Flashdance*.

6- Quando Shrek, Fiona e Burro chegam a Tão Tão Distante, a câmera mostra uma placa com o nome do reino, no nível da rua. Trata-se de uma paródia da placa oficial de Beverly Hills, que dá boas-vindas aos visitantes assim que eles entram na cidade através de determinadas avenidas. Esta placa também serve como logotipo oficial da cidade.

7- A sátira mais óbvia é o letreiro nas montanhas de Tão Tão Distante, que lembra o de Hollywood.

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

Fonte: Adaptado de Redação cinema em casa (2019)

O que fica evidente nos tópicos selecionados pela relação intertextual é o recurso à memória. Para criar a obra cinematográfica, os produtores e roteiristas, além dos artistas do *storyboard*, recorreram às suas reminiscências de filmes tanto atuais quanto clássicos para explorarem sua arte. A esse respeito, Ostrower revela como a memória interfere no processo de criação:

Evocando um ontem e projetando-se sobre o amanhã, o homem dispõe em sua memória um instrumental para, a tempos vários, integrar experiências já feitas com novas experiências que pretende fazer. Ao passo que para outras formas de vida certas condições ambientais precisam estar fisicamente presentes para que venham a se encadear a reação, os seres humanos estendem sua capacidade de sondar e de explorar a vida a circunstâncias cujas regiões e cujos tempos já estão, ou ainda estariam, ausentes de seus sentidos. (OSTROWER, 1987, p. 18).

Com efeito, os itens selecionados deflagram a importância do conhecimento de mundo dos produtores e dos espectadores, já que sem esse conhecimento, não é possível fazer comparações e assimilações. O item três, além de apresentar elementos explícitos do filme *Máquina Mortífera*, a trilha sonora executada durante a cena, sustenta e alimenta a obra em construção.

Ao escolher como cenário para o filme uma cidade americana famosa, Adamson queria não só facilitar o reconhecimento do público, mas marcar presença, já que *Beverly Hills* fica na Califórnia, estado origem da *DreamWorks*, produtora do filme em estudo.

No próximo quadro, são elencadas oito referências presentes na película.

Quadro nº 13 - Referências

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

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

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

4 - O Homem Biscoito gigante que ataca o castelo de Tão Tão Distante é uma referência ao Homem de Marshmallow de *Os Caça-Fantasmas*. Além disso, o nome do personagem é Mongo, o mesmo de um gigante da comédia *Banzé no Oeste*, de Mel Brooks. E mais: suas últimas palavras são: “Be good !” (Seja bonzinho), uma referência à cena da despedida de *E.T. – O Extraterrestre*.

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

6 - Alguns personagens da Disney fazem participações especiais em *Shrek 2*: o relógio Cogsworth e o candelabro Lumiere, de *A Bela e a Fera*, são vistos na cena de perseguição dentro da fábrica da Fada Madrinha; a Pequena Sereia aparece logo no começo, depois que Shrek e Fiona se beijam na praia.

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

8- Várias lojas e marcas são referidas em placas espalhadas por Tão Tão Distante: *Burger Prince* (lanchonete Burger King); *Romeo Drive* (galeria de lojas Rodeo Drive); *Farbucks Coffee* (cafeteria Starbucks); *Gap Queen* (loja de roupas Gap); *Baskin Robinhood* (marca de sorvete Baskin Robins); *Olde Knavery* (roupas e acessórios Old Navy); *Versarchery* (grife Versace); entre outras.

Fonte: Adaptado de Redação cinema em casa (2019)

No processo de construção fílmica, ao longo do percurso novas relações vão sendo estabelecidas numa diversidade de mecanismos associativos. Percebe-se que uma associação vai deflagrando outras associações e revelando os diferentes modos de desenvolvimento do pensamento em criação. Há, aqui, um cruzamento de referências que podem ser definidos como formas de armazenamento de dados, pois segundo Salles (2006, p. 125), “o poder gerativo

dessas matrizes está exatamente nas operações de combinação”, ou seja, assim como a arte da memória, as referências baseiam-se em uma técnica de figurabilidade. Trata-se de transpor realidades vivenciadas para um espaço figurativo em que as representações coexistam, em vez de se sucederem. Assim, a referência exige a apresentação de um dispositivo visual para acontecer o espetáculo da narrativa que os diretores pretendem alcançar. A referência é, então, o resultado de uma segunda operação de transformação, que permite aos diretores do filme a reprodução mais fiel possível dos elementos de uma fonte primeira cujos efeitos os criadores foram capazes de avaliar como importantes nesse espaço teatral imaginário. Mas sabemos que a referência não deve ser uma simples duplicação mimética do já visto; ela deve representar o seu modelo, adequando-se não só aos critérios de semelhança, mas também aos de conveniência.

Quadro nº 14 - Pastiche

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

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

3 Os fogos de artifício, na cena final, têm por objetivo imitar o show pirotécnico da abertura do programa de TV, *Disneylândia*.

Fonte: Adaptado de Redação Cinema em casa (2019)

Entendemos ser o pastiche um trabalho moderno de colagem e reaproveitamento de modelos e estilos em que há uma distância ínfima que separa uma quase-identidade de uma semelhança e permite manter a possibilidade de um discernimento hierárquico entre os termos da comparação. Segundo Adamson (2004): “Uma das fontes de magia da franquia Shrek é justamente os processos de paródia e referência a outras obras. Isso vai servir para a criança que está assistindo e para o adulto que vai reconhecer outra obra” (ADAMSON, 2004).

O efeito do pastiche é muito similar à paródia e seu marco está na imitação, sem a construção do humor. No entanto, só é possível ao espectador fazer

a assimilação, se conhecer o primeiro referente que lhe sobrepõe. Para aliar à narrativa a força da representação visual, os diretores têm a sua disposição situações que podem utilizar como um imenso repertório de signos: traços com as construções “P” e “Z”, expulsão de seres do interior de outro ser e, de forma mais evidente, os fogos de artifício da Disneylândia que constituem um pastiche claro, apontando que a *Dreamworks* veio para concorrer com a *Disney*.

4.4 STORYBOARD DA CENA DO JANTAR

Ao assistirmos produções cinematográficas como *Shrek 2* (2004), não imaginamos o trabalho por trás daquela obra e todo o seu percurso de criação. O processo de produção é exaustivo, os longa-metragens podem demorar anos para serem feitos, entretanto, tudo começa a tomar forma no *storyboard*, ou seja, “para cumprir uma finalidade criativa, é indispensável que a imaginação seja associada a alguma forma de materialidade” (PANICHI e CONTANI, 2003, p. 102). Neste intento, entendemos que a materialidade, aqui, é o *storyboard*.

O *storyboard* é a versão em desenhos do roteiro de um filme. Contém todo o seu conceito visual como o enquadramento, cortes, movimento de câmera etc, além de localizar os ambientes e inserir as personagens em cena. São estes desenhos em sequência que transportam as ideias do abstrato para o real. É a primeira oportunidade para observar se o que o diretor imaginava irá funcionar, o que permite uma melhor preparação para as filmagens.

Braga e Silveira (2018, p. 01) definem *storyboards* como “ferramentas poderosas para planejamento de animações, produções televisivas ou cinematográficas”. É o documento que faz a transição entre palavra escrita e narrativa visual ou produção digital. Os autores defendem ser tal ferramenta não apenas uma arte gráfica de transição entre o escrito e o visual, mas um documento carregado de intenções do diretor ou produtor, sendo essencial para o diretor em seu processo de criação.

Existem alguns elementos presentes em todos os *storyboards*, ainda que com diferentes formas e significados, como a demarcação de enquadramentos e indicadores de movimento, como setas e linhas direcionais. Uma

seta, por exemplo, pode significar para um documento a movimentação de um personagem, uma mudança de close, a direção de uma fonte sonora ou mesmo a entrada de novas fontes de iluminação.

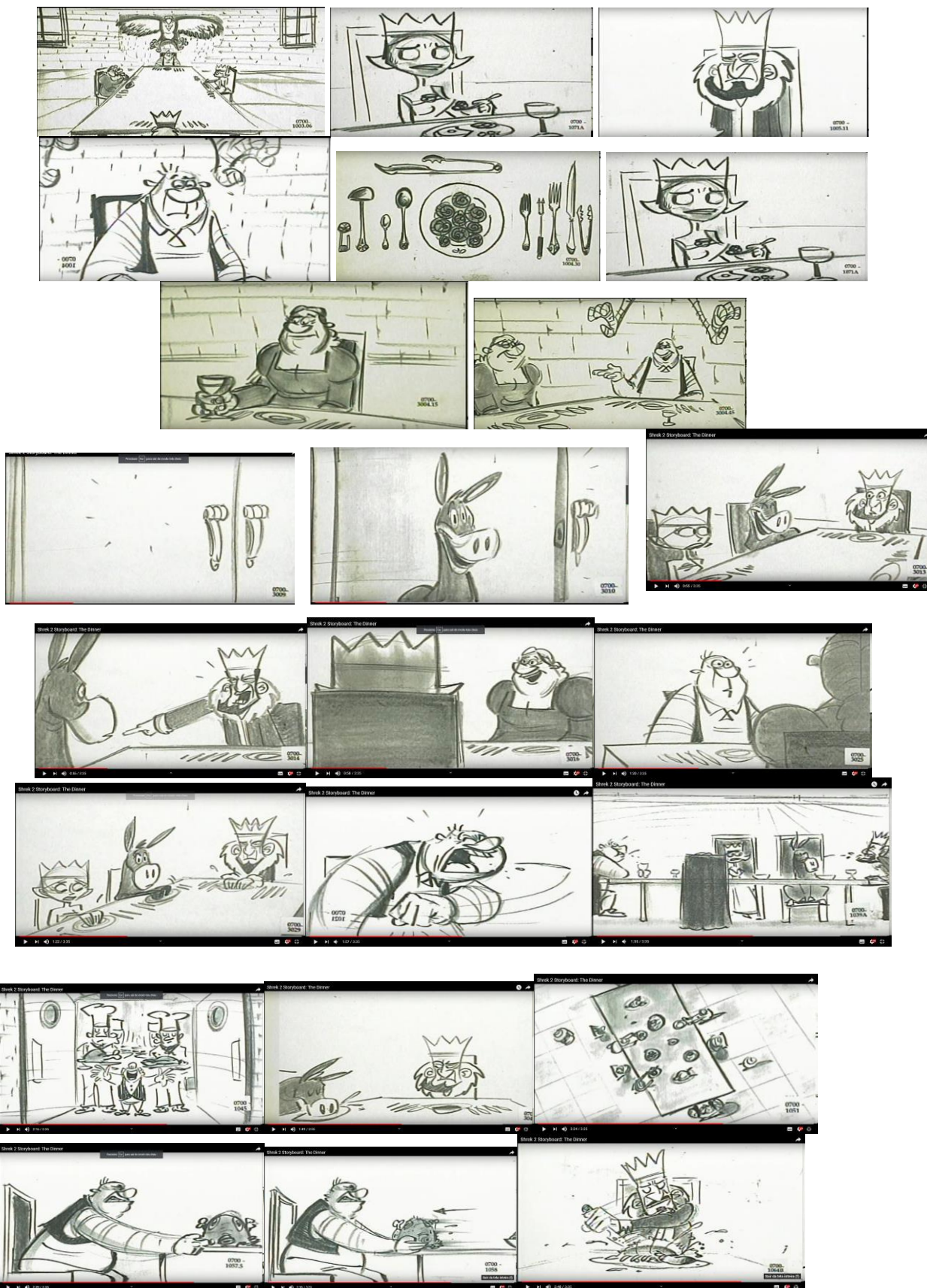
A produção do *storyboard* também ganha importância quando se leva em conta que realizar um vídeo é uma atividade essencialmente coletiva. Por isso, a equipe deve estar em sintonia quanto ao projeto que estão desenvolvendo. Se isso não ocorrer, cada membro terá um filme diferente na cabeça, e a consequência será uma obra de arte pouco coesa.

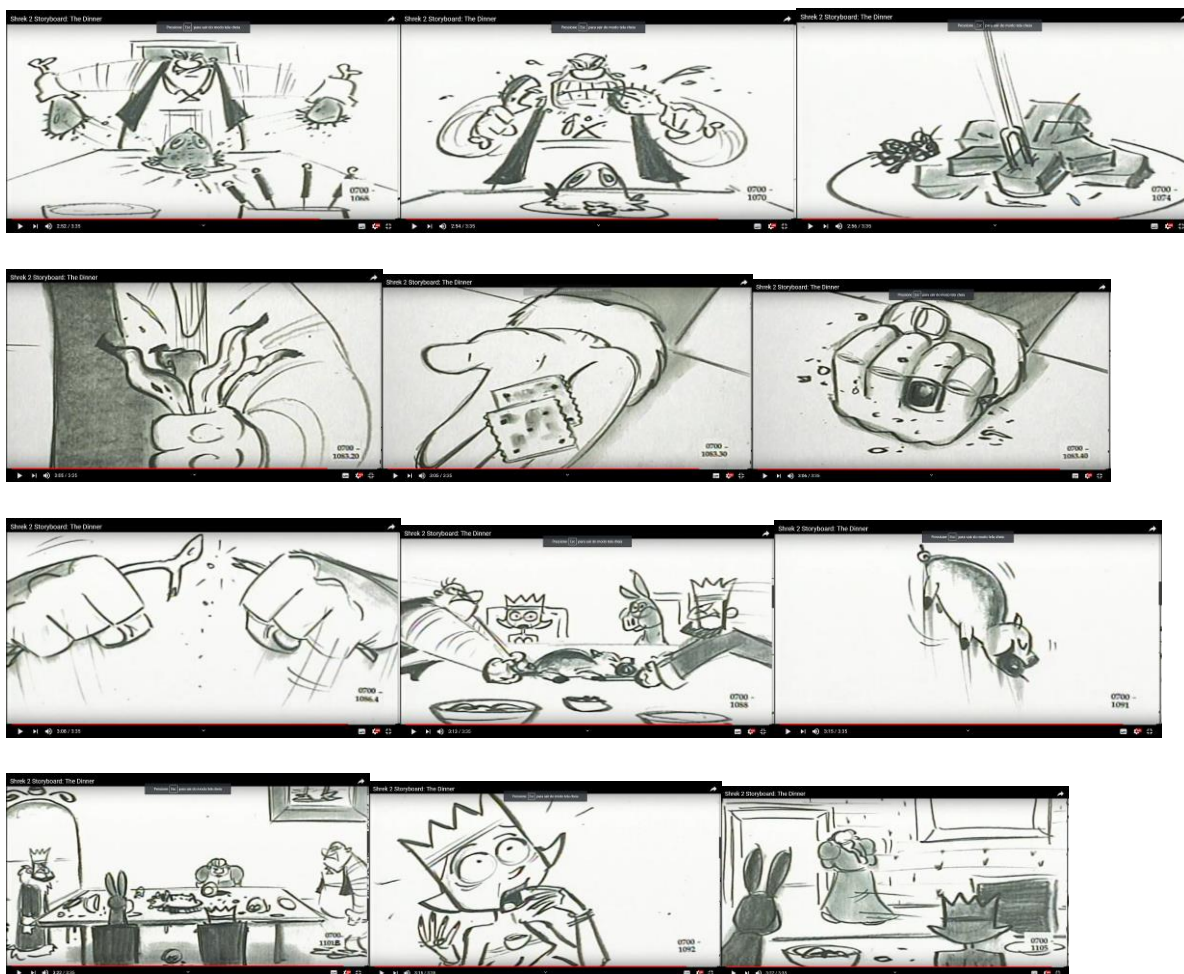
Também é importante que o artista de *storyboard* tenha uma ideia precisa sobre as condições econômicas do projeto. Isso porque, no caso da animação, é ele quem deve ser capaz de manter um equilíbrio entre as sequências que necessitam de *full-animation* – processo mais caro e trabalhoso – e as sequências de animação mais modestas. É ele também o responsável pelo planejamento dos cenários, podendo reaproveitá-los e assim economizar tempo e energia dos profissionais envolvidos. Como na animação todos os ambientes são criados, as ações podem se dar em mundos paralelos, em um país diferente a cada plano, e até mesmo em planetas diferentes. Mas, mesmo assim, uma abundância de cenários distintos pode ser sinônimo de custos altos.

Para esta tese, analisamos a relevância do *storyboard* da cena do jantar entre Shrek e Rei Harold. Após serem apresentados ao genro, Harold e Lílian oferecem um jantar especial de boas-vindas para Shrek e Fiona, mas Shrek não está habituado à etiqueta real. Ele engole os escargôs com concha e tudo, bebe a água de lavar os dedos pensando ser sopa e, sem querer, engole uma colher, para logo em seguida cuspi-la, de volta. Seus hábitos de ogro parecem ofender o Rei Haroldo e incomodar Fiona; já o Burro, fiel escudeiro, fica feliz com toda aquela comida. Rei Harold não aceita um ogro na família e Shrek acha que o Rei foi um mau pai.

Como método de análise, apresentaremos o *storyboard* retirado do DVD especial da *DreamWorks*, composto por 109 desenhos. Para essa amostra de análise, trinta e cinco deles serão apresentados e dispostos na sequência (da esquerda para a direita, horizontalmente). No seu desenrolar, traremos a imagem do *storyboard*, os comentários dos diretores, o *storyboard* como processo criativo e o produto distribuído na mídia.

Imagem nº 64 - Storyboard - Cena do jantar (Shrek 2 2004).





⁵¹ Fonte: Shrek 2 (2004) – DVD bônus

Os *storyboards* resultaram em uma cena de três minutos e cinquenta e cinco segundos, editada por Conrad e Vernon, diretores de criação da obra. Essa cena foi pautada no conhecimento de vida de Adamson, e como era para ser extremamente cômica, o diretor comenta:

Essa é a verdadeira cena “conheça os pais” no filme. Queríamos fazer algo diferente do que tínhamos visto antes, mas também algo que todos se identificassem. Todos podem se identificar com aquele primeiro jantar com os sogros, quando ninguém está confortável e ninguém se conhece. (ADAMSON, 2004)

Para projetar a cena levada para o filme, Adamson (2004) utilizou-se do recurso de memória, pois segundo Ostrower (1999, p. 261): “Passando tão livremente entre vivências através de espaços e tempos, e relacionando-as, a

⁵¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V8pd6Gg2o54>> Acesso em: 10 dez. 2018. Este é um *storyboard* de Shrek 2 do DVD bônus chamado: Shrek 2 Green Room VIP Pass que incluiu cópias de Shrek 2 adquiridas na Best Buy, em 2004.

memória nos permite guardar uma espécie de acervo de nossas ações e experiências”.

Após o primeiro impacto, em que todos os personagens se conhecem e reconhecem por meio de olhares em uma situação artificial, houve uma quebra de expectativa uma vez que, convencionalmente, em um jantar real, jamais um burro sentaria à mesa. A esse respeito, Conrad comenta: “Adicionar o Burro ali realmente modifica as coisas” (CONRAD, 2004). Nesta relação grotesca, houve a inserção do efeito de humor por intermédio do inusitado, já que ninguém esperaria um burro numa mesa de jantar. Ao tratar do humor, Travaglia (1990) argumenta:

O humor pode se dar através das mais diversas formas, sejam elas críticas, escárnio, quebra de expectativa, ou outras. Independente da forma em que se dê, para Travaglia (1990), o humor é uma forma de revelar e de flagrar possibilidades de visão do mundo e das realidades culturais que nos cercam. Assim sendo, o humor é uma manifestação comunicativa por excelência. (TRAVAGLIA, 1990).

Como o processo criativo é extremamente complexo, os elementos cênicos não estão dispostos sem um propósito. No início da cena, percebemos uma ave de rapina pendurada na parede. Ela serviu, segundo os diretores, para construir o clima de receio que Shrek enfrentava naquele momento:

Aquele gavião foi ideia do Dave Smith.
-Eu disse: como vamos fazer para entrar nessa cena?
Eu tinha escolhido uma fusão na imagem atrás do Shrek, mas o Dave disse: você deveria ter uma ave de rapina enorme, pronta para atacar o Shrek, bem atrás dele, o tempo todo. Achei a ideia bárbara!
Aquelas garras ameaçadoras atrás dele o tempo todo, durante o jantar.
(CONRAD, 2004).

Na cena do jantar, os *storyboards* foram decisivos para traçar detalhes do olhar, expressões dos personagens e até para derrubar as máscaras dos mesmos, pois cada um vai mostrar a que veio, expor suas antipatias, preconceitos, agressividades, ou seja, suas essências. De acordo com McKee (2004) “é como se tudo fosse possível nos momentos iniciais da história, porém, chegando ao clímax, o público precisa olhar para trás e reconhecer que aquele era o único caminho que a narrativa poderia tomar”.

A surpresa está na maneira como o clímax foi estruturado e a forma como os acontecimentos se desenvolvem. Este também pode ser um momento de grande revelação do personagem, pois nos momentos de maior dificuldade, as

peessoas revelam quem são, máscaras caem, seus defeitos vêm à tona, do mesmo modo que suas qualidades também podem ficar mais evidentes. O olhar do rei Harold, na cena a seguir, surpreendeu até mesmo os diretores:

A animação nisso aqui, as expressões faciais, particularmente, no rei, são maravilhosas! Tão realistas e tão expressivas!
É uma grande cena desconfortável que cresce até o caos.
Muito bem-sucedida.
(CONRAD, 2004).

Abaixo, selecionamos os registros do olhar do Rei Harold, para captar suas reações. Após Fiona soltar um arrote, o pai fica nervoso com os maus modos da filha à mesa.

Imagem nº 65 – *Storyboard olhar de Rei Harold* **Imagem nº 66**- cena finalizada



Fonte: DreamWorks 2004



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

No processo construtivo de uma obra fílmica, o Diretor faz uso de uma tradução intersemiótica, ou seja, transita de uma linguagem para outra, no caso, a linguagem dos quadrinhos, para o filme. Da mesma forma, há uma transposição de semioses que brotam do rascunho, no caso, o *storyboard*. Plaza (2001) explica esse processo:

Como sistema padrão organizado culturalmente, cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência. A mediação do mundo pelo signo não se faz sem profundas modificações na consciência, visto que cada sistema padrão de linguagem [cinema, literatura, vídeo] nos impõe suas normas, cânones, ora enrijecendo, ora liberando a consciência, ora colocando a sua sintaxe como moldura que se interpõe entre nós e o mundo real (PLAZA, 2001, p.19).

Dessa maneira, visto de modo isolado, o desenho “perde seu valor heurístico, deixa de apontar para descobertas sobre o ato criador” (SALLES, 2006, p. 117). Os signos visuais utilizados pertencem, na verdade, à linguagem da criação. A representação pictórica, aqui, é o paradigma absoluto de toda semelhança. O critério de semelhança que possibilita a definição do valor representativo da imagem, revela-se, então, suficiente para dar conta do valor de verdade da representação.

Em relação aos entraves técnicos, Adamson (2004) explica que a duração da cena é bem complexa, sem cortes, com muitos elementos, angulações, elementos que auxiliam na narrativa e na ambientação:

Se você pensar num filme de animação, ter uma cena de refeição tão longa assim não é algo que se sustentaria normalmente. Não é algo que se sustentaria nem mesmo num filme com atores.
(ADAMSON, 2004).

Salles (2011) explica que durante um trabalho com cinema, é necessário que haja afinidade com o objeto pesquisado e entrosamento entre as equipes para que o objeto cultural (filme) aconteça. Dessa maneira, Adamson (2004) sentiu-se motivado com sua equipe técnica em razão do desafio de produzir uma cena longa e complexa na animação digital, pois “a grandiosidade do projeto se dá em muitos sentidos: em suas propostas estéticas e no tempo de produção, que, por sua vez, se reflete no tempo de exibição do filme” (SALLES, 2011, p. 57).

Outro ponto técnico desafiador para o trabalho dos diretores foi o uso das angulações. Em razão disso, usaram uma técnica para demarcar a voz do personagem:

- Podem acreditar, quatro pessoas jantando em uma mesa, é uma cena muito difícil de fazer, e você quer saber onde quem está. Você meio que se perde... É por isso que usamos esses ombros, assim sempre se sabe com quem estão falando. Ainda tem uma tomada aí, que, se prestar atenção, ainda não consigo saber se a Fiona está olhando para Shrek ou para o Rei.
- Quando ela diz, Shrek! Parece que está falando com o rei. Faz sentido, mas na verdade engana os olhos.
(ADAMSON; CONRAD, 2004).

Olhar por trás dos ombros quando falavam, facilitou o trabalho da equipe no que diz respeito ao posicionamento e à fala dos personagens em relação aos interlocutores. Fica evidente, na cena, a importância dos registros de experimentação que possibilitam que as tomadas possam se concretizar em

diferentes formas e ângulos, ou seja, são registros de experimentação presentes no ato criador.

Ao estudarmos a origem da cena, descobrimos que era para ser outra, ou seja, uma cena de festa de boas-vindas ao casal protagonista. Entretanto, devido a muitos problemas com os elementos técnicos, a equipe resolveu optar pela cena do jantar:

Ao invés disso, tínhamos uma festa surpresa. Shrek e Fiona entravam nessa enorme festa surpresa, mas descobrimos que tínhamos coisas demais com que lidar na cena. Tínhamos que ver como o rei a rainha eram juntos, como Fiona era com eles. O que eles achavam do Shrek, também tínhamos a multidão de gente da cidade que estava lá. Tínhamos que ver como agiam. Daí então tínhamos a Fada Madrinha aparecendo na cena, atirando chocolates na multidão, todos diziam não consigo conciliar tudo o que está acontecendo.

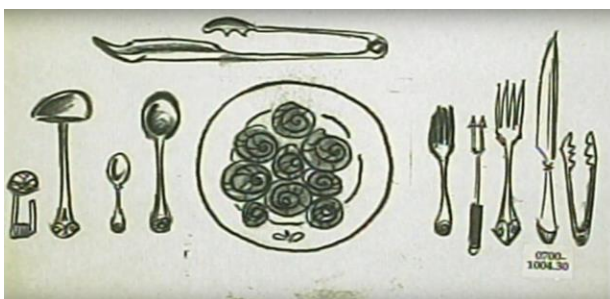
Ótimo. Dessa cena é que se estabelecem regras entre os personagens. Cada um dos personagens fica muito claro e muito bem estabelecido. Você fica sabendo que tipo de pais Fiona tem, sabe que tipo de relacionamento Shrek e o pai terão. Você vê o quanto Fiona quer que as coisas deem certo. (ADAMSON; CONRAD, 2004).

Aqui nos deparamos com um ponto muito importante na criação artística: o ato de decidir. As escolhas feitas pelos criadores trazem a marca da especialização do olhar e ganham clareza na experimentação, nos erros e acertos e busca da melhor forma para alcançar o objetivo traçado. O ato de escolher é baseado em critérios que envolvem várias nuances como, por exemplo, os recursos disponíveis e as opções mais adequadas àquela situação dada. O trabalho de criação se dá em meio a recusas e aceitações, possibilidades e potencialidades, escolhas e descartes.

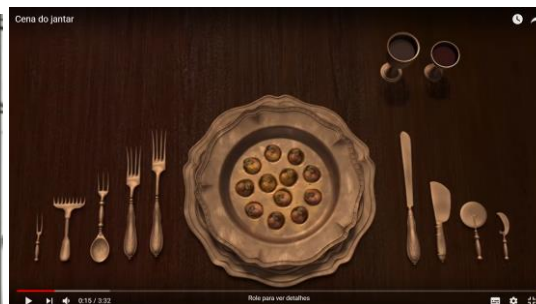
Outro ponto marcante da cena foi a comida e a maneira francesa de se colocarem os talheres à mesa. Como se pode visualizar, a seguir, um recorte do *storyboard* mostra os talheres colocados conforme a etiqueta francesa.

Imagem nº 67 -*Storyboard* - Cena do jantar

Imagem nº 68- Cena do Filme

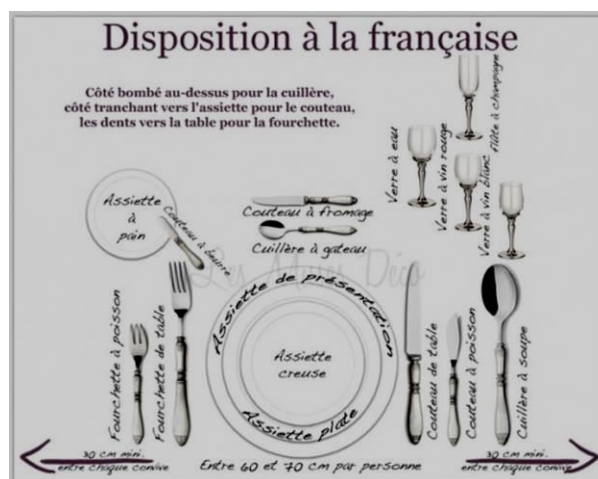


Fonte: *DreamWorks* 2004



Fonte: *Shrek 2* PDI/*DreamWorks* 2004

Imagem nº 69 – Modo de servir à francesa



Fonte: Disponível em: <<https://www.casadevalentina.com.br/blog/servico-a-francesa-1338/>>

Acesso em: 10 fev. 2019.

Talheres, pratos e copos

Por Fábio Arruda e Lígia Marques

- Os talheres são dispostos de acordo com a ordem em que o cardápio será servido e devemos sempre começar a utilizá-los de fora para dentro, em relação ao prato.

- O garfinho de ostras, menor que os demais, é o único que fica à direita com as facas, antes da colher de sopa. Afinal, caso servido, deve ser o primeiro prato.

- Caso seja servido algum fruto do mar que possa ser degustado com as mãos, deve-se colocar lavanda com limão à mesa para limpar os dedos.

Fonte: Como servir à francesa: <<https://www.terra.com.br/mulher/infograficos/etiqueta-a-mesa/etiqueta-a-mesa-05.htm>> Acesso em: 10 fev. 2019.

Adamson (2004) relata, também, a dificuldade de se trabalhar com tantos elementos e, posteriormente, construir o processo de continuidade: “Toda a comida foi tecnicamente difícil. Não a comida em si, mas cortar e atirar a comida, foi

um grande desafio”. E continua: “Tivemos problemas de continuidade, do que tinha sido derramado numa tomada, e não na outra”.

A dificuldade enfrentada pela equipe técnica surgiu em razão do desfecho da cena. Shrek e rei Harold começam a discutir e os dois agem igualmente, repetindo um padrão de comportamento agressivo, destruindo e espalhando a comida, de forma violenta. A leitura dessa crescente tensão que a sequência associativa carrega foi possível em virtude da seleção dos recursos empregados ao longo do processo de montagem do filme.

Como Salles (2008) e Hay (2002) esclarecem, é na experimentação, ou seja, durante a tentativa de acertos e erros que a cena vai sendo construída. Sem esses acertos técnicos não há filme coeso, nem alcance de sucesso.

Não menos importante são os alimentos dispostos à mesa, uma vez que não visão de Maciel (1996) o ato de comer carrega consigo inúmeras representações culturais e simbólicas:

O “comer” é um ato portador de inúmeras representações simbólicas e, portanto, é preciso compreender que determinadas práticas, assim como determinados alimentos, são símbolos máximos de complexidade cultural para distintos grupos sociais. Por vezes, estes símbolos denunciam muito das estruturas sociais vigentes, territorialidades, patrimônios culturais, tradições e identidades (MACIEL, 1996, p. 03).

Conforme aponta Maciel (1996), comer escargôs representa, no contexto o poder financeiro dos pais de Fiona, além de ser um teste para que o ogro cometa ações grotescas e, por consequência, tenha sua imagem denegrida.

No artigo “Os caracóis terrestres comestíveis no mediterrâneo pré-histórico”, o antropólogo David Lubell (2004) conta que caracóis eram frequentes em sítios arqueológicos da região do Mediterrâneo, desde o final da Era Glacial, até metade do Holoceno, período que se iniciou há 11,5 mil anos. Em regiões que vão da Tunísia até o sul da França, passando pela Grécia, Ucrânia, Portugal e Espanha, foram encontrados muitos sítios com concentração abundante de conchas de caracóis, que representam restos de refeições pré-históricas. Há, inclusive, ferramentas nesses sítios arqueológicos. A hipótese é que eram desenhadas para remover os caracóis das conchas. Uma pesquisa independente, no Irã, testou tais ferramentas, com sucesso.

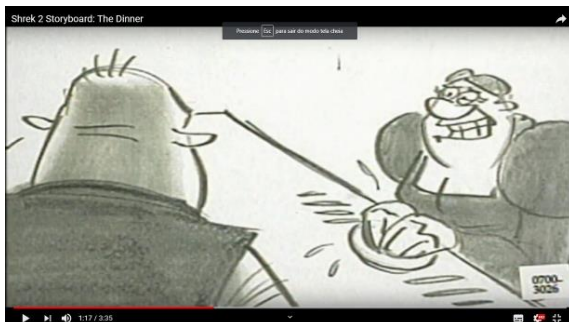
Segundo o autor (2004), os caracóis tornaram-se tão populares na região mediterrânea, muito antes do surgimento da agricultura, exatamente por causa das grandes mudanças climáticas do período pós-glacial, com o surgimento de florestas nessa região, entre 15 mil e 6 mil anos atrás, condições que aumentaram as populações de caracóis.

Além disso, segundo Fernández-Armesto (2004) os caracóis foram o primeiro animal comestível da história. Isso poderia marcar, de certa forma, a transição da era Mesolítica para a Neolítica. Segundo esse autor, era fácil, relativamente simples e sem nenhum risco para os seres humanos primitivos a criação desses animais para a alimentação.

Apesar de existirem mais de seis mil espécies de caracóis, lesmas e caramujos, todos da família de moluscos gastrópodes, apenas 12 espécies do gênero *Helix* são utilizadas para alimentação e têm o título de *escargot*, que significa “caracol comestível”.

Também são criados com rigorosas normas sanitárias, uma vez que a boca do animal fica próxima do pé e do aparelho genital. Ou seja, para garantir o sabor e a limpeza, os escargôs comestíveis são cuidadosamente alimentados e, antes de serem abatidos, colocados em jejum para limparem o estômago e se livrarem de toxinas. É um alimento que é fonte de proteínas: 16g por 100g de carne, além de ser pobre em gordura e calorias e rico em sais minerais e vitaminas. A forma como eles são cozidos varia de cultura em cultura, daí a escolha do prato pela direção do filme.

Outro costume de época, peculiar às famílias nobres, era o uso de lavandas em suas mesas, ou seja, um recipiente com água e limão para lavar os dedos. Normalmente, em mesas postas com esse recipiente são servidos pratos que devem ser comidos com as mãos. Tais informações podem ser comprovadas nas imagens a seguir:

Imagem nº 70- *Storyboard* – lavanda

Fonte: *DreamWorks* 2004

Imagem nº 71 – Lavanda no filme



Fonte: *Shrek 2 PDI/DreamWorks* 2004

Destacamos, ainda a relevância dos ruídos na construção significativa da cena. Para a equipe de produção, os sons de fundo foram decisivos para a manutenção do clima de rivalidade existente entre os personagens. A esse respeito, Adamson comenta:

Muita discussão sobre o barulho do fundo na hora da mixagem, o volume e o volume do som das mordidas dele [Shrek]. Todo o trabalho do Foley é muito bom. Acho que estavam partindo e atirando comida de verdade no estúdio, partindo a comida em pedaços, tentando achar o som certo (ADAMSON, 2004).

Segundo Chion (2011), os componentes da trilha sonora que subsidiam o processo criativo no cinema são a voz, os ruídos, o silêncio e a música. Francisco (2017) complementa que ruídos são necessários à construção das cenas para trazerem, maior realidade à história, uma vez que a associação entre ruído e imagem atua como campo de testagem do artista, na tentativa de alcançar o melhor resultado que irá para as telas:

Os ruídos são os sons que não são musicais nem linguísticos. Na categoria dos ruídos eles se subdividem em: ruídos de ambiente, que se referem aos sons da natureza que fazem parte da cena, tais como trovões e sons de animais; ruídos de efeitos, que procedem de objetos participantes do cenário do filme, como buzinas, carros e explosões e os ruídos de sala que se referem a movimentos e ações dos personagens da cena, tais como passos, socos, o som de arrastar um móvel, entre outros. (FRANCISCO, 2017, p. 57).

No contexto de um filme de animação, por exemplo, uma linguagem pode representar outra, ou seja, quando observamos os desenhos do *storyboard* de Shrek rasgando a comida e sua posterior utilização no filme, conforme imagem 72,

percebemos que houve a tradução de uma linguagem em outra, no caso, uma tradução intersemiótica. Diante disso, os signos em foco acabam formando “novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original” (PLAZA, 2001, p. 30).

Imagem nº 72 – *Storyboard* do jantar



Fonte: DreamWorks 2004

Imagem nº 73 – Cena do jantar renderizada



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004

É importante comentar a importância do *storyboard* na execução da obra fílmica, pois este carrega formas em estado germinal e a expansão dessas ideias podem se dar em diferentes direções:

Quando montamos essas sequências e *storyboards*, enlouquecemos e montamos todos os efeitos também. Montamos a trilha. Para que quando víssemos o filme, o que fizemos a cada seis semanas, por dois anos. Mais uma vez os *storyboards* de Vernon, um dos diretores, e a sequência acabaram bem fiéis ao *storyboard* final, ao fim poucas mudanças aconteceram entre os rascunhos e o produto final, apenas tiramos algumas extras. (ADAMSON, 2004).

As palavras de Ostrower (2019) comunicam-se com as de Adamson (2004), já que para ambos, o mais difícil em uma obra é sua finalização:

O momento mais importante, o mais difícil na criação artística é um momento de saber terminar uma obra, quando é que uma obra está terminada? Quando todos os componentes, esses detalhes que estava explicando na própria percepção, tudo isso se encaixa numa ordem que é justa, onde tudo se justifica. (OSTROWER, 2019).

Dessa forma, o projeto em construção vai alterando o seu ritmo original por meio de substituições, alternância de cenas, contextualizações e adições responsáveis pela concretização da obra entregue ao público. Toda obra é resultado de decisões direcionadas pelo artista e que o levam a expandir ideias e selecionar os recursos que melhor respondam às suas necessidades de expressão.

CONCLUSÃO

A partir do presente texto, percebemos que o gênero discursivo filme de animação infantil digital *Shrek 2* (2004), visto pela ótica dialógica bakhtiniana, teoria cinematográfica, crítica genética e semiótica peirciana constitui um trabalho desafiador, uma vez que recria conceitos para construir os passos de seu criador.

A criação se dá dentro da especificidade de cada matéria. O criador precisa dominar a sua linguagem artística, pois além de saber o que faz, precisa também saber fazer. Com base no percurso do estudo que estruturamos, tomando o filme *Shrek 2* como *corpus*, foi possível conhecer um pouco mais sobre o processo de (des)construção do *ethos* discursivo, compreendendo-o como um plano constitutivo da discursividade que contribui para a produção de sentidos no discurso. Além disso, buscamos mostrar o desenvolvimento de uma concepção surgida na antiguidade, mas que ainda na atualidade promove inquietações e discussões, demonstrando a fecundidade e a mobilidade do conceito.

Constatamos elementos identitários e culturais e, para isso, a AD francesa mostrou-se como uma proposta teórico-metodológica fundamental para compreensão de como são construídos os sentidos. Por intermédio das bases dessa perspectiva intelectual foi possível perceber que, em diversos momentos, houve a ruptura de *ethé* variados, dentre eles a do príncipe, da princesa, do amor, do ogro, que revelam valores morais, históricos, culturais e ideológicos de uma sociedade. A subversão do estabilizado, do literal, do esperado, é produtora de deslizamentos de sentidos, ampliando a significação.

A realização desta pesquisa, pela qual observamos o interdiscurso, conduziu-nos à percepção de diálogos existentes entre outros dizeres, manifestando a condição heterogênea do discurso, apresentando em sua essência o Outro, condição imanente à linguagem. Ao longo do filme, são várias as desconstruções de estereótipos, promovendo múltiplas quebras de expectativa, rupturas que convidam o espectador à reflexão sobre condutas padronizadas e papéis cristalizados pelo coletivo. O filme de animação *Shrek 2* nada mais é que o retrato da sociedade atual, reproduzindo conflitos, sentimentos e ideologias da própria humanidade. Com eficiência, a obra utiliza o humor e o riso como ferramentas para tratar de assuntos

complexos, convidando o interlocutor a pensar sobre si mesmo e sobre a sociedade em que vive.

A partir desta tese, acreditamos ter respondido às questões de pesquisa que norteiam nosso trabalho: Como é possível investigar o processo de criação do filme de animação digital *Shrek 2* (2004) e quais foram os impactos dessa obra cinematográfica para a animação digital? Quais perspectivas teóricas poderiam alicerçar uma pesquisa dessa amplitude? Qual contribuição a presente pesquisa poderia alavancar para novos pesquisadores da área de Linguística, Cinema e Crítica Genética?

As respostas à primeira questão encontram-se no Capítulo I, no qual evidenciamos os limites da Crítica Genética, da fortuna crítica e dos papéis dessa área de pesquisa para o conhecimento do processo criativo. A segunda resposta encontra-se disseminada no percurso da tese, uma vez que empreendemos um trabalho de constituição teórica pautado na Crítica Genética (Capítulo I); na Categorização do Gênero Discursivo Filme de Animação Infantil (Capítulo II); valendo-nos também da semiótica peirceana e da teoria do gênero discursivo bakhtiniana e linguagem cinematográfica, aplicados à obra da *DreamWorks* (Capítulo III).

A resposta à última questão de pesquisa se encontra na caracterização do gênero discursivo em uma nova visão (Capítulo II), já que não há pesquisas que caracterizem o gênero discursivo de um ponto de vista singular como esse, pois se trata de um gênero multimodal, que apresenta significativas características no seu percurso de criação e transmutação, além de se valer de outros gêneros discursivos da esfera narrativa literária, dos desenhos de *storyboards* e da animação digital para se fortalecer e sobreviver aos tempos atuais como um novo gênero discursivo da esfera midiático-literária.

Dentre as diversas indagações que nos motivaram na presente pesquisa, chegamos a alguns objetivos que foram explorados nesta tese, como investigar o processo criativo no cinema de animação digital na obra cinematográfica *Shrek 2* (2004), dirigida por Andrew Adamson. Acreditamos ter atendido a essa premissa ao explorar o tema de forma ampla, além de buscar, nas fases do processo criativo, os documentos que geraram o filme como o *storyboard*, depoimentos do diretor, dos atores e da equipe de produção.

Em relação aos objetivos específicos que eram caracterizar regularidades instabilidades do gênero discursivo filme de animação infantil digital, a partir das pistas deixadas pela *DreamWorks*, atendemos a essa demanda no Capítulo II e seus respectivos subtítulos. Muitos foram as descobertas alcançadas com a pesquisa, dentre elas os resultados decorrentes das tomadas de decisões assumidas durante o percurso, muitas delas alavancadas pelo *storyboard* e pelas experimentações constantes, quando pudemos evidenciar as intervenções que rompem com o fluxo da criação, o que obriga o criador a escolhas e busca de caminhos alternativos, dependendo do objetivo que pretende alcançar

Outro objetivo específico foi empreender, sob um olhar diferenciado, a análise da obra fílmica *Shrek 2* (2004), com base nos pressupostos da crítica genética e por meio da observação dos passos deixados pelos produtores para compreender os diferentes papéis desempenhados pelas linguagens verbal e visual. Também fica evidente nessa discussão o diálogo entre linguagens, pois o *storyboard* desempenha um papel de extrema relevância na compreensão de como o pensamento criativo se desenvolve e as maneiras como o conhecimento artístico é construído.

Adiciona-se aos demais objetivos específicos, analisar como os dubladores atuam no processo de cocriação da obra. Em *Shrek 2* (2004) o dublador exerce o papel de cocriador, já que na animação digital, o papel do dublador é semelhante ao de um ator, uma vez que os movimentos labiais devem ser verossímeis aos de um humano. Assim investigamos como os dubladores interferiram na tessitura da obra, atribuindo-lhe características peculiares. Também analisamos como a construção do *ethos* e as intertextualidades presentes permitem recriar, com materiais diferentes, formas que se tornarão expressivas a partir de fenômenos vivenciados, ou seja, conteúdos existenciais, visões de vida, e não apenas fantasias puramente circunstanciais.

No percurso do trabalho descobrimos que a animação digital trouxe ferramentas para a criação de imagens desenvolvidas para propósitos militares, científicos e de engenharia que foram adotadas e adaptadas para a animação. A imagem manipulada por computador alçou a estética visual a uma nova dimensão de grande impacto e encantamento, catalisando o interesse pela animação digital de um modo geral e permitindo o acesso de muitos profissionais, amadores ou não, à

área. Aliar o trabalho de pesquisa de um gênero discursivo ainda não caracterizado nos fez entender um pouco mais sobre o legado deixado pela *DreamWorks/PDI* e, em especial, sobre a criação de uma obra cinematográfica tão marcante como *Shrek 2* (2004).

Destacamos ter sido gratificante trabalhar com um gênero que permite um trabalho com várias frentes teóricas e linguagem audiovisual, além de apresentar um enredo complexo e desafiador para a síntese do processo criativo na produção de sentidos presentes na animação digital. Necessário salientar que os desenhos preparatórios do *storyboard*, aos quais tivemos acesso, além de constituírem um documento importante para a pesquisa do percurso criativo, desempenham um papel fundamental na equipe de produção, direcionando o trabalho do grupo, pois transmitem informações que cristalizam momentos da criação como partes de um organismo em atividade.

Necessário salientar que a animação digital tira a rigidez das personagens do desenho animado tradicional, uma vez que o universo criado por computador fica mais convincente e próximo do real. No entanto, ao detalhismo das cenas contrastam rostos cartunescos que enfatizam tratar-se de um desenho animado. Em relação às dificuldades para se conseguir curvas orgânicas e formas humanas, pudemos constatar a necessidade da moldagem de estátuas de barro tridimensionais, escaneadas posteriormente com um digitalizador tridimensional para traduzir os objetos em dados. Dessa forma, o computador pôde interpretar tais dados, conectando, assim, os pontos da superfície, pois quando a forma do modelo é mapeada, pode ser vista de todas as perspectivas.

O cinema passou por uma revisão de paradigmas e, da mesma forma, o gênero de animação reformatou-se. A ascensão da computação gráfica contribuiu para o desenvolvimento do cinema de animação digital, garantindo-lhe precisão técnica, como pudemos demonstrar ao longo da presente tese.

REFERÊNCIAS

- ADAMSON, Andrew. **Assista ao filme com o comentário dos diretores e dos produtores – DVD – Extras**. In: SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.
- ADAMSON, Andrew. **Vida e obra de Andrew Adamson**. Disponível em: Disponível em: < www.epipoca.com.br> Acesso em 02 – 12 – 2018.
- ALVES, Raphael Freire. **O instante decisivo: uma estética anárquica para o olhar contemporâneo**. Universidade Estadual de Londrina. Trabalho de conclusão do curso de pós-graduação Lato Sensu em Fotografia: Práxis e o Discurso Fotográfico, Londrina, 2007.
- AMOSSY, Ruth (Org.). **Imagens de si no discurso: a construção do ethos**. Tradução de Dílson Ferreira da Cruz, Fabiana Komesu e Sírio Possenti. São Paulo: Contexto, 2005.
- ARETOS, Guillaume. **A técnica de animação em Shrek 2 – DVD – Extras**. In: SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.
- ASBURY, Kelly. **Assista ao filme com o comentário dos diretores e dos produtores – DVD – Extras**. In: SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.
- ASSIS, Ana Carolina Lourenço de. **A desconstrução do ethos discursivo do príncipe e da princesa dos contos maravilhosos**. Rio Grande do Norte. 2012.
- BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 6. ed. São Paulo: Hucitec, 1992.
- BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 1999.
- BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução de Paulo Bezerra. 4.ed. São Paulo: Forense-Universitária, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **Para uma filosofia do ato responsável**. Tradução de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro e João, 2010.
- BARONAS, Roberto Leiser; ARAÚJO, Lígia Mara Boin Menossi; PONSONI, Samuel. Reflexões acerca da análise dialógica dos discursos verbo-visuais: um caso de humor na política brasileira. **Bakhtiniana**, São Paulo, 8 (2): 24-42, Jul./Dez. 2013.

BASSOLS, Pedro Inácio. **Clássicos da literatura infantil revisitados em Shrek 2**. Trabalho de Conclusão de Curso (Letras). UFRS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

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

BETTON, Gerard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BIAL, Pedro. Dubladores nacionais do filme Shrek 2 no programa Falando Francamente no SBT em 2004. **Entrevista concedida à Sônia Abraão**. Disponível em: <<https://youtu.be/87zypylhBsE>> Acesso em: 15 maio 2018.

BIELENBERG, Ken. **Assista ao filme com o comentário dos diretores e dos produtores – DVD – Extras**. In: SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

BRAGA, Pedro Henrique Cacique; SILVEIRA, Ismar. SLAP: uma linguagem de padrões utilizados em storyboards para geração semiautomática de animações digitais.. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, SBGames, 2018, Foz do Iguaçu. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, SBGames, 2018.

BRAIT, Beth. **Bakhtin: conceitos-chave**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2005.

BRAIT, Beth. **Texto ou discurso?** São Paulo: Contexto, 2012.

BRAIT, Beth; PISTORI, Maria Helena Cruz. A produtividade do conceito de gênero em bakhtin e o círculo. **Alfa**, revista Linguíst. (São José rio preto), São Paulo , v. 56, n. 2, 2012.

BRUEGEL, Pieter. **Dança dos camponeses**. 1568. Óleo sobre madeira de carvalho: colorido; 114 x 164 cm. Museu Kunsthistoriches, Viena.

CATELLI, Cabrini. **História temática**. São Paulo: Editora Scipione, 2006

CAVALCANTI, Mônica Magalhães. **Os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2013.

CEIA, Carlos. Pastiche. **E-Dicionário de termos literários (EDTL)**, Coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>. Acesso em 18-05-2019.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. RJ: José Olympio, 2012.

CHION, Michel. **A audiovisual**. Lisboa: Edições, Texto e Grafia, 2011.

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

COELHO, César; MAGALHÃES, Marcus; QUEIROZ, Aída; ZAGURY, Léa. **Animation now!** Madrid: Taschen, 2004.

COLE, Stephen. **Shrek: curiosidades sobre o filme e os personagens.** Trad. Ivo Korytowki. Editora Caramelo: São Paulo, 2004

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

COSTA LUZ, Filipi. **Animação digital: reflexos dos novos mídias nos conceitos tradicionais de animação.** Disponível em: <http://movlab.ulusofona.pt/infomedia/papers/64_Sopcom_FilipeLuzAnimacaoDigital.pdf> Acesso em: 17/07/2012.

COURSEUIL, Anelise Reich. Literatura e Cinema. In: BONNICI, Thomas e ZOLIN, Lúcia Osana (org.). **Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas.** 3. ed. rev. e ampl. Maringá: Eduem, 2009, p. 369-378.

CRUZ, Dulce Márcia. **Linguagem audiovisual: livro didático.** 2. ed. rev. e atual. - Palhoça : UnisulVirtual, 2007.

DARLEY, Andrew. **Visual digital culture: surface - play and spectacle in new media genres,** London: Routledge, 2000.

DENNIS, Sebastian. **O cinema de animação.** Trad. Marcelo Félix. Lisboa: Texto & Gráfica, 2007.

DESOWITZ, Bill. **A Decade of 'Shrek' Tech.** Disponível em: <<https://www.awn.com/vfxworld/decade-shrek-tech>> Acesso em 26/05/2019

DI CAMARGO JR, Ivo. **O futuro analisado pela linguagem cinematográfica: diálogos entre a teoria do cinema e Mikhail Bakhtin..** Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, São Carlos, 2009.

DIAS, Luiz Antonio Xavier. **Gênero discursivo filme de animação infantil: práticas discursivas e ação docente para o multiletramento.** 2015 . 232 f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem – Universidade Estadual de Londrina, Londrina-PR, 2015.

DUBLADORES nacionais do filme *Shrek 2* no programa **Falando Francamente** no SBT em 2004. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=87zypylhBsE&feature=youtu.be>> Acesso em: 15/05/2018.

DUCA, Lo. **Le dessinanimé: histoire, esthétique, technique.** Paris: Prisma, 1948.

ESCARGÔS. Disponível em: <<http://consultorakarynedavila.com.br/etiqueta/como-comer-e-servir-escargot/>>. Acesso em 10-05-2019

EVERETT, Mark. **A trilha musical do filme Shrek 2 – DVD – Extras.** *In:* SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem e diálogo:** as ideias linguísticas do Círculo de Bakhtin. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

FERNANDEZ-ARRESTO F. **Comida:** uma história. Rio de Janeiro: Record; 2004.

FILMES DE ANIMAÇÃO INFANTIS. Disponível em:
<<http://www.ocafe.com.br/2011/08/28/historia-da-animacao-no-cinema/>>. Acesso em: 29/07/2012.

IORE, Adriano Alves; CONTANI, Miguel Luiz. Elementos argumentativos da carnavalização bakhtiniana na iconografia do heavy metal. **Bakhtiniana.** Revista de Estudos do Discurso, [S.l.], v. 9, n. 1, p. Port. 35-52 / Eng. 36-53, jun. 2014.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin.** São Paulo: Ática, 2008.

FOSSATTI, Carolina Lanner **Categorias de narratividade no cinema de animação:** atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. PUC/RS, 2010. 409 p.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação:** um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANCISCO, Eva Cristina. O papel da música no processo (re)criativo cinematográfico. **Signum:** Estudos da Linguagem, [S.l.], v. 20, n. 2, p. 53-75, ago. 2017.

GRÉSILLON Almuth, MAINGUNEAU Dominique. Polyphonie, proverbe et détournement, ou un proverbe peut en cacher un autre. *In:* Langages, 19e. année, n. 73, p. 112-125, 1984.

HAUSER, Tim. **The art of up.** São Francisco: Chronicle Books, 2009.

HAY, Louis. “O texto não existe”- reflexões sobre a crítica genética. *In:* **Criação em processo ensaios de crítica genética.** São Paulo: Editora Iluminuras Ltda., 2002.p.34

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia:** ensinamentos das formas de arte do século XX. Lisboa: Edições 70, 1985.

INGHAM, Rosemary; COVEY, Liz. **O guia completo para figurinistas amadores e profissionais.** Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc. Estados Unidos, 1992.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2007.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e escrever: estratégias de produção textual**. São Paulo: Contexto, 2009.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. **A cor eloquente**. Tradução de Maria Elizabeth Chaves de Mello e Maria Helena de Mello Rouanet. São Paulo: Siciliano, 1994.

LIMOLI, Loredana; GIACHINI, Neto. Semiolinguística e leitura do texto literário. **Boletim do CCH**, Londrina, n. 41, 2001 p.151-166.

LUBELL, David. *Petits animaux et sociétés humaines. du complément alimentaire aux ressources utilitaires* XXIVe rencontres internationales d'archéologie et d'histoire d'Antibes Sous la direction de J.-P. Brugal et J. Desse Éditions **APDCA**, Antibes, 2004.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo. Edusp, 1993.

MACIEL, Márcio. Introdução. In: **Revista Horizontes Antropológicos**. Comida Porto Alegre, ano 2, n. 4, jan./jun. 1996.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.

MARQUES, Janote Pires; ALMEIDA, Regina Célia de. Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda. **Projética**, v. 9, p. 39, 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MASON, Jenifer. **Qualitative researching**. London: Sage, 1996.

MOISÉS, Massoud. **Dicionário de termos literários**. 19. ed. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 1984.

MENDES, Tatiana; KERINSKA, Nikoleta. **Objetos virtuais: uma nova situação poética da escultura**, Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia, MG, Brasil. 2007.

MUSSALIN, Fernanda. **Linguística I**. Curitiba: IESDE, 2008.

MUSSENDEN, Isis. **Os figurinos do filme Shrek 2 – DVD – Extras.** *In*: SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

NAVA, Pedro. **Baú de ossos: memórias** 1.6. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

NEVES, Fátima Maria. **Filmes históricos e o ensino de história da educação.** Disponível em: <
<http://www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/97FatimaMariaNevesATUAL.pdf>>
 Acesso em: 17/07/2012.

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros cinematográficos.** Covilhã: LabCom, 2010.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico.** Petrópolis: Vozes, 1996.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** Petrópolis: Vozes, 1993.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística.** Rio de Janeiro: Campus, 1999.

OSTROWER, Fayga. **A intuição, a criação e a beleza.** Disponível em:
 <https://www.youtube.com/watch?v=3X-1_mB7UTY> Acesso em 15-05-2019.

PANICHI, Edina. **Os aspectos organizacionais da construção textual.** In: XVI Congresso Nacional de Linguística e Filologia, 2012, Rio de Janeiro. Almanaque CIFEFIL. Rio de Janeiro: CIFEFIL, 2012. v. XVI. p. 1046-1054.

PANICHI, Edina. **Processos de construção de formas na criação: o projeto poético de Pedro Nava.** Londrina: Eduel, 2016.

PANICHI, Edina; CONTANI, Miguel Luiz. **Pedro Nava e a construção do texto.** Lucena: Eduel; ed. Paulo Ateliê Editorial, 2003.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio.** Tradução de Eni Puccinelli Orlandi et al. Campinas: Editora da Unicamp, 1995.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PERFEITO, Alba Maria. Concepções de linguagem, teorias subjacentes e ensino de língua portuguesa. IN: **Concepções de linguagem e ensino de Língua Portuguesa** (Formação de professores EAD 18). v.1. ed 1. Maringá: EDUEM, 2005. p. 27-79.

PIÉGAY-GROS, Nathalie. **Introduction à l'intertextualité.** Paris: Dunod, 1996.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

PRATOS FRANCESES e modos de servir à mesa. Disponível em: <<https://www.casadevalentina.com.br/blog/servico-a-francesa-1338/>> Acesso em 15/03/2019

PRATOS FRANCESES e modos de servir à mesa. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/mulher/infograficos/etiqueta-a-mesa/etiqueta-a-mesa-05.htm>> Acesso em 10-02-2019

PROGRAMAS para criação de animações digitais. Disponível em <<http://www.tecmundo.com.br/Imagem/2353-quer-criar-animacoes-confira-aqui-as-melhores-opcoes-de-programas.htm>> Acesso em 16/12/2018.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e riso**. São Paulo: Ática, 1992.

RODEIO DRIVE. Disponível em:< <https://www.californiabeaches.com/attraction/rodeo-drive/>> Acesso em 10/05/2019.

REDAÇÃO CINEMA EM CASA. Disponível em: <<http://arquivo.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/noticias/ler.php?cdnoticia=114&dcategoria=6>> . Acesso em 20/05/2019

RIBEIRO, Walmeri. O ator cocriador e o processo de criação laboratorial no cinema brasileiro contemporâneo. **Manuscrita**. São Paulo, p. 66-96, 2011.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. A Constituição e Funcionamento do Gênero Jornalístico Artigo: Cronotopo e Dialogismo. Tese (Doutorado em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem – LAEL – PUCSP). São Paulo: PUCSP, 2001.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. Os Gêneros do discurso na perspectiva dialógica da linguagem: a abordagem de Bakhtin. In: MEURER, J. L.; BONINI, A.; MOTTA -ROTH, D. (Orgs.). **Gêneros: teorias, métodos e debates**. São Paulo: Parábola, 2005. p. 152-183.

ROJO, Roxane Helena . Gêneros do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e aplicadas. *In*: MEURER, J.L; BONINI, A; MOTTA-ROTH, D. (orgs.) **Gêneros: teorias, métodos, debates**. São Paulo, Parábola Editorial, 2005.

ROJO, Roxane Helena. O letramento escolar e os textos da divulgação científica – a apropriação dos gêneros de discurso na escola. **Linguagem em (Dis)curso**, v. 8, n. 3, p. 581-612, 2008.

ROJO, Roxane Helena (org.). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013.

SABADIN, Carlos. Shrek mantém encanto do primeiro filme. **Revista cinema**. São Paulo: Ed. Única. Ano VIII, edição 77, jun./2007.

SALLES, Cecília Almeida. **Uma criação em processo:** Ignácio de Loyola Brandão e Não verás país nenhum. 1990. 255 f. Tese (Doutorado em Lingüística) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1990.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado.** São Paulo: Annablume, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação:** construção da obra de arte. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética:** fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3. ed. — São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação:** arte e curiosidade. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010

SALLES, Cecília Almeida. O diário de David Carradine: Kill Bill de Quentin Tarantino. **Manuscrita** (São Paulo), v. 19, p. 48-65, 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Estética de Platão a Peirce.** 2 ed. São Paulo: Experimento, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada.** São Paulo: Thomson, 2002.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, paráfrase & cia.** 2. ed. São Paulo: Ática, 1995.

SOBRAL, Adail. **Do dialogismo ao gênero:** as bases do pensamento do Círculo de Bakhtin. Campinas: Mercado de Letras, 2009.

SOERENSEN, Claudiana. **A carnavalização e o riso segundo Mikhail Bakhtin.** Travessias (UNIOESTE. Online), v. 11, p. 318-331, 2011.

SOUZA, Eneida Maria de. **Janelas indiscretas:** ensaios de crítica biográfica. Belo Horizonte: Editora da Universidade Federal de Minas Gerais, 2011.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** São Paulo: Papyrus, 2003.

STEIG, Wilian. **Shrek!** Trad. Eduardo Brandao. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2001. Não paginado

STORYBOARD DE SHREK 2 (2004). Disponível em: < Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V8pd6Gg2o54>> Acesso em 10 – 12 – 2018.

TÁPIA, M. Haroldo de Campos: a tradução como prática isomórfica. **Olhar/Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos.** Ano 9, No 16 (Jan-Jul/2007). São Carlos: UFSCar, 2007.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. Uma introdução ao estudo do humor pela linguística. **Delta**, v.6, n.1,1990, São Paulo/SP: Pontifícia Universidade Católica. p.55-82, 1990.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VALESE, Adriana *et al.* **Faces do design**. São Paulo: Editora Rosari, 2003.

VANOYE, Francis.; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2006.

VERNON, Conrad. Assista ao filme com o comentário dos diretores e dos produtores – DVD – Extras. In: SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

VESTUÁRIO Medieval. **História Medieval em só história**. Disponível em: <<http://www.sohistoria.com.br/ef2/medieval/p6.php>> . Acesso em: 26/04/2019.

VIANA (BUSSUNDA), Cláudio Besserman. Dubladores nacionais do filme Shrek 2 no programa Falando Francamente no SBT em 2004. **Entrevista concedida à Sônia Abraão**. Disponível em: <<https://youtu.be/87zypylhBsE>> Acesso em: 15 maio 2018.

WILLEMART, Philippe Leon Marie Ghislain. Crítica genética e História literária. **Manuscrita** (São Paulo), São Paulo, v. 10, p. 165-186, 2002.

WILLIAMS, John. **Shrek - A Franquia da Dreamworks**. Disponível em: <<http://noiset.com.br/cinema/shrek-franquia-da-dreamworks>>. Acesso em 18-10-2005.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 1983.

Filmografia

A BELA e a Fera. Direção de Gary Trousdale, Kirk Wise. Eua: Disney / Buena Vista, 1991. (84 min.), DVD, son., color.

A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATES. Direção: Tim Burton. Produção: Brad Grey e Richard D. Zanuck. (EUA): Warner Bros, 2005. 1 DVD (106 min.). son., color.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1937, (83 min.).

CARROS. Direção: John Lasseter. Estados Unidos: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2006, (113 min.).

CINDERELLA. Direção: Clyde Geronimi e W Jackson. EUA- Walt Disney Classic Series, 1950, 1 DVD.son, color (96 min.)

DEU A LOUCA NA CINDERELA. Dir. Paul J. Bolger. Playarte.Europa Filmes, 2007, 1 DVD.son, color. (87 min.)

FORMIGUINHAZ. Direção:Eric Darnell, Tim Johnson. Estados Unidos: *DreamworksAnimation* SKG, 1998, (83 min.).

FROZEN: uma aventura congelante. Direção de Chris Buck, Jennifer Lee. Produção de Peter del Vecho. Roteiro: Jennifer Lee. Música: Christophe Beck Kristen Anderson-lopez (letras) Robert Lopez (canções). Eua: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013. (102 min.), DVD, son., color.

FUGA DAS GALINHAS. Direção: Nick Park, Peter Lord. Estados Unidos: *DreamWorks* Animation, SKG, 2000. (85 min.).

HAPPY FEET. George Miller. Eua Austrália. 2006, 1 DVD,–animação.son, color (98 min)

MADAGASCAR. Direção de Eric Darnell, Tom Mcgrath. Eua: *Dreamworks*, 2005. 1 (86 min.), DVD, son., color. Legendado.

O CRIME DO PADRE AMARO. Direção de Carlos Carrera. México: Alameda Films, 2002. 1, DVD, son., P&B. Série 1.

O GATO DE BOTAS. Direção: Chris Miller. Estados Unidos: *Dreamworks* SKG, 2011, (1h30min.).

OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird. Estados Unidos: Disney/Pixar, 2004 (115 min), DVD, Bônus especial.

OS TRÊS PORQUINHOS. Direção: Burt Gillett.EstadosUnidos: Walt Disney Pictures, 1933, (8 min.).

PINÓQUIO. Direção: Ben Sharpsteen, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1940, (88 min.).

PROCURANDO NEMO. Direção: Andrew Stanton. Estados Unidos: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures,2003, (100 min.)

RATATOUILLE. Direção: Brad Bird. Estados Unidos: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2007, (1h51min.).

RIO. Direção de Carlos Saldanha. Eua: Blue Sky Studios, 2011. (90 min.), son., color.

SELVAGEM. Direção de Steve Williams. Eua: *Dreamworks*, 2004. 1 (82 min.), DVD, son., color.

SHREK .Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção: PDI/*DreamWorks*, 2001. 1 DVD (93 min.), widescreen, color

SHREK 2.Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: *DreamsWorks Animation*, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

TOY STORY. Direção: John Lasseter. EstadosUnidos: *Pixar Animation Studios*; *Walt Disney Pictures*, 1995, (81 min.).

TOY STORY 2. Direção John Lasseter. EUA: Produtora *Pixar e Disney*, distribuidora *Walt Disney*, 1999. DVD (92 min), som, cor.

TRON. Direção: Steven Lisbeger. EstadosUnidos: *Walt Disney Pictures*, 1982, (96 min.).

VIDA DE INSETO. Direção: Andrew Stanton, John Lassete. Estados Unidos: *PixarAnimationStudios*; *Walt Disney Pictures*, 1998, 96 min.).