UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS I
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDO DE LINGUAGENS

MIRIAM RAMOS DOS SANTOS

O "DIFERENTE" E O "FEMININO" EM *SHREK*: UMA ANÁLISE DAS FORMAÇÕES DISCURSIVAS.

SALVADOR-BAHIA
2009

MIRIAM RAMOS DOS SANTOS

O "DIFERENTE" E O "FEMININO" EM *SHREK*: UMA ANÁLISE DAS FORMAÇÕES DISCURSIVAS.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens, Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Estudo de Linguagens.

ORIENTADOR: Prof. Dr. João Antônio de Santana Neto

SALVADOR-BAHIA
2009

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Central da UNEB
Bibliotecária : Jacira Almeida Mendes – CRB : 5/592

Santos, Miriam Ramos dos
O “diferente” e o “feminino” em Shrek : uma análise das formações discursivas / Miriam Ramos dos Santos . – Salvador, 2009.
123f.

Orientador: João Antônio de Santana Neto.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Colegiado de Letras. Campus I. 2009.

1. Análise do discurso. 2. Shrek(Filme). 3. Cinema. 4. Desenho animado - Estados Unidos. 5.Contos de fadas. I. Santana Neto, João Antonio de . II. Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Humanas.

CDD: 410

MIRIAM RAMOS DOS SANTOS

O "DIFERENTE" E O "FEMININO" EM *SHREK*: UMA ANÁLISE DAS FORMAÇÕES DISCURSIVAS.

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Estudo de Linguagens, submetido ao Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens, Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Campus I. Área de concentração: Análise do Discurso.

Salvador, _____ de _____ de 2009.

BANCA EXAMINADORA:

_____
Prof. Dr. João Antônio de Santana Neto (Orientador)
Universidade do Estado da Bahia

_____
Prof. Dr. Maria Afonsina Ferreira Matos
Universidade do Estado da Bahia

_____
Prof. Dr. Maria do Socorro Carvalho
Universidade do Estado da Bahia

À minha família: meu pai Aurino, minha mãe Maura e meus irmãos Wilson, Valto, Valdeléa e Sara, por compreenderem a necessidade de ter de me ausentar com freqüência para me dedicar ao mestrado.

Aos meus primos: Lili, Pedro e Osmar, pelo auxílio incondicional em momentos difíceis.

À minha amiga Lenilza, pela ajuda em minha árdua trajetória de idas e vindas a Salvador.

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos ao meu orientador, Prof. Dr. João Antônio de Santana Neto, o qual, além de me auxiliar nessa pesquisa, acreditando em mim e me incentivando a superar obstáculos. Certamente, ele foi muito além da "obrigação" – como ele mesmo define – de orientar, pois, com sua paciência e disposição, ajudou-me a superar anseios e medos.

Sou muito grata aos docentes da UESB *Campus* de Jequié, que acreditaram em mim desde o início da pesquisa sobre *Shrek*, como a Prof. Ms. Zilda de Oliveira de Freitas que me conduziu ao curso de mestrado, estimulando-me a participar da seleção, e também por fazer a tradução do resumo desse trabalho. Também devo muito à Prof. Dr. Maria Afonsina Ferreira Matos, pelas orientações no início dos estudos sobre o *corpus* e por me conceder a honra de tê-la como membro da banca.

Agradeço ao corpo docente do PPGEL, em especial à Prof. Maria do Socorro Carvalho, pela gentileza de me auxiliar no estudo teórico sobre cinema, emprestando-me livros e colocando-se a disposição para eventuais dúvidas, além do Prof. Gilberto Sobral, pelas observações relevantes sobre a Análise do Discurso na qualificação. Amplio o muito obrigado a todos os integrantes do PPGEL, aos secretários Camila e Danilo, aos colegas mestrandos e à Coordenadora do Programa, a Prof. Dr. Márcia Rios.

Outra pessoa que muito me ajudou foi o Prof. Otávio de Jesus Assis, o qual oportunizou o Tirocínio Docente na disciplina em que ele lecionava, a saber, "O estético e o Lúdico na Literatura Infanto-Juvenil", na UNEB, *Campus* XXI-Ipiaú, acompanhando todo o processo e orientando-me sempre que solicitado.

Também sou grata a quem direta ou indiretamente contribuiu para a realização desse trabalho, as pessoas que Deus colocou como anjos em meu caminho. Dentre elas, não posso deixar de citar a colega de graduação Nayara Rute da Paixão Santos, por me incentivar a dar os primeiros passos no universo da pesquisa, quando, juntas, elaboramos nosso primeiro trabalho para apresentar em eventos.

Por fim, agradeço a FAPESB, pela concessão da bolsa que possibilitou arcar com as despesas referentes a viagens para Salvador, além de tornar viável a aquisição de material de pesquisa e auxiliar em despesas extras necessárias ao bom andamento dessa pesquisa.

RESUMO

Na presente dissertação, apresenta-se uma análise discursiva do Filme *Shrek* (2001) dirigido por Andrew Adamson e Vick Jenson, adaptado ao cinema a partir do conto de fadas *Shrek!* de W. Steig (2000). O estudo investiga as formações discursivas nesse filme, de modo a considerar as marcas da sociedade pós-moderna, bem como o fato de se tratar de uma narrativa fílmica com características de conto de fadas contemporâneo. Para isso, utiliza-se a Análise de Discurso de linha francesa como aporte teórico, com ênfase em conceitos como discurso, ideologia e formação discursiva. Aborda-se a análise fílmica e teorias da Literatura Infanto-Juvenil para explicar os aspectos estruturais e simbólicos dos contos de fadas (contemporâneos). Em *Shrek*, busca-se observar posicionamentos nas formações discursivas dos personagens considerados "anormais" e por isso expulsos de DuLoc – com enfoque no casal ogro – e de personagens femininas – com destaque em Fiona. Considera-se o filme como unidade significativa, com junção do verbal e não-verbal, que materializa o discurso. Valores abordados em contos infantis recentes comumente refletem marcas de discursos dominantes, de influência histórica e ideológica. *Shrek* não é exceção. A propagação de idéias na sociedade "pós-moderna" de aceitação ao outro e da coexistência de múltiplas liberdades a serem exploradas e/ou respeitadas pelo ser, aliadas a fragmentação do indivíduo, propiciam a permuta do sujeito nas formações discursivas. Assim, a partir dos personagens citados, analisa-se como ocorre essa permuta e o porquê de tais ocorrências.

Palavras-chave: *Shrek* (Filme); Análise de Discurso; formações discursivas; conto de fadas; pós-modernidade.

RÉSUMÉ

Dans la présente dissertation, se présente une analyse discursive du Film Shrek (2001) dirigé par Andrew Adamson et Vick Jenson, adapté au cinéma à partir de l'histoire de fées Shrek! de W. Steig (2000). L'étude il enquête les formations discursives dans ce film, afin de considérer les marques de la société postmoderne, ainsi que le costume de s'agira d'un récit cinématographique avec des caractéristiques d'histoire de fées contemporain. Pour cela, s'utilise l'Analyse de Discours de ligne française comme il accoste théorique, avec accent dans des concepts comme discours, idéologie et formation discursive. Il s'aborde analyse fílmica et théories de la Littérature infantiles pour expliquer les aspects structurels et symboliques des histoires de fées (contemporains). Dans Shrek, il se cherche observer des positionnements dans les formations discursives des personnages considérés « anormaux » et donc expulsés de DuLoc - avec approche dans le couple montre - et de personnages féminins - avec proéminence dans Fiona. Se considère le film comme unité significative, avec jonction du verbale et non verbal, laquelle matérialise le discours. Des valeurs abordées dans des histoires infantiles récentes comumente reflètent des marques de discours dominants, d'influence historique et idéologique. Shrek n'est pas une exception. La propagation d'idées dans la société « postmoderne » d'acceptation à l'autre et de la coexistence de multiples libertés à être explorées et/ou respectées l'être, alliées la fragmentation de la personne, rendent propice l'échange du sujet dans les formations discursives. Ainsi, à partir des personnages cités, il s'analyse comme se produit cet échange et la raison de telles présences.

Mots-clés: *Shrek* (Film); Analyse de Discours; formations discursives; histoire de fées; postmodernité.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO		08
1	**UM OLHAR SOBRE *SHREK NA SOCIEDADE* " PÓS-MODERNA"**	19
1.1	CONHECENDO O FILME *SHREK*	19
1.1.1	**O *corpus*: resumo e decupagem**	**20**
1.1.2	**Algumas considerações sobre a adaptação de *Shrek* ao cinema**	**31**
1.2	UM BREVE OLHAR SOBRE A SOCIEDADE "PÓS-MODERNA" A PARTIR DE *SHREK*	37
2	**A CONTEMPORANEIDADE NOS CONTO DE FADAS**	45
2.1	ESTRUTURA DOS CONTOS DE FADAS E FUNÇÕES ENTRE PERSONAGENS	45
2.2	CONTOS DE FADAS TRADICIONAIS E CONTEMPORÂNEOS	53
2.3	FORÇAS MALÉFICAS X FORÇAS BENÉFICAS: FADAS, BRUXAS, OGROS	64
3	**FORMAÇÕES DISCURSIVAS**	72
3.1	IDELOGIA E SUJEITO	72
3.2	FORMAÇÕES IDEOLÓGICAS E DISCURSIVAS	78
3.3	PERMUTA DO SUJEITO ENTRE FORMAÇÕES DISCURSIVAS	84
3.4	ANÁLISE DAS FORMAÇÕES DISCURSIVAS	89
3.4.1	**Os personagens "diferentes" na sociedade de DuLoc**	**89**
3.4.2	**Personagens femininos: a mulher na sociedade contemporânea a partir de *Shrek***	**103**
CONSIDERAÇÕES FINAIS		**117**
REFERÊNCIAS		**120**

INTRODUÇÃO

A relevância de se analisar o filme *Shrek*, dirigido por Andrew Adamson e Vick Jenson, o primeiro da trilogia lançado em 2001, adaptado ao cinema a partir do conto de fadas *Shrek!* de W. Steig (2000), advém do fato de ser uma versão fílmica de contos de fadas que rompe com o tradicionalismo presente nesse estilo de contos infantis clássicos, devido à influência de elementos da pós-modernidade.

Ideologias antigas e contemporâneas interpelam o indivíduo – simbolizado no filme pelos personagens -, conduzindo-o a se assujeitar a elas no sentido de se posicionar em uma formação discursiva ou outra. Por vezes, a incerteza acerca da identificação do sujeito com uma ou outra formação discursiva culmina na permuta entre elas. O comportamento de alguns deles, como o ogro e a princesa, mostra-se por vezes fragmentados, já que o ogro tornou-se príncipe e a princesa tornou-se ogra, como se os personagens tivessem de deixar os protótipos de lado para serem mais autênticos, desprovidos de preconceitos, incertos e oscilantes entre ideologias antigas e contemporâneas.

Para Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 55), um filme pode ser utilizado para se analisar uma sociedade, visto que ele oferece um conjunto de representações, as quais 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, 1994, p. 56), independente da finalidade do projeto – seja descrever, distrair, criticar, denunciar, militar. Há, no filme, opções escolhidas, organização de elementos entre si, decupagem no real e no imaginário, construção de um mundo possível e capaz de manter relações com a realidade, quer seja um reflexo do filme ou um aspecto intencional, sem se apresentar desprovido de ocultação de aspectos relevantes do mundo real, idealizações, proposta de um "contramundo" etc. Independente de ser reflexo ou recusa de certa sociedade, o filme apresenta-se como um ponto de vista sobre um ou outro aspecto do mundo real. Assim, a película estrutura a sociedade em espetáculo, em drama, podendo o analista interessado em aprofundar o contexto-histórico, colocar em evidência: os sistemas de papéis ficcionais e de papéis sociais, os esquemas culturais que identificam os "lugares" na sociedade; os tipos de lutas ou de desafios descritos nos roteiros; os papéis ou os grupos sociais implicados nessas ações; o modo como é mostrada a organização social, as hierarquias, as relações sociais; a maneira mais ou menos seletiva de perceber e mostrar

lugares, fatos, eventos, tipos sociais, relações; a noção de tempo (individual, histórico, social); as solicitações para com o espectador, no que se refere à identificação, simpatia ou repúdio com certo papel ou grupo social, ou mesmo alguma ação, reflexão etc. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 55, 56, 57)

A partir do *corpus* escolhido optou-se nortear esse trabalho por uma questão central: Sabendo que *Shrek* (2001) é uma versão fílmica de conto de fadas contemporâneo e, por isso, apresenta elementos da sociedade pós-moderna, em especial a americana, como e por que ocorre, por parte dos personagens, permuta entre formações discursivas?

A pesquisa é essencialmente de cunho bibliográfico e utiliza a Análise de discurso de linha francesa com Pêcheux e Orlandi; estudos acerca de cinema com Metz (1972), Vanoye e Goliot-Lété (1994) e imagem com Aumont (1993); conceitos da Literatura Infanto-Juvenil referentes a conto de fadas e estudos sobre a pós-modernidade com Hall (2004), Jameson (2002) e Havey (2004). Os instrumentos utilizados são fontes bibliográficas, eletrônicas e fílmicas. O método mais adequado à finalidade dessa análise e adotado na mesma é o dedutivo de Descartes, o qual, a partir de premissas, se pretende chegar a conhecimentos novos.

Por ser uma dissertação embasada na Análise de Discurso, parte-se do princípio de que se trata de uma análise na qual o analista, com base na questão que formula, a natureza do *corpus* e a finalidade da análise, constrói um dispositivo de análise. Como bem afirmou Orlandi (2005a), de acordo com a questão que o analista formula, cada material de análise escolhido pelo analista exige que ele mobilize conceitos distintos de outros analistas, devido a suas (outras) questões.

A teoria base do estudo proposto neste trabalho, a Análise de Discurso de linha francesa, foi fundada pelo filósofo francês Michel Pêcheux, constituiu-se, nos anos de 1960, a partir da relação entre três domínios disciplinares, a saber: a Lingüística, o Marxismo e a Psicanálise. A Lingüística é utilizada pela Análise de Discurso (doravante AD) no que se refere à teoria dos mecanismos sintáticos e dos processos de enunciação, o que, para a AD, possibilita a materialização dos discursos, considerando também a exterioridade da língua(gem). A teoria da ideologia do Marxismo contribui com a noção de materialismo histórico: apesar de o ser humano fazer a história, esta não lhe é transparente, ele não consegue apreender o real devido à(s) ideologia(s) que o afeta(m). A psicanálise contribui com a teoria psicanalítica do sujeito, já que para a AD o sujeito discursivo é marcado pelo inconsciente e pela ideologia – a língua e a história o afetam e ele não tem controle sobre como elas o afetam.

Segundo Pêcheux e Fucks (1990), o quadro epstemológico da AD se apresenta como articulação entre:

1. o materialismo histórico, como teoria das formações sociais e suas transformações, incluída nesta a teoria das ideologias;

2. a lingüística, como teoria dos mecanismos sintáticos e dos processos de enunciação;

3. a teoria do discurso, como teoria da determinação histórica dos processos semânticos.

Os conceitos básicos dessas três regiões são os de formação social, língua e discurso. Essas regiões estão atravessadas e articuladas pela referência de uma teoria da subjetividade de natureza psicanalista.

Dessa forma a AD constitui-se como disciplina de entremeio entre os três campos do saber – a lingüística, a psicanálise e o marxismo. Ela se faz entre a lingüística e as ciências sociais, de modo que questiona a lingüística por excluir o histórico-social da linguagem e questiona as ciências sociais por não considerar a linguagem em sua materialidade. Esses questionamentos advêm do fato de a AD considerar que o sócio-histórico e o lingüístico se relacionam de maneira constitutiva (ORLANDI, 2005).

Para compreender melhor a teoria da AD faz-se necessário explorar a definição de seu objeto central: o discurso. A etimologia da palavra discurso sugere a idéia de curso, percurso, de estar em movimento. O discurso é a prática da linguagem, a utilização da língua pelo homem, mobilizando os sentidos (ORLANDI, 2005).

Pêcheux (1990, p. 82) define discurso como um "efeito de sentidos" entre os pontos A e B. Com essa definição, o autor confronta a noção de mensagem presente no esquema de comunicação de Jakobson, a qual é transmitida de um destinador a um destinatário. Neste conceito de mensagem como mera transmissão de informação, não se considera os indivíduos (organismos humanos individuais) na condição de sujeitos (interpelados pela ideologia e assujeitados a língua) no processo discursivo. A mensagem não pode se tratar de mera informação, pois no funcionamento da linguagem, que coloca em relação sujeitos e sentidos afetados pela e na história, há um processo complexo de constituição desses sujeitos e da produção de sentidos.

O discurso definido como efeito de sentidos entre locutores, desloca a AD do campo da linguagem como simples instrumento de comunicação. Além disso, permite supor que não existe uma relação linear entre destinador e destinatário, ambos são tocados pelo simbólico. Essa relação linear contrapõe-se à noção de que a relação entre os locutores é presidida pelo estímulo e resposta do comportamentalismo: um indivíduo transmite uma mensagem a

propósito de um referente e com base em um código (a língua) e o outro responde. Da mesma forma, a língua não deve ser definida apenas como um código no qual se pautaria a mensagem a ser transmitida. A transmissão pressupõe um único sentido a ser absorvido pelo destinatário, na concepção de discurso não há transmissão, há efeitos de sentidos. Os efeitos resultam da relação dos sujeitos simbólicos participantes do discurso, em circunstâncias dadas, e ocorrem porque os sujeitos estão inseridos em certas circunstâncias e são afetados por suas memórias discursivas. Essas memórias discursivas, também denominadas interdiscurso, definem-se como o saber discursivo, o já-dito que possibilita todo dizer, de modo a sustentá-lo, ou seja, o que foi dito antes, em outro contexto, que torna possível atribuir sentido(s) a um novo dizer.

Conforme Fernandes (2007, p. 18), o discurso não é a língua, nem o texto, nem a fala, porém necessita de elementos lingüísticos para materializar-se. O discurso materializa-se na língua, contudo implica uma exterioridade à língua, pois se encontra no social e envolve questões de natureza não estritamente lingüística.

Como condição de possibilidade do discurso, a língua não é fechada em si mesma. A língua é sujeita a equívoco e a historicidade. Essas características da língua explicam-se pelo fato de que "Todo dizer é ideologicamente marcado. É na língua que a ideologia se materializa. Nas palavras dos sujeitos. Como dissemos, o discurso é o lugar do trabalho da língua e da ideologia" (ORLANDI, 2005a, p. 38). A linguagem não é transparente, os sentidos não estão prontos no texto para serem apreendidos, pois, sendo a linguagem um fenômeno social, o sujeito que se apropria dela também está reproduzido nela. Na linguagem está refletida a interpelação do sujeito pela ideologia, só que este sujeito não percebe que não é a origem do discurso, ou seja, que necessita retomar sentidos pré-existentes para conseguir (se) significar (ORLANDI, 2001, p. 19). Por meio da linguagem o indivíduo subjetiva-se, ele é afetado pelo simbólico, pelo sistema significante.

Na AD não se separa forma e conteúdo, a matéria significante e o modo de significar; trabalha-se com a forma material, forma e conteúdo constituindo o sentido produzido. Desse modo, analisa-se o funcionamento discursivo observando as relações que ocorrem entre formações discursivas. Para Pêcheux (1997, p. 160), define-se como formação discursiva "aquilo que, numa formação ideológica dada, isto é a partir de uma posição dada numa conjuntura dada, determinada pelo estado da luta de classes, determina o que pode e deve ser dito".

Os sentidos das palavras não estão em si mesmas, apenas para serem desvendados, mas nas construções que incorporam a relação entre diferentes formações discursivas. Daí tem-se a materialidade, a forma material no funcionamento discursivo (ORLANDI, 1995, p.

45). Assim, os elementos que constituem um filme (imagem, enunciações, sons, trilha sonora) não têm sentido em si, mas nas construções imaginárias que as inserem em uma formação discursiva e não em outra.

Como a AD trabalha com as formas materiais da linguagem, além das abstratas, necessária se faz a utilização dessas duas formas, pois o processo de produção de sentidos se define em uma materialidade específica, de modo que na prática material significante os sentidos se renovam, adquirem corpo, significando em particular (ORLANDI, 1995, p. 35).

A princípio, restringindo-se ao discurso político, na AD utilizava-se somente a língua como *corpus* a ser analisado. Entretanto estudos mais recentes ampliaram o *corpus* para outros discursos (feminino, publicitário, fílmico) e a linguagem não-verbal tem sido bastante explorada. Sobre o uso da linguagem verbal e não-verbal e não apenas da linguagem verbal pela AD, Orlandi (1995, p. 35) afirma que a AD "restitui ao fato de linguagem sua complexidade e sua multiplicidade (aceita a existência de diferentes linguagens) e busca explicitar os caracteres que o definem em sua especificidade, procurando entender o seu funcionamento." Destaca-se a frase "aceita a existência de diferentes linguagens" para conceber a noção de que a AD, na atualidade, utilizar também a linguagem não-verbal como *corpus* de análise e não apenas a linguagem verbal como fizera o seu fundador Pêcheux.

Para Orlandi (1995, p. 46): "o discurso é uma prática". Ele é uma mediação necessária, um trabalho simbólico entre o homem e a sua realidade natural e social. Trata-se de uma prática que significa uma ação transformadora. Daí deriva a noção de prática discursiva, na qual há uma valorização da historicidade dos fatos de linguagem.

> Nessa noção, pode-se aproximar, no funcionamento das diferentes linguagens, aquilo que constitui uma relação produtiva na semelhança entre elas, e distinguir o que é lugar de particularidade irredutível e de diferenças constitutivas da especificidade dos distintos processos significantes dessas diferentes linguagens (ORLANDI, 1995, p. 46).

Na noção de prática discursiva é possível aproximar, dentro do funcionamento das diferentes linguagens, o que constitui uma relação produtiva na similaridade entre elas, e distinguir o que é lugar de particularidades e de diferenças constitutivas da especificidade dos processos significantes distintos dessas linguagens (ORLANDI, 1995, p. 46).

Essa concepção apresentada por Orlandi (1995), relaciona-se com o conceito de prática discursiva de Maingueneau (1997), no qual vincula a relação entre exterioridade e interioridade no discurso. Segundo esse autor, toda prática discursiva possui duas faces: uma social e outra linguajeira. A prática discursiva designa a reversibilidade essencial entre as

duas faces, social e textual, do discurso. Nessa perspectiva, não apenas textos verbais como também música, pintura etc. são trabalhados como práticas discursivas, expandindo da órbita da estrita textualidade.

O estudo sobre o silêncio de Orlandi (1997) tem sido utilizado para explicar a utilização de imagens como prática discursiva, devido ao fato de a autora abordar a possibilidade de análise de outras linguagens, além da linguagem verbal, no campo da AD. A autora trata do silêncio, demonstrando que o silêncio significa. Ele não é transparente. "Ele é tão ambíguo quanto às palavras, pois se produz em condições específicas que constituem seu modo de significar" (ORLANDI, 1997, p. 105). Este silêncio é o não-dito visto do interior da linguagem. Trata-se do "silêncio que é significação por excelência e em relação ao qual se define a linguagem enquanto projeto de sedentarização de sentidos, categorização do significar" (ORLANDI, 1997, p. 168).

Sobre o silêncio, Orlandi (1995, p. 39) destaca: "Há, sim, uma necessidade do sentido que só significa pelo silêncio, e não por palavras. Pois bem, há uma necessidade no sentido, em sua materialidade, que só significa por exemplo na música, ou na pintura etc". Há diferentes relações com os sentidos na música, na imagem. Certos sentidos precisam ser trabalhados em outros tipos de linguagem (excluindo a verbal) para que signifique consistentemente. O homem (se) significa por meio das diferentes linguagens, a coexistência delas é uma necessidade histórica, além de social. Enquanto ser histórico, o homem é impelido a produzir sentidos diante de qualquer objeto simbólico.

Na concepção de Orlandi (1997, p. 47), "o silêncio não é diretamente observável e no entanto ele não é vazio, mesmo do ponto de vista da percepção: nós o sentimos, ele está 'lá' (no sorriso da Gioconda, no amarelo de Van Gogh, nas grandes extensões, nas pausas)." O meio de tornar o silêncio visível é observá-lo, "indiretamente", por meio de métodos (discursivos) históricos, críticos, des-construtivistas.

Souza (1998), com base nos estudos sobre o silêncio de Orlandi, mais precisamente ao implícito e o silêncio e na teoria polifônica da enunciação de Ducrot (1987), desenvolve um estudo teórico acerca da imagem (fílmica, fotográfica, artística, publicitária etc.). Segundo a autora, interpretar a imagem, assim como no caso do verbal, pressupõe a relação com a formação social dos sujeitos, com a cultura, o social e o histórico. Esse processo revela de que maneira a relação imagem/interpretação é "administrada" em várias instâncias.

> [...] uma imagem não produz o visível; torna-se visível através do trabalho de interpretação e ao efeito de sentido que se institui entre a imagem e o

> olhar. Um olhar que trabalha diferente quando da leitura da imagem. Enquanto a leitura da palavra pede uma direcionalidade (da esquerda para a direita), a da imagem é multidirecionada, dependendo do olhar de cada "leitor" (SOUZA, 1998, p. 2).

Para Souza (1998), há imagens que são sugeridas, estão implícitas, apresentam-se a partir de um jogo de imagens prévias. Há também imagens que são apagadas, silenciadas, dando margem a múltiplas interpretações.

Sobre as imagens sugeridas, Souza (1998) mostra que no cinema há uma sugestão por meio de elementos de imagens para a construção, pelo espectador, de outras imagens. Observam-se esses elementos na escolha de um ângulo e movimento da câmera – muitas vezes associado à sonoridade (música, ruído) – ou pelo jogo de cores, luzes etc. Trata-se de elementos que funcionam no sentido de antecipar o desenrolar do enredo. Os sentidos atribuídos pelo espectador passam pela inferência dessas imagens sugeridas.

Segundo Souza (1998), o apagamento das imagens ocorre de formas diversas. Uma dessas formas é apresentada, por exemplo, pelo cinema quando, em um filme, há ausência de qualquer elemento visual para que se possa fazer inferência, em filmes cujo final não se pode ter certeza, a última cena fica "aberta" às interpretações. Outra forma de silenciar as imagens é quando com as imagens já há um trabalho de interpretação direcionado, ocorre um processo de paráfrase, reprodução de sentidos, por meio de textos verbais, "uma disciplinarização" na interpretação dessas imagens.

A análise de *Shrek* parte do pressuposto do filme enquanto discurso, isto é, efeito de sentidos entre locutores que se materializa na língua e é a materialidade da ideologia. O filme utiliza a língua, além da imagem, música e sons, portanto atende ao requisito do discurso materializar-se na língua. Atende também ao requisito de ser a materialidade da ideologia – por ser produzido por sujeitos e para sujeitos, portando a mercê dos efeitos de sentidos de sujeitos interpelados pela ideologia. Atende, de igual modo, ao requisito de ser efeito de sentidos entre locutores: entre os produtores de *Shrek* e os espectadores.

O filme utiliza tanto o verbal quanto o não-verbal, a atribuição de sentidos por parte do sujeito está atrelada à junção da imagem às "falas" dos personagens, além da trilha sonora - que em uma cena é importantíssima para sugerir sensações ao espectador e, através da trilha sonora, ele também poderá perceber o "estado emocional" dos personagens: alegria, tristeza. Esses elementos do filme constituem o discurso, a prática discursiva, de modo que a ausência de um deles afetaria a percepção do todo, ou seja, a coerência.

Considera-se o *corpus* de análise, o filme *Shrek*, constituído de imagens, sons e enunciados, que formam uma unidade. O verbal e o não-verbal integram-se de tal forma que impossibilita estudá-los em separado A análise de *Shrek* pauta-se no seguinte conceito de texto apresentado por Orlandi:

> Consideramos o texto como uma unidade. Como já referimos, esta é uma unidade feita de sons, letras, sinais diacríticos, margens, notas, imagens, seqüências, com uma extensão dada, com (imaginariamente) um começo, meio e fim, tendo um autor que se apresenta em sua origem, com sua unidade, lhe propiciando coerência, não-contradição, conferindo-lhe progressão e finalidade. O texto se apresenta como um todo em sua unidade (imaginária). O trabalho simbólico do sujeito colocar em palavras "o que tem na cabeça" converte o discurso em texto (ORLANDI, 2005b, p.112).

Esse conceito de texto como junção de elementos, como sons, imagens, letras (enunciações), com seqüência, extensão e (imaginariamente) começo, meio e fim, estende a concepção de texto. O não-verbal possui a sua materialidade e significação e quando utilizado com o verbal, interliga-se a ele, de tal forma que se tornam indissociáveis. Pode-se analisar uma história em quadrinhos utilizando apenas os diálogos entre os personagens e descartando as imagens? A unidade – texto, imagens - se configura pela junção necessária de elementos para haver coerência.

A noção de texto de Orlandi (2001) não o considera enquanto obra literária, como pretexto para o estudo da(s) língua(s), e sim como forma material, como textualidade, manifestação material concreta do discurso. O discurso funcionando como lugar de observação dos efeitos da inscrição da língua. "Trata-se do texto como unidade de análise (científica) do discurso. E é essa sua qualidade teórica, o de ser unidade de análise." (ORLANDI, 2005b, p. 78)

Na relação entre discurso e texto, Orlandi (2005b) defende que o discurso situa-se no domínio teórico, como o efeito de sentido entre locutores, enquanto o texto figura como o correspondente do discurso no domínio da análise, como unidade significativa. Em outras palavras, a partir da consideração da materialidade do discurso e seus efeitos na sua manifestação concreta, pensa-se no texto, em sua representação linear e bidimensional, como unidade de sentido em relação à situação discursiva. A ordem do discurso se materializa no texto. É por meio do texto que o efeito de sentidos organiza-se, flui e expande-se a ponto de transcender o próprio texto, percorrendo o que é exterior ao texto: o ideológico, o histórico e o social.

Na análise de um filme, enquanto texto no domínio da análise (unidade significativa) e discurso no domínio teórico (capaz de exercer o efeito de sentidos entre locutores), as imagens integram a prática discursiva como o não-verbal que significa. O não-verbal, conforme Orlandi (2005b) define, também pode se tornar um efeito de sentidos entre locutores. Para observar isso, basta perceber que na elocução o locutor utiliza gestos, expressões faciais em um processo discursivo e por meio dessas "marcas" o interlocutor atribui sentidos. Mesmo quando um dos locutores não utiliza o verbal para significar, um simples fato de não-dizer ou de gesticular pode levar seu interlocutor a atribuir vários sentidos. Uma cena do filme *Shrek* que retrata esse não-verbal (silêncio) significante é a que mostra Shrek e Fiona tristes após a separação temporária devido a um mal entendido entre eles e o aceite do pedido de casamento da princesa com o Lord. As cenas mostram Fiona no palácio de Farquaad sentindo-se só no meio do luxo e Shrek no seu casebre em situação de igual solidão. Observa-se que não há diálogo ou monólogos dos personagens, entretanto a imagem desolada de ambos, aliada à trilha sonora com a música *Hallelujah* (John Cale) e um jogo de imagens que mostra ora um personagem, ora outro, estabelecendo um paralelo entre a situação de ambos, sem dúvida significa, constitui efeito de sentidos, prática discursiva.

No caso específico do não-verbal - imagem, ruídos, trilha sonora - enquanto elemento constitutivo do filme, da sua unidade textual, esse se inclui na prática discursiva. Deve ser analisado em consonância com o verbal, já que o efeito de sentidos (discurso) ocorre a partir da exposição do texto como um todo significativo. Não se assiste a um filme separando o verbal do não-verbal. Em outras palavras, não se assiste somente as imagens, somente os ruídos, somente a trilha sonora ou somente as falas, com a intenção de se conceber o todo. Separar as partes torna incoerente a percepção da unidade.

Considerando o modo como o analista do discurso deve estudar o seu *corpus*, optou-se pela seguinte divisão da dissertação: no capítulo 1, apresenta-se o filme *Shrek*, por meio da decupagem e de informações relevantes acerca da película e da sua produtora DreamWorks. A seguir, aborda-se a análise do discurso de linha francesa (doravante AD) - teoria predominante nesse trabalho – enfocando texto, discurso, prática discursiva, ideologia e sujeito. A concepção de discurso e texto na AD é apresentada de modo a considerar o *corpus* como texto e discurso. Como a AD, a princípio, trabalhava somente com a língua (o verbal), recorreu-se aos estudos de Orlandi, em especial, sobre texto e discurso (2001) e o verbal e não-verbal na AD (1995), para servir de suporte à escolha de um filme - junção do verbal com os ruídos e a imagem – como constituição da forma material do discurso. Quanto à ideologia e sujeito, busca-se saber a interpelação da ideologia constituindo o indivíduo em sujeito, esse

conhecimento auxilia na percepção do posicionamento do sujeito e suas permutas entre formações discursivas. Também nesse capítulo faz-se uma breve abordagem de elementos da pós-modernidade de maior destaque no filme, como fragmentação do ser, efemeridade, relativização de valores e valorização das diferenças (e dos diferentes), de modo a observar a influência desses elementos na produção do filme.

No capítulo 2, considera-se o fato de o *corpus* ser uma versão do livro *Shrek!* de Steig (2001) e, por isso, conservar características da literatura infanto-juvenil contemporânea. O filme *Shrek* possui elementos dos contos de fadas contemporâneos como a apresentação de valores que se distinguem dos presentes nos contos de fadas tradicionais e situam-se na sociedade pós-moderna em geral e, em particular, da sociedade americana contemporânea – o berço de *Shrek*. Para a análise entre o tradicional e o contemporâneo na Literatura Infanto-Juvenil, utiliza-se o quadro comparativo de Coelho (2000). Os estudos psicanalíticos dos contos de fadas elaborados por Bettelheim (1980), referência básica em teoria da literatura infanto-juvenil, são retomados como suporte para se entender o simbólico nesses contos de origem folclórica. A teoria de Propp (1984) acerca da morfologia do conto maravilhoso constitui-se um auxílio para a percepção da estrutura e função dos personagens, bem como a alteração nos protótipos de personagens bons e maus.

Por fim, no capítulo 3, as formações ideológicas e discursivas passam a ser estudadas da seguinte maneira: a princípio apresentam-se os conceitos teóricos dessas formações da AD de linha francesa, depois se analisa a permuta nas formações discursivas observadas no sujeito (da AD), sob influência dos elementos da pós-modernidade apresentados, em especial a fragmentação. Os personagens, na narrativa fílmica, mostram-se menos estratificados, menos descentrados em relação aos personagens protótipos comumente presentes nos contos de fadas tradicionais, configurando o sujeito pós-moderno de Stuart Hall (2004) e o sujeito da Análise do Discurso de linha francesa, sujeito esse que é interpelado pela ideologia e submetidos a um contexto sócio-histórico, cujo discurso não é tão previsível e muito menos transparente quanto se imagina. Analisa-se a permuta entre formações discursivas a partir dos personagens considerados diferentes na sociedade de DuLoc – principalmente o ogro protagonista - e de personagens femininos – enfatizando Fiona. Em *Shrek*, nota-se que as significativas alterações nos protótipos desses personagens, visando contextualizar esse discurso fílmico à contemporaneidade, implica em mudanças nas formações ideológicas de maior ocorrência nesses contos, promovendo tensões entre as formações discursivas, ou seja, entre as posições do sujeito outrora predominantes e posições em ascensão na atualidade. Essa fragmentação dos personagens implica em uma visível permuta entre suas formações discursivas, além

disso, por vezes, os personagens satirizam posturas outrora atribuídas aos seus protótipos. Vale notar o impacto que ideologias vinculadas à noção de liberdade têm sobre o posicionamento dos sujeitos - simbolizados pelos personagens citados.

Apresentar uma imagem na qual o diferente (o ogro) é aceito, compreendido e até elevado a categoria de herói implica, dentro da formação ideológica "Comportamento do outro", em um posicionamento na formação discursiva em que o outro deve ser respeitado. Em relação à postura da princesa que se transformava em ogra (ou vice-versa), tentar seguir o protótipo de princesa encantada dos contos de fadas tradicionais e, desistir desse protótipo para ser fiel a si mesma e sair de padrões repressores, representa uma clara alusão aos ideais do movimento feminista. Dentro da formação ideológica "Comportamento e estética feminina", as formações discursivas adotadas no filme, no início é a de que a mulher deve ser linda, submissa e fiel, depois se percebe que a defesa passa a ser a de que a mulher deve ser independente para fazer suas escolhas.

Investigando as formações discursivas, ou mais precisamente a permuta dos personagens entre essas formações sob influência do contexto da pós-modernidade, inclusive na Literatura Infanto-Juvenil, essa pesquisa tem como produto final a dissertação apresentada, para que possa ser um instrumento de reflexão sobre a narrativa fílmica, estendendo-se a análise a outros contos de fadas que tenham similaridade com ele, a fim possibilitar uma melhor percepção acerca das formações discursivas abordadas neles e também instigar futuras análises de discursos fílmicos destinados a crianças.

1 UM OLHAR SOBRE *SHREK* NA SOCIEDADE "PÓS-MODERNA"

1.1 CONHECENDO O FILME SHREK

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 12), para se proceder a uma análise fílmica é necessário, não mais ver o filme, mas sim revê-lo e, mais ainda, "examiná-lo tecnicamente". É ter uma outra atitude em relação ao objeto-filme. Dessa forma, "desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor" (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12).

A análise trabalha o filme e o analista. Ela trabalha o filme, pois o faz "mover-se", isto é, mobiliza suas significações, seu impacto. O analista, por seu lado, é trabalhado no sentido de recolocar as primeiras percepções e impressões, de modo a reconsiderar suas hipóteses ou suas opções a fim de invalidá-las ou consolidá-las (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12).

> Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente a "olho nu", pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para "desconstruí-lo" e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva os desígnios da análise (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15).

Para Vanoye e Goliot-Lété (1994), após essa desconstrução, cabe ao analista reconstruir o filme ou fragmento, estabelecendo elos entre os elementos isolados. Deve haver compreensão em como esses elementos se associam e se tornam cúmplices a fim de emergir um todo significante. Esse processo de reconstrução, também chamado de "criação", é completamente assumido pelo analista, tendo em vista que "O analista traz algo ao filme; por sua atividade, à sua maneira, faz com que o filme exista" (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15). Contudo tal ato possui limites estritos, cabe ao analista respeitá-los. O princípio fundamental é considerar que o filme é "o ponto de partida e o ponto de chegada da análise" (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 16), ou seja, deve-se partir dos elementos da descrição

que são "lançados para fora" do filme e voltar ao filme no ato de reconstrução, assim evita-se reconstruir um outro filme. O analista não deve tentar superar o filme.

Daí a necessidade de se conhecer *Shrek*, pois somente dessa forma o procedimento analítico atende aos requisitos acima apresentados. A apresentação do *corpus* é o ponto de partida do trabalho, assim evitam-se dispersões, ou seja, "perder-se" em meio à análise, e também a tentativa de transcender o filme em questão.

A exposição da película ocorre em duas etapas: a princípio a narrativa fílmica em si é apresentada em forma de resumo e decupagem; a seguir, efetuam-se algumas considerações acerca da adaptação do livro ao cinema, demonstrando as peculiaridades de *Shrek* em comparação a história do livro *Shrek!* (STEIG, 2001) e de versões fílmicas de contos de fadas, com ênfase nas versões de contos de fadas tradicionais da Walt Disney, de categoria filme de animação, devido ao fato de serem as mais conhecidas pelo público em geral.

1.1.1 O *corpus*: resumo e decupagem

Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 10-11) destacam que, devido à natureza distinta da literatura, a análise fílmica não explica o escrito pelo escrito, pelo contrário, só é possível transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrever objetos filmados, movimentos, cores etc.) do fílmico (montagem de imagens), do sonoro (música, ruídos, tonalidade das vozes etc.) e do audiovisual (relação entre imagens e sons). Por isso é impossível e incoerente tentar fazer uma descrição exaustiva do filme, sob o risco de se procurar reduzir a pluralidade de códigos utilizada no filme a uma mera "reprodução verbal". Cabe ao analista estabelecer um dispositivo de observação do filme, a fim de evitar se expor a erros ou averiguações incessantes, ou seja, análises "microscópicas" sem pertinência.

Considerando o exposto por Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 10-11), nessa análise, a decupagem do filme é elaborada, não com o propósito de se fazer uma descrição exaustiva, mas sim para que se possa proceder ao estudo dos aspectos escolhidos e expostos na introdução, a saber, a permuta entre formações discursivas efetuadas por personagens considerados diferentes e de personagens femininas. Em relação às falas dos personagens, optou-se pela transcrição a partir da dublagem em português, entretanto, sempre que necessário, por razões de algumas alterações significativas na tradução, recorreu-se ao original em inglês e à legenda em português.

Devido à dimensão da película, fez-se a decupagem somente de cenas consideradas mais relevantes na narrativa em relação às questões principais da análise proposta, enquanto as demais partes são apresentadas em forma de resumo, intercalando-se com a decupagem - em destaque no texto por meio de recuo. Assim, passa-se à exposição do *corpus*.

> Sob o fundo musical romântico orquestrado (*It is you)*, *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 uma linda princesa, mas havia um terrível feitiço sobre ela, que só poderia ser quebrado pelo primeiro beijo de amor. Ela foi trancafiada no castelo guardado por um terrível dragão que cuspia fogo. Muitos bravos cavalheiros tentaram libertá-la dessa horrível prisão, mas ninguém conseguiu. Ela esperou, sob a guarda do dragão, no quarto mais alto da torre mais alta, o seu verdadeiro amor, e pelo primeiro beijo do seu verdadeiro amor.
> Surge, em campo à direita, uma mão verde que arranca uma folha do livro.
> Voz masculina rindo (*off*): "Como se isso fosse acontecer."
> Em campo à esquerda outra mão verde fecha o livro.
> Voz masculina (*off*): Que monte de..."
> Interrompido (e o final sugerido) pelo som da descarga da privada.
> O fundo musical romântico é substituído pela música de rock *All Star* (Smash Mouth). Em plano geral, um ogro sai de um banheiro precário construído nos arredores de um casebre situado no meio de um pântano. Surge então o nome do filme *Shrek*, seguido pelos créditos iniciais, entre imagens com cenas do cotidiano do ogro (tomar banho de lama, escovar o dente com creme de pequenos bichos etc.)
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Um grupo de homens provenientes de DuLoc, armados com tochas e forcados, vão até o casebre de Shrek a fim de capturá-lo e receberem uma recompensa. Porém, Shrek os surpreende antes de invadirem o casebre, ameaçando devorá-los e assustando-os com seu berro.

Na cena seguinte, o chefe dos guardas de DuLoc está pagando para as pessoas que lhes entregam criaturas dos contos de fadas. Entre essas criaturas está o Burro (falante), o qual consegue fugir dos guardas adentrando na floresta. Na fuga, esbarra com Shrek, que está de costas e ocupado em colar um cartaz com os dizeres: *Keep out* (mantenha distância; fique fora). Os guardas alcançam-os e um deles, o chefe, declara, a Shrek e ao Burro, a ordem de Farquaad autorizando a detenção de criaturas "diferentes". Porém, amedrontado e percebendo que seus guardas fugiram, abandonando-o, o chefe também se retira às pressas.

Shrek se distancia do local, sendo seguido pelo Burro, que faz de tudo para manter diálogo, apesar da indisposição do ogro no sentido de fazer amizade. O Burro tanto insiste em

estar na companhia de Shrek que o ogro, já sem paciência, até o deixa dormir na varanda de seu casebre.

À noite, durante o jantar, Shrek nota a presença de algumas criaturas dos contos de fadas em sua casa. Quando tenta expulsá-los, abrindo a porta e jogando uma delas, o Lobo Mau, para fora de casa, depara-se com algo inusitado: a ocupação de seu pântano por várias criaturas da esfera feérica, as quais estão acampadas ao redor de seu casebre.

> Shrek: "O que estão fazendo aqui no meu pântano?"
> Primeiro plano em Shrek, *travelling* para trás, seguido de panorâmica enfocando o alto do acampamento improvisado.
> Shrek: " 'Tá' legal. Fora daqui, todos vocês. Vamos, vamos. Sai fora, sai fora. Hei!"
> *Traveling* à direita acompanha personagens que correm entrando no casebre.
> Shrek: "Não, não, aí não, aí não!"
> Shrek olha para o Burro no meio da multidão.
> Burro: "Ei, não olha pra mim. Eu não convidei eles."
> Pinóquio: "Puxa vida, ninguém nos convidou."
> Shrek: "O que?"
> Pinóquio: "Fomos forçados a vir aqui."
> Shrek: "Por quem?"
> Porquinho: "Lord Farquaad. Ele soprou, soprou e assinou o pedido de despejo."
> Shrek: "Ãh... tudo bem. Quem sabe onde está este tal de Farquaad?"
> Burro: "Eu sei, eu sei onde ele está."
> Shrek: "Será que mais alguém sabe onde encontrá-lo?"
> Burro (saltando): "Eu, eu, eu."
> Shrek: "Qualquer um."
> Burro (saltando): "Me escolhe."
> Shrek: "Alguém?"
> Burro (saltando): "Eu sei! Eu sei! Eu sei! Eu, eu, eu."
> Shrek: "Ok. Legal. Atenção todas as... coisas de contos de fadas. Nada de se acomodarem aqui. As boas vindas pra vocês já terminaram. Na verdade, vou atrás desse tal de Farquaad agora mesmo, pra tirar vocês das minhas terras e voltarem de onde vieram."
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Shrek sai do local em companhia do Burro, sob aplausos dos personagens dos contos de fadas. A seguir, Lord Farquaad entra em cena. Ele tortura o Biscoito buscando saber algumas informações. Os guardas do Lord trazem um espelho mágico até ele. Farquaad então pergunta ao Espelho:

> Farquaad: "Espelho, espelho meu, existe um reino mais perfeito do que o meu?"
> Espelho: "Bom, na verdade, você não é rei."
> Farquaad: "Ah..., Thelonius."
> Câmera enquadra, à esquerda do Lord, um homem encapuzado, como um carrasco, que esmurra um espelho pequeno, quebrando-o.

> Farquaad (olhando para o espelho): “Você dizia...”
> Espelho: “Quis dizer que... você não é rei ainda, mas pode tornar-se um, só precisa se casar com uma princesa.”
> (SHREK, PDI/Dreamworks, 2001)

O Espelho descreve três princesas para o Lord, que acaba optando por Fiona. A princesa escolhida é assim descrita pelo espelho:

> Espelho Mágico: “Por último, mas também especial, a candidata número três é uma ruiva ardente de um castelo guardado por um dragão e cercado por larva. Mas não deixe que isso te assuste. Ela é um estouro. Gosta de Piña Colada e de passear no meio da chuva. Esperando que a salvem... Princesa Fiona!”
> (SHREK, PDI/Dreamworks, 2001)

Shrek e o Burro chegam a DuLoc, onde está acontecendo um torneio promovido por Farquaad para selecionar um “voluntário” que salve a princesa e a traga para ele. Quando entram no estádio, Farquaad está explicando as regras do torneio: os cavalheiros participantes lutariam entre si e o vencedor teria a “honra” de salvar Fiona. O Lord vê Shrek e o Burro, resolve então estabelecer novas regras: quem eliminasse o ogro iria salvar a princesa. Os participantes atacam Shrek e o Burro, mas os dois derrotam-nos. A platéia aplaude os vencedores.

> Câmera enquadra Lord fazendo sinal com a mão direita. A seguir, câmera enquadra soldados à direita do Lord apontando rifles em direção à Shrek e ao Burro.
> Primeiro plano nos dois espantados. Shrek, de frente para a câmera, olha à sua direita (à esquerda da câmera) e a câmera enquadra mais guardas apontando rifles à direita de Shrek.
> Guarda (à esquerda do Lord): “Devo dar a ordem, senhor?”
> Farquaad (voz baixa): “Não, tenho uma idéia melhor. (aumenta tom de voz). Povo de DuLoc, eu lhes dou o nosso campeão.”
> Shrek: “O que?”
> Farquaad: “Meus parabéns, ogro. Ganhou a honra de embarcar em uma grande e nobre busca.”
> Shrek: “Mas eu já estou em uma busca, pra recuperar o meu pântano.”
> Farquaad: “Seu pântano?”
> Shrek: “É, meu pântano. Onde você jogou aquelas criaturas de contos de fadas.”
> Farquaad: “Entendi. Certo, ogro. Façamos um trato, vá nesta busca por mim e eu lhe devolvo o seu pântano.”
> Shrek: “Exatamente como estava?”
> Farquaad: “Até a última pedra coberta de musgo.”
> Shrek: “E os invasores?”
> Farquaad: “Bem longe dali.”
> Shrek olha à sua esquerda. Câmera enquadra soldados, à esquerda dele, ainda apontando os rifles.

> Shrek: “Que tipo de busca?”
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Shrek e o Burro partem a fim de cumprirem a missão de salvar a princesa. O Burro não entende porque o ogro, tão grande e forte, submeteu-se a um acordo com Farquaad em que somente o Lord lucraria. Shrek esclarece que não gostaria de ter de matar os cidadãos de DuLoc para reivindicar seus direitos. O ogro explica ao Burro que há muito mais nos ogros do que parece, pois “Os ogros são como cebolas, possuem camadas”. O Burro não compreende muito bem a explicação e eles prosseguem a caminhada.

Os dois chegam ao castelo onde está Fiona. Eles se encontram com o Dragão, o qual tenta incinerá-los. Shrek tenta segurar a cauda do Dragão e é projetado até o quarto em que a princesa se encontra.

> Vê-se o interior do quarto. Shrek, com um capacete e vestindo outros equipamentos de cavaleiro, levanta-se do chão atordoado, enquanto a princesa, no fundo do campo, senta-se na cama e olha para ele. Primeiro plano na princesa, que esboça um sorriso, volta a se deitar ajeitando o vestido e segurando um *bouquet*.
> *Close-up* em Shrek. *Travelling* lateral à direita seguindo o olhar dele até onde a cama da princesa. Primeiro plano em Shrek e t*ravelling* para trás acompanhando Shrek caminhando até Fiona. Ele inclina-se até ela. *Close-up* em Fiona, fazendo “biquinho” para ser beijada. Mãos de Shrek sacodem a princesa, que assustada abre os olhos.
> Shrek: “Acorda.”
> Fiona: “O que?”
> Shrek: “Você é a princesa Fiona?”
> Fiona: “Eu sou sim. Aguardando um cavaleiro corajoso que venha me salvar.”
> Shrek: “Ah... legal. Agora, vamos.”
> Fiona: “Espera aí, cavaleiro. Encontramo-nos finalmente. Não deveria este ser um momento maravilhoso e romântico?” (joga-se na cama)
> Shrek: “Desculpe, madame. Não temos tempo.”
> O ogro puxa-a pelo braço e ambos caminham em direção à porta.
> Fiona: “Espere. O que você está fazendo? Vós não devíeis me tomar em seus braços, pular pela janela e descer por uma corda até sua bela montaria?”
> Shrek: “ ‘Teve’ muito tempo pra planejar isso. Não ‘teve’?”
> Fiona: “Hum, hum.”
> Shrek lança-se sobre a porta. Primeiro plano na porta enquadrada do lado de fora do quarto. A porta abre-se com um estrondo e Shrek sai correndo puxando Fiona pelo braço. Câmera mostra-os de costas e, a seguir reenquadra-os de frente. No caminho Shrek pega uma tocha.
> Fiona: “Mas nós devemos viver este momento. Você poderia recitar um poema épico pra mim. Um cancioneiro, um soneto, uma estrofe, qualquer coisa!”
> Os dois param, Shrek olha para os lados sem saber para onde ir.
> Shrek: “Eu acho que não.”
> Fiona: “Bom, pelo menos posso saber qual é o nome do meu campeão?”
> Shrek: “Ah... Shrek.”

> Fiona (estendendo um lenço): "Sir, Shrek. Rezo para que aceite este favor como prova de minha gratidão."
> Shrek: "Valeu."
> Primeiro plano, Shrek limpando os olhos e parte da testa descoberta pelo capecete com a prenda. No fundo do campo, Fiona olha-o decepcionada. Ele devolve-lhe o lenço.
> Dragão (*off*): [rugido].
> Fiona: "Você não matou o dragão?"
> Shrek: "Está na minha lista. Agora, vamos!"
> O ogro puxa novamente o braço de Fiona e ambos saem correndo. Câmera mostra-os de costas correndo, depois os enquadra de frente.
> Fiona: "Mas não está certo. Você devia ter entrado com a espada em uma mão e na outra o estandarte. Foi o que todos fizeram."
> *Travelling* lateral à direita, câmera enquadra em primeiro plano uma caveira com armadura.
> Shrek (fora de campo): "É, logo antes de ficarem torrados."
> Fiona: "Isso não vem ao caso."
> Câmera posiciona-se em *plongée* enquadrando-os. Fiona com um movimento brusco liberta o seu braço. Os dois param.
> Fiona: "Espera, pra onde você vai? A saída é pra lá." (aponta para sua esquerda)
> Shrek: "Bom eu quero tirar o meu da reta."
> Fiona: "Mas que tipo de cavaleiro é você?"
> Shrek: "Do tipo único."
> (SHREK, PDI/DremWorks, 2001)

O Burro, coagido pelo Dragão, tenta ganhar tempo, elogiando a fera. O Dragão, que é uma fêmea, apaixona-se pelo Burro, mas antes que conseguisse beijá-lo, Shrek salva o Burro e os três – o ogro, o Burro e a princesa – conseguem sair do castelo. Após ser libertada, Fiona diz para Shrek:

> Fiona: "Você conseguiu! Você me salvou! Você é incrível! Você é maravilhoso! Você é..."
> A princesa, em primeiro plano, vira-se. No fundo do campo Shrek e o Burro "deslizam" morro abaixo. Shrek tropeça no Burro e bate a cabeça em uma pedra.
> Fiona: "É um pouco diferente, admito. Mas vossos atos são grandes e vosso coração é puro. Sou-lhe eternamente grata."
> Burro: [pigarro].
> Fiona: "E onde estaria um bravo cavaleiro sem o seu alazão?"
> Burro: "Muito bem. Eu espero ter ouvido isso. Ela me chamou de alazão. Ela acha que eu sou cavalo."
> Fiona (aproximando-se de Shrek): "Vencemos a batalha. Pode tirar o capacete, nobre cavaleiro."
> Shrek (recuando, esquivando-se da princesa): "Ah... não."
> Fiona: "Por que não?"
> Shrek: "Eu sou meio careca."
> Fiona: "Por favor. Eu quero ver o rosto do meu herói."
> Shrek: "Ah, não. Não quer, não. Mesmo."
> Fiona: "Mas... como eu posso te beijar?"
> Shrek: "O que? Ãh? Isso não estava na descrição do emprego."

> Burro: “Deve ser um extra.”
> Fiona: “Não, é o destino. Ah, você deve conhecer a história: a princesa presa na torre com um dragão é salva por um bravo cavaleiro e aí eles dão o primeiro beijo do amor verdadeiro.”
> Burro: “Hum... com o Shrek? ‘Peraí’, espera um pouco, você acha que Shrek é seu amor verdadeiro?”
> Fiona: “Bom... acho.”
> Silêncio. Câmera enquadra Shrek e o Burro entreolhando-se. A seguir ambos caem na gargalhada. [O Burro cai, literalmente, ficando de pernas para o ar].
> Burro (gargalhando): “Acha que Shrek é seu amor verdadeiro.”
> Fiona: “Eu posso saber qual é a graça?”
> Shrek: “Digamos que eu não sou... seu tipo. Ok?”
> Fiona: “Mas claro que é. Você me salvou. Agora... tira esse capacete.”
> Shrek: “Olha, eu acho que isso não é uma boa idéia.”
> Fiona: “Tira logo esse capacete.”
> Shrek: “Não vou tirar.”
> Fiona: “Tira esse capacete!”
> Shrek: “Não.”
> Fiona: “Agora!”
> Shrek: “Ok, calminha. Eu obedeço, majestade.”
> Câmera enquadra Shrek de costas tirando o capacete. Fiona, no fundo do campo, está de frente para câmera. *Close-up* no rosto de Fiona decepcionada.
> Fiona: “Você é... um ogro!”
> Shrek: “Oh! Estava esperando o príncipe encantado?”
> Fiona: “Bom... na verdade, eu ‘tava’. Oh, não! Isso ‘tá’ errado! Você não devia ser um ogro.”
> Shrek: “Quem me mandou salvá-la foi o Lord Farquaad, ‘tá’ bom? Ele é que quer casar contigo.”
> Fiona: “Ora, então porque ele não veio me salvar?”
> Shrek: “Boa pergunta. Pergunte a ele quando chegarmos lá.”
> Fiona: “Mas eu tenho que ser salva pelo meu verdadeiro amor. E não por um ogro e seu burro.”
> Burro: “Ora, o que aconteceu com o alazão?”
> Shrek: “Olha, princesa. Não está facilitando as coisas pra mim.”
> Fiona: “Ora, desculpa, mas o problema não é meu. E pode dizer ao Lord Farquaad que se ele quiser me salvar direito... eu estarei esperando bem aqui.” (sentando-se em um tronco de árvore com os braços cruzados).
> Shrek (aproximando-se da princesa): “Ei, eu não sou menino de recado, ‘tá’ legal? Sou menino de entrega.”
> Fiona: “Não se atreveria”
> Plano geral, Shrek pega Fiona e a carrega sob os ombros, sob os gritos dela, enquanto o Burro olha-os.
> Shrek: “Você vem, Burro?”
> Fiona: “Me põe no chão!”
> Burro: “Claro, estou bem na sua cola.”
> Fiona: “Me põe no chão ou então vai sofrer as conseqüências. Isso é um insulto! Me põe no chão!”
> (SHREK, PDI/DremsWorks, 2001)

O trio entra na floresta em direção à DuLoc. Ao entardecer, Fiona ordena a Shrek que consigam um lugar para ela acampar e, atendendo as exigências dela, ele consegue uma caverna para ela ficar. À noite, durante uma conversa, Shrek declara ao Burro porque se afasta

das pessoas, segundo o ogro as pessoas o julgam antes de o conhecerem. Fiona, escondida na escuridão da caverna, ouve a afirmação do ogro.

No dia seguinte, a princesa mostra-se diferente, mais gentil com Shrek, fritando ovos para ele e o Burro. Robin Hood e seu grupo surgem na floresta e querem libertar a princesa de Shrek, mas Fiona bate em todos eles, com golpes de artes marciais. Shrek passa a admirar a princesa e começa a surgir um clima romântico entre eles. O ogro mostra-se gentil com a princesa, dando-lhe um balão de sapo, assando ratos etc. e é retribuído pela princesa, pois ela lhe faz um balão de cobra, dá-lhe um "algodão doce" de teias de aranha e pequenos insetos. À noite, porém, a surpresa estava por vir no diálogo do Burro com a princesa.

> Câmera enquadra Burro entrando na construção abandonada.
> Burro: "Princesa? (pausa) Princesa Fiona?"
> *Travelling* lateral para a esquerda, câmera mostra o local mal iluminado e com objetos em desordem.
> Burro: "Princesa. Cadê você?"
> Ao redor há teias de aranha, som de ruflar de asas. Burro olha para o alto. *Travelling* vertical em *contra-plongée* até o teto da construção, pássaros pousados no teto voam.
> Burro: "Princesa."
> *Close-up* em uma mão segurando uma escada de madeira, como se a pessoa fosse subi-la.
> Barulho (passos na escada).
> Burro: "Esse lugar dá medo e eu não 'tô' a fim de brincadeira."
> Na parte superior da construção, surge o perfil de alguém que, por estar na penumbra, não é possível identificar.
> Barulho. A parte onde o alguém estava desaba. Levanta-se, em meio a poeira e destroços, uma ogra ruiva vestida como a princesa.
> Burro: [grita]
> Ogra: "Não."
> Burro: "Socorro."
> Ogra: "Psiu."
> Burro: "O que fez com a princesa?"
> Ogra: "Psiu. Burro, sou eu, a princesa. Sou eu neste corpo."
> Burro: "Oh, meu Deus! Você comeu a princesa! (olha para a barriga dela). 'Tá' me ouvindo? Escuta isso. Continue respirando."
> Ogra: "Não."
> Burro (ainda olhando para a barriga da ogra): "Eu vou tirar você daí. Shrek! Shrek!"
> Ogra (fechando a boca do Burro com as mãos): "Burro, esta sou eu."
> *Close-up* no rosto da princesa.
> Burro: "Princesa? O que aconteceu? Você está... ãh... diferente."
> Ogra: "Eu 'tô' feia, tudo bem."
> Burro: "Bom, então foi alguma coisa que você comeu, porque eu disse pra ele que aqueles ratos não eram uma boa. Eu disse."
> Ogra: "Não. É que eu sou assim desde que eu me lembro."
> Burro: "Como assim. Olha, eu nunca te vi assim antes."
> Ogra: "É que isso acontece somente com o pôr-do-sol."
> Câmera em *plongée* enquadra princesa mirando-se na água de um barril.

> Ogra: "À noite é de um jeito, de dia é de outro. Esta será a norma. Até achar o primeiro beijo do amor verdadeiro e assumir a sua verdadeira forma."[1]
> Burro: "Oh, que lindo! Eu não sabia que escrevia poesia."
> Ogra: "É um feitiço. Quando eu era menina, uma bruxa jogou um feitiço em mim e toda noite eu fico desse jeito. (mira-se novamente na água) Esta horrível besta. (esmurra a água) Fui posta em uma torre à espera do dia em que meu verdadeiro amor viesse me salvar. É por isso que eu tenho que me casar com Lord Farquaad amanhã antes que o sol se ponha e ele me veja... assim." (chora)
> Burro: "'Tá' legal, 'tá' legal. Calma lá. Não é tão ruim assim. Você não é tão feia. Olha, eu não vou mentir. Você 'tá' feia. Mas você só fica assim à noite. O Shrek é feio sempre."
> Ogra: "Mas, Burro, eu sou uma princesa e não é assim que uma princesa deve parecer."
> Burro: "Princesa, e se você não se casar com o Farquaad?"
> Ogra: "Eu preciso. Só o beijo do meu amor verdadeiro pode quebrar o feitiço."
> Burro: "Mas... sabe... ah..., você é um tipo de ogro e o Shrek.... Bom, vocês tem muito em comum."
> Ogra: "Shrek?"
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Nesse instante, o ogro aproxima-se do local para dar à princesa um girassol e, possivelmente, declarar-lhe seus sentimentos. Ao chegar à porta, entreaberta, porém, ouve a princesa dizer ao Burro:

> Fiona (fora de campo): "Olha bem pra mim, Burro. Pensa bem. Quem poderia amar um monstro tão nojento e feio? E princesa e feiúra não combinam. É por isso que eu não posso fica aqui com o Shrek. Minha única chance de viver feliz pra sempre é me casar com meu verdadeiro amor. Não entende, Burro. É assim que tem que ser."
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Shrek afasta-se triste, antes da princesa completar sua fala com a frase "É a única forma de quebrar o feitiço". Fiona decide contar para Shrek sua condição mulher-ogra, mas, como estava amanhecendo, ela se transforma em mulher pouco antes de Shrek aproximar-se dela. Ela tenta conversar com ele, mas os dois não se entendem, pois Shrek pensou que ela se referia a ele quando disse "Quem poderia amar um ogro tão nojento e feio" e a princesa pensa que ele não aceita o fato de ela se transformar em ogra à noite.

---

[1] No original em inglês: "By night one way by day another. This shall be the norm until you find true love's first kiss and then take love's true form." (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001, grifo nosso). Nota-se que houve alteração de sentido na dublagem, pois a tradução mais próxima da parte sublinhada (exclusivamente dessa parte) é a que consta na legenda em português: "À noite, de um jeito, de dia, de outro. Essa é a norma. Até ser beijada por seu verdadeiro amor e dele assumir a forma" (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001, grifo nosso), essa parte pode ser traduzida também como "e assumir a forma do verdadeiro amor" (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001, tradução nossa).

No momento em que conversam, chegam Farquad e seus guardas. O Lord dá a Shrek um documento que lhe garante a posse do pântano, livre da presença dos invasores. O ogro pega o documento e afasta-se, enquanto o Lord pede Fiona em casamento, a qual aceita sem hesitar. Shrek parte desconsolado, sendo seguido pelo Burro que não entende porque o ogro deixou Fiona ir embora. Shrek maltrata o Burro, ofendendo-o por ser "cúmplice" de Fiona.

Os três mostram-se tristes com a separação. O Burro encontra o Dragão chorando no riacho. Pouco depois, o Burro vai ao pântano querendo sua parte no território, Shrek e o Burro discutem, mas acabam se entendendo quando o Burro insinua que Fiona ama o ogro. Shrek e o Burro partem montados no Dragão em direção à igreja, onde a cerimônia de casamento entre Fiona e Farquaad acontece. Shrek interrompe o casamento.

> Primeiro plano apresenta Fiona e Farquaad no altar, prestes a se beijarem, no fundo do campo entra Shrek, o qual abre a porta da igreja e corre em direção ao altar.
> Shrek: "Eu protesto!"
> Fiona: "Shrek!"
> Farquaad: "Oh, e agora o que é que ele quer?"
> *Travelling* lateral à direita acompanha Shrek correndo até o altar.
> Algumas pessoas presentes levantam-se dos bancos e exclamam: "Oh!". Shrek para, vira-se para cumprimentar os convidados.
> Shrek: "Oi, pessoal. Estão se divertindo aí? Gostei muito de DuLoc, muito limpa."
> Fiona: "O que está fazendo aqui?"
> Farquaad: "Escute. Já é falta de educação estar vivo quando ninguém te quer, mas aparecer 'num' casamento sem ser convidado..."
> Shrek: "Fiona, eu preciso falar com você."
> Fiona: "Ah, agora você quer falar. Bom é um pouco tarde... Se me der licença..." (inclina-se para beijar o noivo).
> Shrek a impede, puxando-a pelo braço.
> Shrek: "Mas não pode casar com ele."
> Fiona: "E por que não?"
> Shrek: "Porque... porque ele só vai casar contigo pra se tornar rei."
> Farquaad: "Mas que ultraje! Fiona, não ouça o que ele diz!"
> Shrek: "Ele não é seu verdadeiro amor."
> Fiona: "O que você sabe sobre verdadeiro amor?"
> Shrek: "Bem, eu... quer dizer..."
> Farquaad: "Oh! Que interessante! (rindo) O ogro se apaixonou pela princesa! Santo Deus!"
> O Lord acena para sua esquerda, câmera enquadra, à esquerda do Lord, Thelonius segurando uma almofada com as alianças e um homem erguendo a placa "*Laugh*" (risos) para a platéia que obedece à ordem.
> Farquaad (ainda rindo): "O ogro e a princesa!"
> *Close-up* no rosto desconsolado de Shrek. Câmera à direita do ogro em panorâmica enquadra os três posicionados no altar e o público, que continua rindo.
> Fiona: "Shrek, é verdade?"
> Farquaad: "E daí? Isso é ridículo. Fiona, meu amor, estamos apenas a um beijo do felizes para sempre. Agora me beije. Hum..." (fazendo biquinho)

Primeiro plano em Fiona. *Travelling* para frente acompanha olhar de Fiona para um vitral no fundo do altar, onde se vê o pôr-do-sol.
Fiona: "A noite é de um jeito, de dia é de outro. (olha para Shrek) Eu queria lhe mostrar isso."
Fiona recua até a janela. *Travelling* lento em *contra-plongée* enquadra Fiona dos pés à cabeça, fumaça e luz a envolvem. A princesa transforma-se em ogra.
Público: "Oh!"
Câmera enquadra público à direita, uma mulher desmaia.
Shrek: "Bom... é..., isso explica um bocado."
Farquaad: "Argh... Que nojento! Guardas! Guardas! Ordeno que os tire da minha frente."
Câmera enquadra guardas surgindo à direita e à esquerda. Eles seguram Shrek e Fiona tentando arrastá-los.
Fiona: "Não, não!"
Farquaad: "Já, já. Levem os dois. O casamento está feito e isso me torna rei. (coloca coroa na cabeça e aponta para ela.). Viram, viram."
Fiona: "Não, me soltem. Shrek!"
Shrek: "Não, sai da minha frente! (esmurrando os guardas) Fiona!"
Primeiro plano em Shrek tentando se desvencilhar dos guardas. Farquaad continua falando.
Farquaad: "Vai se arrepender de ter me conhecido... (som de murros sufocam a fala dele) Vai implorar pra morrer logo. E quanto a você, minha esposa..."
Shrek: "Fiona!"
Farquaad (ameaçando Fiona com uma faca): "Vou trancá-la de novo naquela torre, 'pro' resto de seus dias. Eu sou o rei!"
Shrek consegue soltar um de seus braços e assovia.
Farquaad: "Eu terei ordem, terei perfeição, terei..."
Travelling para trás em panorâmica, no fundo vê-se a parede atrás do altar. *Travelling* para frente, *close-up* em um vitral localizado no alto, nessa parede. Dragão projeta-se contra esse vitral, quebrando-o e introduzindo-se pelo espaço deixado pela ausência do vidro. Câmera em *plongée* enquadra Lord olhando para o Dragão.
Farquaad: (grito)
Close-up na boca aberta do Dragão. Farquaad é devorado.
Câmera em *contra-plongée* enquadra o Dragão com o Burro nas costas.
Burro: "Muito bem."
Guardas afastam-se dos ogros. Dragão arrota a coroa de Farquaad.
Burro (rindo): "Casamento de gente famosa não dura, não é?"
Público aplaude.
Burro: "Vai lá, Shrek."
Shrek: "Ah... Fiona."
Fiona: "Sim, Shrek."
Shrek: "Eu... eu te amo."
Fiona: "Mesmo?"
Shrek: "Mesmo, mesmo."
Fiona: "Eu também te amo."
Primeiro plano: ogros se beijando. Câmera enquadra Thelônios escrevendo em uma placa e depois a mostrando ao público.
Público: "Aaah!"
Câmera reenquadra casal se beijando. Luz e fumaça envolvem Fiona, a qual também é, milagrosamente, erguida ao teto.

> Voz de Fiona ecoa (*off*): "Até achar o primeiro beijo do amor verdadeiro e assumir a sua verdadeira forma."[2]
> Luz e fumaça se intensificam, quebrando os vitrais da igreja. Fiona cai.
> Primeiro plano no Dragão esmurrando o último vitral que restou (com a imagem de Farquaad).
> Shrek: "Fiona! (caminha até ela) Fiona. Você está bem?" (ajuda-a a se levantar)
> Fiona (ainda em forma de ogra): "Sim, estou. Mas não estou conseguindo entender. Eu deveria estar linda!"
> Shrek: "Mas você está linda."
> Fiona esboça um sorriso. Câmera enquadra Burro.
> Burro: "Que bom que foi um final feliz."
> Câmera reenquadra Shrek e Fiona em primeiro plano. Os dois se preparam para se beijarem. Shrek hesita, olha para a câmera e põe a mão sobre a mesma, cobrindo-a.
> (Shrek, PDI/DreamWorks, 20001)

Por fim, sob a música "*I'm believe*" (Smash Mouth), realiza-se uma festa para celebrar a união de Shrek e Fiona. Todos os personagens estão na festa, tanto os dos contos de fadas quanto os cidadão "normais" de DuLoc. O casal parte em lua-de-mel em uma carruagem de cebola. O biscoito diz "Deus abençoe todos vocês". A carruagem segue e, no meio do caminho, a imagem congela tornando-se uma figura de livro. Shrek em voz *off* diz "E foram feios para sempre." Então o livro fecha-se mostrando o título Shrek. A última cena é do Burro terminando de cantar no microfone a música citada e dizendo: "Isso é muito engraçado. Eu não consigo respirar. Não consigo respirar."

1.1.2 Algumas considerações sobre a adaptação de *Shrek* ao cinema

A idéia de criar a versão fílmica do personagem Shrek foi do produtor do filme Jhon Williams. Ele observou a identificação das crianças com Shrek e percebeu que seria muito interessante adaptá-lo ao cinema. Segundo o produtor:

> Todas as coisas começam com uma inspiração e a minha veio de meu filho no jardim de infância, junto com meu outro filho em idade pré-escolar. Após nossa segunda lida de *Shrek*, meu filho começou a mencionar grandes partes do livro como se tivesse conseguido lê-lo. Mesmo adulto, continuo achando um livro repulsivo, irreverente, iconoclasta, grosso e muito divertido. Ele era um personagem incrível a procura de um filme. (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001 - Notas da produção)

[2] Observe-se o exposto na nota anterior sobre a tradução da frase feita na dublagem.

Lançado em 2001 pela PDI/DreamWorks, *Shrek* ganhou o Oscar de melhor filme de Animação e arrecardou (só com o primeiro filme) 1,4 bilhões de dólares nas bilheterias, além de vender mais de 90 milhões de DVDs, de acordo com a revista *Crash* (jun/2007). A série *Shrek* já estreou a sua terceira produção e com previsão do quarto filme em 2010, além da venda da imagem do personagem para empresas como MacDonalds e Bauduco entre outras. De acordo com a revista *Cinema* (jun/2007, p. 19), em 2008, *Shrek* tornar-se-ia musical da Broadway, "para que os lucros da franquia se tornem cada vez mais tão, tão próximos..." (uma brincadeira ao reino Tão, tão distante dos pais de Fiona apresentado em Shrek 3).

A produção do filme *Shrek* deve-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* foi produzido exclusivamente com a utilização de programas de informática. Na produção do filme, houve uma preocupação com os movimentos faciais e os movimentos dos tecidos (roupas, cortinas), além de folhas, gramas etc. Aplicaram-se técnicas para os efeitos especiais como fluídos e chamas, além disso, a técnica de desenho computadorizado ainda não havia sido aplicada em personagens humanos (como Fiona e o Lord Farquaad) ou quase humanos (com estrutura de humano, como Shrek).

A DreamWorks - fundada em 1994 por Stiven Spelberg, Jefrey Katzemberg e David Geffen - tem se destacado nas produções destinadas ao público infantil. Seu primeiro filme do tipo animado foi lançado em 1998, "*O príncipe do Egito*" (*The Prince of Egypt*), faturou R$205 milhões e o Oscar pela melhor canção original (*When you believe*). Outro sucesso premiado foi "*A fuga das galinhas*" (*Chicken Run*) em 2000. Em associação com a PDI, a DreamWorks produziu "*Formiga Z*" (*AntZ*), em 1998, o primeiro filme animado por computador, seguido da trilogia *Shrek*.

Sendo um filme baseado em um conto contemporâneo, *Shrek* apresenta elementos da identidade cultural presentes na pós-modernidade, tais como: personagens fragmentados, em busca de uma identidade; questionamento de valores antigos presentes nos contos de fadas, como amor a primeira vista, a bondade do belo em oposição à maldade do feio, a perfeição dos representantes da realeza e, acima de tudo, a identidade pré-estabelecida, baseada em posição sócio-cultural.

O livro *Shrek!* (2001), de William Steig, um renomado escritor de Literatura Infanto-Juvenil americana é um conto de fadas contemporâneo, publicado em 1990 e adaptado ao cinema somente em 2001 pela DreamWorks. Trata-se de um conto de fadas inusitado, no qual um ogro, personagem cujo protótipo representa o mal, é o herói.

A problemática abordada é o abandono e a busca do amor verdadeiro. Criado pelos pais sem afeto e expulso por eles de casa sem qualquer consideração, Shrek apresenta-se sempre malvado, visto que esse era o único sentimento que conhecia.

Para ele, os sentimentos negativos eram normais e os positivos causavam estranhamento e desconforto. Uma parte da narrativa que deixa isso claro é quando ele sonha com crianças o acariciando e acorda assustado com o pesadelo:

> Mas depois, quem estava fora do ar era o Shrek. Ele tinha dormido no meio do caminho. Sonhou que estava num campo florido, onde as crianças brincavam e os passarinhos gorgeavam. Algumas delas o abraçavam, cobrindo-o de beijos e carinhos sem parar.
> Ele acordou assustado, balbiciando como um bebê: "Ainda bem que foi só um pesadelo... um pesadelo aterrador!". (STEIG, 2001, s.n)

O personagem é destemido, tem certeza de que as pessoas é que devem temê-lo devido a sua aparência incomum e ao fato de soltar fogo pela boca e aquecer objetos apenas com o olhar. Ele faz questão de afastar todos do seu caminho a qualquer custo. A rajada de fogo e o "fuzilamento" com o olhar representam palavras agressivas e olhares ameaçadores dispensados a outros seres na tentativa de isolar-se e evitar futuros sofrimentos.

Shrek é um herói, visto que enfrenta a floresta mal-assombrada, o dragão morador do bosque e o soldado que vigiava a princesa na entrada do castelo (simbolizando o guardião da princesa, como um pai super-protetor), a fim de libertar a princesa.

Ao contrário do filme em que o amor entre os personagens supostamente diferentes – princesa e ogro – ocorre gradativamente, no livro ocorre uma atração fatal à primeira vista, enfatizando que pessoas semelhantes têm grandes possibilidades de formarem casais perfeitos. A lição dada no livro é que há alguém que te complete e esse alguém é igual a você, ou seja, muito semelhante na personalidade e na aparência (quem sabe pode até ser ainda você elevado ao quadrado, ou seja, tenha suas características, mas de forma mais acentuada). A irreverência do personagem é um ponto de semelhança no conto e na sua adaptação ao cinema.

Em se tratando de adaptações das histórias infanto-juvenis ao cinema, mais precisamente os contos de fadas, percebe-se que esse percurso decorreu em virtude da necessidade de contextualização das histórias, aproveitando-se de recursos disponíveis e apropriados às finalidades pretendidas.

Sabe-se que anteriormente o conto de fadas era transmitido somente pela tradição oral, depois, a partir do século XVII, surgiu o desejo em Charles Perrault de transcrevê-los.

Entretanto, nesse processo de adaptação do conto popular oral à literatura escrita houve muitas mudanças nas histórias, ou melhor, surgiram versões consideradas mais coerentes e coesas, além da utilização das ilustrações, um recurso a mais da linguagem, possibilitando maior atração aos iniciantes na leitura. Tanto a linguagem utilizada pelo conto oral (gestos, sons etc.), quanto pelo escrito e ilustrado tinham recursos lingüísticos próprios à comunicação pretendida, além de estarem permeadas do contexto sócio-cultural em que foram elaboradas e transmitidas.

A partir do século XX, com a expansão do cinema, os contos de fadas e os contos maravilhosos não poderiam deixar de ser adaptados a essas novas linguagens, a fim de continuar encantando o maior número possível de crianças (adolescentes e adultos). A adaptação de uma obra literária ao cinema utiliza outras linguagens em outras circunstâncias, em outro contexto histórico-cultural.

Segundo Aumont (1994, p. 13), no atual contexto social, as imagens se multiplicam e circulam em ritmo desenfreado, além de se tornarem cada vez mais diversificadas e intercambiáveis. Assim, o cinema pode ser visto na televisão, a pintura pode ser vista em reprodução fotográfica, proporcionando cruzamentos, trocas, passagens das imagens. Devido a esse fluxo das imagens, tornou-se comum a utilização da expressão "civilização da imagem" para designar o sentimento de se conviver com as imagens, identificar-se com elas, (con)fundir-se com elas.

Ora, é inegável o poder que a junção da imagem ao som tem sobre o cérebro humano. Pesquisas comprovam que as linguagens imagéticas atraem os olhinhos curiosos da criança, mais do que a linguagem oral ou escrita, daí a explicação para se procurar conhecer mais sobre as linguagens não-verbais. Na perspectiva interpretativa da linguagem imagética, "... a imagem é como uma palavra, a seqüência é como uma frase, uma seqüência constrói-se com imagens assim como uma frase com palavras etc." (METZ, p. 67, 1972), numa montagem significativa e intencional. O cinema apropria-se das linguagens não-verbais (a imagem, a música), aliada a linguagem verbal para atrair a atenção do espectador.

A narrativa fílmica *Shrek* faz alusão aos modelos presentes nos contos de fadas clássicos e suas adaptações ao cinema, de modo que, em várias partes do filme, percebe-se que a retomada é feita de modo irônico. Tal fato ocorre a partir do início da película, quando se utiliza uma música romântica, a abertura de um livro infanto-juvenil (caracterizado pela ênfase na quantidade de gravuras) e uma voz masculina agradável (versão em inglês com Mike Myers) contando a história. Esse início é muito comum nos contos de fadas adaptados

ao cinema e, de tão comum, é até esperado pelo espectador, trata-se do que Eco (1989) classifica como topos.

Segundo Eco (1989, p. 126-127), ao assistir a um filme, certos modelos são esperados pelo espectador, pois "[...] o topos já foi registrado pela 'enciclopédia' do espectador, faz parte do imaginário coletivo, e como tal é evocado" (p. 126). As produções fílmicas com freqüência fazem alusões a outros filmes ou mesmo a conteúdos transmitidos pelos meios de comunicação – como informações acerca de diretores de filmes, de produtoras concorrentes, de atores etc. Para perceber essas alusões, o espectador deve conhecer os "lugares" originais. Em se tratando do topos, esse põe em jogo uma "enciclopédia intertextual": textos citam outros textos, de modo que, para se antecipar o texto em análise, deve-se conhecer os textos anteriores.

Eco (1989, p. 126-127) destaca que, na contemporaneidade, o dialogismo intertextual abrange não apenas a literatura e arte, mas também a narrativa fílmica e que um procedimento típico da narrativa pós-moderna bastante utilizado no meio de comunicação de massa é a citação irônica do topos. O que ocorre em algumas produções é que, sabendo da antecipação por parte do espectador, brinca-se com essa previsão, oferecendo uma quebra com o que é esperado.

No filme *Shrek*, o início parece conduzir a mais um conto de fadas que segue o padrão tradicional, com um belo príncipe salvando uma princesa, com a morte do dragão pelo príncipe-herói etc. Entretanto o rasgar da folha do livro seguido da fala irônica do narrador e do desdém do mesmo, a comparação do conteúdo do livro com o som da descarga da privada e, para culminar, a descoberta de que o locutor e protagonista da história é um ogro, rompe com o topos invocado, brincando com a previsão do espectador, de modo a incentivá-lo a refazer suas previsões, a rever sua "enciclopédia", e a despertar sua atenção a um inusitado decorrer da narrativa.

Nota-se que, no filme em análise, a brincadeira com topos não se restringe apenas aos contos de fadas tradicionais, mas também abrange as suas adaptações feita pela WaltDisney. Observa-se no espelho mágico de Farquaad uma brincadeira com o espelho sinistro da madrasta de Branca de Neve apresentado na versão de *Branca de Neve e os sete anões* (1937) produzida pela Walt Disney, pois, ao contrário da sisudez do espelho mágico "original", em *Shrek*, o espelho mágico mais parece um apresentador/animador de programas televisivos, a emoção em sua voz contagia até os capachos do Lord tirano. Outra cena relevante é a da Fiona cantando na floresta e o pássaro imitando-a, até que a princesa canta em uma nota mais aguda e o pobre pássaro não agüenta imitar e explode, a princesa oportunista frita os ovos que

a falecida ave chocava. Na cena também há uma alusão ao filme *Branca de Neve e os sete anões* (1937), quando Branca de Neve canta no bosque para os animais e os pássaros a imitam, também remete a princesa Aurora de *Bela Adormecida* (1959) da Walt Disney e outras princesas do cinema que seguem esse modelo. A citação irônica do topos destaca a visão da luta pela sobrevivência em oposição à visão politicamente correta, de modo a ridicularizar a bondade excessiva dessas princesas, as quais conviviam com os animais como se não os utilizasse para sobreviver, se fosse necessário (seja comendo-os, usando suas peles etc).

Citar e introduzir personagens encantados de outras histórias, em outro contexto, tornou-se comum na Literatura Infanto-Juvenil. No Brasil, essa idéia foi exposta e defendida no livro *Reinações de Narizinho*, de Monteiro Lobato (2003). Nessa obra, nota-se a defesa de que os personagens da esfera feérica devem continuar vivos no imaginário infantil. Para tal precisariam sair das páginas empoeiradas para a recriação em outros contextos, como no Sítio do Picapau Amarelo, integrando-se com outros personagens. Necessitariam viver novas aventuras em novos contextos para continuarem vivos no imaginário popular. A concepção de se fazer presente no mundo da fantasia parte da noção de que viver é modificar-se, não se transforma o que já morreu. A dona Carochinha, uma baratinha de mantilha, cumpria a tarefa de prender vigiar os personagens encantados. Quando o Pequeno Polegar fugiu, ela revirou os reinos a sua procura, farejando-o como um cão faminto em busca de alimento. Na citação abaixo, um diálogo entre Narizinho e dona Carochinha, observa-se a preocupação da "carcereira" com a fuga da criaturinha encantada.

> - Por que ele fugiu? – indagou a menina.
> - Não sei – respondeu dona Carochinha – mas tenho notado que muitos dos personagens das minhas histórias já andam aborrecidos de viverem toda a vida presos dentro delas. Querem novidade. Falam em correr mundo a fim de se meterem em novas aventuras. Aladino queixa-se de que sua lâmpada maravilhosa está enferrujando. A Bela Adormecida tem vontade de espetar o dedo noutra roca para dormir outros cem anos. O Gato de Botas brigou com o marquês de Carabás e quer ir para os estados Unidos visitar o Gato Félix. Branca de Neve vive falando em tingir os cabelos de preto e botar ruge na cara. Andam todos revoltados, dando-me um trabalhão para conte-los. Mas o pior é que ameaçam fugir, e o Pequeno Polegar já deu o exemplo.
> Narizinho gostou tanto daquela revolta que chegou a bater palmas de alegria, na esperança de ainda encontrar pelo seu caminho algum daqueles queridos personagens. (LOBATO, 2003, p. 11)

A comicidade é o instrumento para ensinar, para refletir no filme *Shrek*. Utiliza-se a citação irônica do topos para brincar com o que o espectador já sabe acerca das versões

fílmicas de contos tradicionais, em especial os valores disseminados nelas, apresentado novas possibilidades com alguns valores distintos daqueles, de modo que essa brincadeira criativa, induz o espectador a rever conceito, além de ideologias que predominavam nos contos tradicionais. O desdém ao sentimentalismo piegas, por exemplo, pautado em amor à primeira vista, orienta o pública a repensar esse modelo idealizado de relacionamento.

Vale notar também que, no filme *Shrek*, a inclusão de personagens de outros contos de fadas promove a intertextualidade, faz alusão a outras histórias infanto-juvenis, relacionando-as com a história apresentada, misturando-as e com isso ressignificando histórias e personagens conhecidos pelo espectador. As idéias a respeito do conteúdo dos clássicos da Literatura Infanto-Juvenil são revividas e revistas em outro contexto, em um conto contemporâneo, o que favorece uma brincadeira criativa entre o velho e o novo, o já-dito e o que se está a dizer.

1.2 UM BREVE OLHAR SOBRE A SOCIEDADE "PÓS-MODERNA" A PARTIR DE *SHREK*

Ao analisar *Shrek*, observam-se elementos presentes na sociedade contemporânea, como identidades fragmentadas ou descentradas; questionamentos de verdades e valores, ou seja, relativização desses conceitos; efemeridade no relacionamento "amoroso", no caso do casamento de Fiona e Farquaad. Com relação à fragmentação de identidades, alguns personagens no filme parecem não saber exatamente "o seu lugar", em outras palavras, quais comportamentos devem seguir: o que desejam ou o que julgam ser o esperado pela sociedade. O dilema desses personagens pauta-se nas questões: Quem sou eu? Quem a sociedade espera que eu seja?

Personagens como Shrek, Fiona e até mesmo o dragão-fêmea, apresentam-se fragmentados, oscilando entre identidades. Shrek, a princípio, tenta seguir o protótipo de ogro, por acreditar que deve pautar-se, com fidelidade, no modelo "apropriado" à sua aparência, que a sociedade determinou ser própria de um bicho-papão. Nota-se, em Shrek, o questionamento de valores e verdades que impunham um conceito de beleza e dos diferentes como anormais, bárbaros, com base no ponto de referência EU (diferentes de mim, da minha cultura, da minha sociedade). A imagem do ogro sob a ótica dos moradores de DuLoc era a do representante do mal, mas ninguém procurava saber se o seus preconceitos tinham

fundamento e com isso o ogro tentava agir de modo a não frustrar as expectativas daquelas pessoas. Já que não seria aceito nunca por ser um ogro, um diferente, um não-eu, "o outro", restava-lhe se conformar com a solidão ou procurar um alguém que o aceitasse tal como era.

No decorrer da narrativa, Shrek oscila entre ser um ogro anti-social ou ser um cavalheiro, aspirante a príncipe-encantado. Essa fragmentação ocorre devido aos conflitos entre tentar se esquivar do repúdio social freqüente mostrando-se antipático e mau, a fim de afastar a sociedade preconceituosa, ou buscar ser aceito por essa mesma sociedade, para conquistar o amor de uma princesa, demonstrando simpatia e bondade.

A princesa Fiona é a que melhor apresenta essa fragmentação identitária, a começar pelo fato de durante o dia ser uma princesa-humana considerada perfeita, ou seja, inserida nos padrões ideais de beleza ocidental e que tenta comportar-se como uma dama. Entretanto, durante a noite, a situação se reverte, já que ela sofre metamorfose, tornando-se uma ogra, o inverso da perfeição diurna. Como a princesa considera que a sociedade jamais aceitaria seu lado ogro, reprime-se, buscando imitar as princesas dos contos de fadas tradicionais: lindas, "finas" e submissas. A transformação noturna dela em ogra (gordinha, verde e considerada feia) representa o rompimento com ideologias acerca da mulher perfeita, causa uma idéia de liberdade diante de padrões estratificados de beleza.

O interessante é que, até pouco antes do desfecho do filme, a transformação em ogra ocorre na escuridão da noite, às escondidas e, portanto, longe das opiniões alheias. Na cena em que o burro descobre seu segredo, Fiona expõe o seu conflito entre ser o que a sociedade espera dela, enquanto princesa de conto de fadas, ou assumir a identidade que deseja, correndo o risco de chocar a sociedade. Por mais que ela tente se inserir no padrão princesa ideal, por vezes "desliza" e apresenta-se de maneira oposta, gritando e dando ordens a Shrek, lutando contra o bando de Robin Hood ou arrotando e comendo ratos. Para Fiona, parece controverso ser uma princesa e ogra simultaneamente, ser humana e linda (segundo padrões ocidentais, tal qual uma modelo) durante o dia e a noite ser uma ogra.

Nota-se também a fragmentação no Dragão-fêmea, que, em sua condição feminina tal qual Fiona, reforça a visão da mulher contemporânea: entre os valores e ideologias propagados por séculos e os novos comportamentos apresentados no contexto do século XXI. O dragão, no início da narrativa, surge como o vilão a ser eliminado, o temido empecilho para se chegar ao prêmio – a princesa -, afinal ele incinerava e devorava intrusos aspirantes à mão de Fiona. Era a fêmea que amedrontava os machos, vencia-os, uma alegoria a mulher na contemporaneidade, com suas batalhas e conquistas, em especial no que se refere ao mercado de trabalho. Contudo, bastou surgir um burro, elogiando sua aparência, para que se observasse

a feminilidade do dragão e seu rendimento às cantadas do macho. Dá para imaginar um dragão preocupado com a aparência física? Pode-se associar com a mulher atual, a qual, apesar de se tornar competitiva, não deixou de se preocupar com a aparência, pelo contrário, agora que possui recursos financeiros pode caprichar ainda mais com tratamentos e banhos de loja. Essa nova mulher oscila entre ser competitiva e, simultaneamente, atrair o sexo oposto, daí o conflito entre comportamentos antagônicos, ou seja, a fragmentação.

A fragmentação dos personagens citados mostra os conflitos estéticos e ideológicos neles representados. O ogro tornou-se príncipe e a princesa tornou-se ogra, como se os personagens tivessem de deixar os protótipos de lado para serem mais autênticos, desprovidos de preconceitos. Essa fragmentação reflete uma confusão estética e ideológica comum na pós-modernidade. Qual é a estética que se deve seguir, a que condiz com a imagem que a sociedade faz do sujeito ou a que o sujeito pensa ser exclusivamente sua? Deve-se ser original ou estar "antenada" com o novo, ou melhor, com a novidade? Quais são os valores verdadeiros em uma sociedade onde diz ser tudo relativo? Com todos esses questionamentos, cujas respostas podem ser também relativas, o sujeito pós-moderno só pode estar mesmo fragmentado, confuso, ansioso por respostas.

Para Eagleton (1993, p. 269), o pós-modernismo "representa a última emergência iconoclasta da vanguarda", entre outros fatores, devido a "sua anulação cínica da verdade, do significado e da subjetividade". Nessa anulação do sentido, o pós-modernismo brinca com as ideologias antigas e as mais recentes, confundindo-as e os sentidos também (já que um depende do outro). Na relação entre o velho e o novo, surgem sentidos diferentes.

A fragmentação observada no ogro príncipe e na princesa ogra é condizente com a definição de Shrek acerca dos ogros – "Ogros são como cebolas, possuem camadas" - , isto é, não são como peças compactas e homogêneas, são partes unidas que formam um todo. As camadas escondem sua verdadeira forma, sua essência, que ele nega ou desconhece. Cada camada representa uma identidade a ele agregada e todas as camadas representam a sua personalidade. A definição de Shrek acerca dos ogros assemelha-se a noção de sujeito pós-moderno de Stuart Hall (2000), pois, segundo esse autor, o sujeito na contemporaneidade possui identidades múltiplas, sendo que essas identidades são descentralizadas, não há um núcleo que as equilibre e, com isso, as atitudes desse sujeito são pautadas nas circunstâncias imediatas.

> A identidade (na pós-modernidade) é definida historicamente e não biologicamente. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significados e

> representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2004, p. 13).

Segundo Hall (2000, p. 07), observa-se no contexto social do fim do século XX (e estendendo-se ao início do XXI) o declínio de velhas identidades estratificadas, as quais durante muito tempo estabilizaram o mundo social, com isso surgem novas identidades e ocasiona a fragmentação do indivíduo. Dessa forma, o ser encontra-se em meio à "crise de identidade", uma vez que houve um abalo nos quadros de referências, nos modelos unificados de identidades a serem seguidos, deslocando, fragmentando ou descentralizando as identidades.

O chamado sujeito pós-moderno de Hall (2000, p. 12) é descrito como o sujeito composto não de uma identidade fixa, essencial ou permanente, mas de múltiplas identidades, por vezes contraditórias ou não-resolvidas. Até mesmo o processo de identificação, por meio do qual o ser projeta sua(s) identidade(s) cultural(is), passou a ser provisório, variável e problemática, tendo em vista a aceleração do processo de globalização.

Para Jameson (2002, p. 40), na pós-modernidade a profundidade foi substituída pela superfície ou superfícies múltiplas, nesse sentido os diversos modelos de profundidade deram lugar a uma concepção de práticas, discursos e jogos textuais. Na frase "Ogros são como cebolas, possuem camadas", a definição jamesoniana de substituição da profundidade por superfícies múltiplas parece muito coerente com a imagem da cebola, podendo-se pensar no simbólico presente na afirmativa do personagem Shrek e transcrever a idéia na seguinte frase: "O ser na pós-modernidade possui superfícies múltiplas", constitui o ser fragmentado, confuso diante de valores antigos e novos que lhe parecem igualmente válidos.

Segundo a teoria de Jameson (2002), as tendências culturais e sociais, acentuadas na pós-modernidade, derivam da forte influência econômica do chamado capitalismo tardio. A lógica da mercadoria está assumindo proporções multinacionais, assim percebe-se a reificação do ser, como se tudo pudesse se tornar objeto de consumo e descarte. A euforia pela novidade tão presente na produção de mercadorias, já não se restringe aos produtos, alastra-se, reificando o ser e os elementos culturais.

Jameson (2002) alerta que a nova cultura pós-moderna difundiu-se e fortaleceu-se devido ao domínio dos Estados Unidos sobre os outros países no processo de globalização. Sobre esse assunto, Herstsgaard (2003) destaca que o mundo está se "americanizando" a cada dia, para ele, o que a mídia chama de globalização é, em grande parte, americanização.

Herstsgaard (2003, p. 27) cita uma frase de Thomas Jefferson de mais de duzentos anos atrás, quando a França dominava o mundo, para explicar essa tendência: “Todo homem tem duas nações: a sua e a França”. No contexto atual, todo homem também tem duas nações, a sua e os EUA, pois, quer queira ou não, o estrangeiro depara-se com o jeito americano de viver de diversas formas – por meio de filmes, produtos etc. – e é seduzido por essa cultura, também é impulsionado a saber o que ocorre naquele país, pois qualquer mudança poderá refletir na economia de seu próprio país.

> Porém é neste ponto que devo lembrar ao leitor o óbvio, a saber, que a nova cultura pós-moderna global, ainda que americana, é expressão interna e superestrutural de uma nova era de dominação, militar e econômica, dos Estados Unidos sobre o resto do mundo: nesse sentido, como durante toda a história de classes, o avesso da cultura é sangue, tortura, morte e terror (JAMESON, 2002, p. 31).

Ao analisar a sociedade americana, percebe-se desde os primórdios sua obsessão pelo acúmulo de bens, pois o sonho de enriquecer é seu lema desde a chegada dos primeiros europeus. O típico ditado americano *Time is money* (tempo é dinheiro) é um indicativo de como a riqueza, o acúmulo de bens, teve um papel central entre os americanos. Hertsgaard (2003) relacionou o protestantismo, em especial a corrente calvinista, à busca pela riqueza. Segundo ele, a ética religiosa que prescrevia trabalho duro e afirmava ser a prosperidade financeira um sinal de favorecimento divino, instilou a culpa em quem não lutasse para progredir. Mesmo indivíduos pouco religiosos pensam que ser rico é sinônimo de merecimento e ser pobre é culpa do próprio pobre. Os resultados da ânsia financeira, segundo o autor: “O supremo valor associado ao dinheiro e à sua busca tornou a economia americana notavelmente dinâmica e produziu invenções e inovações que transformaram o mundo” (HERTSGAARD, 2003, p. 139). A fase consumista atual vivenciada nos Estados Unidos somente acentua essa inclinação e, por se tratar de um Império, dissemina essa ideologia e suas mercadorias pelo mundo.

> Baudrillard (1986), sempre sem medo de exagerar, considera os Estados Unidos uma sociedade tão entregue à velocidade, ao movimento, às imagens cinematográficas e aos reparos tecnológicos que gerou uma crise de lógica explicativa. Eles representam, ao seu ver, o “triunfo do efeito sobre a causa, da instantaneidade sobre a profundidade do desejo”. Esse é, com efeito, o tipo de ambiente em que o desconstrutivismo pode florescer. [...] Tudo, da escritura de romances e do filosofar à experiência de trabalhar ou construir um lar, tem de enfrentar o desafio do tempo de giro em aceleração e do rápido cancelamento de valores tradicionais e historicamente adquiridos. Nessa circunstância, o contrato temporário inerente a tudo se torna, como

> observa Lyotard (...), a marca da vida pós-moderna (HARVEY, 2004, p. 263).

Obter lucros surpreendentes com venda de produtos necessita de consumidores engajados em comprá-los. Na era da globalização, mercadorias de países remotos são adquiridas, junto com elementos culturais, ideologias, numa mistura de produtos, conceitos e valores. O constante estímulo, em meados do século XX, para que pessoas se sentissem predispostas a adquirir bens por meio de propagação de ideologias que associassem a posse de produtos com status, sensualidade e poder, ocorreu de modo bastante eficaz, de modo a abranger estilos de vida, valores, relacionamentos. De igual modo, as idéias de que as mercadorias são descartáveis, de modo a se produzir outras mais novas e diversificadas, também foram associadas ao que não era mercadoria. Assim ocorreu a reificação de tudo, desde o indivíduo até idéias e valores, a lógica da mercadoria parece reger o mundo na contemporaneidade.

Segundo Harvey (2004, p. 258), as conseqüências da arena do consumo foram a acentuação da volatividade e efemeridade de modas, produtos, processos de trabalhos, técnicas de produção, valores e práticas estabelecidas, idéias e ideologias. Nesse contexto de mudanças constantes, prevalece a afirmação de Marx: "Tudo que é sólido se desmancha no ar". Com a valorização da produção de mercadorias, enfatizou-se os valores e virtudes da instantaneidade – desde *fast food* até o "ficar" – e da descartabilidade – embalagens, roupas, conceitos. Na denominada sociedade do "descarte", que se evidenciou durante os anos de 1960, passou-se a jogar fora não apenas bens produzidos, mas também descartar valores, estilos de vida, relacionamentos estáveis, apego as coisas, pessoas e costumes.

O casamento de curtíssima duração – apenas alguns minutos - entre o personagem Lord Farquaad e Fiona pode ser analisado nesse contexto social da pós-modernidade, em que mesmo os relacionamentos amorosos tendem a seguir a mesma descartabilidade dos produtos. O Lord só queria se casar com Fiona para se tornar rei, como se ter uma coroa fosse mais importante do que o amor ou a companhia da princesa. Para Farquaad, a bela esposa parece ser só mais um objeto de ostentação no palácio, uma mercadoria capaz de lhe dar o sonhado título para que seu reino fosse, de fato, um reino (com um rei). Após a concessão do título e observado que a "mercadoria" viera com "defeito" – a linda princesa transformava-se em ogra – ele, sem hesitar, descartou-a, pois já não servia aos seus interesses, poderia conseguir "algo" melhor. Nota-se o desapego sentimental entre ambos, pois minutos após a morte do Lord, a

viúva já estava em outro relacionamento, afinal, como afirmou o Burro, "Casamento de gente famosa dura pouco".

A lógica da mercadoria atinge os relacionamentos amorosos em todos os seus níveis: seja no namoro ou no casamento e, em especial, na onda pós-moderna de "ficar". As pessoas vivem lutando por suas liberdades e isso implica em desapego às instituições que representavam compromisso integral com outrem. No caso do típico relacionamento contemporâneo – ou será ausência de relacionamento? –, o "ficar", observa-se a reificação latente, quem fica assume um único compromisso com o outro: o de liberdade. Quanto mais livre melhor, pois se pode ter o envolvimento amoroso com alguém até surgir alguém mais interessante, ou seja, comparando com os produtos, pode-se comprar um produto e substituí-lo por outro com tecnologia mais avançada e assim sucessivamente, no círculo do consumismo exacerbado.

> Foram essas as formas imediatas e tangíveis pelas quais o "impulso acelerador da sociedade mais ampla" golpeou "a experiência cotidiana comum do indivíduo" (Toffler, p. 40). Por intermédio desses mecanismos (altamente eficazes da perspectiva da aceleração do giro de bens de consumo), as pessoas foram forçadas a lidar com a descartabilidade, a novidade e as perspectivas de obsolescência instantânea. "Em comparação com a vida numa sociedade que se transforma com menos rapidez, hoje fluem mais situações em qualquer intervalo de tempo dado – e isso implica profundas mudanças na psicologia humana". Essa efemeridade, sugere Toffler, cria "uma temporariedade na estrutura dos sistemas de valores públicos e pessoais" que fornece um contexto para a "quebra do consumo" e para a diversificação de valores numa sociedade em vias de fragmentação. (HARVEY, 2004, p. 259)

Ressalta-se, em *Shrek,* o fato da versão ser apresentada a partir da visão do ogro. Ele é o personagem principal, é a sua voz que inicia a narrativa fílmica favorecendo a identificação do público com o personagem. Com isso, ocorre um choque inicial já que, nos contos de fadas tradicionais e na maioria dos contos destinados ao público infanto-juvenil, ninguém parecia se importar com os ogros nas histórias. A função desses personagens nessas histórias era a de vilão, logo eles "entravam" nas histórias apenas para serem derrotados, permaneciam nas narrativas por um curto período e por vezes nem nomes tinham, bastava-lhes o genérico "ogro". Em *Shrek*, os ogros Shrek e Fiona são protagonistas, toda a narrativa foi construída para contar o romance do casal. Há, no filme, a apresentação do cotidiano de um ogro (Shrek), seus costumes, seus conceitos. Mostrar um personagem marginalizado como protagonista é dar voz e valorizar as diferenças, permitir que o outro mostre seu universo ao invés de julgá-lo precipitadamente por meio de critérios subjetivistas.

Esse "dar a voz" aos marginalizados está muito presente na pós-modernidade, pois ocorre a valorização de grupos outrora relegados pela sociedade como as mulheres, os homossexuais, os estrangeiros etc. Impulsionados pelos êxitos do movimento feminista, grupos começaram a se formar a fim de reivindicarem direitos, assim, aos poucos, vozes silenciadas por séculos passam a ecoar e estrondar conquistando espaços, com o auxílio dos meios de comunicação (HALL, 2000).

Segundo Harvey (2004, p. 52): "A idéia de que todos os grupos têm o direito de falar por si mesmos, com sua própria voz, e de ter aceita essa voz como autêntica e legítima, é essencial para o pluralismo pós-moderno". Daí a noção de permitir ao outro expor suas idéias, sem, contudo, necessitar julgá-las como verdadeiras ou não, pois até mesmo o conceito de verdade é relativizado na pós-modernidade, não havendo mais consenso na utilização de verdades universais, discursos universais, para submeter tais idéias.

> O pós-moderno, em contraste, privilegia "a heterogeneidade e a diferença como forças libertadoras na redefinição do discurso cultural". A fragmentação, a indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais ou (para usar um termo favorito) "totalizantes" são o marco do pensamento pós-moderno (HARVEY, 2004, p. 19).

O pós-moderno, na concepção de Harvey (2004, p. 49), surpreende por sua aceitação do efêmero, do fragmentário, do descontínuo e do caótico, de modo a não tentar transcendê-los, nem buscar opor-se a eles ou definir o que há de eterno e imutável nesses elementos. "O pós-modernismo nada, e até se espoja, nas fragmentárias e caóticas correntes da mudança, como se isso fosse tudo o que existisse." (HARVEY, 2004, p. 49). As diferenças e contrastes se juntam, completam-se, misturam-se, transformam-se. O novo e a novidade exercem fascínio, por tempo determinado, mas não menos impactante.

Nesse contexto, *Shrek* surge como uma novidade que pode mostrar novas tendências na sociedade contemporânea, apresentando a estrutura do conto de fadas, porém com elementos e valores presentes na atualidade.

2 A CONTEMPORANEIDADE NOS CONTO DE FADAS

2.1 ESTRUTURA DOS CONTOS DE FADAS E FUNÇÕES ENTRE PERSONAGENS

Por ser adaptado de um conto de fadas, o filme *Shrek* possui a estrutura desses contos infantis, por isso é relevante estudá-la enquanto elemento de constituição do *corpus*. Saber o que é constante nas narrativas desse tipo ajuda a perceber o que há de diferente nelas, o que representa a mudança, os valores contemporâneos.

A análise sobre a estrutura dos contos de fadas, bem como as funções dos personagens nessas narrativas, comumente são construídas a partir dos estudos do folclorista Vladimir I. Propp, devido à relevância de seus estudos desses contos e da Literatura Infanto-Juvenil em geral. Por isso, escolheu-se abordar os personagens herói, príncipe e princesa, segundo a teoria proppiana, aliada a teóricos contemporâneos como Coelho (2000) e Khéde (1990).

Propp publicou o livro *Morfologia do conto maravilhoso* em 1928, resultado de suas pesquisas sobre a estrutura desses contos e tendo como corpus cem contos de magia russos. Na época, a primeira publicação surtiu alguma repercussão nas academias russas, contudo, o posterior combate ao Formalismo Russo, do qual as análises de Propp se aproximava, relegou a obra a certo esquecimento. No ocidente não houve muita divulgação da edição russa do livro, embora estudiosos como Roman Jakobson salientasse a relevância dos estudos proppianos. Somente em 1958, por ocasião da tradução inglesa do livro, percebeu-se por meio dos estudos de Propp - apesar de se concentrar nos cem contos de magia russos e sem pretensão de ampliar as conclusões da pesquisa para outros gêneros -, a ocorrência dos mesmos esquemas narrativos em povos cujo contato entre si duvida-se. A história da princesa rã, exemplifica Propp, se assemelha na Rússia, Alemanha, França, Índia, entre os peles-vermelhas da América e na Nova Zelândia. O curioso é que não se pode provar historicamente nenhum contato entre esses povos. Somente uma imagem exata de sua natureza para explicar essa semelhança.

Os contos analisados por Propp são classificados por ele como contos de magia (ou maravilhosos). O autor, sob o ponto de vista morfológico, classifica como conto de magia a todo desenvolvimento narrativo que parte de um dano ou uma carência, passa por funções intermediárias e termina com o casamento ou outra função utilizada como desenlace. A função final apresenta-se como uma solução ao conflito, podendo ser: a recompensa, a

obtenção do objeto procurado ou a reparação do dano etc. O desenvolvimento narrativo é denominado seqüência e cada novo dano ou prejuízo, a cada nova carência, origina-se uma nova seqüência.

> Um conto pode compreender várias seqüências e quando se analisa um texto deve-se determinar, em primeiro, de quantas seqüências esse texto se compõe. Uma seqüência pode vir imediatamente após outra, mas também podem aparecer entrelaçadas, como se se detivessem para permitir que outra seqüência se intercale. Isolar uma seqüência nem sempre é fácil, mas sempre é possível fazê-lo e com absoluta precisão. Contudo, mesmo tendo definido convencionalmente o conto como seqüência, isto não significa, ainda, que o número de seqüências corresponda rigorosamente ao número de contos. Alguns procedimentos particulares, paralelismos, repetições, etc., fazem com que um conto possa ser composto de várias seqüências (PROPP, 1984, p. 85).

De acordo com a teoria proppiana, no estudo morfológico dos contos maravilhosos (ou de magia), as funções dos personagens representam as partes fundamentais, devendo ser destacados em primeiro lugar. O autor conceitua função como o procedimento de um personagem, segundo sua importância para o desenrolar da ação.

Destacar as funções depende de defini-las, sendo que a definição deve ser resultado de dois pontos de vista. O primeiro ponto a ser observado diz respeito a nunca se levar em conta o personagem que executa a ação, pois em grande parte dos casos a definição se designará a partir de um substantivo que expressa ação (proibição, expulsão, interrogatório, fuga etc.). O segundo ponto a considerar é que a ação não pode ser definida fora da sua posição na narrativa. Deve-se perceber o significado que uma dada função possui no desenrolar da ação e nisso a posição da função é determinante. Por exemplo, a fuga de um personagem no início da narrativa resultará em significados e ações diferentes do que se a fuga ocorre no fim da história. Dessa forma, nota-se que nos contos de magia "procedimentos idênticos podem ter significados diferentes e vice-versa" (PROPP, 1984, p. 26)

Com base nos elementos estruturais dos contos maravilhosos, Propp (1984) destaca os seguintes termos:

1. As funções dos personagens são as partes constituintes desses contos, por se caracterizarem como elementos constantes, permanentes, independente do modo como os personagens as executam.

2. Há uma limitação no número de funções dos contos de magia. (O autor elaborou uma lista contendo grande número de funções. Devido à dimensão, escolheu-se explorar nesta dissertação apenas as presentes em *Shrek!* e sua versão fílmica *Shrek*.)

3. A seqüência em que as funções apresentam-se é sempre idêntica. Não são todos os contos de fadas que possuem todas as funções e a ausência de algumas funções não altera a disposição das demais.
4. Os contos de magia são monotipos quanto à construção. Há um eixo único que norteia o conto de magia. Nota-se que todas as funções conhecidas nesses contos são dispostas de acordo com um relato único, ainda que haja funções predominantes e funções secundárias (que segue a principal), elas não irão se excluir ou contradizer-se mutuamente.

No filme *Shrek*, há uma situação de paz inicial (***a***) no pântano do ogro/herói que é prejudicada pela invasão dos personagens da esfera feérica, os quais foram "despejados" lá pelo Lord Farquaad, constituindo um dano ao herói (A). A seguir, o herói parte (↑) em companhia do burro e aceita a proposta do agressor de libertar a princesa, trazê-la a ele em troca da desocupação de suas terras ($\underline{D}^{10}$). Obtêm êxito em sua tarefa ($\underline{E}^{1}$), regressa triunfante à DuLoc (↓) e troca a princesa pelo documento de posse do pântano (F^{1}).

Notam-se duas seqüências na narrativa fílmica, advindas de dano e carência distintas. A princípio, o objetivo do herói é recuperar seu pântano e por isso ingressa em uma prova pelo elemento desejado pelo agressor em troca de seu território vazio. (Fiona é o objeto mágico, capaz de dar o sonhado título de rei a Farquaad e o documento de posse do pântano ao ogro e assim resolver os problemas de ambos). Uma vez resolvido o dano inicial, o herói parte em busca de outro objetivo, reaver o "objeto mágico", suprir sua carência afetiva, casar-se ($\underline{a}^{1}$). O herói parte novamente (↑), desta vez montado no dragão ($\underline{G}^{1}$), vence o Lord ($\underline{J}$). A princesa recebe do herói o primeiro beijo e assim quebra o feitiço lançado sobre ela ($\underline{K}^{8}$). O herói regressa ao pântano (↓) e casa-se com a princesa ($\underline{W}^{0}$) .

Resume-se a estrutura[3] da história do filme em:

$$\boldsymbol{a}\ \ \underline{A}\ \uparrow\ \underline{D}^{10}\ \ \underline{E}^{1}\ \downarrow\ F^{1}\ \ \rightarrow\ \ \underline{a}^{1}\ \uparrow\ \underline{G}^{1}\ \ \underline{J}\ \ \underline{K}^{8}\ \downarrow\ \underline{W}^{0}$$

a situação inicial

A dano

[3] Alguns símbolos foram incluídos pela autora da dissertação, por não haver, no esquema propriano. É o caso do símbolo correspondente a nova seqüência(→), já que Propp (1984) afirmou a existência de contos com mais de um objetivo a ser alcançado, com mais de uma seqüência, mas não estabeleceu o símbolo para essa nova seqüência. Da mesma forma, ocorre com o símbolo da partida do herói (↑) e de seu regresso (↓) (como pode-se perceber, na nova seqüência as setas distingue-se em espessura das setas que indicam as mesmas ações na seqüência anterior)

↑ partida do herói

D[10] proposta de troca de um objeto mágico por alguma outra coisa

E[1] reação do herói: êxito nas provas

↓ regresso do herói

F[1] o objeto mágico é transmitido (Fiona)

→ Nova seqüência: busca por um novo objetivo

a[1] carência de uma noiva

↑ (nova) partida do herói

G[1] viagem ao lugar de destinação: vôo

J vitória sobre o agressor

K[8] quebra do encantamento

↓ (novo) regresso do herói

W[0] casamento

Na perspectiva proppiana, os personagens definem-se por suas funções na seqüência da narrativa. As funções são agrupadas segundo determinadas esferas. Estas esferas correspondem aos personagens realizadores das funções e observam-se sete delas nos contos maravilhosos: antagonista; doador; auxiliar; princesa e seu pai; mandante; herói e falso herói.

A esfera do antagonista (ou malfeitor) compreende as funções: dano, combate e outros confrontos com o herói e a perseguição. Na primeira seqüência de *Shrek*, os antagonistas são o Lord Farquaad e o dragão, na segunda seqüência apenas o Lord apresenta-se como tal, já que o dragão passa a ajudar o herói.

O doador (ou provedor) desenvolve funções como: preparar a transmissão do objeto mágico e fornecer o objeto mágico ao herói. Essa esfera não está muito nítida em *Shrek*, pois o herói age só com a ajuda do burro e do dragão, não há personagens com funções dessa esfera.

Quanto ao auxiliar, esse executa: o deslocamento do herói no espaço, a reparação do dano ou da carência, o salvamento durante a perseguição, a resolução de tarefas difíceis, a transfiguração do herói. Na análise do *corpus* nota-se que o burro e o dragão (na segunda seqüência) auxiliam Shrek, transportando-o até o palácio de Farquaad para impedir o casamento, na salvação do herói e da princesa quando foram agarrados pelos guardas, entre outras ações.

Com relação à esfera da princesa (personagem procurado) e seu pai, compreende: a proposição de tarefas difíceis, a imposição de um estigma, o desmascaramento, o reconhecimento, o castigo do segundo malfeitor e o casamento. Propp (1984) afirma que a função da princesa e de seu pai não pode ser precisa em absoluto. No filme *Shrek*, só há a princesa (seu pai só surgirá no segundo filme da trilogia) e sua função mais destacada é o casamento, aparecendo também como o "objeto mágico" desejado pelo herói e pelo antagonista.

A função do mandante é exclusivamente o envio do herói. O mandante em *Shrek* é o antagonista, visto que por meio da proposta de troca, estabelecida entre Farquaad e o ogro/herói, o último fica com a incumbência de sair em busca da princesa aprisionada.

A esfera do herói compreende: a partida para realizar a procura, a reação perante as exigências do doador, o casamento. A primeira função citada caracteriza o herói-buscador, enquanto as demais compõem o herói-vítima. A esfera do herói no filme pertence nitidamente ao ogro Shrek. Ele parte para reparar o dano e para suprir sua carência afetiva. Ele aceita as exigências do doador-agressor. Por fim, ele casa-se com a princesa.

Além dos personagens básicos apresentados, há ainda personagens especiais que ligam as partes (os queixosos, os delatores, os caluniadores) e também transmissores específicos para a função informação obtida. O espelho de Farquaad, por exemplo, exerce a última função, pois revela ao agressor o local onde a princesa se encontra.

Propp (1984) não se preocupou em dar uma classificação aos personagens com base nos atributos, ou seja, no conjunto de qualidades externas dos personagens: idade, sexo, aspecto exterior, posição social etc. Isso porque, para ele, dizer que o malfeitor é um dragão ou uma princesa, o doador é uma fada ou uma bruxa, significa mera catalogação. Fazer uma catalogação assim só interessa para explicar problemas mais gerais. Contudo, alerta para o fato de que pode haver um deslocamento de formas, por exemplo, um dragão pode ser o malfeitor, o ajudante ou auxiliar a depender do conto.

> É preciso lembrar também que um elemento, que se encontra habilmente numa rubrica, pode aparecer repentinamente em outra, totalmente diferente: trata-se de um deslocamento de formas. O dragão, por exemplo, pode desempenhar o papel de doador-conselheiro. Tais deslocamentos desempenham o papel extraordinário na constituição das formações de conto que, embora frequentemente consideradas como novos enredos, derivam, na realidade, dos antigos, como resultado de uma certa transformação, de uma certa metamorfose (PROPP, 1984, p. 82).

Khéde (1990) elabora um resumo relevante das características básicas dos personagens nos contos de fadas tradicionais. A autora observa nesses contos aspectos que ultrapassam a questão estrutural, como aspectos sociais e simbologia dos personagens. As características apresentadas por ela dizem respeito à ação dos personagens na estrutura desses contos; às suas características e ao simbolismo presente neles; aos seus comportamentos, suas trajetórias e valores que os norteiam; aos seus traços tragicômicos e aos problemas sociais enfrentados por eles.

Com relação à estrutura, um personagem narrador centraliza a ação e a conduz, provocando reações positivas ou negativas no leitor. No *corpus* escolhido, o fato de um ogro ser o narrador direciona o foco de atenção para ele e favorece a conquista da simpatia do público.

Com base na estrutura de personagem elaborada por Propp – sete tipos de personagens que se ligam à esfera da ação -, Khéde (1990, p. 24) afirma que, nos contos, personagens "diferentes" e de modos diversos praticam as mesmas ações, sendo que, nos personagens, os elementos que variam são os atributos, de modo a permitir ao leitor estabelecer relações histórico-sociais.

Os personagens apresentam-se lineares e seus comportamentos seguem um modelo fechado de narrativa, o qual corresponde a uma sociedade estratificada. Dessa forma, um personagem mostra-se sempre bom ou sempre mau durante toda a narrativa, em especial nos contos tradicionais (os clássicos infantis). Os personagens, em geral, são alegorias do bem ou do mal e se definem no conflito dualista.

Dentre os personagens dos contos de fadas, as bruxas e as fadas são os mais comuns e representam o duelo entre bem e mal. Também são comuns os personagens representantes da realeza – reis, rainhas, príncipes e princesas –, os quais simbolizam a fantasia do poder e representam os relacionamentos interpessoais.

Em seus comportamentos e trajetórias, os personagens representam valores que se atravessaram ao longo da história, como ritos de iniciação, símbolos totêmicos e o confronto mítico entre forças da natureza. As soluções mágicas, muito comum nesses contos, são consideradas pelos psicanalistas como representações simbólicas de meios de resolver problemas.

Percebe-se que os contos de fadas possuem traços tragicômicos devido ao tipo de narrativa, na qual há oscilação entre situações de equilíbrio e desequilíbrio, de conflito e valores polarizados. Além disso, cumprem várias funções na narrativa: da função lúdica à denúncia social.

Khéde (1990, p. 24) destaca que, embora diferentes entre si, os personagens de Perrault, Andersen e Grimm caracterizam-se por confrontar o leitor com questões como a morte, o abandono, o mundo adulto, o mal, a salvação. Entre esses personagens estão madrastas malvadas, rainhas vaidosas, princesas belas e dóceis, além de animais e plantas que possuem características positivas ou negativas.

Para Coelho (2000, p. 179), elementos constantes na estrutura dos contos maravilhosos e dos contos de fadas são: a onipresença da metamorfose; o uso de talismãs ou objetos mágicos; a força do Destino; o desafio do mistério ou do interdito; a reiteração dos números (em especial, a repetição dos números 3 e 7); a magia e a divindade (a intervenção mágica confunde-se com a providência divina, o milagre); os valores ético-ideológicos. Entre os elementos citados, merece destaque o último, pois os valores novos e o confronto com os valores antigos constituem a base do livro *Shrek!* (STEIG, 2001) e da sua versão fílmica *Shrek* (2001).

Nota-se em *Shrek* a predominância dos "valores humanistas", isto é, preocupação com a sobrevivência ou com necessidades básicas do ser (comer, vestir-se, ser solidário, tolerar o outro...). Há uma valorização da palavra dada como lei irrevogável. No *corpus* a necessidade básica do ogro é a restituição de sua moradia, há também a defesa de que a sociedade deve tolerar o outro, buscar conhecer o diferente, ser solidário, enfim procurar ter atitudes que mantenha a paz e integração social.

Ocorre a oscilação entre uma "ética maniqueísta" (separação entre Bem e Mal; Certo e Errado) e uma "ética relativista" (o que aparenta ser mau se revela bom; o suposto erro resulta em algo certo). Entretanto, com relação às ações, há uma regra fixa: o Bem é premiado e o Mal é castigado. Percebe-se em *Shrek* a predominância da ética relativista, pois personagens como o ogro e o dragão que, a princípio, parecem estar a serviço do mal aos poucos mostram suas virtudes. Supõe-se que o fato de um ogro - e não o príncipe encantado - ir salvar a princesa seja um erro. No entanto, no decorrer da narrativa, não se considera mais isso um erro, já que o monstro verde torna-se o amor verdadeiro da donzela e digno de dar-lhe o primeiro beijo que a livra do feitiço.

A esperteza/astúcia como ato inteligente vence a força bruta, a prepotência e o excesso de ambição ou insaciabilidade humana provocam desequilíbrio. É o caso do comportamento obsessivo do personagem Lord Farquaad em *Shrek* e os conflitos decorrentes de suas atitudes. A mania de perfeição e grandeza do Lord é o pivô do desequilíbrio no enredo do filme. A paz inicial desfrutada pelos personagens da esfera feérica que habitavam no reino DuLoc e, principalmente, pelo herói ogro é abalada com as ordens de se expulsar personagens dos

contos de fadas dadas pelo Lord. A obsessão dele em ter um reino perfeito e ser o rei perfeito conduz a atitudes como mobilizar o ogro a ir salvar a princesa para que por meio do casamento o Lord viesse a se tornar rei.

Nesses contos existem uma ordem natural nos seres e nas coisas que deve ser mantida. Por ordem natural nos seres percebe-se que os personagens são bons ou maus e são facilmente identificados pela ênfase na intensidade de seus valores e por refletir o interior na aparência. Seres maus obtêm êxito sobre os bons nos seus objetivos no decorrer da história, porém sempre são derrotados no fim, revertendo à situação em favor do bem. Nota-se que em *Shrek*, a fragmentação dos personagens causa alteração na chamada ordem natural: os seres só podem ser identificados como bons ou maus no decorrer da narrativa fílmica e com base nas ações, não na aparência.

Coelho (2001, p. 180) observa que em diversas narrativas maravilhosas os personagens mais velhos detêm o poder e a autoridade absolutos e inquestionáveis, enquanto os mais novos são os predestinados. Os idosos representam o passado e os novos o futuro.

A mulher é a grande mediadora da possível ascensão do homem na escala social. O pobre ou plebeu enobrece ou torna-se poderoso por meio do casamento com a "filha do rei" ou do "nobre abastado". Na narrativa fílmica analisada, nota-se que Farquaad só quer se casar com a princesa Fiona para se tornar rei, ganhar um título mais nobre. O seu rival, Shrek, acaba recebendo o título de príncipe ao se casar com Fiona, ainda que pareça não se importar com esse detalhe.

Nos contos de fadas tradicionais, as características exigidas à mulher são: beleza, modéstia, pureza, obediência, recato e absoluta submissão ao homem (pai, irmão, marido). Enfatiza-se a ambigüidade da natureza feminina. A mulher é a causa do bem e do mal, detém o poder de salvar o homem por meio da sua bondade e amor, ou de prejudicá-lo com seus ardis e traições. Pode ser a amada divinizada ou o repudiado demônio, a fada ou a bruxa.

No filme *Shrek*, a metamorfose sofrida por Fiona, transformando-a com o surgir da luz solar em mulher desejada e ao escurecer em ogra repudiada, representa bem essa ambigüidade feminina. A mulher que surge no dia, em pleno resplendor da luz solar, é linda (segundo os padrões de beleza ocidental), protótipo de princesa encantada dos contos de fadas tradicionais, submissa ao extremo, cuja perfeição física e comportamental é enfatizada.

A ogra noturna não detém beleza aparente, pelo contrário, a imagem de ogra é a de uma mulher que devora homens, a fêmea perigosa e perversa, aquela que o bom senso e o temor masculino aconselham evitar. Assim, convivendo com identidades por vezes

antagônicas, Fiona oscila entre a perfeição física e a feiúra, a submissão e a insubmissão, o bem e o mal.

2.2 CONTOS DE FADAS TRADICIONAIS E CONTEMPORÂNEOS

Os contos infantis constituem uma expressão da cultura popular, por isso apresentam traços de contextos sócio-histórico-ideológicos presentes nos locais em que foram contados, recontados e transformados. Como diz o provérbio popular "Quem conta um conto, aumenta um ponto". Não se sabe a origem dos contos de fadas, transmitidos pela oralidade a princípio, eles foram se transformando em cada cultura, por vezes, integrando-se ao folclore desses povos.

Segundo Almeida (1994), o folclore é expressão da experiência peculiar da vida coletiva, reflete e determina o comportamento da comunidade. Trata-se de modos de pensar, sentir e agir; fatos vivos e em perpétua transformação. A magia, a crendice, as superstições integram a imaginação popular. A autoria da literatura oral, com o passar do tempo, se torna tão folclórica quanto aquilo que contou. A repetição contínua de uma história está sempre sujeita a "fatores de ordem psicológica, social ou ocasional" (ALMEIDA, 1994, p.50). Falhas de memória, desaparecimento ou aparecimento de personagens, são comuns na literatura oral. Não se trata de uma adulteração, mas, na verdade, de uma característica do dinamismo folclórico.

Quando esses contos são recontados, outros discursos se integram a eles, surgindo assim um novo discurso. Na Análise de Discurso, trata-se da memória discursiva, ou mais precisamente, o interdiscurso, o conjunto de discursos que já foram ditos sobre um assunto, influenciando o intradiscurso, o discurso formulado, o que se diz em um momento dado, em condições dadas (ORLANDI, 2005, p. 33).

Dessa forma, um conto como *Cinderela*, ou *A Gata Borralheira*, o qual possivelmente possui origens na China, pois segundo Abramovich (s/d, p. 120) possui registros de ser contado na China durante o século IX d.C introduzido no contexto europeu da Idade Média, resultou em modificações não só na história em si, mas em seu sentido. Alguns elementos da cultura chinesa foram mantidos, nesse conto, como a presença do pé pequeno, mas outros elementos foram introduzidas ou foram ressignificadas, como o conceito de elementos como: reino, príncipe, plebéia, casamento, madrasta, baile real, fada.

> Sem dúvida alguma, "Borralheira" é o conto de fadas mais conhecido, e provavelmente o mais apreciado. É uma estória bem antiga. Quando foi registrada na China durante o século nove D.C, já possuía uma história. O incomparável pezinho como sinal de virtude extraordinária, de distinção e beleza, bem como sapatinho feito de um material precioso são facetas que indicam a origem oriental, mesmo que não necesariamente chinesa. O ouvinte moderno não associa a beleza e a atração sexual em geral com um pezinho extremamente pequeno, como faziam os antigos chineses, de acordo com o costume de enfaixar os pés das mulheres. (BETTELHEIM, 1980, p. 277)

Essas "reconfigurações" dos contos infantis situam essas histórias em outros contextos, que trazem outros problemas, outras concepções ou os mesmos problemas abordados nos contos anteriores, mas com soluções mais próximas da aceitação de uma dada cultura. Um exemplo disso está na "recriação" dos contos infantis elaborada pelos Irmãos Grimm, já que eles tentaram tornar contos, considerados no presente século como destinados a adultos, mais adequados ao público infantil.

O conto da *Bela Adormecida* divulgado antes da publicação dos contos dos Irmãos Grimm contava a história de uma jovem estuprada por um príncipe casado, enquanto dormia, dando à luz a bebês gêmeos, ainda em sono profundo. Ela desperta com a mordida de um dos filhos na ânsia de mamar. A mãe do príncipe descobre o adultério e tenta assassinar e devorar a princesa e os bebês (RIBEIRO, 2005). A idéia de violência sexual não foi considerada adequada a ser transmitida às crianças, devido aos fortes valores cristãos que repudiavam tal ato, não só pela violência, mas também pelo fato do príncipe ser casado.

Como se pode notar, as ideologias presentes são distintas da historinha infantil, em cujo enredo uma adolescente dorme a espera do seu príncipe, o qual a salva com um casto primeiro beijo do amor verdadeiro e logo após casa-se com ela, sem macular sua "honra" - o dormir, segundo Bettelheim (1980, p. 273), significa ter a sua sexualidade adormecida e o fato de ser tentada a colocar o dedo no fuso de uma fiandeira, indica um desejo "reprimido" de procriar, já que, segundo Coelho (2003, p. 78), "na Idade Média, o ato de fiar (com fuso e roca) foi sempre associado à mulher, isto é vinculado ao poder feminino de tecer novas vidas e o abrigo dos corpos".

Bettelheim (1980, p. 13) afirma que, a fim de prender a atenção da criança, uma história deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Ao passo que, para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação; auxiliá-la no desenvolvimento de seu intelecto e a conhecer as suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e desejos; perceber suas dificuldades e sugerir soluções para seus problemas, promovendo a confiança da criança em

seu futuro. Para ele, a forma e estrutura dos contos de fadas sugerem imagens à criança ajudando-a a estruturar seus devaneios e com eles dar melhor direção a sua vida. “Exatamente porque a vida é frequentemente desconcertante para a criança, ela precisa ainda mais ter a possibilidade de se entender nesse mundo complexo com o qual deve aprender a lidar”. (BETTELHEIM, 1980, p. 13)

A principal característica do conto de fada é colocar um dilema existencial de forma breve e categórica, o que facilita o entendimento e aprendizado do problema e da solução. Essa solução em geral conduz a um “final feliz”, indicando o modo de se construir um relacionamento satisfatório com as pessoas ao seu redor.

Abramovich (s/d) afirma que os contos falam de medos, de amor, da dificuldade de ser criança, de carências, de autodescobertas, de perdas e buscas, enfim dificuldades que todo ser humano precisa aprender a lidar, as histórias fazem a criança perceber no mundo da fantasia os problemas do mundo real, de modo a possibilitar a percepção de soluções para seus conflitos.

Segundo Fentress e Wickham (1992, p. 79), entre o “era uma vez” e o “foram felizes para sempre”, há problemas a resolver, tarefas a realizar, obstáculos a vencer. Como já se sabe que as dificuldades serão resolvidas antes do “final feliz”, o interesse de um conto de fadas está nos tipos de obstáculos, nas artimanhas para vencê-los e nos recursos mágicos utilizados pelo herói ou heroína. A invenção nesses contos está em preencher os espaços entre os dois pontos fixos, de modo a proporcionar ao destinatário excitação e diversão.

> Tal como nas comédias de costumes e nas séries de aventuras, criam-se novos argumentos de contos de fadas reciclando velhos temas de novas maneiras ou enxertando uma seqüência de temas de uma história no enredo de outra. A combinação de histórias novas reflete uma lógica recombinatória em que a habilidade do narrador se manifesta na sua capacidade de explorar ao máximo os temas empregues. Os próprios temas são habitualmente convencionais. As culturas e os contadores de histórias possuem não apenas um repertório de histórias mas também um repertório de motivos a partir dos quais construir novas histórias. Tanto as histórias como os motivos são passados de um contador para outro, sempre a evoluir e mudar. (FENTRESS; WICKHAM, 1992, p. 80)

Segundo Coelho (2000, 172-177), dentre a literatura folclórica ou literatura infantil, destacam-se duas formas, não apenas pela divulgação, mas, em especial, pela identificação estabelecida entre uma e outra, que não deveria ocorrer. Essas formas de narrativas maravilhosas são: o conto maravilhoso e o conto de fadas, originados de fontes distintas, com problemáticas diferentes, entretanto, por ambos pertencerem ao mundo maravilhoso,

comumente são identificados como formas iguais. Ambos abordam a luta do eu e suas buscas por realização, o que difere é o tipo de realização: existencial ou social.

Nos contos de fadas, a realização tem como eixo gerador uma problemática existencial, ou seja, uma realização interior. O núcleo problemático é a realização essencial do herói ou da heroína, que, via de regra, está ligada a união homem-mulher. Esse tipo de narrativa com ou sem a presença de fadas, utiliza argumentos desenvolvidos na esfera feérica (reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, bruxas, gigantes, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida etc.). Nesse sentido, Coelho (1991, p. 13) afirma:

> A efabulação básica do conto de fadas expressa os obstáculos ou provas que precisam ser vencidas, como um verdadeiro ritual iniciatório, para que o herói alcance sua auto-realização existencial, seja pelo encontro da princesa, que encarna o ideal a ser alcançado.

Para Coelho (2000), o conto de fadas é de natureza espiritual/ética/existencial. Tem origens entre os celtas, possuem personagens como heróis e heroínas, com aventuras relacionadas ao sobrenatural, ao mistério do além-vida e com objetivos de realização interior do ser humano. O destino do personagem está ligado a mágicas, enfim ao sobrenatural, daí a presença das fadas, do latim "*fatum*", cujo significado é destino. Exemplos: *A bela Adormecida*, *Cinderela* etc.

Já os contos maravilhosos são narrativas em que não há presença de fadas e se desenvolvem no cotidiano mágico – há animais falantes, objetos mágicos, gênios, duendes, tempo e espaço identificados no espaço etc. O eixo gerador desses contos é uma problemática social – ou ligada à vida real. Trata-se da realização do herói no nível socioeconômico, por meio de conquista de bens, riquezas, poder material etc. De um modo geral, o ponto de partida desses contos decorrem da necessidade de sobrevivência ou da miséria (COELHO, 1991).

Os contos maravilhosos surgiram das narrativas orientais, difundida pelos árabes e a sua ênfase é a parte material/sensório/ética do ser humano: as necessidades de primeira instância (estômago, sexo e vontade de poder), as paixões do corpo. Exemplos de contos maravilhosos: *Aladim e a Lâmpada maravilhosa*, *O Gato de Botas* etc. (COELHO, 2000)

Em relação a definir esses contos infantis como de fadas ou maravilhosos, nota-se que, independente da classificação, o elemento marcante neles é o mágico. A magia colore a imaginação infantil, possibilita soluções rápidas sem muito esforço. Ela é uma dádiva concedida aos desalentados e impotentes diante de situações inusitadas, mas é também uma arma poderosa nas mãos de personagens maquiavélicos. A magia simboliza o poder de

controlar ou reverter situações adversas, usá-la em benefício próprio é aceito nesses contos, desde que não signifique prejudicar os personagens a serviço do bem.

Sejam fadas, gênios, pequenos milagres ou situações que favoreçam a ação do herói, nos contos infantis, o que menos importa é de onde surgirá a magia, uma vez que o mágico não necessita de explicação. Quando a frase: "Era uma vez..." ressoa, os ouvintes sabem tratar-se de um faz-de-conta, no qual o raciocínio lógico é substituído pelo pensamento mágico. É como se essa frase possuísse poderes, como as que as fadas pronunciam para fazer o "querer" tornar-se em "ter", podendo transportar as pessoas a outra esfera, uma espécie de "Terra do Nunca" de Peter Pan, cujos habitantes voam pela fantasia, sem questionar a lei da gravidade ou a própria fantasia. Libertam suas mentes para uma nova dimensão.

Mesmo em contos que parecem estar mais próximos de situações reais, ou seja, quase sem magia, como *Chapeuzinho Vermelho* ou *João e Maria*, há situações fantasiosas e mágicas. Em *Chapeuzinho Vermelho*, o Lobo Mau devora a vovó, mas após ser morto pelo caçador, a barriga do Lobo é aberta e, como por milagre, a avó ressurge de lá, viva e gozando de um ótimo estado de saúde.

Já em *João e Maria*, no auge da fome, os garotos vêem a sua fantasia materializar-se em uma casa feita de doces. O detalhe é que a casa não se decompõe e resiste às mudanças climáticas. Nessa narrativa, não há gênios, não há fadas, entretanto há uma bruxa, a qual por não estar em sua melhor forma física (é idosa e está quase cega) é ludibriada pelos garotos, sem a necessidade de intervenções miraculosas. Ainda assim, o mágico apresenta-se na idéia de uma casa de guloseimas que resiste ao tempo e ao espaço.

Como se pode notar, a mágica está intrínseca nesses contos, seja sob o nome genérico de conto de fadas ou sob a distinção entre conto de fadas e conto maravilhoso. Logo, se houvesse necessidade de uma denominação genérica seria mais coerente à sugestão de um nome como "contos mágicos" ou "contos de magia" para qualquer desses contos tradicionais que apresente soluções mágicas.

A denominação conto de fadas deveria restringir-se aos contos que apresentam a solução mágica a partir das personagens fadas ou que houvesse interferência de bruxas (as fadas más). O nome contos maravilhosos aplicar-se-ia aos demais contos em que as soluções não dependessem dessas figuras de origem céltica. Em contos como *Alladim* em que não há fadas e sim um gênio, é estranho a denominação "conto de fadas", pois o nome fadas não é ideal pela ausência dessas personagens na história. Nesse exemplo, se for para estabelecer o nome do conto de modo a considerar o personagem com o poder de reverter o conflito do herói para uma situação de felicidade deste, então deveria ser "conto de gênio" ou utilizar um

nome genérico como o proposto por Coelho, contos maravilhosos – os quais possuem magias, mas não provêm de fadas. Contos de magia passariam a significar todos os contos tradicionais infantis com ou sem a presença de fadas, Nesta nova classificação, dentro do grupo contos maravilhosos estariam os contos de fadas, os quais seriam definidos como os que apresentam soluções mágicas a partir das fadas ou interferência de bruxas.

Em *Shrek*, o primeiro filme da trilogia, a realização pessoal por meio da união macho/fêmea, sem a presença de fada, ou seja, do lado bom da fada (Somente em *Shrek 2* surgirá a fada-madrinha), entretanto há a referência a uma bruxa, ou seja, a fada má, que lançou um feitiço sobre Fiona. Ainda que ela não tenha surgido no filme, de certa forma interveio no destino da princesa, já que seu feitiço foi a causa do enclausuramento da jovem. Nesse filme é como se houvesse histórias que se cruzaram, o percurso do ogro/herói inicia o enredo, entretanto a de Fiona é apresentada como se estivesse no meio do conflito, visto que ela já surge na torre e não se sabe o porquê. Não é somente a realização amorosa que o herói deseja obter, pois ele saiu do seu pântano para reclamar a invasão de seu território.

Shrek, ao lutar por um problema de realização exterior de ordem social, acabou por encontrar o amor e realizar-se emocionalmente, ao nível existencial. De acordo com a classificação apresentada por Coelho (1991), seria difícil defini-lo como conto de fadas ou conto maravilhoso já que apresenta características dos dois, entretanto como a ênfase maior é dada ao relacionamento amoroso, constitui-se, segundo a concepção de Coelho, como conto de fadas.

Nos contos de fadas tradicionais observa-se a predominância de personagens tipo ou caricatura, ou seja, que se apresentam sempre iguais, ou sempre bons ou sempre ruins, com funções específicas. Um exemplo é a figura da princesa: a princesa é sempre bela, frágil, submissa, fiel ao príncipe, a figura ideal da Idade Média, quando a mulher, desde a mais tenra idade, era "moldada" para ser uma boa mulher: esposa submissa e mãe dedicada.

Já nos contos contemporâneos, esses personagens previsíveis estão abrindo espaço para outros, ambíguos, fragmentados, mais próximos do "sujeito pós-moderno" de Stuart Hall (2004), o qual é descentralizado, age conforme as circunstâncias. Esse "sujeito pós-moderno" é abordado com mais profundidade posteriormente nas formações discursivas.

Essa mudança no comportamento dos personagens está presente no filme *Shrek*, pois nota-se, na figura da princesa, por exemplo, mudanças de comportamento no decorrer da narrativa cinematográfica. No início ela se comporta como uma mistura de Bela Adormecida, pois finge dormir enquanto espera do seu salvador, com Rapunzel, presa na torre e guardada por personagem a serviço do mal, e com Branca de Neve, cantando e encantando os animais

(no caso de Fiona, o pássaro). Depois ela mostra ser uma princesa sem modos, independente e perita em artes marciais.

No que se refere às diferenças entre os contos tradicionais e contemporâneos (o novo), Coelho (2000, p. 19) elabora um quadro que é apresentado a seguir para que se possa observar tais diferenças e a presença das novas concepções vislumbradas no filme Shrek:

O TRADICIONAL	O NOVO
1. Espírito individualista;	1. Espírito solidário;
2. Obediência absoluta à Autoridade;	2. Questionamento da Autoridade;
3. Valorização do ter e do parecer, acima do ser;	3. Valorização do fazer como manifestação autêntica do ser;
4. Moral dogmática;	4. Moral da responsabilidade ética;
5. Sociedade sexófoba;	5. Sociedade sexófila;
6. Reverência pelo passado;	6. Redescoberta e reinvenção do passado;
7. Visão transcendental da condição humana;	7. Visão cósmica/ existencial/ mutante da condição humana;
8. Racionalismo;	8. Instuicismo fenomenológico;
9. Racismo;	9. Anti-racismo;
10. A criança; adulto em miniatura".	10. A criança: ser-em-formação ("mutantes" do novo milênio).

Fonte: Nelly Coelho, 2000, p. 19

A seguir, Coelho (2000) explica cada um dos itens que compõe o tradicional e o novo, que se pode resumir da seguinte maneira:

O Tradicional

1. Espírito individualista: competição forte presente nos heróis ou personagens românticos, observa-se as verdades absolutas como a base do sistema;
2. Obediência absoluta à Autoridade: rigidez de limites entre certo/errado, bom/mau etc.
3. Sistema social: sobrepõe o ter ao fazer e ao ser.

Classes: valoriza as minorias abastadas financeiramente; respeita o saber dos profissionais liberais; incentiva o paternalismo;
Trabalho: de um lado o ideal democrata valoriza o trabalho como realização do ser, de outro lado o ideal aristocrata valoriza os privilegiados, que não precisam trabalhar.
Família: supremacia patriarcal, as funções atribuídas à mulher (idealização da mulher).
4. Moral dogmática: maniqueísta, de caráter religioso, prêmio à virtude ou castigo ao vício.
5. Sociedade sexófoba: o sexo foi estigmatizado como pecado, apenas permitido com a intenção de procriar. Ideal de mulheres castas.
6. Reverência pelo passado: culto aos grandes mestres da literatura e das artes em geral.
7. Concepção de vida: passagem do sofrimento ao prêmio.
8. Racionalismo: explicar tudo pela razão, apoiada ora pela fé, ora pela ciência. Codificar o comportamento humano, tentando domar ou explicar pela lógica algo que é, por natureza, puro impulso emotivo, intuição, instinto, fantasia, sonho... (personagens protótipos).
9. Racismo: prolongamento da idéia da escravização de uma raça pela outra.
10. A criança: um "adulto em miniatura". A educação é rigidamente disciplinadora e punitiva. Predomina a noção de literatura exemplar, que procura levar o pequeno leitor a ter atitudes consideradas adultas.

O NOVO

1. Espírito solidário, socializante: consciência de que o indivíduo é parte do todo. Surge a subsituição do herói individual pelo grupo, ou por personagens questionadores das verdades que o mundo adulto lhes quer impor.
2. Questionamento da autoridade como poder absoluto: consciência da relatividade dos valores e ideais criados pelos homens (verdades múltiplas). Em lugar das atitudes polêmicas, tende-se ao equilíbrio dialético.
3. Sistema social em transformação: tendência a sobrepor o fazer e o ser ao ter.
Trabalho: realização existencial do indivíduo;
Família: substituição do núcleo familiar pelo casal (cônjuges com direitos e deveres iguais). Na literatura infantil surge a igualdade entre meninos e meninas;
4. Moral da responsabilidade do eu, que procura agir conscientemente em face da relativização dos valores atuais e em relação ao direito do outro.
5. Sociedade sexófila: o sexo é assumido como ato natural e como suprema liberdade do ser.

6. Redescoberta do passado: exploração da intertextualidade, a redescoberta de formas literárias do passado. Destaca-se a revalorização indígena e do negro como raízes do povo brasileiro (folclore).
7. Concepção da vida como mudança contínua: a tendência já não é o ideal de alcançar a realização completa e definitiva do ser, mas participar da evolução contínua da vida.
8. Valorização da intuição: a intuição põe em cheque a lógica convencional ou o senso comum, abre campo para um novo conhecimento. O mágico e o absurdo irrompem na rotina cotidiana e fazem desaparecer os limites entre real e imaginário.
9. Anti-racismo: luta para combater os ódios raciais. Valorização das diferentes culturas na busca de descobrir e preservar a autenticidade de cada uma.
10. A criança é vista como um ser em formação, cujo potencial deve desenvolver-se em liberdade, mas orientado no sentido de alcançar total plenitude e em sua realização.

Dessas características do tradicional e do novo apresentadas por Coelho (2000), algumas merecem destaque na análise de *Shrek*, como os itens 2, 3, 6, 7 e 9. Os valores que constam nesses itens, na lista de "O novo" integram o filme em questão, contextualizando-o com a tendência da sociedade atual, em especial a cultura americana.

No item 2, nota-se que o representante da autoridade em *Shrek,* a saber o Lord Faarquaad, é ridicularizado a todo o momento por Shrek e pelo seu amigo Burro, por causa de sua baixa estatura – talvez uma alusão ao fato de alguém tão poderoso tenha uma alma tão pequena. O Lord é autoritário e consegue o que deseja por meio de ameaças, representa o vilão da história. A postura dele é questionada e reprovada por todos do reino, já que ninguém o defende espontaneamente ou chora o seu assassinato, ou melhor, a sua morte vergonhosa no ventre de um dragão fêmea. Nos contos tradicionais os príncipes e reis, com raras exceções como a rainha madrasta da Branca de Neve, aparecem sempre bons, cheios de virtudes e boas intenções para com o amado povo.

Quanto ao item 3, nos contos tradicionais há uma tendência a se valorizar as riquezas e posições sociais, e isso é notório quanto se trata da moça encontrar o príncipe tão encantado quanto rico (ou será quanto mais rico, mais encantado), ou seja há uma valorização do ter sobre o ser e o fazer, o príncipe não precisa fazer muito ou ter uma personalidade marcante nas histórias, na maioria das histórias nem nome ele tem, só precisa ser príncipe, herdeiro de um reino próspero. Já em *Shrek*, o protagonista destaca-se pelo que faz – salvar a princesa e o burro -, ele mostra que ter a aparência de um ogro não significa ser mau e o fato de não ter

riquezas ou título de nobre não impede a princesa de se apaixonar e preferi-lo ao Lord de DuLoc.

No que se refere ao item 6, enquanto os contos tradicionais seguem um modelo "sacralizado", com personagens tipo e estrutura estável, os contos contemporâneos recriam os contos tradicionais, seja para parodiá-los, satirizá-los ou acrescentar novos valores. Segundo Coelho (2000, p. 26): "Nessa linha se inscreve *a nova consciência do escritor* que se sente elo de uma corrente que vem do início dos tempos. Surge também a *aventura de uma escrita* que se sabe nascendo de *outra escrita* que lhe é anterior no tempo". No filme *Shrek* observa-se a retomada dos contos tradicionais em diversos momentos: no início com a abertura do livro e a famosa frase "era uma vez..."; no fato de haver uma princesa que precisa ser salva de um ser maléfico e ganhar o primeiro beijo do amor verdadeiro para quebrar o feitiço; no fato de Fiona imitar a Bela Adormecida, fingindo dormir para ser beijada; no fato de ela cantar como A Branca de Neve etc. Trata-se da citação irônica do topos de Eco (1989), uma retomada acrescida pela sátira, uma brincadeira entre elementos desses contos com as perspectivas da sociedade pós-moderna acerca deles, ou seja, do que eles simbolizam. Dos exemplos de retomada citados, nota-se que apenas o primeiro, a narrativa inicial do filme, apesar de ser ridicularizado no início, é defendido ao longo do filme, já que de fato havia uma princesa em um castelo e tudo o mais citado no livro apresentado no início.

No item 7, concepção de vida, sabe-se que os contos tradicionais seguem uma idéia de que para se alcançar o paraíso, deve-se padecer, possuir virtudes e praticar boas ações, tornar-se perfeito, imaculado. Como afirmou Coelho (2000, p. 22), esses contos definem-se pela: "Concepção de vida como passagem por este 'vale de lágrimas', para que os homens possam resgatar a culpa original, a 'queda de Adão'." Assim os personagens "a serviço do bem" dos contos tradicionais procuram praticar boas ações, apesar das adversidades e injustiças, para obter seu prêmio. Em *Shrek* a concepção de vida está atrelada à mudança contínua, os personagens Fiona e Shrek passam por metamorfoses durante a narrativa, seus preconceitos são repensados e novos conceitos os substituem, o pensamento é renovado. A princesa que se mostrou frustrada após descobrir ter sido salva por um ogro e não pelo príncipe montado no alasão, ou seja, por um tipo que acreditava ser o de seu amor verdadeiro, mudou de idéia quando conheceu melhor o ogro acompanhado por um burro. O ogro que pensava que a sociedade de DuLoc jamais o aceitaria devido a sua condição, devendo isolar-se no pântano, e que nunca uma princesa como Fiona iria se apaixonar por ele, observou que estava errado. Essas renovações de pensamentos ocorrem na cultura ocidental contemporânea, pois os

indivíduos constantemente se deparam com novas informações e novas situações que os obrigam a repensar seus conceitos.

Sobre o racismo e anti-racismo, item 9, em alguns contos tradicionais ocorre o menosprezo por etnias não-européias, como é o caso de *A Moura-Torta*, no qual uma moura "feia, de pele morena" é a vilã, ela usurpa o lugar de uma jovem loira de pele alva e por isso é castigada no fim. Esse conto, propagado na Península Ibérica, possui uma forte ideologia de preconceito ao mouro invasor e às uniões entre eles e os ibéricos. Seguindo a tendência dos "novos" contos, em *Shrek* há a preocupação em mostrar que não se deve julgar o outro, o diferente, sem conhecê-lo, ou melhor, as pessoas nem sempre são o que aparentam ser. O relacionamento amoroso entre a princesa e o ogro também mostra a defesa pelo anti-racismo nesse discurso fílmico.

Por meio da observação dos novos valores presentes nos contos de fadas contemporâneos e no filme *Shrek*, nota-se que a sociedade ocidental convive com o excesso de informações, com a multiplicidade de valores que buscam conviver lado a lado e não mais frente a frente, em confronto. Nesse contexto, as transformações são inevitáveis e não seria diferente com os contos de fadas, já que, como afirmou Coelho (2000, p. 15), "a verdadeira evolução de um povo se faz ao nível da mente, ao nível da consciência de mundo que cada um vai assimilando desde a infância". Os contos infantis retratam problemas existenciais e, se esses problemas não se limitam aos vivenciados pelas crianças e adultos na Idade Média, logo as novas questões devem ser também abordadas na Literatura Infanto-Juvenil. É importante observar que os "novos" contos não abandonaram todos os valores presentes nos "tradicionais", a idéia da busca pelo amor verdadeiro, por exemplo, é marcante em *Shrek*, o que muda é a concepção de amor verdadeiro, pois o amor ocorre à medida que os personagens se conhecem e não a primeira vista, como na maioria dos contos tradicionais.

No início do filme, há uma brincadeira com os sentidos dos espectadores, pois é apresentada a imagem que se costuma ter acerca dos contos de fadas, a imagem de um livro e do "era uma vez" conduz o interlocutor/espectador a imaginar um conto de fadas tradicional, com príncipe salvando a princesa da bruxa malvada e tudo o mais que essa narrativa poderia conter se fosse tradicional. Entretanto o descrédito que o "narrador", que por acaso é um ogro, nada convencional, dá à história, faz com que o interlocutor re-imagine do que se trata o filme. Essa brincadeira com os sentidos do referente prende a atenção do interlocutor, já que não sabe muito bem o que esperar daquele ponto em diante, ou seja, a partir daquele ponto o interlocutor é conduzido a repensar sobre as imagens que formulara acerca do referente, dos contos de fadas.

Em *Shrek,* os novos valores são introduzidos refletindo a existência de novos conceitos e situações que estimulam o indivíduo a repensar valores outrora arraigados, promovendo um conflito entre valores novos e antigos. Nesse discurso fílmico, as imagens que comumente se tem dos contos tradicionais são re-imaginadas em outro contexto sócio-histórico-ideológico e com isso novas ideologias se apresentam, seja confrontando ou caminhando lado a lado com as ideologias presentes nos contos tradicionais.

2.3 FORÇAS MALÉFICAS X FORÇAS BENÉFICAS: FADAS, BRUXAS, OGROS

Nos contos de fadas tradicionais há um nítido confronto entre bem e mal, de modo que os personagens maravilhosos, com poderes mágicos ou força sobrenatural, podem ser classificados como "a serviço do bem" ou "a serviço do mal". Trata-se, segundo Khéde (1990, p. 22), dos personagens que representam forças maléficas e os que representam forças benéficas. No primeiro grupo estão as fadas, responsáveis por interferir de modo favorável no destino dos personagens. No segundo grupo estão os que buscam atrapalhar a trajetória dos personagens virtuosos, dificultando-lhe alcançar o prêmio, são eles: as bruxas, os ogros, os gigantes, os dragões etc. Há ainda os gênios que ora agem para o bem, ora para o mal, os quais, segundo Carvalho (1985, p. 62), junto com os gigantes representam a imagem do homem, a dupla natureza humana, o seu caráter ambivalente. Também existem os magos ou mágicos, os quais são sábios e possuem conhecimento de segredos poderosos.

No meio desse conflito travado entre forças antagônicas, os outros personagens se dividem: uns ficam do lado do bem, outros do lado do mal e, os que não tem participação marcante, ficam neutros, absortos à luta. Há ainda personagens secundários que se dividem entre o grupo do bem e o grupo do mal, ou ainda, por não estarem tão presentes na narrativa, há personagens neutros, sem posicionamento diante do duelo bem/mal.

Essa noção de luta entre bem e mal se fortaleceu no ocidente em partes devido à influência judaico-cristã, por apresentar valores que se dividem entre positivos e negativos, a pregação da luta entre o lado positivo e o negativo. O lado positivo sempre sofre injustiças, padece, mas sempre é recompensado. As características relacionadas ao bem são as apresentadas por Cristo, ou seja, humildade, perdão, bondade, sacrificar-se por outro, entre outras. Do lado oposto, há as características vinculadas ao mau, ao Diabo, são elas: egoísmo, maldade, soberba, sacrificar o outro em benefício próprio etc. Nos conflitos inevitáveis entre

mal e bem, o bem sempre prevalece. Vale ressaltar que o representante do bem, sob essa perspectiva, só resolve partir para a ofensiva por se sentir lesado ou pelo bem do próximo.

Conforme Bettelheim (1980, p. 15), o bem e o mal se materializam nos contos de fadas em forma de algumas figuras e de suas ações, pois ambos estão presentes na vida e os homens estão, igualmente, propensos a agirem por influência tanto de um quanto do outro. Dessa dualidade entre bem e mal surge o problema moral e a luta no sentido de resolvê-lo.

No grupo das forças benéficas, as fadas sobressaem. Etimologicamente do latim *fada*: fado, destino, predição, ampliou o significado para "a dona ou deusa do destino", "aquela que brilha". Outra possibilidade etmológica, *fata (ae)*, tem sentido de Fada ou de Parca, entidades mitológicas capazes de comandar o destino dos mortais. No caso das Parcas, destacam-se Cloto, com a função de presidir o nascimento; Láqueses, a que girava o fuso, de modo a tecer a vida, e Átropos, que cortava o fio da vida. Eternizou-se, nos contos de fadas, a noção de Fadas simbolizando a bondade, a beleza e a graça e apresentadas sob a forma de mulher (CARVALHO, 1985, p. 60).

Quanto à origem, Coelho (1991, p. 33) afirma que as fadas surgiram entre os celtas, pois as primeiras referências à elas aparecem na literatura cortesã-cavaleiresca surgida nos *lais* da Bretanha durante a Idade Média, além das novelas de cavalaria do ciclo arturiano, ambos de origens céltico-bretã. Na concepção de Carvalho (1985, p. 60), as fadas devem ter surgido da inspiração mitológica das Vestiais, Musas e Ninfas. Esta autora destaca que há divergências quanto às origens das Fadas, pois para alguns estudiosos elas vêm dos povos indo-germânicos, já para outros as Fadas nasceram na Pérsia.

As bruxas são as fadas que encarnam o mal. Os poderes das fadas maléficas, as bruxas, são usados para interferir no destino dos personagens de modo desfavorável. Segundo Carvalho (1985, p. 60), as hipóteses etimológicas são *bruchu*, que significa "gafanhoto sem asas", ou *bruxa (ae)* com o significado de "mulher má". Coelho (1991, p. 33) destaca: "Vulgarmente se diz que fada e bruxa são formas simbólicas da eterna dualidade da mulher ou da condição feminina". Associando a princesa Fiona de *Shrek*, a frase poderia ser adaptada para princesas e ogras ao invés de fadas e bruxas.

No filme *Shrek*, há referência acerca da interferência de uma bruxa no destino de Fiona. A princesa diz ao Burro ter sido enfeitiçada quando criança, por isso tornava-se ogra ao entardecer: "Quando eu era menina uma bruxa jogou um feitiço em mim e toda a noite eu fico desse jeito: esta horrível besta." (Fiona). O feitiço lançado pela bruxa em Fiona é apresentado em forma de poema, aliás, as rimas são muito exploradas nas narrativas para crianças.

A noite é de um jeito
De dia é de outro
Essa será a norma
Até achar o primeiro beijo do amor verdadeiro
E assumir sua verdadeira forma [4]
(SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Com relação às bruxas, Calvino (1990, p. 49) faz uma análise relevante ao relacionar a figura da bruxa ao contexto da mulher medieval. Segundo o autor, em séculos e civilizações próximas, nas cidades em que o imenso fardo de uma vida de limitações a que a mulher era submetida e se submetia, as bruxas faziam seu vôo noturno em cabos de vassouras ou em veículos mais leves ainda. Nesse contexto de opressão ao sexo feminino, a bruxa simbolizava a mulher que queria se livrar do julgo doméstico, que ansiava pela liberdade de ir onde desejasse, fazer o que quisesse, sem restrições. A utilização da vassoura como veículo aéreo também é um fato interessante, pois faz uma ponte entre o dever doméstico e a fantasia da liberdade.

A roupa preta da bruxa indica um protesto, uma viuvez com suas fantasias de felicidade conjugal que ela tinha antes de dizer o "sim". Casar-se era o sonho das jovens desde a mais tenra idade. As meninas eram "treinadas" para serem boas mães e esposas, esse era o conceito comumente pregado de realização feminina. Entretanto, nem todas as mulheres se conformavam com a missão imposta, muitas percebiam que o casamento deixava de ser uma realização para se tornar um fardo. A função de procriar envolvia o constante medo de morrer de parto, pois a falta de recursos médicos adequados aumentava o número de óbitos entre parturientes. Além de abnegarem suas vidas para servir os outros (maridos e filho) não eram devidamente reconhecidas pela sociedade, de modo a restringir o lar como seu território. Muitas vezes a dedicação exclusiva à família não era reconhecida nem mesmo por seus maridos, os quais reproduziam conceitos sociais acerca da posição imposta à mulher. Assim o sonho de "ser feliz para sempre ao lado de seu príncipe", poderia se tornar no pesadelo de estar presa à esfera doméstica.

Outros elementos a serem observados é a aparência repugnante da bruxa e seu lado mau. Tanto a feiúra quanto o desleixo lembram alguém que não queria ser atraente ou que queria amedrontar. Nesse contexto da mulher medieval citado por Calvino, a beleza feminina era considerada uma "virtude", um atributo a ser cultivado com adereços e vestidos bonitos, pelo menos para as mulheres que dispunham de recursos financeiros, pois para as camponesas era apenas um sonho ter esses acessórios que realçavam a beleza. Parecer feio rompia com o

[4] Veja nota 1 na página 20.

ideal de mulher propagado – bela, submissa e fiel –, além de assustar os homens ao invés de atrai-los. A figura feminina pensada como delicada não poderia amedrontar os homens, nem a sociedade. Por outro lado a feiúra causaria um impacto, assustaria seus opressores, de modo que eles temeriam mantê-la cativa e subordinada aos seus interesses. Quanto à maldade comumente atribuída à bruxa, pode indicar um desejo reprimido de a mulher liberar seu lado vingativo, contra seus carcereiros. Idealizada como portadora de virtudes, à mulher não era permitido nenhum desvio a essa norma. A bruxa, na condição de ser o lado negativo da fada, representa uma revolta feminina visando à liberdade e à vingança contra uma sociedade opressora.

Outro personagem marcante é o dragão, um personagem presente no folclore de vários povos, como babilônicos, gregos, chineses, germânicos etc. Para muitos desses povos, com destaque os ocidentais, é considerado um ser mal, perigoso, porém, para outros como os chineses é o símbolo de bons presságios, sabedoria e força. Segundo Cabús (2008, Revista eletrônica *Sofá na sala*): "Os dragões simbolizam o próprio povo chinês que se auto-proclamam "Long de chuan ren" (Filhos do Dragão). Para os chineses, o dragão é uma criatura mítica e divina relacionada à abundância, prosperidade e boa fortuna."

A palavra dragão tem sua origem no grego *drákon* (δράκων), um termo utilizado para definir grandes serpentes e que deriva de *derkomai*, verbo cujo significado é olhar. Daí a noção de dragão como guardião de riquezas, sobretudo na mitologia grega, na qual há, por exemplo, o dragão da Cólquida, vigia do velocino de ouro e o dragão Ladon, guardião dos pomos de ouro. A imagem do dragão comumente é associada a uma serpente gigante, alada e com pés, podendo ainda ser acrescida de outras características como couro de crocodilo ou mesmo penas, enfim prevalece a idéia de uma cobra ampliada e com atributos de outros animais que a torna poderosa e temível.

Na mitologia grega, dragões surgem como adversários de heróis como Hércules, Perseu e Cadmo. Nas lendas européias, os dragões figuram como seres maléficos, que cospem fogo e devoram pessoas, ameaçadores de cidades e vilarejos, raptores de donzelas. Nesse contexto (fictício) surge o herói, o cavaleiro corajoso, o qual enfrenta o dragão para resgatar uma donzela. Um exemplo é a história de São Jorge, na qual um dragão que se alimentava de jovens virgens foi derrotado por esse santo.

Nas culturas religiosas européias, em especial, no Cristianismo, os dragões são, comumente associados a seres demoníacos. A concepção cristã sobre o dragão é herdada das culturas do oriente médio e do ocidente antigo, sendo que conceitos de dragão e serpente são bastante próximos, já que os dragões são vistos como serpentes aladas, às vezes possuindo

patas, e há uma associação entre estes seres com o mal e o caos. Um exemplo dessa concepção está em uma citação do Novo Testamento da Bíblia, em Apocalipse capítulo 12, versículo 09 (1993, p. 1127), no qual o dragão é associado à serpente e ao diabo: “E foi precipitado o grande dragão, a antiga serpente, que se chama diabo e Satanás, que engana a todo mundo. Ele foi precipitado na terra, e seus anjos foram lançados com ele” (p. 1127). É esse conceito cristão que mais influenciou a visão contemporânea dos dragões.

> Uma visão geral do histórico dos Dragões mostra um ser paradoxal, que encarna, ao mesmo tempo, o bem e o mal. É o monstro que aterroriza os mortais, é a besta do Apocalipse, o aliado da Magia Negra, o raptor de donzelas medievais; mas também é um símbolo de sabedoria, força física, poder, proteção e boa fortuna. Este caráter, aparentemente multifacetado dos dragões é o resultado de milênios de sincretismos entre culturas de todo o mundo. O aspecto maligno do dragão é notavelmente acentuado no Ocidente, onde foi associado à figura do Diabo por conta de suas "aparições", quase sempre alegorias mal interpretadas, nas escrituras cristãs como no Apocalipse, onde é chamado Leviathan; nos evangelhos apócrifos: em Bartolomeu, surge submisso e, diante de Cristo e dos apóstolos, confessa suas maldades. Outras referências ao dragão diabólico são os embates com o Arcanjo Miguel e com São Jorge (CABÚS, 2008).

Em *Shrek*, há um dragão-fêmea, o qual guarda a princesa em sua torre e também vigia um tesouro, como se pode notar na cena em que o Dragão carrega o Burro até uma sala cheia de moedas de ouro e pedras preciosas. O dragão-fêmea em *Shrek* pode simbolizar uma mãe possessiva, que protege com garras, dentes e fogo a sua protegida de pretendentes desejosos de entrar nos aposentos e na vida da jovem princesa.

O personagem Dragão, em *Shrek*, em grande parte da narrativa é apresentado como mal, desde o início recebe o adjetivo terrível – “Ela esperou sob a guarda de um terrível dragão” (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001). Ele é o vilão a ser derrotado pelo bravo cavaleiro, cujo intuito é salvar uma princesa. O Dragão é considerado mal por tentar atrapalhar o herói Shrek e seu companheiro Burro, mas depois se apaixona pelo Burro e passa a ajudar os personagens, passando a categoria personagens “do bem”.

Os ogros são personagens a serviço do mal, temidos por devorarem seus inimigos. De acordo com o dicionário Houaiss (2001), a palavra ogro surgiu do francês *ogre*, entre 1181 e 1190, e significa papão feroz. Depois o significado ampliou-se para gigante dos contos de fadas que se alimentava de carne humana, de origem controvérsia, provavelmente do latim *Orcus*, divindade infernal.

Segundo Carvalho (1985, p. 61), os ogros surgiram depois de fadas e bruxas, no século XI. O aparecimento dos *Ogres* (*hongrois*) nas histórias infantis relaciona-se ao contexto

histórico das invasões dos húngaros, tártaros e mongóis na Europa (Itália, França e Alemanha) na Alta Idade Média. O pavor provocado por suas devastadoras invasões e o medo que inspiravam, transformaram esses povos em monstros, personificando-os nos contos como o ogro, símbolo do mal. Um desses povos, os húngaros primitivos (magiares), eram denominados *oigours*, em língua românica, daí originou-se os *Ogres*, significando gigante mau, entidade que ameaça comer crianças nos contos de fadas, posteriormente denominado também bicho-papão.

Observa-se no surgimento da palavra ogro o medo inspirado por uma etnia sobre outras. A população européia vivia atemorizada com as múltiplas conquistas ocorridas desde o fim do século I, visto que o domínio de um povo por outro ocorria, quase que na sua totalidade, mediante combates cruéis, rios de sangue, estupros de mulheres, saque de riquezas e suprimentos, orfandade de crianças.

Na Literatura Infanto-Juvenil a figura do ogro remete a medo, terror. A idéia de um gigante verde que devora crianças ainda hoje apavora os pequenos indefesos. No contexto de guerras, pode-se imaginar uma criança atemorizada pelos *ogres* invasores, que pareciam ter o poder de vida ou morte, de acabar com a unidade família e com o refúgio do lar. Enfim os *ogres* poderiam alterar a história dessas crianças, como os personagens maus dos contos infantis capazes de interferir em ambientes de paz e harmonia, com o propósito de tirar vantagens ou, simplesmente, estabelecer o caos.

Os ogros, apesar de despertar medo nos contos de fadas, comumente são malogrados ou manipulados, pois há uma crença que eles possuam cérebro reduzido, isso explica sua suposta insanidade, incompetência e pouca capacidade mental. Nos contos de fadas, eles confiam demais em seus poderes e subestimam o inimigo.

O ogro mais famoso desses contos é o da história de *O Pequeno Polegar* (PERRAULT, 2002). Nesse conto, um menino pequeníssimo – do tamanho de um polegar – juntamente com seus seis irmãos são abandonados na floresta pelos pais devido a um período de fome. Encontraram um castelo na floresta, cujo proprietário era um ogro desejoso de saborear suas carnes. Polegar, que era pequeno na estatura e grande em inteligência, armou uma cilada para o ogro: colocou o seu chapéu e os chapéus de seus irmãos na cabeça das filhas do ogro e pôs, em si e nos irmãos, as coroas que elas usavam. O ogro por engano devorou as próprias filhas, pensando ser os rapazes. O Pequeno Polegar furtou as botas do ogro enquanto ele dormia e levou seus irmãos de volta para casa. Depois utilizou a bota para trabalhar para o rei, juntou dinheiro e retornou para casa, rico. Observa-se nesse conto a

estupidez de um ogro de mau caráter e a vitória do fraco contra o forte, que pode ser lida como um símbolo de luta de classes sociais.

Na história tradicional *O Gato de Botas* (PERRAULT, 2002), o bichano muito esperto aproveita-se da vaidade do ogro e o manipula. Após a morte do pai, o filho mais novo herda somente um gato e, desesperado, resolve devorá-lo e aproveitar seu couro como roupa. O Gato muito esperto propõe ao amo resolver seus problemas financeiros e trama casá-lo com a filha de um rei muito rico. Por meio de artimanhas ele induz o rei a pensar ser o seu amo muito rico. Em certo ponto da narrativa, o Gato chega ao castelo de um ogro, sendo bem recebido pelo anfitrião – um ogro social. O felino elogia os poderes do ogro que incluíam transformar-se em qualquer ser que desejasse, de modo que o pede para se transformar em um leão ou elefante e, dessa forma, o ogro se transforma em leão. Depois, alegando que essa metamorfose em bicho grande era fácil, sugeriu-lhe que se tornar um rato. O ogro vaidoso atende seu pedido e, de imediato, o rato/ogro é devorado pelo astuto gato. Assim os pertences do ogro passam para as mãos do amo do gato – castelo, terras férteis. A figura do ogro é caracterizada como um personagem com poderes, porém vaidoso e manipulável, o qual não sabendo usar seus poderes, prejudica-se.

Em *João e o Pé de feijão* (GRIMM, s/d), nota-se a presença de um gigante, um personagem "parente" do ogro. O rapaz pobre troca uma vaquinha por feijões mágicos que se transforma em pés-de-feijões gigantes, atingindo o céu. João sobe no pé e descobre a casa de um gigante possuidor de objetos mágicos: a harpa provedora de alimento, a galinha dos ovos de ouro. João, por meio da astúcia, vence o grandalhão idiota, uma vitória um tanto fácil já que o gigante só tem tamanho, ou seja, só sabe usar a força bruta. O rapaz fez uso de uma frase popular "Onde a força não alcança, a inteligência vence" e assim o conflito culmina com a morte do gigante. Enquanto o gigante vivia no paraíso – céu - com todo o conforto, o menino João e sua mãe mendigavam o pão na terra, abaixo dele. O gigante vivia sobre eles, simbolizando uma relação de domínio.

Se o ogro representa um personagem mau, de péssima aparência e má-fama, então por que as crianças identificam-se com o ogro mais famoso do cinema? Shrek inicia a narrativa, com isso, o personagem atrai a atenção para si. Ao focalizar a narração em si, centraliza e conduz as ações, de modo a provocar reações no público positivas ou negativas. O poder narrar a história a partir de sua própria participação, ou melhor, focalizar a sua atuação nos fatos, favorece a conquista da simpatia do espectador. É a partir do momento em que certo personagem e não outro inicia a história que o público começa a se identificar com aquele e não com este.

Em *Shrek*, o personagem ogro apresenta-se a princípio repulsivo, porém aos poucos se percebe que ele tem mais virtudes do que deseja mostrar. Ele tenta esconder seu lado bondoso, amigável e solidário por se tratar de características incompatíveis com um ogro. Fiona é outro exemplo de personagem ambígua, aliás, a sua transformação em ogra/mulher e mulher/ogra simboliza a mudança no seu comportamento: há nela uma oscilação entre o modelo de princesa dos contos tradicionais e as características da mulher contemporânea, suas ações refletem essa dualidade - ser dependente ou não, ser delicada ou não etc.

3 FORMAÇÕES DISCURSIVAS

3.1 IDEOLOGIA E SUJEITO

Para a compreensão das formações discursivas, ou qualquer outro conceito da AD, é imprescindível conhecer a noção da ideologia, uma vez que o estudo da mesma auxilia a percepção de que maneira as ideologias perpassam a história do povo, incitando-os a agirem por meio delas, como força propulsora capaz de levar os indivíduos a se submeterem a elas, crerem nelas e lutarem pela supremacia delas. Para essa abordagem, utiliza-se, como base, os estudos de Pêcheux e Louis Althusser, uma vez que Pêcheux (1997) elabora um estudo acerca de ideologia com base na obra *Ideologia e aparelhos ideológicos do Estado* de Althusser (1980).

No *Dicionário de análise do discurso*, Charaudeau e Maingueneau (2006) sintetizam a concepção de ideologia de Althusser, conforme se observa a seguir:

> Na análise do discurso francesa dos anos 60-70, a ideologia é um conceito central. O filósofo marxista Althusser desenvolve então uma teoria das ideologias, segundo a qual a ideologia representa uma relação imaginária dos indivíduos com sua existência, que se concretiza materialmente em aparelhos e práticas. Segundo ele, a ideologia está ligada ao inconsciente pelo viés da interpelação dos indivíduos em Sujeitos [...] (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2006, p. 267-268).

Na obra *Ideologia e aparelhos ideológicos do Estado*, Althusser (1980) aborda a teoria da ideologia em geral, a qual possibilita analisar o mecanismo de reprodução presente em todas as ideologias particulares. Essas ideologias (sob a forma religiosa, moral, jurídica ou política) exprimem posições de classe, sendo que uma teoria dessas ideologias – teoria das ideologias particulares ou teoria das ideologias – repousa, segundo o autor, "na história das formações sócias, portanto na dos modos de produção combinados nas formações sociais e da história das lutas de classes que nelas se desenvolvem" (ALTHUSSER, 1980, p. 71).

Althusser (1980) defende a idéia de haver aparelhos ideológicos do Estado. O que é o Estado? Entenda-se como conceito de Estado, a partir da teoria marxista-lenista, um aparelho repressivo, o aparelho de Estado, "uma máquina de repressão capaz de permitir às classes dominantes [...] assegurar o seu domínio sobre a classe operária a fim de submeter ao

processo de exploração da mais-valia" (ALTHUSSER, 1980, p. 31). Os Aparelhos Ideológicos do Estado (AIE) correspondem a "um certo número de realidades que se apresentam ao observador imediato sob a forma de instituições distintas e especializadas" (ALTHUSSER, 1980, p. 43), incluindo nessa categoria as instituições: o AIE religioso; o AIE escolar; o AIE jurídico; o AIE político; o AIE sindical; o AIE da informação; o AIE cultural. O que distingue o Aparelho (repressivo) de Estado dos Aparelhos Ideológicos de Estado (AIE) é o fato de que o primeiro "funciona pela violência" e os outros funcionam "pela Ideologia". É importante ressaltar que "Não há aparelho puramente repressivo" (ALTHUSSER, 1980, p. 47), apesar do Aparelho (repressivo) do Estado funcionar massivamente pela repressão, funciona secundariamente pela ideologia, exemplos disso são o Exército e a Polícia que também funcionam pela Ideologia. Da mesma forma, "Não há aparelho puramente ideológico" (ALTHUSSER, 1980, p. 47), os AIE funcionam massivamente pela ideologia e secundariamente pela repressão, atenuada, dissimulada e até simbólica, como por exemplo, os métodos de sanções, exclusões que as igrejas e as escolas utilizam para "educar", ou mesmo a censura existente na AIE cultural. Os AIE podem tornar-se alvo e local da luta de classes, uma vez que a classe dominante não consegue dominar com tanta facilidade os AIE como domina o Aparelho (repressivo) de Estado, devido ao fato de antigas classes dominantes conservarem posições fortes e também as classes exploradas podem resistir por meio da utilização das contradições existentes nos AIE ou conseguindo pela luta, nos AIE, posições de combate.

Para Althusser (1980, p. 77), "a ideologia representa a relação imaginária dos indivíduos com as suas condições reais de existência", de modo que há uma transposição das condições reais em representações imaginárias. A realidade é interpretada pelo indivíduo por meio da(s) ideologia(s) em que ele está inserido, a própria concepção dele acerca de si depende dessa(s) ideologia(s), já que na ideologia "os homens se representam sob uma forma imaginária as suas condições de existências reais" (ALTHUSSER, 1980, p. 79).

Essas relações imaginárias conduzirão o indivíduo a práticas reais. O indivíduo que vive na ideologia, ou seja, a "representação do mundo determinada" (religiosa, moral etc), submete-se às idéias presentes na ideologia, crê nas idéias escolhidas e, por isso, de modo natural, seu comportamento (material) pauta-se na ideologia. Dessa forma, Althusser (1980, p. 91) apresenta duas proposições, a primeira delas é: "Só existe prática através e sob uma ideologia".

> O indivíduo em questão conduz-se desta ou daquela maneira, adopta (sic) este ou aquele comportamento prático e, o que é mais, participa de certas práticas reguladas, que são as do aparelho ideológico de que "dependem" as idéias que enquanto sujeito escolheu livremente, conscientemente (ALTHUSSER, 1980, p. 86).

Na segunda proposição apresentada: "Só existe ideologia através do sujeito e para sujeitos" (ALTHUSSER, 1980, p. 91), o autor considera que "o homem é por natureza um animal ideológico", vive espontaneamente ou naturalmente na ideologia, reconhece práticas presentes na ideologia (reconhecimento ideológico), torna-se sujeito por inserir-se na ideologia (sujeito ideológico).

> A categoria de sujeito é constitutiva de toda a ideologia, mas ao mesmo tempo e imediatamente acrescentamos que a categoria de sujeito só é constitutiva de toda a ideologia, na medida em que toda a ideologia tem por função (que a define) "constituir" os indivíduos concretos em sujeitos (ALTHUSSER, 1980, p. 94).

Essas duas proposições de Althusser, em especial a segunda, conduz a tese central da obra althusseriana: se o indivíduo se constitui como sujeito por meio da ideologia e esta influencia suas práticas, logo "A ideologia interpela os indivíduos como sujeitos". "A ideologia 'age' ou 'funciona' de tal forma que 'recruta' sujeitos entre os indivíduos (recruta-os a todos), ou 'transforma' os indivíduos em sujeitos (transforma-os a todos) por esta operação muito precisa a que chamamos a *interpelação* [...]" (ALTHUSSER, 1980, p. 99). Essa interpelação não ocorre de modo consciente, uma vez que o sujeito interpelado nem sempre se percebe na ideologia e a própria ideologia nunca diz "sou ideológica".

Desde antes do nascimento o indivíduo é interpelado pela ideologia, é designado a ser sujeito na e pela configuração ideológica familiar que o aguarda, considerando que este deve "encontrar" o seu lugar. Ao nascer, o indivíduo é interpelado a situar-se enquanto sujeito sexual, a posicionar-se nos valores sociais (aceitando-os ou rejeitando-os), perceber-se em classes sociais, em outras palavras há uma "pré-designação ideológica" inevitável ao indivíduo. Dessa forma, para Althusser (1980, p. 102), "os indivíduos são sempre-já interpelados pela ideologia como sujeitos", o que os torna "sempre-já sujeitos".

Pêcheux (1997) utiliza a concepção althusseriana de que "a ideologia interpela os indivíduos em sujeitos" e explica que esta tese designa que "o não-sujeito" é interpelado-constituido pela ideologia, assim sendo o indivíduo é sempre-já sujeito. O sujeito não pode ser a origem em si, contudo há um efeito ideológico que o faz pensar ser único, insubstituível e idêntico a si mesmo, o sujeito se identifica como tal ao ser interrogado sobre sua identidade (a

resposta óbvia "sou eu" à pergunta "quem é?"). Orlandi (2001) amplia a explanação de Pêcheux (1997), observando que antes que o sujeito possa dizer "eu falo", pode-se captar que se fala ao sujeito e que se fala do sujeito. Trata-se da evidência do sujeito, segundo a qual, o sujeito pensa ser a origem ou causa de si, não percebendo que a evidência da identidade (sujeito único, insubstituível e idêntico a si) resulta de uma identificação-interpelação do sujeito. Sobre a interpelação dos indivíduos pela ideologia, Pêcheux destaca que:

> Se é verdade que a ideologia "recruta" sujeitos entre os indivíduos (no sentido em que os militares são recrutados entre os civis) e que ela recruta a todos, é preciso, então, compreender de que modo os "voluntários" são designados nesse recrutamento, isto é, no que nos diz respeito, de que modo todos os indivíduos recebem como evidente o sentido do que ouvem e dizem, lêem ou escrevem (do que eles querem e do que se quer lhes dizer), enquanto "sujeitos-falantes": compreender realmente isso é o único meio de evitar repetir, sob a forma de uma análise teórica, o "efeito Münchausen", colocando o sujeito como origem do sujeito, isto é, no caso de que estamos tratando, colocando o sujeito do discurso como origem do sujeito do discurso (PÊCHEUX, 1997, p. 157-158).

No conceito de Pêcheux (1997), as ideologias são forças materiais e não meramente idéias, essas forças materiais não tem origem no sujeito, mas constituem os sujeitos. A ideologia não se restringe ao campo da idéia, ela impulsiona o sujeito a agir, interpela o indivíduo a constituir-se em sujeito.

> Dupla face de um mesmo erro central, que consiste, de um lado, em considerar as ideologias como idéias e não como forças materiais e, de outro lado, em conceber que elas têm sua origem nos sujeitos, quando na verdade elas "constituem os indivíduos em sujeitos", para retomar a expressão de L. Althusser (PÊCHEUX, 1997, p. 129).

O autor adota o termo Aparelho Ideológico de Estado de Althusser para, entre vários aspectos, evocar "o fato de que as ideologias não são feitas de 'idéias' mas de práticas" (PÊCHEUX, 1997, p. 144). Para Pêcheux a Ideologia (toda ideologia) não se impõe de modo igual e homogêneo à sociedade, até mesmo na classe dominante há conflitos, daí pode-se atribuir a cada classe sua ideologia, de modo que em cada classe exista uma luta de classes ideológicas, prevalecendo a "mais forte". As práticas na Ideologia decorrem dessa luta de classes, ou seja, "as ideologias práticas são práticas de classes (de luta de classes) na Ideologia" (PÊCHEUX, 1997, p. 146).

Ao considerar que "todo processo discursivo se inscreve numa relação ideológica de classes" (PÊCHEUX, 1997, p. 92), o autor observa que apesar da língua ser indiferente às

lutas de classes, as classes não são indiferentes à língua e utilizam-na em suas "batalhas" ideológicas. A língua é indiferente às lutas de classes, porque o sentido das palavras não está em si mesma, o sentido dependerá do usuário da língua – o sujeito e das condições de produção. Só que, como o sujeito, inserido em classe(s), usa a língua para expressar por meio dela suas representações imaginárias, ele também expressa as ideologias nas quais está inserido. Para haver discurso é necessário um sujeito e não há sujeito que não seja afetado pela ideologia.

A propósito da noção de comunidade, massas, povo, classe operária, Pêcheux (1997, p. 130) critica a concepção dessas noções que consideram os grupos como sujeito único, personificação do conjunto, ou seja, "partir de um sujeito individual 'concreto', ao mesmo tempo, como elemento de um conjunto (comunidade, povo, etc.) e como fonte da metáfora constituída pela personificação desse conjunto, que funciona como um único homem." Em enunciações do tipo "os americanos venceram os japoneses na 2ª. Guerra Mundial" não se deve considerar, segundo Arnald e Nicole (1662) (apud Pêcheux, 1997, p. 130), cada povo ou cada grupo como uma pessoa moral, com séculos de duração e cuja vida continua a existir na medida em que compõe um estado e que é capaz de agir por meio daqueles que o compõem. Para Pêcheux (1997, p. 130), o obstáculo em se conceber a noção de povo como sujeito único está "na noção ideológica de sujeito como ponto de partida e ponto de operações", já que o sujeito não tem origem em si, ele constitui-se pela interpelação da ideologia e se assujeita à língua. O autor recorre a Althusser (apud Pêcheux, 1997) sobre a noção de "as massas não serem um sujeito":

> [...] pode-se ainda considerar [a propósito das massas] que estamos tratando de "um sujeito", identificável pela unidade de sua "personalidade"? Ao lado do "sujeito" de J. Lewis, o "homem", simples e frágil como um belo caniço de pesca ou uma gravura de moda, que se pode segurar pela mão ou apontar com o dedo, o "sujeito" massas põe sagrados problemas de identidade, de identificação. Um sujeito é também um ser do qual se pode dizer: "é ele!". Diante do "sujeito" massas, como poderemos dizer "é ele"? (ALTHUSSER, 1978 apud PÊCHEUX, 1997, p. 130)

As massas não constituem sujeito único, já que é composta por sujeitos com suas historicidades distintas e que podem defender posicionamentos distintos. Em outras palavras, que podem, dentro de uma mesma formação ideológica, estar filiados a outras formações discursivas além da predominante no grupo.

Entre sujeitos pertencentes a um mesmo grupo pode haver divergências em relação a um mesmo assunto. Por exemplo, em um grupo de feministas há as que são a favor do aborto

em caso de estupro e há as que são contra, essas posições mostram que "as massas não são sujeitos", já que não há consenso, não há uma única posição discursiva. Contudo deve-se observar que, apesar de haver mais de um posicionamento dos sujeitos nessas entidades, há ideologias em comum que as identificam como grupos. No exemplo das feministas, observa-se que a identificação reside no fato de ser um grupo preocupado com a situação da mulher na sociedade, buscando soluções aos problemas enfrentados por ela.

Orlandi (2001) aborda as falas de grupos, de comunidades (no caso do grupo de mulheres), mostrando que a identificação com eles promove uma organização e essa é uma forma de resistência, contudo, simultaneamente (considerando a forma que o Estado gerencia suas relações com os grupos) torna-os mais visíveis. Essa visibilidade favorece o controle desses grupos, em especial se a fala do grupo se reduz aos seus "porta-vozes" e não há uma apropriação dela no sentido de transformá-la. Quando os integrantes dos grupos só reproduzem o discurso de seus "porta-vozes", tendem a um "arrebanhamento".

A autora ressalta que quando se fala em nome de grupos, a legislação, em vez de ser um direito, "pode se tornar um apanágio de uma categoria e se transformar em um dever ostentatório" (ORLANDI, 2001, p. 98-99). Esse dever advindo do *status* decorre de cobranças da "união": o "espírito de equipe", a "renúncia de si", ou a "educação do grupo", que são as falas do cortejo de educadores a prescrever aos grupos (as mulheres na análise de Orlandi) as regras, às vezes até ameaçadoras, de bem viver (como uma mulher deve se portar, quais devem ser as suas preferências, o que devem fazer para serem felizes).

Na análise elaborada, considera-se que no filme, conforme exposto na subseção 1.1, "a sociedade não é propriamente *mostrada*, é encenada" (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 56), de modo que os sujeitos são representados/simbolizados pelos personagens. A escolha de dois grupos de personagens – personagens considerados diferentes e personagens femininas - decorre de formações ideológicas compartilhadas pelos sujeitos desses grupos, considerando que "as massas não são um sujeito", entretanto os sujeitos estão filiados a grupos, comunidade, povo e se identificam com os mesmos. Em cada grupo há formações discursivas distintas, mas existem discursos em comum que possibilitam identificá-lo como grupo, de outra forma não haveria as classes e a luta de/nas classes apresentadas pelo filósofo marxista Althusser (1980) e retomadas por Pêcheux (1997). Assim, no grupo dos personagens "diferentes" percebe-se a circulação de idéias acerca do outro na sociedade – a formação ideológica do grupo - e a identificação de um sujeito com uma formação discursiva e não outra. Da mesma maneira, no grupo de personagens femininos destaca-se a formação

ideológica que diz respeito à mulher (comportamento, estética etc.) e, diante das formações discursivas que compõe essa formação ideológica, os sujeitos posicionam-se.

3.2 FORMAÇÕES IDEOLÓGICAS E DISCURSIVAS

Conforme apresentado na subseção anterior, por meio da interpelação da ideologia ao individuo, ocorre o assujeitamento desse indivíduo à ideologia, surgindo o sujeito ideológico. Diante desse assujeitamento, o sujeito é conduzido, sem perceber e com a ilusão de exercer sua livre vontade, a ocupar o seu lugar em uma ou outra das classes sociais antagônicas do modo de produção ou em uma camada ou fração de classe vinculada a uma delas. (PÊCHEUX; FUCHS In GADET; HAK, 1990, p. 166)

Como essas classes sociais diferem entre si, em certo momento histórico, há afrontamento no interior dos AIE (Aparelhos Ideológicos do Estado), de posições políticas e ideológicas. Essas posições se organizam em formações capazes de manter entre si relações de antagonismo, de dominação ou de aliança. (PÊCHEUX; FUCHS In GADET; HAK, 1990, p. 166). É sobre essas formações que se discorrerá a seguir, a começar pelas formações ideológicas e, após, as formações que integram as formações ideológicas, a saber, as formações discursivas.

Por meio da ideologia ocorrem as evidências, pelas quais uma palavra ou um enunciado "queiram dizer o que realmente dizem" e que, sob a suposta "transparência da linguagem", mascaram o caráter material do sentido das palavras e dos enunciados. Esse caráter material do sentido depende do que Pêcheux (1997, p. 160) denomina "o todo complexo das formações ideológicas" (PÊCHEUX, 1997, p. 160).

> Falaremos de formação ideológica para caracterizar um elemento (este aspecto da luta nos aparelhos) suscetível de intervir como uma força em confronto com outras forças na conjuntura ideológica característica de uma formação social em dado momento; desse modo, cada formação ideológica constitui um conjunto complexo de atitudes e de representações que não são nem 'individuais ' nem 'universais' mas se relacionam mais ou menos diretamente a *posições de classes* em conflito umas com as outras (PÊCHEUX; FUCHS In GADET; HAK, 1990, p. 166).

As formações ideológicas comportam uma ou múltiplas formações discursivas interligadas, sendo que essas determinam o que pode e deve ser dito a partir de uma posição

determinada numa conjuntura, ou seja, em certa relação de lugares situada no interior de um aparelho ideológico, além de estar inscrita em uma relação de classes (PÊCHEUX; FUCHS In GADET; HAK, 1990, p. 166-167).

De acordo com Mussalim (MUSSALIM; BENTES, 2001, p. 125), apesar de uma formação ideológica comportar várias posições capazes de se confrontarem entre si, as forças podem não estar necessariamente em confronto, podendo haver entre elas relações de dominação ou mesmo de aliança.

A lei constitutiva da Ideologia: "a ideologia interpela os indivíduos em sujeitos" (ALTHUSSER, 1980), só se realiza completamente por meio de um conjunto complexo determinado de formações ideológicas, as quais, no interior desse conjunto e em cada fase histórica da luta de classes, desempenham um papel desigual na reprodução e na transformação das relações de produção, devido as suas características "regionais" (o Direito, Deus, o Conhecimento etc.) e, simultaneamente, suas características de classe (PÊCHEUX; FUCHS In GADET; HAK, 1990, p. 167).

> [...] o funcionamento da ideologia em geral como interpelação dos indivíduos em sujeitos (e, especificamente, em sujeitos de seu discurso) se realiza através do complexo das formações ideológicas (e, especificamente, através do interdiscurso intrincado nesse complexo) e fornece "a cada sujeito" sua "realidade", enquanto sistema de evidências e de significações percebidas – aceitas – experimentadas" (PÊCHEUX, 1997, p. 162).

Quanto à formação discursiva, conforme já exposto na subseção 1.2, essa é definida por Pêcheux (1997, p. 160) como o que, em uma determinada formação ideológica, ou seja, a partir de certa posição numa conjuntura dada, caracterizada pela luta de classes, determina "o que pode e deve ser dito". Ampliando o conceito de formação discursiva apresentado por Pêcheux (1997), Fernandes (2007, p. 64) afirma:

> **Formação discursiva**: refere-se ao que se pode dizer somente em determinada época e espaço social, ao que tem lugar e realização a partir de condições de produção específicas, historicamente definidas; trata-se da possibilidade de explicitar como cada enunciado tem o seu lugar e sua regra de aparição, e como as estratégias que o engendram derivam de um mesmo jogo de relações, como um dizer tem espaço em um lugar e em uma época específica.

Uma formação discursiva, cuja existência histórica configura-se por residir no interior de relações de classes, é capaz de proporcionar elementos que podem se integrar em novas formações discursivas, de modo que se constituam em novas relações ideológicas e coloquem

em jogo novas formações ideológicas (PÊCHEUX; FUCHS In GADET; HAK, 1990, p. 167-168).

Orlandi (2005a, p. 43) destaca que a noção de formação discursiva é uma noção formadora da análise do discurso na França, visto que permite a compreensão do processo de produção de sentidos, a relação desses com a ideologia, além de possibilitar ao analista estabelecer regularidades no funcionamento do discurso. Sobre a relevância das formações discursivas para a Análise do discurso, Mussalim (MUSSALIM; BENTES, 2001, p. 125) destaca: "É na formação discursiva que se articula discurso e ideologia, assim, uma formação discursiva sempre colocará em jogo mais de um discurso".

Compreende-se na AD que o sentido não existe em si, sendo determinado pelas posições ideológicas postas em jogo no processo sócio-histórico, no qual as palavras, expressões, proposições são produzidas. A depender das posições de quem emprega, as palavras, expressões, proposições, mudam de sentido. "As palavras, expressões, proposições adquirem seu sentido em referência às posições dos que as empregam, isto é, em referência às formações ideológicas nas quais essas posições se inscrevem" (ORLANDI In. ORLANDI; LAGAZZI-RODRIGUES, 2006, p. 17).

Como uma palavra, uma proposição, uma expressão se constitui por estar em uma formação discursiva dada e não em outra, logo seu sentido não pode estar em si mesma, intrínseco a sua literalidade, pois o sentido dependerá da sua inscrição na formação discursiva. Assim, palavras, proposições, expressões iguais podem ter sentidos diferentes a depender da formação discursiva em que se insere. Da mesma maneira, palavras, expressões, proposições diferentes podem ter o mesmo sentido, caso estejam inseridos em uma mesma formação discursiva. (ORLANDI, 2006, p. 17)

O sentido das palavras, expressões, proposições etc. vincula-se à formação discursiva em que são produzidas. Os indivíduos são sujeitos de seu discurso (sujeitos-falantes) devido às formações discursivas "que representam na 'linguagem' as formações ideológicas que lhes são correspondentes." (PÊCHEUX, 1997, p. 161)

Considerando que o dizer nunca é só um, a noção de formação discursiva trabalha com a multiplicidade e as diferenças inscritas na linguagem. Assim, ao mesmo tempo em que determinam uma posição, as formações discursivas não preenchem de sentido, ou seja, uma formação discursiva não encerra o sentido em si, pois ela é atravessada pelas diferenças, pelas contradições e pelo movimento. O múltiplo e o diferente se ordenam no discurso quando produzem seus efeitos, e analisar essa ordem é o foco da Análise do Discurso e, em particular,

é essencial no processo de observação das formações discursivas. (ORLANDI, 1994, p. 10-11)

> As formações discursivas não são definidas *a priori* como evidências ou lugares estabilizados mas como regiões de confronto de sentidos. Tem-se necessidade das formações discursivas como sítios de significância (na relação com a diferença), assim como se tem necessidade da noção de unidade, para a língua, apesar dos equívocos que a constituem. As formações estão em contínuo movimento, em constante processo de reconfiguração. Delimitam-se por aproximações e afastamentos. Mas em cada gesto de significação (de interpretação) elas se estabelecem e determinam as relações de sentidos, mesmo que momentaneamente. E é isto que dá identidade ao sujeito e ao sentido. Esses pontos de "atracagem" – que não são apenas pontos mas formações – têm a forma histórica dos mecanismos ideológicos que se imprimem na relação com o simbólico. Não são jamais únicas mas sempre plurais, diferentes. (ORLANDI, 1994, p. 10-11)

Uma formação discursiva se inscreve entre outras formações discursivas, de modo que não se pode traçar um limite de uma formação discursiva com precisão, pois a fronteira entre essas formações se desloca em decorrência dos embates da luta ideológica, embates esses que são recuperáveis no interior uma formação dada em relação às outras. (MUSSALIM In. MUSSALIM; BENTES, 2001, p. 125)

> Uma formação discursiva resulta de um campo de configurações que coloca em emergência os dizeres e os sujeitos socialmente organizados em um momento histórico específico. Porém, uma formação discursiva não se limita a uma época apenas; em seu interior encontramos elementos que tiveram existência em diferentes espaços sociais, em outros momentos históricos, mas que se fazem presentes sob novas condições de produção, integrando novo contexto histórico, e, consequentemente, possibilitando outros efeitos de sentido (FERNANDES, 2007, p. 59).

A interpelação do indivíduo em sujeito de seu discurso ocorre devido à identificação do sujeito com a formação discursiva em que ele é constituído como sujeito, ou seja, a formação discursiva que o domina. Tal identificação é auxiliada pelos elementos do interdiscurso, discursos já-ditos sobre o texto em construção do sujeito, ou seja, sobre o intradiscurso – interligados ao discurso do sujeito, que constituem "os traços do que o determina", sendo re-inscritos no discurso desse sujeito (PÊCHEUX, 1997, p. 163).

Nesse processo de identificação do sujeito, os sentidos das palavras, expressões (a materialidade do discurso) do sujeito se manifestam de acordo com as posições ocupadas pelos sujeitos em relação às formações ideológicas em que essas posições se inscrevem (FERNANDES, 2007, p. 65).

A noção de formação discursiva apresentada por Pêcheux, a partir dos anos 1970, é inseparável do interdiscurso, por ser esse "lugar em que se constituem os objetos e a coerência dos enunciados que se provêem de uma formação discursiva". (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2006, p. 241). Pêcheux (1997, p. 162) define o interdiscurso como "todo complexo dominante" das formações discursivas, sendo submetido à lei que caracteriza o complexo das formações ideológicas, ou seja, a lei de desigualdade-contradição-subordinação.

> A noção de *interdiscurso* é introduzida para designar "o exterior específico" de uma FD enquanto este irrompe nesta FD para constituí-la em lugar de evidência discursiva, submetida à lei da repetição estrutural fechada: o fechamento da maquinaria é pois conservado, ao mesmo tempo em que é concebido então como resultado paradoxal da irrupção de um "além" exterior e anterior (PÊCHEUX In. GADET; HAK, 1990, p. 314).

Na concepção de Fernandes (2007, p. 51), por interdiscurso, entende-se como "uma interdiscursividade caracterizada pelo entrelaçamento de diferentes discursos, oriundos de diferentes momentos na história e de diferentes lugares sociais." Trata-se do já-dito em outros discursos, em outros contextos sócio-históricos, que pode confrontar ou reforçar o que o sujeito está a enunciar.

De acordo com Orlandi (2005a, p. 43), na concepção de formação discursiva apresentada por Pêcheux, devem-se considerar dois pontos:

1. O discurso se constitui em seu sentido devido ao fato de o que o sujeito diz se inscrever em uma formação discursiva e não outra, a fim de ter um sentido e não outro (ORLANDI, 2005a, p. 43). Nessa concepção, os sentidos dependem de relações constituídas no interior das formações discursivas e por elas. Mas, deve-se lembrar que as formações discursivas não são como blocos homogêneos com funcionamento automático, elas se definem pela sua heterogeneidade em si mesma, possuindo fronteiras fluídas, que podem se configurar e reconfigurar em suas relações (ORLANDI, 2005a, p. 44).
2. Somente pela referência à formação discursiva pode-se compreender os diferente sentidos, considerando o funcionamento discursivo. Assim, palavras iguais inscritas em formações discursivas diferentes podem significar diferentemente (ORLANDI In. ORLANDI; LAGAZZI-RODRIGUES, 2006, p. 44)

De acordo com Brandão (s/d, p. 39), formalmente, a noção de FD envolve dois tipos de funcionamento: a paráfrase e o pré-construído. Paráfrase é definida como um sistema que constitui uma formação discursiva, ou seja, um espaço no qual ocorre a retomada e

reformulação dos enunciados com o objetivo de fechar suas fonteiras, para preservar sua identidade. Essa noção contrapõe a de polissemia - apresentada por Orlandi (2005a) -, cuja função elementar é instalar a multiplicidade de sentidos, de modo a romper com as fronteiras. "Enquanto a paráfrase é um mecanismo de 'fechamento', de 'delimitação' das fronteiras de uma formação discursiva, a polissemia rompe essas fronteiras, 'embaralhando' os limites entre diferentes formações discursivas, instalando a pluralidade, a multiplicidade de sentidos" (BRANDÃO, s/d, p. 39).

Já o pré-construído – termo apresentado por Pêcheux (1997) – designa o que remete a uma construção anterior e exterior (interdiscurso) ao que é "construído" pelo enunciado (intradiscurso). O pré-construído diz respeito às evidências por meio das quais o sujeito pode apresentar os objetos de seu discurso, trata-se do que os sujeitos já sabem, o que podem ver e compreender em uma situação determinada, isto é, refere-se ao que constitui, no interior de uma formação discursiva, um Sujeito Universal. Como se estivesse já-aí, o pré-construído irrompe na superfície discursiva, determinando "o que pode ser dito" em uma situação dada. "Assim, o pré-construído entendido como 'objeto ideológico, representação, realidade' é assimilado pelo enunciador no processo do seu assujeitamento ideológico quando se realiza a sua identificação, enquanto sujeito enunciador com o Sujeito Universal da FD" (BRANDÃO, s/d, p. 39).

Em se tratando da análise das formações discursivas em um texto, ou mais precisamente, do filme em análise, vale observar que, segundo Orlandi (2005, p. 94), o texto, sendo heterogêneo, é atravessado por diferentes formações discursivas, de modo que diferentes posições do sujeito o afetam, constituindo uma relação desigual e contraditória com os sentidos, o político e a ideologia. A noção de formação discursiva permite que se observe e qualifique diferenças produzidas na textualização do discurso, as quais possuem caráter produtivo na relação entre constituição discursiva e formulação do texto.

Também se deve considerar que, ao analisar uma formação discursiva, essa só poderá ser apreendida parcialmente, devido a sua incompletude e natureza complexa peculiar à sua dispersão histórica. É como se o enunciado, enquanto estrutura lingüística, implodisse sob o olhar do analista, visto que: "de opaco, torna-se cheio; de tão coletivo, torna-se particular; de agente, pode tornar-se objeto (e vice-versa)" (FERNANDES, 2007, p. 54). Dessa forma, qualquer enunciado pode tornar-se outro(s).

Uma formação discursiva caracteriza-se por sua heterogeneidade, sendo constituída por diferentes discursos. Até quando se trata de um mesmo tema, quando colocado em

evidência, mostra conflitos, tensões, diante das posições diferentes que podem se opor umas as outras.

3.3 PERMUTA DO SUJEITO ENTRE FORMAÇÕES DISCURSIVAS

Na pós-modernidade, dar a voz a grupos por tanto tempo marginalizados – como as mulheres e os estrangeiros – repercutiu no sentido de enfraquecer formações discursivas dominantes e fortalecer outras formações discursivas reprimidas ideologicamente. As formações discursivas que durante muito tempo estiveram vinculadas ao poder e sustentadas por ele, aos poucos têm se equiparado às outras formações discursivas que divergem daquelas, no que se refere à influência na sociedade.

Assim, o confronto entre essas formações se intensifica e os indivíduos, diante de tantas formações influentes, dividem-se no processo de identificação com essas múltiplas formações discursivas, por vezes até fragmentam-se, permutando entre uma e outra formação, não conseguindo – e nem querendo – posicionar-se em uma formação apenas, estabelecendo-se nela.

Nesse período social em que se vive a lógica da mercadoria (JAMESON, 2002), reificando-se tudo, inclusive conceitos e valores, estar vinculado a idéias de uma formação discursiva apenas, por tempo integral, torna-se cada vez mais impossível. As pessoas passaram a ser "metamorfoses ambulantes", diante de valores antigos e novos, oscilando entre as formações discursivas, refazendo seus conceitos constantemente.

Quando se analisa o sujeito na concepção da AD, percebe-se que esse só se constitui em sujeito por meio da Ideologia, ou seja, devido à interpelação da Ideologia. O indivíduo interpelado posiciona-se em uma formação discursiva e não outra por causa de sua identificação com aquela e não com essa.

A formação discursiva a que o indivíduo se assujeita, passa a ser a formação dominante para aquele que foi constituído sujeito. Diante do bombardeio de tantas formações discursivas influentes e, por vezes, em conflito ideológico uma com as outras, o sujeito "perde-se" no processo de identificação. Ideologias predominantes dessas formações o interpelam simultaneamente e ele nem sempre sabe com qual se identificar.

Imagine-se o conflito de idéias enfrentado por uma cidadã americana negra diante das eleições para presidente dos EUA no ano 2008, quando Hillary Clinton e Barack Obama eram

pré-candidatos. Quem escolher para ocupar o poder: a mulher ou o negro? Essa cidadã seria confrontada por ideologias de dois grupos: o das feministas e o dos negros. Tanto a mulher quanto o negro foram marginalizados naquele país e, para ambos, estar na presidência representaria o ápice do reconhecimento social. Então, a decisão dessa cidadã decorreria da formação discursiva dominante para ela, ainda que fosse uma identificação provisória, pois ela poderia eleger um negro, ainda que homem, e ainda assim continuar militando no grupo das mulheres, como também poderia eleger uma mulher, ainda que branca, e continuar militando no grupo dos negros. Em outras palavras, ela poderia posicionar-se, momentaneamente, em uma formação discursiva e depois vincular-se a outra, da mesma forma poderia vincular-se a outra e, depois, retornar a anteriormente escolhida. Ela permutaria entre formações discursivas, oscilando entre elas, sem ter um comprometimento ideológico maior em qualquer dessas formações.

A efemeridade e idéia de liberdade atingem a identificação dos sujeitos com as formações discursivas. Na pós-modernidade a ideologia também está sendo concebida na lógica da mercadoria, o sujeito pode-se inserir em uma formação discursiva que está no auge, ou melhor, de acordo com essa lógica, "está na moda", para descartá-la por outra melhor – mais bem aceita socialmente.

Nota-se, na pós-modernidade, a forte influência da ideologia de liberdade que perpassa o âmbito do coletivo e instaura-se, cada vez mais, na individualidade. O sujeito pós-moderno (HALL, 2000) em seu processo de descentramento, descompromete-se também. A fragmentação revela a ausência de compromisso em estar vinculado a somente uma formação discursiva, o que faria caso fosse homogêneo.

Na lógica da mercadoria, idéias e práticas são rapidamente descartadas, relacionamentos também se tornam efêmeros e sem vínculo eternos, valores se relativizam. O sujeito pós-moderno liberta-se de ter de ter uma identidade apenas, de ser homogêneo, assumindo, assim, várias identidades. De igual modo, busca libertar-se de valores antigos, que exigiam compromisso total, e da repressão social.

Em *Shrek*, a ideologia Liberdade constitui um fator de predominância, uma vez que o conflito é desencadeado por causa da aspiração a ela. Julgando-se lesionados por terceiros de seus direitos, personagens ou grupo de personagens acreditavam ter *liberdades* a serem defendidas e conquistadas. Sob essa ideologia cada personagem ou grupo buscava atingir objetivos distintos, conforme se nota no quadro abaixo:

Personagem	Objetivos/Liberdades a serem defendidas ou conquistadas
Shrek	Ter o seu pântano livre de intrusos
Fiona	Ser libertada do dragão e da condição mulher/ogra
Farquaad	Ter o seu "reino" livre dos personagens dos contos de fadas
Personagens dos c. de fadas	Ter liberdade para viver em DuLoc

Como se pode perceber, o grande problema enfrentado era que, às vezes, o alvo de um personagem chocava-se com os objetivos de outro personagem ou grupo, ocasionando, por meio de atitudes embasadas nesses objetivos, confronto entre eles como a expulsão, por ordem de Farquaad, dos personagens maravilhosos, despejando-os no território de Shrek. Os múltiplos interesses constituíram a narrativa, problematizando-a e fazendo surgir um herói que conseguisse defender/conquistar as liberdades dos outros personagens, com exceção dos ideais de liberdade de Farquaad, já que sua suposta noção de liberdade era egoísta, rompia com os limites de direitos individuais e prejudicava, abruptamente, a liberdade dos demais personagens.

Observa-se, em *Shrek*, a crítica ao modelo de governo absolutista adotado em DuLoc. As atitudes do Lord Faarquaad, governante local, são medíocres, egocêntricas esperadas de um tirano. A ausência de liberdade e democracia é um ponto crucial no reino, as pessoas sequer ousam expressar suas opiniões com medo de represálias. Na cena em que a população está concentrada no torneio, alguns soldados erguem placas com instruções acerca das emoções que devem ser expressas pelos presentes, assim surgem placas com "risos" para uma circunstância, "aplausos" para outra, enfim, ocorre uma sátira sobre a manipulação das massas. A opressão em que o povo se encontra é tamanha que muitos sequer conseguem pensar por eles mesmos.

A figura do Lord predomina em jardins, brinquedos, vitrais, como um alerta para sua vontade soberana. Diante de qualquer tentativa de opinião contrária as do déspota, há uma ameaça de punição, como se observa na ocasião em que Farquaad ameaça mandar quebrar o espelho mágico quando esse o contraria dizendo que ele não tem reino, visto que não é rei.

A democracia e a liberdade vencem por meio da vitória do ogro sobre o Lord. O interessante é que, apesar de derrotar o Lord e casar-se com a viúva do tirano, Shrek não reclama o reino para si, deixando o povo escolher o seu representante. Em outras palavras, o ogro livrou DuLoc do mal e semeou princípios de democracia e liberdade naquela sociedade, atitudes e ideologias de forte influência entre americanos e que marca o pensamento pós-moderno.

Vale observar a importância que a ideologia Liberdade tem no país berço de Shrek, a saber, nos EUA. Como primeiro país no continente americano a conseguir a independência, a palavra liberdade "ganhou" força e tornou-se símbolo da nação. A estátua da liberdade, concedida pelos franceses em 1886, simboliza o orgulho da nação em ser considerada um modelo de país livre.

"Desembarcando" com os peregrinos protestantes, que chegavam da Europa para viverem a liberdade religiosa, a ideologia de liberdade tornou-se a bandeira para grupos e indivíduos lutarem visando estabelecer direitos. Sob a bandeira da liberdade, as colônias lutaram para conseguir a independência em relação à Inglaterra; os americanos do norte lutaram contra os do sul a fim de acabar com a escravidão dos negros; mulheres reivindicaram seus direitos ao voto e a emancipação; grupos de estrangeiros protestaram por direitos e contra discriminação etc. Nota-se também a propagação de liberdade comercial típica do capitalismo, que levou empresas americanas a formarem grandes corporações no fim do século XIX, ampliando o poder de competição diante das maiores nações industrializadas da Europa.

Mesmo a entrada do país nas Guerras Mundiais foi justificada pela liberdade. Na Primeira Guerra Mundial, o presidente Wilson destacou que aquela havia sido uma guerra pela "democracia e liberdade". Na Segunda Guerra a luta foi contra o militarismo japonês que atrapalhava a expansão comercial americana no oriente, ou ainda, uma justificativa mais americana: a luta contra os horrores do fascismo e a pela liberdade dos judeus.

A liberdade também se faz presente na idéia propagada nos EUA de destino manifesto como "uma missão de espalhar a concepção de sociedade norte-americana para as regiões vistas como carentes e necessitadas de ajuda" (KARNAL et al., 2007, p. 125), que implica uma política externa intervencionista sob a alegação de eliminar o mal do mundo, levando a democracia e liberdade aos povos "necessitados", ou seja, ideologias de grande prestígio na sociedade americana.

Em uma ilustração publicada no jornal do movimento sufragista, em 1918 (REVISTA SUFRAGIST, 10 de agosto de 1918 apud KARNAL et al., 2007), destaca uma passeata na qual uma sufragista ergue um cartaz com a seguinte frase: "Mr President how lone must women wait for LIBERT" (Senhor presidente, quanto tempo às mulheres precisarão esperar pela LIBERDADE).

Observa-se na frase citada acima a ênfase que se dá a liberdade nos EUA, o efeito de sentidos produzidos a partir dela. A ausência de liberdade mostra ser inaceitável, o problema é que cada grupo tem uma liberdade para defender e, às vezes, as liberdades se chocam. Por

exemplo, a líder do NAWSA, Carrie Chapman Catt, utilizou o argumento de que o voto das mulheres brancas nativas poderia compensar "o poder crescente do 'voto estrangeiro ignorante' e o potencial deletério de uma temida 'segunda reconstrução' favorável aos negros do Sul". (KARNAL et al., 2007, p. 190).

Outro exemplo é o dos sulistas que defendiam a liberdade de optarem por um sistema escravocrata e a liberdade de escolha deles interferia na liberdade dos negros. Pela liberdade de voto das mulheres, para essa líder, poderia até confrontar a liberdade de voto do estrangeiro e dos negros.

Conflitos entre grupos em nome da liberdade mostram a relativização do conceito dessa ideologia. Não há uma só liberdade, Não há um consenso, pois as classes defendem liberdades de acordo com suas ideologias, dentro de formações discursivas distintas. Em casos extremos, como em confrontos explícitos, é como se em cada grupo ou indivíduo predominassem discursos do tipo: "A minha liberdade é mais importante do que a sua" ou, de forma mais radical, "Pela minha liberdade sou capaz de tirar a sua".

Em se tratando da influência do sujeito pós-moderno, fragmentado, cuja profundidade foi substituída pelas superfícies (JAMESON, 2002), na Literatura Infanto-Juvenil contemporânea, nota-se a tendência em se apresentar personagens com tais características. A oscilação entre formações discursivas também é presente nesses personagens.

> O herói moderno traz em si a ambivalência de valores, agora relativizados. (...). Um personagem poderá se apresentar fragmentariamente porque representa crise de identidade, a busca de um novo papel social ou desconcerto diante de valores velhos e novos que lhe parecem igualmente válidos (KHÉDE,1990, p. 57).

No filme *Shrek*, conforme já exposto anteriormente, alguns personagens apresentam-se fragmentados, em especial o casal ogro, que se incluem na afirmação de Shrek: "Ogros são como cebola, possuem camadas". Percebe-se que, tanto Shrek quanto Fiona, oscilam entre tentar agradar as pessoas ou somente a si mesmo, permutando entre formações discursivas em confronto.

É sobre essa oscilação, ou melhor, permuta entre formações discursivas contraditórias que as análises dos personagens "diferentes" – ênfase em Shrek - e dos personagens femininos – sobretudo Fiona - pautam-se. Vale lembrar que o estudo desses grupos de personagens pauta-se no fato desses personagens representarem/simbolizarem o sujeito da AD e o sujeito pós-moderno, além de se considerar que no filme a sociedade é encenada.

3.4 ANÁLISE DAS FORMAÇÕES DISCURSIVAS

3.4.1 Os personagens “diferentes” na sociedade de DuLoc

Entre os personagens do filme *Shrek*, destacam-se os cidadãos de DuLoc, considerados pessoas normais, e os personagens “diferentes”, os que tinham poderes especiais ou pertenciam à esfera feérica. Aparentemente, a maioria dos personagens dos contos de fadas moravam em DuLoc – com exceção de Shrek, o Dragão e Fiona - e gozavam de certa tranqüilidade até o Lord Farquaad ordenar a detenção deles e posterior expulsão do reino.

Devido à impossibilidade de se saber o número exato de personagens “diferentes” e também ao fato de poucos deles terem participação acentuada, optou-se por analisar somente os personagens “diferentes” que mais se destacam, a saber: Shrek, o Burro, o Espelho Mágico, o Biscoito, Fiona e o Dragão-fêmea. Esses dois últimos personagens citados são analisados na condição de “diferentes” nessa subseção, sendo analisados na condição feminina na próxima subseção. Além disso, faz-se necessário observar o personagem Farquaad para melhor proceder à investigação acerca do repúdio ao outro. Prioriza-se, no grupo de personagens “diferentes”, o ogro Shrek, por ser o protagonista do filme.

No início da narrativa fílmica, Shrek era um ogro que vivia só e tranqüilo no seu pântano. Tinha hábitos alimentares diferentes das pessoas que residiam em um local próximo, o reino DuLoc, pois comia ratos, vermes etc. No aspecto físico ele também era diferente: muito alto, verde, com orelhas que lembravam antenas. Ele não se preocupava em seguir as regras de higiene e etiqueta daquele povo, visto que se banhava na lama do pântano e escovava os dentes com pasta de vermes, além de soltar gases sem cerimônia.

A população de DuLoc sentia-se incomodada com aquela presença monstruosa. Aquele ser não se adaptava aos hábitos locais, vivia afastado da civilização e assustava por resistir aos ataques freqüentes organizados pelos valentes do reino. Ele amedrontava por não se deixar dominar nem seduzir pela cultura de DuLoc.

O estilo de vida do personagem Shrek partia de sua filosofia de viver bem, uma vez que se sentia bem em estar no pântano, não parecia se importar em acumular riquezas e luxos, gostava da simplicidade em que vivia sem estar ansioso em acumular recursos financeiros para o futuro.

Diante de tanta repulsa e perseguição, o ogro isolava-se cada vez mais, como uma fera coagida que só ataca para se defender dos inimigos. Para afastar os valentes, ele tentava não frustrar a imagem que os cidadão de DuLoc fazia dele: a de um fera, sem sentimentos, capaz de devorar pessoas.

> Primeiro plano apresentando homens aproximando-se do casebre de Shrek.
> Homem 1(fora de campo): "Acho que ele está lá dentro."
> Homem 2: "Muito bem atrás dele!"
> Homem 3: "Espera aí. Sabe o que essa coisa pode fazer com você?"
> Homem 4: "É, ele mói seus ossos pra pôr no pão."
> Shrek (fora de campo): " 'Tá' bom... (em campo) na verdade isso faria um gigante. Os ogros são muito piores. Eles costuram uma roupa com a sua pele..."
> Homem 5: "Não"
> [Enquanto fala, Shrek avança na direção deles, que recuam]
> Shrek: "Comem o seu fígado, espremem bem os seus olhos... hum... fica mais gostoso na torrada."
> Homem 6 (agitando uma tocha): "Pra trás, pra trás besta. Estou avisando."
> Primeiro plano em Shrek levando a mão à boca, umedecendo-a com saliva, para, a seguir, apagar a tocha.
> Shrek: "Legal."
> *Close-up* no rosto de Shrek com a boca aberta, berrando para assustar os homens. Câmera enquadra os homens berrando de medo.
> Silêncio súbito.
> Shrek (em voz baixa): "Essa é a parte que vocês saem correndo."
> Plano geral dos homens de costas correndo.
> Shrek (rindo): "E fiquem longe."
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Mas a situação começou a mudar após o ogro salvar o Burro dos soldados, ganhando a amizade daquele. Outro fator de mudança em Shrek foi o despejo dos personagens de contos de fadas no pântano por ordem de Farquaad, pois o obrigou a ir a DuLoc, falar com o Lord e, com isso, aproximar-se da sociedade daquele reino. Por fim, o amor por Fiona impulsionou-o a buscar ser social, gentil e atencioso, a fim de agradar sua amada.

Após conhecer Fiona, o ogro passa a oscilar entre afastar-se dos outros, ignorando o julgamento alheio sobre sua conduta distante dos padrões sociais, e tentar agradar a princesa, ser aceito por ela, ainda que para isso tenha de se preocupar com o julgamento dela e da sociedade em que ela faz parte. Na afirmação de Shrek ao Burro "Eu não ligo para o que todo mundo gosta" e na declaração do Burro a Shrek "Gosto de você, Shrek, você não está nem aí para o que os outros pensam", essa indiferença é notória, configurando o ser que, por ser diferente da sociedade de DuLoc, ignora o julgamento da mesma, vivendo sob os seus próprios padrões. Já o desabafo de Shrek ao Burro "As pessoas me julgam antes de me conhecerem" e, principalmente, a mágoa que sentiu ao ouvir a opinião de Fiona "Quem

poderia amar um ogro tão nojento e feio" – que acreditou referir-se a si mesmo e não a própria princesa – demonstram o quanto as opiniões dos outros se tornaram relevantes para ele.

Em se tratando do Espelho Mágico - considerado como personagem porque, apesar de esteticamente ser um objeto, tem personalidade, expõe opiniões –, sabe-se que ele é um personagem célebre da história de *Branca de Neve e os sete anões* (1937), adaptada ao cinema pela Disney, ou seja, trata-se de citação irônica de topos. Nota-se que o Espelho é bem humorado, parecendo um animador de programas televisivos, opondo-se ao seu "original", que parece um narrador de histórias sinistras.

De acordo com Eco (1989) em seu artigo Sobre os espelhos, o espelho caracteriza-se por dizer a verdade. Ele nem se preocupa em reverter à imagem - um artifício utilizado pela fotografia e a retina, dando uma ilusão de realidade e ajudando a percepção das pessoas ou seus juízos. O espelho registra aquilo que o atinge da mesma forma como o atinge, não há preocupação em tradução. "Ele diz a verdade de modo desumano, como bem sabe quem – diante do espelho – perde toda e qualquer ilusão sobre a própria juventude. O cérebro interpreta os dados fornecidos pela retina, o espelho não interpreta os objetos" (p. 17).

É exatamente devido a sua precisão e veracidade que se pode confiar nos espelhos. Ele não falsifica a imagem de quem se mira. Em outras palavras, quando se trata de um espelho personificado, parte-se do pressuposto de que ele é sincero com quem pede opinião, não tenta camuflar a realidade sob falsos elogios, não se interessa em dizer o que se quer ouvir, mas sim o que se deve ouvir.

O problema é que nem sempre se está preparado para ouvir o que se deve, daí deriva o medo de se expor à tamanha sinceridade. É preciso muita coragem ou auto-estima para se submeter a uma mirada como essa. Mais relevante do que saber a verdade é dispor-se a aceitá-la ou a consertar imperfeições. Aliás, o espelho é um medidor de perfeição, nele pode-se avaliar o que já está bom e o que precisa ser aperfeiçoado.

Para um personagem como Farquaad, com mania de perfeição, nada como um espelho mágico para confirmar a suposta impecabilidade do reino. O Lord estava tão seguro disso que assim divulgava a todo instante. O visitante de DuLoc mal entrava na cidade e já era informado da perfeição local e orientado a seguir as regras locais a fim de evitar macular o reino-modelo, conforme se observa na música dos bonequinhos da cabine de informação[5]:

[5] Por motivo de mudanças significativas na dublagem, optou-se por apresentar a letra da música no original, acompanhada da tradução nossa.

> Welcome to DuLoc (Bem vindo a DuLoc)
> Such a perfect town (Uma cidade perfeita mesmo)
> Here we have some rules (Aqui, nós temos algumas regras)
> Let us lay them down (Vamos apresentá-las abaixo)
> Don't make waves (Não crie tumulto)
> Stay in line (Espere na fila)
> And we'll get along fine (E nós, juntos, pegaremos a fila)
> DuLoc is a perfect place (DuLoc é um lugar perfeito)
> Please keep off of the grass (Por favor, mantenha distância da grama)
> Shine your shoes (Lustre seus sapatos)
> Wipe your… face (Limpe seu… rosto)
> DuLoc is, DuLoc is (DuLoc é, DuLoc é)
> DuLoc is perfect. (DuLoc é perfeito)
> (SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, tradução nossa)

A figura de Farquaad é amplamente divulgada em todo o seu reino, visto que antes mesmo de se entrar em DuLoc, já se observava um guarda vestido com a roupa do Lord e usando uma máscara com o rosto do tirano. A figura do ditador é vista em todas as partes, no jardim, na loja de brinquedos (quer dizer brinquedo no singular, já que só tinha um: a réplica do "amado" governador, em vários tamanhos), até nos vitrais da igreja, podia se contemplar o "Santo Farquaad"! Outros elementos em DuLoc lembrava a população constantemente da perfeição do Lord, um modelo a ser copiado pelos súditos, tais como as flâmulas com *f* minúsculo, de Farquaad, e a já citada cabine de informações, a qual possuía vários bonecos, formando um coro mirim, entoando louvor a perfeição daquele reino e instruindo acerca das regras locais. Nota-se que o *f* em letras minúsculas nas flâmulas pode ser associado à baixa estatura de Farquaad e até mesmo a sua pequenês ou baixeza de caráter.

A publicidade da imagem do reino perfeito, com o governante perfeito, provoca efeitos persuasivos nos súditos, uma vez que o Lord é tão organizado e perfeito, o reino é tão limpo, logo é o ideal, tudo que ele disser será tão adequado para a conservação e supremacia de um paraíso como DuLoc. Farquaad, a todo o momento, reafirma aos seus súditos a sua perfeição e a do seu reino e, mesmo que os súditos "acordem" e resolvam questionar seu *slogan* ("meu reino é perfeito, porque eu sou perfeito"), não conseguiriam muito, pois com o tirano era assim: ou se deixava persuadir (fingia ser persuadido) ou morreria. Até quando ele pediu Fiona em casamento não pode deixar de incluir a afirmação de sua superioridade, pois disse: "Quer ser a princesa perfeita para o príncipe perfeito?".

A repetição do Lord sobre sua perfeição e de DuLoc era propositalmente apregoada para auxiliar a imagem do perfeito governante e justificar as suas atitudes, inclusive a ordem de expulsar as criaturas "esquisitas" (dos contos de fadas) que ousavam macular a pureza

local. No filme, os moradores daquele reino (sem rei, já que Farquaad ainda não recebera o sonhado título) entregavam as criaturas dos contos de fadas a troco de umas moedas, gratificação barata, o que demonstra o quanto a idéia de perfeição de Farquaad afetou o ego do povo.

Farquaad ordena que lhe tragam o Espelho Mágico e os guardas executam sua ordem. Ao se deparar com o Espelho Mágico, o Lord encontra-se também com a verdade. Ninguém no reino ousaria dizer-lhe o que ele precisava ouvir, somente o Espelho poderia fazê-lo, ou ainda, deveria fazê-lo, pois era isso que se esperava dele.

> Farquaad: "Espelho, espelho meu, existe um reino mais perfeito do que o meu?"
> Espelho: "Bom, na verdade, você não é rei."
> Farquaad: "Ah..., Thelonius."
> Câmera enquadra, à esquerda do Lord, um homem encapuzado, como um carrasco, que esmurra um espelho pequeno, quebrando-o.
> Farquaad (olhando para o espelho): "Você dizia..."
> Espelho: "Quis dizer que... você não é rei ainda, mas pode tornar-se um, só precisa se casar com uma princesa."
> (SHREK, PDI/Dreamworks, 2001)

A função do espelho é dizer a verdade, sempre e independente das circunstâncias, porém diante das ameaças do Lord, o Espelho Mágico vê-se diante de um conflito: deveria dizer a verdade e correr o risco de ser exterminado? Muito astuto, ele consegue se esquivar alegando que a imperfeição do reino declarada poderia ser facilmente resolvida com um casamento. Vale observar que o Espelho Mágico não diz ao Lord que seu reino seria perfeito após ele se casar com uma princesa e tornar-se rei. Ele apenas diz que Farquaad passaria a ser rei e ter, de fato, um reino, eliminando o primeiro problema do chamado reino, isto é, resolvendo a primeira mentira do reino perfeito. Quanto a conseguir perfeição... Seria possível alcançar tal objetivo? Um reino perfeito seria realmente considerado perfeito por todos?

Como personagem diferente, o Espelho Mágico é o único que goza do privilégio de continuar no reino, embora como objeto do Lord. Farquaad percebe, embora não admita, que seu reino não é perfeito, já que ele nem mesmo é rei. Diante do desafio de salvar Fiona do dragão, o astuto Lord decidiu promover um torneio para selecionar um herói que fará o serviço por ele. Como ser sempre verdadeiro traz conseqüências nem sempre agradáveis, o Espelho equilibra-se entre falar a verdade – ser o outro resistente - e não irritar o Lord – ser o outro submisso. Também nota-se que ele tem aversão ao seu dono, fazendo caretas por trás de Farquaad, mas disfarçando quando esse se vira para se mirar, sorrindo para ele. Esse fingimento não combina com a qualidade do espelho de ser sempre verdadeiro, mas ao que

parece o Espelho Mágico só tem obrigação de dizer ou mostrar a verdade quando solicitado, caso contrário, pode guardar sua opinião e sentimentos para si mesmo.

Com relação ao Burro, percebe-se que ele é um personagem extremamente social. Ele carece de estar sempre acompanhado e ter com quem conversar. Seu desejo em ser aceito e ter amigos é tão grande que ele se submete a ser o outro inferiorizado. Por vezes suas atitudes assemelham-se às de um cachorro: ele se deita como um cão, abaixa as orelhas quando recebe ordens e vive atrás do dono como um cão de guarda – só que, por ser medroso, não defende seu dono, muito pelo contrário, posiciona-se literalmente atrás de Shrek quando se sente em perigo. Ele é como um cão fiel que mesmo escorraçado insiste em estar por perto.

Desde a cena em que conhece Shrek, sendo salvo dos guardas que o perseguiam, o Burro já se apresenta como um cão fiel. O ogro faz de tudo para afastá-lo: tenta ignorá-lo e seguir adiante, mas é inútil diante da interpelação do Burro; tenta assustá-lo com um berro daqueles; diz ao Burro para ir procurar seus amigos, mostrando-lhe que sua companhia o desagrada; utiliza comentários mordazes do tipo "Não me admira que não tenha amigos"; afasta-o do caminho, segurando-lhe pelas orelhas e pelo rabo; nega-lhe abrigo em sua casa, na verdade o expulsa de lá com todas as letras, quando o Burro já está instalado na poltrona, pergunta a Shrek onde ele (o Burro) vai dormir e o ogro responde gritando e apontando para a floresta "Lá fora".

Mas o Burro insiste em quebrar o "gelo" de Shrek, torná-lo social, enquanto o ogro tenta continuar fechado em seu mundo. Só mesmo um personagem como o Burro para vencer a resistência de alguém tão anti-social como Shrek, vencê-lo pelo cansaço, com seus discursos longos, obrigando o ogro a escutá-lo e forçando uma aproximação social. Ele tanto insiste que Shrek acaba cedendo, contando-lhe suas frustrações com relação à sociedade, insinuando que gostaria de ser aceito incondicionalmente. O Burro também serve como "cupido", sondando os sentimentos de Fiona acerca de Shrek, ajudando a desfazer o mal-entendido entre eles e tentando ensinar Shrek a conquistar Fiona, a agradá-la, por exemplo, advertindo-o a entrar na igreja na hora certa, quando o celebrante diz "Tem alguém contra esse casamento, fale agora ou cale-se para sempre", a fim de impressioná-la.

O comportamento submisso do Burro é ressaltado na postura de amabilidade excessiva, elogios constantes e insistência em ser aceito, ainda que como o outro indesejado. Como fala mais do que ouve, ele não se incomoda em ser inconveniente. O seu nome (ou ausência de nome?) Burro revela a sua tendência em não refletir, apenas submeter-se ao outro, agradar o outro, servir de distração àquele - o personagem, a princípio, tem muita dificuldade em entender concepções de vida, como a noção apresentada por Shrek "Ogro são como

cebolas". Ressalta-se que, o personagem em questão com freqüência é enquadrado pela câmera em *plongée*, especialmente enquanto conversa com Shrek e com o Dragão-fêmea. Sobre tal escolha no ângulo de filmagem, Martin (2003, p. 41) comenta: "A *plongée* (filmagem de cima para baixo) tende, com efeito, a apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando-o ao nível do chão, fazendo dele um objeto preso a um determinismo insuperável, um joguete da fatalidade."

Aliás, parece que o Burro, devido a sua predominante postura submissa, até se sente atraído por personagens que são o oposto dele, como Shrek e o Dragão-fêmea. Em primeira instância, ele aceita ser o outro inferiorizado para ter um personagem poderoso perto de si, como Shrek, protegendo-o contra perigos diversos.

No caso do Dragão a idéia de proteção também predomina, entretanto ele não se posiciona como o outro submisso, uma vez que com seus elogios e "cantadas" ele doma o Dragão-fêmea, a ponto de esse fazer sua vontade, carregando-o e devorando o Lord sob seu comando. O controle sobre o Dragão é caracterizado pela "coleira" que a fera usa. Dessa forma o Burro passa de submisso para dominador, o "cão" fiel faz do Dragão o seu cachorrinho de estimação. Percebe-se tal fato no momento da chegada aérea do Dragão com o Burro e Shrek nas costas, visto que basta um assobio para o Dragão correr para o Burro, pois esse diz ao seu "cachorrinho": "Vá em frente e se divirta. Se precisar de você, eu assobio" e o Dragão obedece com um sorriso de satisfação!

Essa mudança no Burro interfere em seu posicionamento na formação discursiva, já que, no início, ele é o outro que se submete e, depois de conquistar o Dragão, ele torna-se o outro que domina. De inferiorizado pela sociedade o Burro passa a estar sob ela. Na cena em que ele entra montado no Dragão na igreja, tal fato é notório. A começar pela posição da câmera em *contra-plongée* focalizando ele sob o dragão, pois segundo Martin (2003, p. 41):

> A *contra-plongée* (o tema é fotografado de baixo para cima, ficando a objetiva abaixo do nível normal do olhar) dá geralmente uma impressão de superioridade, exaltação e triunfo, pois faz crescer os indivíduos e tende a torná-los magníficos, destacando-os contra o céu aureolado de nuvens.

O Burro aproveita sua situação vantajosa diante dos que outrora temia – Farquaad e seus guardas – e ameaça seus inimigos, após o Dragão devorar o Lord: "Muito bem, não se movam. Eu tenho um Dragão aqui e não tenho medo de usar. Sou um burro no limite!"[6].

[6] Na dublagem, o final da fala do Burro é "Sou um dragão no limite", houve uma troca da palavra burro por dragão. Consertou-se o equívoco na citação, com base no original: "All right. Nobody move. I got a dragon here, and I'm not afraid to use it. I'm a donkey on the edge!" (SHREK, PDI/Dreamworks, 2000 – grifo nosso)

Assim, amedronta os guardas que, imediatamente, soltam Shrek e Fiona. Que reviravolta na situação! O Burro, que fugia dos guardas, passa a amedrontá-los, uma brusca permuta entre formações discursivas: o outro submisso torna-se o dominador, impõe-se diante de seus adversários, resiste-lhes com bravura.

Outro personagem que resiste ao domínio de Farquaad e os seus homens é o Biscoito. Ainda que sob tortura, tendo as pernas arrancadas, ele ainda ousa contrariar o Lord ao gritar para o espelho: "Não diga nada a ele." Quando está sendo interrogado, ele dá algumas informações ao tirano, mas pelas suas palavras parece mais que ele está enrolando-o. Infelizmente não há como saber com precisão se ele enrola o Lord ou não, porque o interrogatório não é esclarecido na narrativa. Ao espectador a conversa é sem nexo, sobressaindo apenas a maldade de Farquaad e seus métodos de interrogação indevidos. O que se pode observar é o posicionamento do Biscoito na formação discursiva que caracteriza resistência do outro a quem pretende submetê-lo aos seus intentos.

Fiona e o Dragão, na condição de personagens "diferentes", têm posicionamentos semelhantes nas formações discursivas. Inicialmente, ambos estão afastados da sociedade, protegidos pelo local de difícil acesso e pelo castelo, sendo que, no caso de Fiona, além da proteção natural e do castelo ainda era guardada pelo próprio Dragão.

O Dragão-fêmea era hostil em proporções gigantescas, ele não hesitava em exterminar quem ousasse invadir seus domínios. A vítima sequer tinha tempo de explicar o que fazia no castelo. Foi somente após se apaixonar pelo Burro que a situação mudou, pois, como já foi exposto, o Dragão deixou-se domar por seu amado.

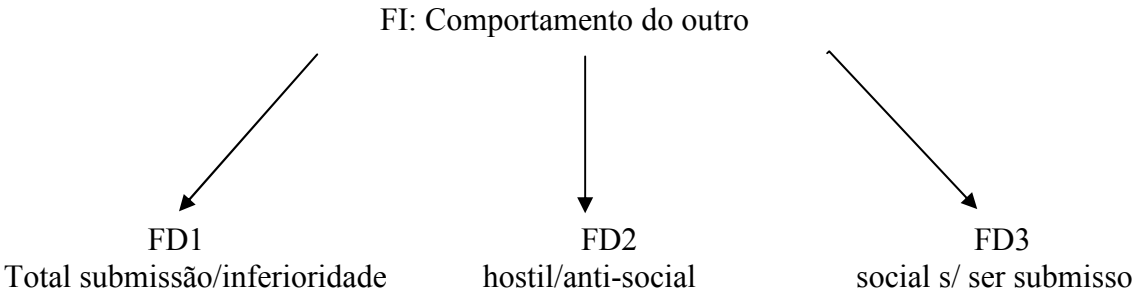
Observa-se que na festa de casamento de Shrek, o Dragão está se divertindo com os demais convidados – os personagens ditos normais e os personagens de contos de fadas - configurando uma mudança na formação discursiva: de outro insubmisso, hostil e anti-social para outro amável, integrado à sociedade.

Quanto à princesa, essa depois de sair do castelo, age como alguém que gosta de viver na sociedade durante o dia, entretanto à noite, isola-se e mostra-se hostil com quem deseja aproximar-se – como ocorre na primeira noite em que ela, Shrek e o Burro estão acampados na floresta, quando o Burro sugere entrar onde Fiona está para lhe contar histórias antes de dormir e ela grita com ele, dizendo: "Eu disse boa noite".

No entanto, após o casamento a princesa resolve mostrar-se como ogra na frente de todos, demonstrando que não se importava mais com o que as outras pessoas pensavam, resistindo aos padrões exigidos pela sociedade para uma cidadã e, em especial, para uma rainha. Com sua atitude, ela deixou claro que quem a amasse deveria continuar a fazê-lo

independentemente de sua aparência, valorizando a sua beleza interior e não demonstrando preconceito em relação aos seus atributos físicos, que se distanciavam dos padrões idealizados pela sociedade de DuLoc.

Com base na investigação acerca dos personagens "diferentes", com o intuito de analisar, na formação ideológica (FI) "Comportamento do outro", as formações discursivas (FD) de maior ocorrência e os posicionamentos desses personagens nessas formações, esquematizou-se a análise da seguinte maneira:



Na primeira formação discursiva apresentada (FD1) estão presentes ideologias que dizem respeito ao posicionamento do outro como submisso. Identificar-se nessa formação implica em práticas sociais condizentes com ela, como se portar de modo a não contrariar um outro supostamente superior. Assim, tem-se, por exemplo, o Burro comportando-se como o cão fiel de Shrek ou o Dragão, usando uma coleira, feliz por obedecer às ordens do seu amado.

Nota-se que, na FD1, alguns personagens posicionam-se, não apenas por livre escolha, mas também por medo de represálias. Em outras palavras, em alguns casos, eles "fingem" identificar-se realmente com essa formação, com as ideologias provenientes dela, agindo de acordo com as ideologias do outro submisso, diante de forças superiores. Atitudes assim são demonstradas pelo Espelho Mágico – que na frente de Farquaad mostra-se satisfeito e por trás dele faz careta e ridiculariza-o - e por Shrek ao aceitar pacificamente o acordo injusto firmado com Farquaad.

Na FD2, abrangendo o outro anti-social, destacam-se algumas ideologias como: o diferente deve afastar-se da sociedade, pois nunca será aceito por ela; o outro é um ser hostil e desagradável, portanto, deve ser evitado. Observa-se o marcante posicionamento de Shrek na FD2 no início do filme e do Dragão-Fêmea antes de se apaixonar pelo Burro.

Com relação à FD3, nela predominam ideologias que visam à integração do outro marginalizado na sociedade. Segundo essa concepção, ele não deve ser visto como o outro a ser submetido, mas como o outro com uma percepção de mundo diferente que deve ser respeitada. Trata-se de "dar voz" aos grupos marginalizados, considerando seu discurso válido, sem julgamento precoce. Na FD3, posicionam-se Shrek, Fiona, o Burro, o Espelho, enfim os personagens "diferentes" que mostraram, ainda que por um curto instante, resistência à visão do outro submisso ou do outro hostil, integrando-se à sociedade, porém demonstrando que não mudariam para agradá-la. Os personagens unem-se a sociedade, tornam-se amigáveis, sem perder sua individualidade, ou seja, buscavam ter a liberdade de opção sem ser coagido ou julgado por suas escolhas.

A FD3 também integra a noção de haver belezas múltiplas, que engloba o diferente esteticamente de padrões de beleza vigente, que são excludentes e quase inatingíveis. Dessa forma o outro deixa de ser pensado como o que não é belo por estar fora dos padrões de beleza e passa a ser visto como o que é belo por ser diferente. Como na pós-modernidade conceitos como o de verdade tendem a se relativizar, então a concepção de beleza – outrora única, padronizada – também passa a ser relativa.

Destaca-se que a investigação acerca das formações discursivas na formação ideológica "Comportamento do outro" é elaborada a partir das formações discursivas de maior identificação entre os personagens, não se ignora, contudo, a existência de outras formações discursivas nessa formação ideológica. Considerando as ideologias presentes em cada uma dessas formações discursivas, pode-se sintetizá-las no quadro abaixo:

Confronto Ideológico em FI: O Outro – Comportamento em relação à sociedade		
FD1	FD2	FD3
Submissão (inferioridade)	Afastamento	Resistência (imposição)
Amabilidade excessiva	Hostilidade	Amabilidade moderada
Social	Anti-social	Social

Shrek, por exemplo, permuta entre formações discursivas durante toda a narrativa fílmica. No início, posiciona-se como o outro hostil, anti-social, preocupado em afastar qualquer um que se aproxime de seu território (FD2). Quando vai reinvindicar seus direitos diante de Farquaad e submete-se a um acordo injusto para que seu pântano fosse desocupado, posiciona-se como o outro submisso, excessivamente dócil diante de alguém que se sente

superior em relação a ele (FD1). Porém, a progressiva amizade com o Burro, o fato de se apaixonar por Fiona e de outros personagens simpatizarem com ele – como os seres da esfera feérica que o aplaudem por decidir enfrentar Farquaad e ajudá-los, além dos cidadãos de DuLoc que também o aplaudem no torneio – faz supor a identificação do ogro também em uma outra formação discursiva, a do outro que é social, sem deixar de resistir aos padrões impostos que o concebem como inferior, agindo segundo seu querer (FD3). Também se percebe que, após a decepção com Fiona, o ogro volta a posicionar-se como o outro hostil e anti-social, tratando o Burro com aspereza e isolando-se em seu casebre (FD2), mas resolvida a intriga amorosa, promove uma festa para celebrar seu casamento, convidando todos os personagens do filme, promovendo uma integração social entre personagens considerados normais e personagens de contos de fadas, ou seja, passa a se identificar com a FD3.

O Espelho, diante do conflito entre dizer a verdade e não contrariar o Lord, oscila entre duas formações: a do outro submisso, que age segundo essa formação por medo de represálias (FD1) e a do outro que resiste às imposições sociais ou de alguém que se considera superior - esse outro é social, porém diz o que pensa, faz o que deseja, sem preocupação com a opinião alheia (FD3).

O Burro, comportando-se como o outro submisso no início e na maior parte do filme, passa a ser o outro resistente no fim da narrativa, mudando da FD1 para a FD3. Esse é um personagem que é extremado em seus posicionamentos, ele adere perfeitamente aos ideais da FD1, a ponto de parecer um cão fiel, e, da mesma maneira, ao mudar para outra formação discursiva, apresenta-se como ele mesmo define “Eu sou um Burro no limite”, ou seja, transcende a idéia de resistência culminando no outro dominador.

O Dragão-fêmea também muda de formação discursiva, como já foi exposto, passando da FD2 para a FD1. Na condição de guardião de Fiona, ele age com hostilidade, destruindo intrusos e isolando-se da sociedade (FD2). Após se apaixonar pelo Burro torna-se o outro submisso. Semelhante ao Burro, o Dragão também é extremado em seu comportamento, pode-se dizer que entre os personagens posicionados na FD2, ele lidera, pois é tão hostil que mata as pessoas e além de optar pelo isolamento ainda mantém Fiona confinada. Quando muda para a FD1, transforma-se no “cãozinho” do Burro. Deve ser por causa dessas posturas extremadas que os dois, o Burro e o Dragão, resolveram ficar juntos, pois ao que parece, um completa o outro.

Com a princesa Fiona, não é diferente, pois também ocorrem mudanças nas formações, fato que é explicado devido a sua natureza meio ogra, meio mulher. Na condição de mulher, Fiona não hesita em mostrar sua aparência física e interagir com as pessoas,

identificando-se com a FD3. Como ogra ela, por vergonha e por não se aceitar, isola-se, configurando um posicionamento na FD2. Quando, por fim, resolve expor seu lado ogro para a sociedade, sem se incomodar com o que os presentes na cerimônia de seu casamento pensariam, a princesa posiciona-se na FD3.

Dos personagens analisados como diferentes, somente o Biscoito identifica-se somente em uma formação discursiva, a saber, na FD3. Ele é o outro que resiste ao dominador, ainda que sob tortura. Não hesita em dizer o que pensa. Vale salientar que a análise do Biscoito restringe-se devido à pequena participação desse personagem, visto que ele só aparece em dois momentos no filme: no instante em que é interrogado pelo Lord e no fim, na festa de casamento dos ogros.

A concepção do outro como o diferente que, na condição de desconhecido, é visto como ameaça é encenada em *Shrek*, em especial, na figura do ogro. Shrek é perseguido por ter aparência física diferente do povo de DuLoc e por viver isolado, não se submetendo às regras do reino. Ele era o outro a ser combatido por ser incompatível com o "padrão de normalidade" daquela sociedade. Shrek era visto como o outro que é perigoso porque não se conseguia dominar, porque, por ter concepções de mundo diferentes, podia influenciar as pessoas do reino DuLoc a (re)pensarem e mudarem os parâmetros sociais vigentes.

Os personagens maravilhosos, as chamadas criaturas "diferentes e diabólicas", foram expulsas do reino e despejadas no pântano de Shrek. Cidadãos de DuLoc entregavam as criaturas maravilhosas por dinheiro, contribuindo para os ideais de "limpeza étnica" idealizada pelo Lord Farquaad, ou seja, para tornar o reino perfeito, sem o que ele denominava "aberrações dos contos de fadas". Esses atos incitavam a noção de superioridade dos personagens considerados "normais" e intolerância para com o outro, o "diferente", estranho.

A apresentação de um ogro-herói demonstra a necessidade em se conhecer o outro antes de julgá-lo a partir de pré-concepções. O ogro, pré-classificado como um personagem a serviço do mal devido a sua aparência assustadora, mostra que não é o que aparenta ser, o que as pessoas pensam que ele é antes de se permitirem conhecê-lo.

> Burro: "Ei, qual é o problema, Shrek? O que tem contra todo mundo afinal, heim?
> Shrek: "Olha, não sou eu que tenho problema. O mundo é que parece ter um problema comigo. As pessoas olham para mim: Ah! Socorro! Corram! Um

> ogro enorme, horrível! Ah... Elas me julgam antes de me conhecerem. É por isso que estou melhor sozinho."[7]
> (SHREK, PDI/Dreamworks, 2001)

Com esse comentário, o ogro destaca que é preciso saber ver além das aparências, como o próprio Shrek diz ao seu amigo Burro: "Sabe, Burro, às vezes as coisas são mais do que parecem". O nome do personagem interlocutor, Burro, causa outro efeito na frase de Shrek: quem pensa que a aparência das pessoas reflete o seu interior, julgando-lhe pelo que vê, mas não conhece, é um burro. Fiona complementa a idéia apresentado por Shrek ao dizer ao ogro: "Bom, talvez não devesse julgar as pessoas antes de conhecê-las".

O filme *Shrek* encena a valorização dos marginalizados pela sociedade na pós-modernidade. O "dar a voz" a grupos excluídos constitui um aspecto digno de destaque nessa narrativa fílmica. Apresenta-se a história a partir da versão de um ogro, isto é, um personagem que sofre duplo preconceito: é discriminado pela sociedade de Duloc por pertencer à esfera feérica e é discriminado entre os personagens de contos de fadas por ser considerado um personagem a serviço do mal.

Os contos de fadas tradicionais com freqüência apresentam a ascensão social por meio do casamento, tais como Cinderela, A Bela e a Fera, O gato de botas etc., ou ainda mostram a união de príncipes com princesas como Branca de Neve, A Bela Adormecida etc. A aspiração de um final feliz, nesses contos, está diretamente ligada, além do amor eterno, à aquisição de bens, títulos e *status* social. Em Shrek, o ideal de felicidade apregoado não está em riquezas, títulos ou qualquer tipo de *status*, mas no oposto disso. O final feliz do casal está na paz do pântano, em um casebre. Nem mesmo a beleza integra o cenário de Fiona e Shrek, já que "Eles viveram feios para sempre", sem se incomodar com a opinião alheia, seja na aparência ou na concepção de vida.

Assim, nota-se que Shrek, na condição de pertencer à camada pobre da sociedade, pôde ser ouvido. Ele expõe um modo de viver que se distancia do ideal de felicidade da nobreza sem, contudo, ser julgado como pior, já que ele continua na pobreza por opção. Casando-se com a princesa Fiona, o ogro poderia ficar rico e ostentar, orgulhosamente, o título de príncipe, porém isso não lhe parece interessar. Ele também poderia, junto com o

[7] No original, a fala de Shrek é: "I'm not the one with the problem, okay? It's the world that seems to have a problems with me. People take one look at me and go 'Aah! Help! Hun! A big, stupid, ugly ogre!' They judge me before they even know me. That's why I'm better off alone." (grifo nosso). Nota-se que o adjetivo *stupid*, ou seja, estúpido, idiota, é retirado na dublagem, fato que não ocorre na legenda em português: "Eu não tenho problema. O mundo é que tem um problema comigo. As pessoas me olham e saem gritando: 'Socorro! Corram! Um ogro enorme, idiota e feio!' Elas me julgam antes de me conhecer. É por isso que prefiro ficar sozinho." A utilização da palavra *stupid* (idiota) enfatiza a noção de que comumente os ogros são classificados dessa maneira nas histórias infantis tradicionais.

Burro, apropriar-se do tesouro contido no castelo, uma vez que o guardião, o Dragão, deixou de ser ameaça, mas Shrek optou por ignorar a existência do tesouro e, portanto, rejeitou a oportunidade de enriquecer.

Vale lembrar também a origem etmológica de ogro, que remete aos húngaros e os conflitos étnicos decorrentes das invasões desses povos na Europa. No grupo de diferentes que sofreram/sofrem discriminação estão os estrangeiros, os outros que se distinguem pela aparência e cultura. Segundo Hall (2003), a pluralidade na pós-modernidade envolve também a valorização das diferenças étnicas, dessa forma costumes, hábitos, filosofias e até comidas de outros povos são "importados" para terras distantes, misturando-se no processo de globalização.

> Em oposição à hostilidade que a alta cultura européia demonstrava, de modo geral, pela diferença étnica – sua incapacidade até de falar em etnicidade quando esta inscrevia seus efeitos de forma tão evidente -, não há nada que o pós-modernismo global mais adore do que um certo tipo de diferença: um toque de etnicidade, um "sabor" do exótico e, como dizemos em inglês, a *bit of the other* (expressão que no Reino Unido possui não só uma conotação étnica, como também sexual) (HALL, 2003, p. 319).

Ideologias como a do outro/ogro, quando incutida na sociedade, tornam-se tão difundidas e propagadas, que passam por várias gerações sem que essas reflitam sobre o que pensam sobre o assunto. Passam assim a reproduzir ideologias acreditando serem suas opiniões, sem sequer se perguntarem por que e a quem interessa a propagação dessas ideologias.

Ao "dar a voz" aos grupos marginalizados, permite-se conhecer o outro. Assim, ele deixa der ser o desconhecido a ser evitado, para se tornar o que tem outras concepções de vida. Noções discriminatórias e estereotipadas sobre esse outro são substituídas pela compreensão e aceitação, sem julgamento ou valoração.

Nessa análise do posicionamento dos personagens "diferentes" de *Shrek* nas formações discursivas, notou-se que, diante da possibilidade de ser ouvido e ser incondicionalmente aceito, todos optaram por se integrar à sociedade, participando da festa de Shrek juntamente com os moradores de DuLoc. É como se todos desejassem ter a chance de se mostrar, apresentar-se, ter a liberdade de dizer o que pensavam sem sofrer repressão ou discriminação. A narrativa elaborada a partir do ogro permite que esse outro revele seus conflitos, seu modo de vida.

A permuta, dos personagens citados, entre formações discursivas indica a fragmentação desses personagens diante de ideologias que predominavam acerca deles (FD1 e FD3) e ideologias em ascensão na pós-modernidade (FD3). Confusos, sem saber como se posicionar, se deve isolar-se, ser submisso ou se impor, oscilam, agindo em conformidade com as circunstâncias.

3.4.2 Personagens femininos: a mulher na sociedade contemporânea a partir de *Shrek*

No grupo de personagens femininas destacam-se a princesa Fiona e o Dragão-fêmea, secundariamente aparecem outros personagens como Branca de Neve, Cinderela, as bruxas e as fadas – além de personagens dos contos de fadas de menor destaque - que invadem o pântano e das cidadãs "normais" de DuLoc. Entretanto, devido à dificuldade de se analisar os personagens cuja participação é ínfima, escolheu-se restringir o grupo a apenas os personagens femininos de maior participação como Fiona e o Dragão-fêmea, além das princesas Branca de Neve e Cinderela, pois essas últimas, apesar da pequena participação, são personagens cuja história é conhecida e retomada no filme, o que facilita o estudo sobre elas.

Integrando esse grupo, notam-se dois subgrupos constituídos dos personagens considerados bons e dos personagens comumente classificados como maus. No subgrupo de personagens bons estão as três princesas com forma humana: Fiona/mulher, Branca de Neve e Cinderela. No segundo subgrupo estão os dois personagens cuja aparência é monstruosa: Fiona/ogra e o Dragão-fêmea.

As princesas Branca de Neve e Cinderela surgem na narrativa apresentadas pelo Espelho Mágico ao Lord Farquaad, na ocasião em que o último escolhia uma noiva. Suas histórias resumidas pelo Espelho Mágico não diferem das versões tradicionais contadas – com exceção da inclusão dos *hobbys* e preferências de Cinderela -, conforme se observa na descrição feita pelo Espelho Mágico:

> Espelho Mágico: "Então, vamos, sente-se e relaxe, milorde, porque chegou a hora de conhecer as candidatas a noiva de hoje. E aqui estão!"
> (As três princesas são mostradas)
> Espelho Mágico: "A candidata número um é uma moça que foi presa em um mundo muito distante. Gosta de *sushi* e banhos quentes. Seus *hobbys* incluem cozinhar e limpar para suas duas irmãs más. Uma salva de palmas para a Cinderela!"

> (Os presentes na sala de Farquaad aplaudem)
> Espelho Mágico: "A candidata número dois é uma capa da terra da fantasia. Embora viva com outros sete homens, ela não é fácil! Basta beijar seus lábios congelados para descobrir que moça cheia de vida ela é. Vamos, aplausos para a Branca de Neve!"
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Essas princesas incluem-se no protótipo de princesa encantada dos contos de fadas tradicionais – bela, submissa, frágil, fiel, dependente. Elas esperam um príncipe encantado que as liberte de seus infortúnios para serem felizes para sempre e, durante todo o filme, continuam inseridas naquele protótipo. Quanto às participações dessas princesas no filme – além da apresentação de ambas feita pelo espelho -, nota-se que a personagem Branca de Neve surge no pântano dormindo em seu caixão de vidro, levada até lá aparentemente pelos anões e, no fim do filme, ela reaparece na festa de casamento de Fiona e Shrek, ocasião em que disputa com Cinderela a posse do *bouquet* da noiva. A participação de Cinderela limita-se à referida festa de casamento, porém, por pertencer à esfera feérica, subentende-se que ela possivelmente estava presente entre os "invasores" do pântano.

No caso de Fiona-mulher, esse personagem no início tenta seguir a risca o protótipo de princesa encantada, esperando seu amor verdadeiro resgatá-la da prisão, dar-lhe um beijo para quebrar o feitiço e poder assumir a verdadeira forma do amor verdadeiro. A descrição de Fiona feita pelo Espelho Mágico, remete a uma princesa com perfil semelhante às dos contos de fadas tradicionais:

> Espelho Mágico: "Por último, mas também especial, a candidata número três é uma ruiva ardente de um castelo guardado por um dragão e cercado por larva. Mas não deixe que isso te assuste. Ela é um estouro. Gosta de Pina Colada e de passear no meio da chuva. Esperando que a salvem... Princesa Fiona!"
> (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001)

Fiona é a princesa indefesa diante de grandes problemas, como estar sob a guarda de um dragão possessivo. Parece ser incapaz de, sozinha, se livrar dele e de assumir sua verdadeira forma. Quando Shrek surge em seu quarto, ela age como a Bela Adormecida fingindo dormir com flores brancas no colo. Aliás, trata-se de uma citação irônica da versão apresentada pela Disney de *A Bela Adormecida* (1959), já que Bela dormia com uma rosa vermelha no colo, além de também haver um dragão-fêmea – Malévola, a bruxa transformada em dragão que cuspia fogo. Fiona canta com pássaro na floresta, a semelhança da Bela Adormecida e da Branca de Neve – o pássaro azul é idêntico ao amiguinho da Bela

Adormecida que canta com ela na floresta na versão da Walt Disney, trata-se de outra retomada irônica, pois o pássaro de Fiona teve o infeliz destino de explodir ao tentar imitá-la em uma nota maior.

Entretanto, por mais que Fiona se esforce, não consegue seguir completamente o protótipo. Ela grita com Shrek, ordenando-lhe: "Tire o capacete, agora!" e "Eu quero um lugar para acampar, agora!". Ordena-lhe que parem para acampar na floresta antes do pôr-do-sol. Fica mal-humorada quando o Burro lhe pergunta se deseja que ele entre no acampamento improvisado para lhe contar uma história. Luta com Robin Hood e seus homens e os derrota. Arrota na frente de Shrek e do Burro. Na companhia de Shrek, ela come ratos assados no espeto. Todos esses atos ela faz durante o dia, ou seja, como mulher e fogem do padrão das frágeis, educadas e desprotegidas princesas encantadas.

A Fiona-ogra e o Dragão-fêmea pertencem ao subgrupo dos personagens classificados como maus devido a suas aparências. Ambos assustam as pessoas: ogros e dragões comumente são vistos como antropófagos. A princesa-ogra não devora pessoas, mas para a sociedade isso não importa, pois uma vez ogra... Apesar da péssima fama de devoradora, ela não ameaça a sociedade, pelo contrário, morre de medo de que a vejam como ogra e, por isso, esconde-se das pessoas. No caso do dragão, a princípio, esse personagem incinera os homens que invadem seu território, ameaçando-lhes. Ele não fala, age. É capaz de lutar com os guerreiros que ousam lhe desafiar e consegue, facilmente, vencê-los.

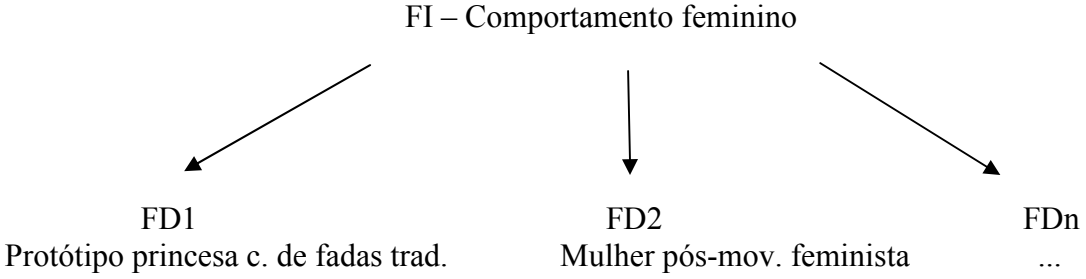
Entretanto, o segundo grupo não se apresenta homogêneo no que se refere às suas ações e comportamentos. Nota-se que Fiona e o Dragão-fêmea mudam de formação discursiva durante a narrativa fílmica. No caso do Dragão, as mudanças ocorreram após conhecer o Burro e apaixonar-se por ele, a partir de então, o personagem mostra-se dominado pelos seus sentimentos, submetendo-se aos caprichos do Burro, como carregá-lo nas costas e, ainda por cima, usando um adereço curioso no pescoço, sobretudo de um dragão, a saber: uma coleira!

Fiona, durante toda a narrativa fílmica, oscila entre agir como a princesa mulher ou a ogra, até porque fisicamente ela sofre a metamorfose que a faz ser mulher de dia e ogra à noite. Na condição de mulher ela se sente pressionada a se submeter aos padrões exigidos pela sociedade, que lhe são duplamente cobrados, devido ao fato de ela, além de ser uma mulher, também ser uma princesa, uma celebridade, ou seja, referência para as demais mulheres do reino. Como ogra ela pode libertar-se desses padrões para ser o que deseja, sem precisar preocupar-se com essas imposições sociais.

Por um lado Fiona é a princesa-mulher, a doce donzela de aparência gentil, a mocinha da história. Durante o dia, ela não representa nenhuma ameaça aos homens, pelo contrário, devido aos seus atributos e fragilidade pode até ser ameaçada por eles. É uma candidata à vítima dos "lobos-maus" sedutores. Por outro lado, ela é a ogra, concebida como devoradora de homens, a vilã a ser exterminada. Essa sim é uma ameaça, pode controlá-los ou mesmo destruí-los a seu bel-prazer. Sua aparência considerada repugnante serve como um repelente, afastando-os.

Observando o comportamento dos personagens que compõem esses dois grupos, considera-se que na Formação Ideológica (FI) "Comportamento feminino", há duas formações discursivas que se destacam. A primeira formação discursiva (FD1) predominante diz respeito às ideologias que compõe o protótipo de princesa encantada dos contos de fadas tradicionais: submissa, dependente, conquistada – às vezes, dominada. Na segunda formação discursiva (FD2) predominante, estão as ideologias que integram a visão da mulher após as lutas e conquistas do movimento feminista: insubmissão, emancipação, conquista, podendo extremar-se para domínio.

Considerando as formações discursivas de maior ocorrência nessa análise dos personagens femininos do filme *Shrek* e levando em consideração que o estudo focalizou os dois grupos apresentados e priorizou-se a princesa Fiona, estruturou-se a formação ideológica "Comportamento Feminino" da seguinte maneira:



Identificam-se com a FD1, e somente com essa formação discursiva, as princesas Branca de Neve e Cinderela. A princesa Fiona em alguns momentos posiciona-se na FD1 – quando imita as princesas de conto de fadas tradicionais -, mas em outros momentos posiciona-se na FD2 – quando "sai" do protótipo ou desliza em seu fingimento de ser uma princesa perfeita segundo os padrões exigidos por aquela sociedade.

A permuta de Fiona entre as formações discursivas decorre com freqüência na narrativa. Conforme já explicado, quando ela surge no filme tentando parecer com a Bela Adormecida, insistindo que seu salvador comporte-se como o que se espera de um príncipe encantado, ela posiciona-se na FD1. Depois de sair do castelo ela ordena enfaticamente que Shrek tire o seu capacete (elmo) – "Tire o capacete, agora" – o que não é uma atitude de uma mulher submissa, frágil e dominada, mas sim de uma mulher que segue ideologias opostas à essas, ou seja, ela se posiciona na FD2.

Entretanto, pouco depois, apesar de se impor a Shrek, ele a domina, carregando-a no colo como uma criança rebelde. Então, ela grita, ordena, esperneia, mas no fim acaba dando-se por vencida, submete-se às vontades do ogro, configurando a mulher da FD1. Seu posicionamento na FD1 não dura muito tempo, pois ao se deparar com Robin Hood tentando salvá-la, ela mostra a ele que não precisa de sua salvação, batendo nele e em todo o seu bando (Se ela é tão hábil nas artes marciais, porque deixou Shrek dominá-la, carregando-a no colo?), assim, ela se identifica na FD2.

No fim, após o beijo do amor verdadeiro, ela se liberta da suposta obrigação social de ter de parecer uma princesa encantada, assumindo a verdadeira forma do amor verdadeiro. Contudo, vale enfatizar que ela assumiu a forma do amor verdadeiro, ou seja, a forma de Shrek. Quais os sentidos que se pode atribuir a partir disso? Estaria ela se submetendo a ser como ele? Não havia uma forma verdadeiramente dela mesma para ser assumida?

O Dragão-fêmea também permuta entre essas duas formações discursivas. Na sua aparição, o dragão é a fêmea que incinera os homens, derrota-os. É a fêmea estilo mulher fatal, perigosa e dominadora, o que configura o posicionamento desse personagem na FD2. Porém, quando se deparou com o Burro e a chance de devorá-lo, as palavras proferidas pela sua vítima modificaram a postura do Dragão.

> *Close-up* no Burro coagido e prestes a ser devorado pelo Dragão.
> Burro: "Não, não, não!"
> Câmera enquadra o Dragão preparando-se para comer o Burro.
> Burro: "Seus dentes são enormes."
> Dragão urra. Câmera em *plongée* enquadra o Burro
> Burro: "Quer dizer... que dentes brilhantes. Eu sei que deve ouvir isso o tempo todo da sua comida, mas deve ter feito algum tratamento, porque seu sorriso é incrível! Senti um aroma de hortelã no ar? (pigarro) E sabe o que mais, você é um dragão-fêmea! Oh... quer dizer, claro que é uma fêmea, porque está transbordando sua feminilidade."
> O Dragão pisca os olhos, ressaltando os cílios longos.
> Burro: "Ei, qual é o seu problema? Tem algo no olho?"
> Como resposta o Dragão envolve o Burro com fumaça em forma de coração.

> Burro: “Oh... oh! Puxa, eu adoraria ficar, mas eu... eu tenho asma. Eu não sei se vai dar certo, se você ficar soltando essa sua fumacinha.”
> Burro vira-se, ficando de costas para o Dragão.
> Burro: “Shrek!”
> (SHREK, PDI/Dreamworks, 2001)

Até então o Dragão é seduzido pelas palavras do Burro. Seu silêncio é o de quem aceita, submete-se. O Burro elogiando-o derruba as resistências do Dragão, conquistando-o. Bem diz a expressão popular que a mulher é conquistada pelos ouvidos..., com um indivíduo como o Burro que não para de falar e elogiar, nem o Dragão resistiu. Na continuação da “conversa” – em que só o Burro fala – a situação se inverte, pois é o Dragão que seduz o Burro, não com palavras, mas com ações.

> Burro (fora do campo de visão): “Vamos devagar. Olha... olha... Eu acho que é importante a gente conhecer alguém ... você sabe... é... por um momento. Pode me chamar de antiquado, sabe. Eu não quero pular para uma coisa física. Eu não ‘tô’... é... emocionalmente pronto para uma relação dessa... é... magnitude. É, a palavra é essa que eu ‘tava’ procurando... magnitude.”
> A câmera em *plongée* enquadra o dragão com o burro enrolado (preso) no rabo daquele. O Dragão acaricia a cabeça do Burro.
> Burro: “Ei! Isso já é assédio sexual. Ei! O que você está fazendo.”
> Dragão utiliza chamas de sua boca para acender o castiçal, acima dele, preso com correntes.
> Enquanto o Burro fala, a câmera focaliza Shrek subindo na corrente que está em cima do dragão, pendurando-se e balançando-se.
> Burro: “Ok, ok, ok! Vamos dar uma freadinha e dar um passo de cada vez. Eu acho melhor a gente se conhecer primeiro, sabe... como amigos, ou até por cartas, eu adoro receber cartas. Sabe, eu adoraria ficar, mas... meu rabo, meu próprio rabo. Você vai arrancar ele. E eu não te dou permissão... O que você está fazendo? Ei! O que você vai fazer com isso? O que você vai fazer com isso? Não, não, não.”
> Câmera enquadra Shrek caindo em cima do Burro, derrubando-o e posicionando-se no local em que o Burro estava. Isso ocorre no exato momento em que o Dragão se preparava para beijar o Burro e, na confusão, beija a bunda de Shrek. O Dragão ira-se. Shrek solta a corrente e o castiçal cai, encaixando-se no pescoço do Dragão. Shrek e o burro fogem. Recomeça a perseguição.
> (SHREK, PDI/Dremworks, 2001)

Como se pode notar, o Dragão não permanece como a fêmea conquistada, ele parte para a conquista. O Dragão domina o Burro, prendendo-o entre sua calda, acariciando-o e, com isso assumindo a postura de conquistador, ou seja, permutando para a FD2. O silêncio do Dragão deixa de ser o de submissão, para ser o de quem não pede permissão para agir, não tem satisfação a dar. Em outras palavras, ele não fala, age.

Ao reencontrar o seu amado, após a separação forçada, o Dragão-fêmea posiciona-se novamente na FD1, pois obedece às suas ordens, carregando o Burro e Shrek até DuLoc. A corrente no pescoço que o Dragão carrega lembra uma coleira e, de fato, as atitudes dele passaram a ser de um cachorro domado - até o modo como o Burro e Shrek o chamam é com um assovio, como quem sinaliza para um animal de estimação.

Contudo, a cena em que o Dragão-fêmea devora Farquaad, remete a situação inicial, ao posicionamento do Dragão na FD1. Só que tal ato só ocorre porque o Burro está no controle do Dragão, como se nota na ameaça do Burro aos guardas de DuLoc: "Para trás, para trás, eu tenho um dragão sob meu controle e não vou hesitar em usá-lo". Estaria o Dragão na FD2 por ter devorado o poderoso Farquaad? Continuaria o Dragão na FD1, apesar de exterminar um homem?

Esses questionamentos acerca dos posicionamentos "finais" de Fiona e do Dragão são condizentes com a constante oscilação desses personagens. Há um conflito ideológico decorrentes das formações discursivas contraditórias que os personagens citados identificam-se. Esse conflito é esquematizado no quadro abaixo:

Confronto Ideológico FI – Comportamento feminino	
FD1	FD2
Submissão	Insubmissão
Dependência	Independência
Conquistada/dominada	Conquistadora/dominadora

A identificação com uma formação discursiva e não outra tem como conseqüência práticas sociais condizentes com as ideologias presentes em uma formação e não outra. Permutar entre formações discursivas em conflito conduz a ações tão contraditórias quanto essas formações, mas, considerando que o sujeito na pós-modernidade é um ser fragmentado, tais contradições passam a ser reflexo de seus conflitos ideológicos e, portanto, normais a um ser descentrado.

Considerando que no filme a sociedade é encenada, observa-se que nessa encenação social apresentada em *Shrek*, a princesa Fiona representa o percurso histórico da mulher outrora vista como propriedade do pai (antes do casamento) e do marido (após o matrimônio). Era considerada (na verdade desconsiderada pela sociedade) como um ser que deveria desprover-se de quereres próprios, uma das regras sociais que o feminismo confrontou e a

mulher passou a se declarar como dona de si, independente, uma guerreira capaz de fazer e mudar a história. O movimento feminista desencadeou uma série de discussões e reformulações ideológicas acerca da postura da mulher, em especial no que se refere aos relacionamentos amorosos. Os casamentos por conveniência que já foram comuns, visto que à mulher não era dado o direito de escolha do parceiro. Para atrair os homens abastados financeiramente, elas deveriam ser réplicas do protótipo de princesa encantada, tal qual o comportamento de Fiona no início da narrativa fílmica e bem definida na citação de Khéde (1990, p.21):

> As princesas são caracterizadas pelos atributos femininos que marcam a passividade e a função social como objeto de prazer e da organização familiar. Belas, virtuosas, honestas e piedosas, elas merecerão como prêmio o seu príncipe encantado (Bela adormecida, Gata Borralheira).

A ascensão social feminina, que ocorreu após as lutas iniciadas pelo movimento feminista, e a inserção em massa da mulher no mercado de trabalho têm alterado, gradativamente, esse quadro que persistia na semelhança com o protótipo de princesa encantada medieval.

Com recursos financeiros e dona do seu corpo, a mulher concluiu que não precisaria se submeter a ser uma princesa encantada frágil e submissa, também que poderia escolher ficar com quem desejasse, independente da classe social, sexo ou idade. Para muitas mulheres a única regra, nos relacionamentos amorosos, passou a ser: vale tudo se houver amor, paixão ou desejo e, quanto ao príncipe encantado, esse estaria tão desacreditado quanto o papai Noel, entretanto prevalece a idéia de que há um parceiro mais adequado e enquanto ele não aparece, pode-se ir "ficando" com os errados.

Nos EUA, palco da ascensão do movimento feminista, a forte influência da ideologia "Liberdade" impulsionou as mulheres a lutarem pelo direito ao voto e, depois, por outros direitos. Para Karnal et al. (2007), no início do século XX o comportamento feminino nos EUA mostrava grande diferença das atitudes das mulheres européias. As oportunidades de emprego aliadas a outros fatores como o acesso a educação superior, o lazer e uma gradativa liberdade sexual contribuíam para o clima de emancipação.

> Emprego, educação, lazer e práticas sexuais mais livres adotadas por jovens mulheres eram motivos de conflitos familiares. Os Estados Unidos ofereciam oportunidades que as mulheres não tinham na Europa. Muitas moças resolveram aproveitá-las como certas funcionárias dos correios, em

> Nova York, que se diziam muito satisfeitas com sua "independência e liberdade" (KARNAL et al., 2007, p. 180).

Foi nos anos de 1960 que as mudanças na vida das mulheres americanas se aprofundaram e tornaram-se irreversíveis. A contestação do papel secundário da mulher na sociedade proporcionou a conquista de direitos, de maior liberdade sexual e alteração na estrutura familiar liderada pelo homem. Estilos de vida alternativos, que seguiam valores da contracultura, passaram a ser aceitos ou pelo menos tolerados pela sociedade americana. A luta feminista contra o comportamento machista nas instituições públicas e privadas, inclusive as campanhas contra o abuso sexual, repercutiu e obteve êxito progressivamente. Tais manifestações surtiram efeito, de modo a conscientizar a população feminina, além de surgirem homens pró-feministas, que passaram a participar das reivindicações pelos direitos femininos, pela liberdade da mulher.

Reivindicações que se iniciaram com a defesa pelos direitos femininos de um modo geral, aos poucos foram se ampliando e subdividindo-se em grupos que se sentiam injustiçados. A princípio o movimento feminista lutava pela liberdade da mulher em sentido lato, como poder comportar-se igual a qualquer cidadão, independente do sexo, sem sofrer a repressão social. A seguir, surgiram subgrupos dentro do movimento, como mulheres operárias buscando igualdade salarial em relação aos homens, além de outros grupos como gays, lésbicas etc.

Após conquistas em diversas áreas, a mulher convive com o conflito entre os códigos de comportamento exigidos às mulheres até o início do século XX e as atitudes pela liberdade e emancipação defendidas pelo movimento feminista. Após conseguir penetrar em espaços considerados masculinos, ocorreu uma oscilação na identidade da mulher. As novas conquistas exigiram novas posturas e, às vezes, os códigos de comportamento antigos são cobrados simultaneamente aos novos valores. A mulher pode trabalhar, mas, por vezes, carrega o fardo de ter de ser, além de excelente profissional, boa mãe, boa esposa, a mantenedora do lar (sentimentalmente e financeiramente). Há conflitos entre o comportamento ideal e o que se deseja seguir, o que causa imprevisibilidade na identidade feminina, ou seja, há identidades femininas adotadas por uma mesma mulher.

Em *Shrek*, a princesa mostra esses conflitos vivenciados pela mulher contemporânea. Em sua primeira aparição no filme, Fiona aparenta se tratar de uma bela jovem, de acordo com padrões ocidentais: magra, com traços europeus, alta, enfim perfeita - pelo menos por fora -, submissa, fiel, a espera do príncipe encantado para salvá-la. Mas a transformação

noturna da princesa em ogra - gordinha, verde e considerada feia - simboliza o rompimento com essas ideologias acerca da mulher, causa uma idéia de liberdade para se ter uma imagem que se deseja e não a que a sociedade impõe.

Nota-se que a metamorfose ocorre na escuridão da noite, longe das opiniões alheias, como se ela tivesse certo receio de se rebelar contra a imagem ideal para uma fêmea. A ogra teme não corresponder à imagem atribuída a uma princesa e, por isso, não merecer ser uma princesa. Vale notar a preocupação feminina em parecer uma princesa, estimulada pela sociedade desde a mais tenra idade da mulher. Para ser chamada de princesa deve-se merecer o título, comportando-se como tal. Fugir dos padrões de princesa ainda causa desaprovação de parte da sociedade.

Devido à existência de confrontos entre valores tradicionais e contemporâneos, a princesa ora se comporta conforme novos valores, ora conforme os anteriores ao movimento feminista. A quebra do feitiço, tornando-a ogra, liberta-a do jugo da constante cobrança mental e social de precisar comportar-se como uma princesa ideal. A partir de então, ela não necessitava de se preocupar em agir de acordo com o que as pessoas esperavam, conquistando a sua liberdade.

A oscilação de Fiona não ocorre somente em suas identificações transitórias nas formações discursivas, mas também em seu próprio corpo. Esteticamente, de dia ela é uma verdadeira princesa encantada e que encanta, ou seja, segue o padrão de princesa apresentado em contos de fadas tradicionais e em suas versões animadas ao cinema pela Walt Disney: alta, magra, bela, com “traços finos”. À noite a situação se inverte, pois ela se transforma em uma ogra, completamente fora dos padrões de beleza ocidental: acima do peso, verde, com pés enormes etc. Há um conflito entre qual a estética que realmente lhe cabe, se a de mulher estilo modelo ou a de ogra. Diante de tal contradição em seu corpo, Fiona envergonha-se de parecer uma ogra e esconde-se à noite, afinal como ela mesma questiona, “Quem poderia amar um ogro tão nojento e feio?”

Os conflitos entre a estética e o comportamento aceitos e exigidos pela sociedade e a que se tem, mas por ser incompatível com aquela, deve-se esconder, remete a afirmação de Vilaça (1999, p. 177) de que há um aspecto paradoxal na nossa própria identidade, o qual se evidencia na descrição do estágio do espelho, implicando em identificação e alienação por meio do reconhecimento obtido na imagem invertida. Alterar o corpo está tornando o homem “um ser mutante, um corpo virtual”, seduzido pela idéia de eterna e bela juventude que os produtos prometem proporcionar.

Na cultura ocidental o ideal de beleza veiculado pela mídia – corpos "sarados", altura elevada, seios fartos etc. – tem refletido em uma busca interminável, insatisfação com o corpo e até repúdio a este. O excesso de imagens de pessoas consideradas lindas na mídia atrai milhares de espectadores às academias, cirurgias plásticas, consumo exarcebado de cosméticos, produtos para emagrecer e medidas milagrosas de todos os tipos para atingir a beleza das estrelas.

As propagandas mostram que vale qualquer sacrifício financeiro para se elevar a auto-estima de alguém, ainda mais se o sacrifício for recompensado pela aprovação e inveja dos demais. Se o elemento mágico vendido for eficiente e/ou considerado acessível então é considerado como um perfeito presente de fada-madrinha!

Regina Barreto (2005) fez uma análise acerca do uso do corpo feminino na publicidade contemporânea, o qual se tornou um espetáculo vivo, capaz de despertar fetiches. Nesse contexto, as identidades são imaginadas tanto pelo público feminino quanto pelo masculino, para a mulher como a idealização de beleza e estética que, aparentemente, é possível atingir por meio dos produtos e artifícios utilizados pelas modelos, no caso dos homens como a possibilidade de suas realizações sexuais. Assim, nota-se a força das imagens propagadas pela mídia no imaginário das pessoas ao sugerir que para ser aceito e amado, deve-se ter boa aparência, sendo que essa imagem é pautada nas pessoas admiradas na mídia.

O texto *Cinderela* de Garner (1999) apresenta muito bem a crítica a essa beleza ocidental inatingível. A Cinderela queria a qualquer custo ter a beleza de uma atriz de cinema, a fim de conseguir a admiração do príncipe e a inveja das concorrentes, sua fada madrinha (na verdade, um homossexual) resolve ajudá-la, apresentado soluções mágicas e também drásticas, mas antes a alertou:

> Você quer ir ao baile, não é, fofa? E está disposta a se submeter ao conceito masculino de beleza, e se apertar numa mini justíssima, que vai lhe impedir de sentar com conforto e prejudicar sua circulação? Espremer os pés em sapatos num salto altíssimo, que vai arruinar sua estrutura óssea e transformar sua coluna numa sanfona? Pintar seu rosto com produtos químicos e maquiagem, camuflando todos seus traços naturais? Fazer uma lipo e tirar um pouco dessa barriguinha, deixando você toda roxa e dolorida? E também colocar um pouco de silicone nesses peitinhos para transformá-los em dois melões duros e voluptuosos? (GARNER, 1999, p. 49).

Transformações corporais atingem o comportamento da princesa, ela se mostra confusa, ambivalente, oscilando diante da estética exigida para a princesa-mulher e o

desprendimento estético da ogra. As ideologias em conflito, a ausência de uma verdade acerca de si acrescida da idéia de ficar com o corpo "perfeito" após o beijo, a confunde.

Observa-se na figura da ogra, a referência ao grande número de obesos nos Estados Unidos, que aliado à pressão do padrão de beleza feminino de modelo manequim 36 tem sido o motivo de múltiplos casos de mulheres depressivas e com complexo de inferioridade, além de casos de anorexia e bulimia. Uma princesa que preferia ser "cheinha, feinha, mas feliz" do que ser "linda – segundo padrão de beleza ocidental-, rica e infeliz", reflete sobre o padrão de beleza ocidental, esteticamente próximo da impossibilidade, desejado por muitas americanas, enquanto a beleza que elas realmente possuem é desprezada por ser incompatível com aquele dito ideal, um padrão tirano e excludente.

Um fato relevante em *Shrek* é que Fiona surgiu com a função de ser "objeto" necessário para Farquaad tornar-se rei. Em sua obsessão para ter o reino perfeito, ele aceitou o conselho do Espelho Mágico e armou o plano para possuir a coroa, ou melhor, a princesa que lhe garantiria os direitos legais de ser um monarca. No acordo de Farquaad com Shrek, a princesa era o "objeto" de troca entre ambos. Ela era a garantia de satisfação do Lord e de Shrek, cujo desejo era ter seu pântano desocupado.

Essa noção de mulher ser considerada mero objeto de troca entre homens, especialmente no casamento, é apresentada por Oliveira (1993). Segundo essa autora, a família, enquanto microestrutura social, por muito tempo mostrou-se como uma instituição que reproduz a hierarquia entre masculino e feminino. No vínculo de reciprocidade do casamento, as mulheres não eram um dos parceiros em que ocorria a troca, mas sim o objeto de troca: o vínculo estabelecia-se entre dois homens – o pai e o noivo da moça – por meio das mulheres.

> Ditadas pela lei da exogamia e pela proibição do incesto, as regras do casamento fundam a relação de assimetria social radical entre os sexos. Um homem só pode obter uma mulher de outro homem. Para os homens, essa troca de mulheres é dom que provoca um contra-dom, o que instaura um vínculo social entre eles, um sistema de alianças fundamentado na reciprocidade. Para as mulheres, ao contrário, a troca acarreta sua redução ao status de objeto: não passam de moeda de troca, signo e emblemas do status dominante dos homens (OLIVEIRA, 1993, p. 32-33).

As mudanças pós-movimento feminista afetaram esse sistema de troca, pois as mulheres (posicionadas na FD2) têm resistido em assumir a função de mero objeto. Mais seguras de si, independentes financeiramente, elas querem ter influência no relacionamento amoroso, participar ativamente das decisões familiares e poder optar sobre suas condutas

pessoais. Mesmo o divórcio, que foi considerado como uma "prova de incompetência feminina" em manter o casamento, passou a ser pensado como uma alternativa para "livrar" a mulher de um relacionamento problemático.

No desfecho da narrativa fílmica, Fiona rejeita o papel de objeto de troca ao romper o compromisso assumido no altar com o Lord. Segundo o acordo de Farquaad com Shrek, Fiona pertenceria ao Lord! Ela optou por ficar com o ogro apesar do suposto direito que Farquaad teria sobre ela após o casamento.

A mulher da FD2 resiste às ideologias que perpassaram os séculos, cujo objetivo era inferiorizá-la, mantê-la sob controle. Devido a sua independência e conquistas sociais, principalmente no mercado de trabalho, ela assusta os homens. Eles temem essa nova versão feminina que não conseguem controlar como o faziam antes.

No diálogo de Shrek e o Burro, após terem atravessado a ponte que os levaria ao castelo, pode-se analisar a concepção de mulher como sendo um ser perigoso para o homem. Comparando Fiona com o Dragão-fêmea, Shrek demonstra que, para ele, ambas são igualmente "nocivas".

> Burro: onde está essa chatice que cospe fogo, afinal?
> Shrek: Lá dentro, esperando que a gente a salve.
> [Os dois riem]
> Burro: Eu estava falando do dragão, Shrek.
> (SHREK, PDI/Dreamworks, 2001)

Contudo, a mesma mulher que assusta os homens por sua competitividade no mercado de trabalho, entre outras coisas, é a mulher que quer ser amada. Daí vive uma contradição entre conquistar seu espaço entre os homens, ser independente deles, mas, ao mesmo tempo não os assustar, conseguir o afeto deles.

É a contradição apresentada por meio do personagem Dragão-fêmea, o qual incinerava e devorava os homens, mas quando encontrou a cara-metade, quis conquistá-lo. Mostrou-se atencioso e carinhoso com o Burro, além de satisfazer suas vontades: servindo de transporte e devorando o Lord sob comando do amado.

Fiona também mostra essa contradição, a começar pela sua forma mulher/ogra. O intrigante é que para se libertar da ambigüidade estética, ela precisa que o amor verdadeiro a beije e, com a quebra do feitiço, ela assume a forma do seu amado. Ela precisa dele para assumir a forma dele, ou seja, ela passa a ser uma versão feminina dele. Há um conflito entre dependência e independência, pois para se libertar das exigências sociais destinadas às princesas encantadas e tornar-se totalmente ogra, a "devoradora" temida, ela precisa do

auxílio de Shrek. Ele é o seu passaporte para a liberdade. O ogro mostra-lhe um estilo de vida distinto e ela adere a essa nova concepção de mundo. A ogra procura adentrar no mundo do seu amado, desejando ser amada por ele.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A meta dessa dissertação foi analisar as formações discursivas em *Shrek*, mais precisamente, a permuta no posicionamento dos personagens "diferentes" e dos personagens femininos nessas formações. Para isso, recorreu-se prioritariamente a AD de linha francesa, e secundariamente aos estudos teóricos acerca da análise fílmica, da pós-modernidade e da Literatura Infanto-Juvenil. De cada campo teórico citado, utilizou-se conceitos e procedimentos específicos, de modo a trabalhar em um entremeio teórico, ressaltando a predominância da AD.

Por meio do procedimento analítico das formações ideológicas "Comportamento do outro" e "Comportamento feminino" e suas formações discursivas de maior ocorrência, com base no posicionamento dos personagens dos grupos: personagens "diferentes" e personagens femininos, observou-se a mudança nas formações discursivas dos integrantes desses grupos, inclusive, no caso de Shrek e Fiona, a oscilação na identificação com essas formações – em certo momento os personagens estão em formação X e vão para Y, depois retornam para X e assim sucessivamente. Daí que as informações acerca do sujeito da AD, aliada ao sujeito pós-moderno e a tendência nos contos de fadas contemporâneos em apresentar personagens que "rebelam-se" contra os protótipos reproduzidos nos contos de fadas tradicionais e cuja identidade é fragmentada, foram utilizadas para se entender de que maneira essas permutas ocorriam e quais os motivos delas acontecerem.

Com relação ao grupo de personagens "diferentes", notou-se que os novos conceitos acerca do outro, ressaltados no ato de "dar a voz" aos grupos marginalizados em destaque na pós-modernidade, influenciaram deveras, ocasionando mudanças nos posicionamentos nas formações discursivas desses personagens, proporcionando-lhes a liberdade de serem integrados na sociedade, mas não como o outro submisso e sim como o outro com "voz ativa", que resiste e contrapõe-se a visões acerca de si preconceituosas e excludentes. Um outro aspecto relevante foi à constatação de que alguns personagens "fingiram" aderir às ideologias de uma formação discursiva, com práticas condizentes a elas, porém assim o faziam por medo de represálias, como foi o caso de Shrek ao aceitar passivamente o acordo com o Lord e o Espelho Mágico ao fazer caretas para o tirano por trás dele e disfarçar sua aversão a ele sorrindo em sua frente.

No grupo de personagens femininos, percebeu-se a influência de novas concepções acerca da mulher, oriundas das conquistas do movimento feminista, nos posicionamentos de

Fiona e do Dragão-fêmea em formações discursivas. O conflito entre seguir essas novas concepções ou as antigas que se contrapõe àquelas, é o fator de mudanças nessas formações. Há uma indecisão entre seguir o protótipo de princesa dos contos de fadas tradicionais, um modelo idealizado de mulher, ou se libertar dele, sendo o que realmente se deseja. Diante de formações discursivas de forte dominância, as antigas formações, cuja predominância perpassou séculos, e as atuais, em espantosa ascensão, o sujeito da AD – representado pelos personagens – identifica-se, momentaneamente, ora com uma formação ora com outra.

Durante essa investigação, alguns questionamentos foram levantados, sem, contudo se conseguir respostas devidamente embasadas: A narrativa fílmica com estrutura e funções de personagens a semelhança dos contos de fadas, poderia ser classificada como conto de fadas ou essa denominação restringe-se aos contos orais e escritos? Se há conto de fadas orais e escritos, é correto se falar em contos de fadas fílmicos?

Observou-se que, a teoria da Literatura Infanto-Juvenil no Brasil, ao que parece – com base na pesquisa do material teórico que se teve acesso -, não abrange de forma satisfatória os contos de fadas contemporâneos (observe que, dos teóricos renomados, somente Coelho apresenta um estudo de maior dimensão) e, também, não inclui a análise de narrativas fílmicas com características desses contos, nem mesmo as versões de conto de fadas tradicionais. Dessa forma, haveria a necessidade de se fazer um estudo mais profundo sobre esses assuntos. Constatado a veracidade dessas deficiências e, sendo possível, poderia ser elaborado um estudo teórico que atenda tais questões.

Como nessa dissertação optou-se por analisar a permuta entre formações discursivas exclusivamente no filme *Shrek* (2001), logo o estudo pode-se estender às outras películas que compõe a trilogia, ou seja, *Shrek 2* (2004), Shrek 3 (2007) e até ao filme, ainda em fase de elaboração, Shrek 4, com previsão para lançamento em 2010. É possível também trabalhar com o livro Shrek! (STEIG, 2001) e sua versão fílmica, com o intuito de se comparar, em ambas as obras, os posicionamentos nas formações discursivas dos personagens Shrek, a princesa Fiona e o Burro. Também seria muito relevante estudar todo o percurso dos personagens citados em todos os filmes da trilogia Shrek (e até estender-se ao que será lançado), pois dessa forma analisar-se-ia melhor os posicionamentos nas FDs desses personagens, tendo em vista a maior ocorrências de situações "vivenciadas" por eles.

Os resultados obtidos nessa dissertação possibilitam a reflexão acerca da ocorrência da permuta entre formações discursivas em *Shrek*, expandindo para a observação desse fenômeno em outros textos, especialmente nos de cunho infanto-juvenil contemporâneos, tendo em vista a escassez de estudos dessa natureza. Pode-se também refletir sobre a

influência de ideologias e do contexto sociocultural, como a pós-modernidade e suas ideologias, em narrativas fílmicas de um modo geral e, em particular, nos filmes de animação.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. *Poesia para Crianças*. In. ABRAMOVICH, F. *Literatura Infantil*: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1989. p. 65-95.

ALMEIDA, R. *A inteligência do folclore.* 2. ed. Rio de Janeiro: Americana, 1994.

ALTUSSER, L. *Aparelhos ideológicos do estado*. Trad. Joaquim José de Moura Ramos. 3. ed. Lisboa: Presença, 1980.

AUMONT, J. *A imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BARRETO, R. P. O corpo feminino na publicidade: reflexo de identidades imaginadas. In.: BARRETO, R. P.(org) *Poética e políticas de inclusão lingüística e cultural.* Tangará da Serra, MT: Gerdan, 2005.

BELA ADORMECIDA, A. (*Slepping Beauty*). Direção: Lês Clark; Eric Larson; Clyde Geronimi; Wolfgang reithermann. Produção: Walt Disney Produtions. Roteiro: Erdman Penner; Joe Rinaldi; Winston Hibler; Bill Peet; Ted Sears; Ralph Wrigth e Milt Banta.Walt Disney Pictures, 1959. 1 DVD (75 min.), son., color.

BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fadas.* Trad. Arlene Caetano. 20. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES (*Snow White and the Seven Dwarfs*). Direção: David Hand. Produção: Walt Disney Produtions. Roteiro: Dorothy Ann Blank; Richard Creedon; Merril De Maris; Oto England; Earl Hurd; Dick Richard. Walt Disney Pictures, 1937, 1 DVD (83 min.), son., color.

BRANDÃO. H. H. N. *Introdução à análise do discurso.* 7. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, s/d.

CABÚS, L. Dragões: fatos e lendas. In. *Sofá da sala*: revista ocultista. Jun/2008. Disponível em < http://www.sofadasala.com/pesquisa/dragoes.htm> Acesso em: 18.01.2009.

CALVINO, I. *Seis propostas para o próximo milênio*: lições americanas. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CARONE, R. S. O rei ogro. *Crash*. São Paulo, n. 05, p. 60-62, jun. 07.

CARVALHO, B. V. *A literatura Infantil*: visão histórica e crítica. 4. ed. São Paulo: Global, 1985.

CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. *Dicionário de análise do discurso*. Trad. Fabiana Komesu. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

COELHO, N. N. *O conto de fadas*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991.

_____. *Literatura infantil*: teoria, análise, didática. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2000.

_____. *O conto de fadas*: símbolos, mitos e arquétipos. 1. ed. Ed. São Paulo: DCL, 2003.

DUCROT, O. *O dizer e o dito*. Trad. Ingedore V. Kock et al. Campinas, SP: Pontes, 1987.

EAGLETON, T. *A ideologia da estética*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

ECO, U. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Trad. Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FENTRESS, J; WICKHAM, C. *Memória social*: novas perspectivas sobre o passado. Lisboa: Teorema, 1992.

FERNANDES, C. A. *Análise do discurso*: reflexões introdutórias. 2. ed. São Carlos, SP: Claraluz, 2007.

GARNER, J. F. *Contos de fadas politicamente corretos*: uma versão adaptada aos nossos tempos. Trad. e adaptação de Cláudio Paiva. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. *Contos e lendas dos irmãos Grimm*. Trad. Íside M. Bonini. São Paulo: Edigraf, s/d.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz da Silva e Guacira Lopes Louro. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

HALL, S. *Da diáspora*: identidades e mediações culturais. Trad. Adelaine La Guardia Resende [et all]. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HARVEY, D. *Condição pós-moderna*. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. 13ª. ed. São Paulo: Loyola, 2004.

HERTSGAARD, M. *A sombra da águia*. Trad. Alves Calado. Rio de Janeiro: Record, 2003.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JAMESON, F. *Pós-modernismo*: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 2002.

KARNAL, L. [et al]. *História dos Estados Unidos*: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007.

KHÉDE, S. S. *Personagens da literatura infanto-juvenil*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1990.

LOBATO, M. *Reinações de Narizinho.* 48. ed. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MAINGUENEAU, D. *Novas tendências em análise do discurso*. Trad. Freda Indurky. 3. ed. Campinas, SP: Pontes, 1997.

MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

METZ, C. *A significação do cinema*. Trad. e pósfácio de Jean Claude Bernadet. São Paulo: Perspectivas, 1972.

MUSSALIM, F. Análise do discurso. In. MUSSALIM, F.; BENTES, A. C. *Introdução à lingüística: domínios e fronteiras,* vol. 2. São Paulo: Cortez, 2001.

OLIVEIRA, R. D. *Elogio da diferença*: o feminino emergente. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

ORLANDI, E (org) [et al.]. *Gestos de Leitura*: Da história no Discurso. Trad. Bethânia S. C. Mariani [et al.]. Campinas, SP: UNICAMP, 1994.

ORLANDI, E. *Efeitos do verbal sobre o não-verbal. Rua*, nº. 1, mar. 1995. p. 35-46.

_____. *Interpretação*: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

_____. *As formas do silêncio*: no movimento dos sentidos. 4. ed. Campinas, SP: UNICAMP, 1997.

_____. *Discurso e leitura*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. *Análise de discurso*: princípios e procedimentos. Campinas, SP: Pontes, 6. ed., 2005a.

_____. *Discurso e texto*: formulação e circulação de sentidos. 2. ed. Campinas, SP: 2005b.

_____. Análise de discurso. In. ORLANDI, E. P; LAGAZZI-RODRIGUES, S (orgs.). *Discurso e textualidade*. Campinas, SP: Pontes, 2006.

PÊCHEUX, M**.** Análise Automática do discurso (AAD-69). In. GADET, F; HAK, T. (orgs). *Por uma análise automática do discurso:* Uma introdução à obra de Michel Pêcheux.Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1990.

PÊCHEUX, M; FUCKS. A propósito da análise automática do discurso: atualização e perspectiva. In: GADET, F; HAK, T. (orgs). *Por uma análise automática do discurso:* Uma introdução à obra de Michel Pêcheux.Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1990.

_____. *Semântica e discurso:* uma crítica à afirmação do óbvio. 3. ed. Campinas, SP: UNICAMP, 1997.

PERRAULT, C. *Contos de fadas*. Trad. Monteiro Lobato. 1. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2002.

PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

RIBEIRO, F. *Quem tem medo do lobo mal?* In: *Revista História*, set., 2005.

SABADIN, C. *Shrek mantém encanto do primeiro filme*. Revista cinema. São Paulo: Ed. Única. Ano VIII, edição 77, jun./2007.

SOUZA, T. C. C. Discurso e imagem: perspectivas de análise do não-verbal. In. *Ciberlegenda 1*, Revista eletrônica do mestrado em comunicação, imagem e informação, Niterói, UFF, 1998b. Disponível em <www.uff.br/mestcii/tania3.htm> Acesso em: 30.07.2008.

STEIG, W. *Shrek!* Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2001. Não paginado.

SHREK. Direção: Andrew Adamson; Vick Jenson. Produção: Aron Warner; John H. Willians; Jeffrey Katzemberg. Roteiro: Ted Elliot; Terry Rossio; Joe Stillman; Roger S. H. Shulman. DreamWorks Pictures, 2001. 1 DVD (93 min.), son., color. Baseado no livro "Shrek!" de William Steig.

TOMPSON, C. T. *Bíblia de referência Tompson*. Deerfield, Flórida, EUA: Vida, 1993.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

VILAÇA, N. Corpos de Arlequim. In: RUBIM, A.A.C.; BENTZ, I. M. G. B.; PINTO, M. J. *Práticas discursivas na cultura contemporânea.* São Leopoldo, RS: UNISINOS, 1999.