

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

IZABELLA ESCHER BRANDÃO

**UM OGRO INOVADOR - COMO SHREK
SUBVERTE O GÊNERO CONTO DE
FADAS**

BELO HORIZONTE

2024

IZABELLA ESCHER BRANDÃO

**UM OGRO INOVADOR - COMO SHREK
SUBVERTE O GÊNERO CONTO DE FADAS**

Trabalho de Conclusão de Curso da graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel L. Werneck

Belo Horizonte

2024

RESUMO

Os contos de fadas fazem parte do cotidiano da humanidade há muitas gerações. Suas raízes estão nos mitos orais, histórias passadas verbalmente em encontros familiares, sociais ou comunitários, que recorrentemente apresentam protagonistas heroicos, a luta do bem contra o mal, vilões perversos e mundos mágicos. Categorizado como um filme de conto de fadas, *Shrek*, lançado em 2001 pela produtora *Dreamworks*, trouxe uma interpretação inovadora do gênero. Ao trazer como protagonista um ogro anti social e uma princesa que age oposta aos padrões de comportamento esperados de uma nobre, *Shrek* subverte as normas estabelecidas pelo gênero, brincando com as expectativas relacionadas aos elementos de contos de fadas, parodiando fundamentos e oferecendo uma visão nova e moderna sobre o significado de ser um herói ou uma princesa. O objetivo deste trabalho é analisar as características tradicionais de contos de fadas, sua construção de personagens e narrativa e apresentar como o filme *Shrek* reinventa esses aspectos, subvertendo o gênero.

Palavras-chave: Conto-de-fadas, Shrek

ABSTRACT

Fairy tales have been part of humanity's daily lives for generations. Its roots are in oral myths, stories verbally passed in family, social or community encounters, recurrently featuring heroic protagonists, the fight of good against evil, wicked villains and magical worlds. Categorized as a fairy tale film, Shrek, released in 2001 by the production company Dreamworks, brought an innovative interpretation of the genre. By bringing as protagonists an anti-social ogre and a princess who acts opposite to the standards of how a noblewoman should behave, Shrek subverts the norms established by the genre, playing with the expectations of fairy tale elements, parodying fundamentals and offering a new and modern vision about what it means to be a hero or a princess. The goal of this work is to analyze the traditional characteristics of fairy tales, how they build the characters and narrative and to come up with how the film Shrek reinvents these aspects, subverting the genre.

Keywords: Fairy-Tale, Shrek

SUMÁRIO

UM OGRO INOVADOR - COMO SHREK SUBVERTE O GÊNERO CONTO DE FADAS.....	0
RESUMO.....	2
ABSTRACT.....	2
SUMÁRIO.....	3
INTRODUÇÃO.....	4
1. METODOLOGIA.....	5
2. HISTÓRICO DOS CONTOS DE FADAS.....	6
3. CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS.....	9
4. SHREK, DREAMWORKS E A REVOLUÇÃO DIGITAL NA ANIMAÇÃO.....	13
5. ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE “SHREK”.....	16
5.1 Shrek.....	16
5.2 Burro.....	17
5.3 Fiona.....	18
5.4 Lord Farquaad.....	19
6. ARQUÉTIPOS E MONOMITO.....	21
7. ESTRUTURA NARRATIVA E ENREDO.....	23
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34

INTRODUÇÃO

Ao longo da História, os contos de fadas, com suas narrativas mágicas e arquetípicas, têm sido parte fundamental da tradição cultural humana. Com histórias passadas de geração em geração, os contos de fadas, inicialmente, eram transmitidos de forma oral, difundindo lições morais e valores culturais, refletindo os preceitos da sociedade da época e explorando o imaginário das pessoas. Essas narrativas orais foram coletadas e publicadas por autores ilustres como Charles Perrault e Irmãos Grimm, que foram alguns dos principais escritores responsáveis pela popularização e consolidação dos contos de fadas na literatura.

Nos primeiros capítulos dessa pesquisa, é investigada a forma como esse gênero literário se constroi, dando um breve histórico dessa categoria e apresentando as classificações mais utilizadas para catalogar os contos, utilizando como base os escritos “Morphology of the Folktale” de Vladimir Propp, “The Uses of Enchantment” de Bruno Bettelheim e “O Conto de Fadas: Símbolos, Mitos, Arquétipos” de Nelly Novaes Coelho

Na sequência, é dado um *background* do tema de pesquisa, o longa-metragem *Shrek* (2001, PDI/Dreamworks), de Andrew Adamson e Vicky Jenson, falando um pouco sobre o contexto em que o filme foi produzido, a empresa responsável pelo seu desenvolvimento e a importância do longa no mercado de animação.

Logo após, é feita uma análise dos principais personagens do filme, comparando a personalidade, ações e motivações de cada um com o que se espera do papel desempenhado por ele de acordo com os escritos de Joseph Campbell.

Nos capítulos finais, foi feita uma análise da narrativa do filme e como ela se encaixa nas definições de contos de fadas, mesmo que de forma inusitada. O objetivo deste trabalho é apresentar como o filme subverte o gênero dos contos de fadas, sendo possível entender como *Shrek* não só utiliza os elementos clássicos da categoria, mas também os transformam para encaixar em uma audiência mais moderna, oferecendo uma nova perspectiva sobre os contos de fadas.

1. METODOLOGIA

A pesquisa acadêmica para este TCC se concentrou em aspectos-chave da linguagem do cinema, incluindo estrutura narrativa, desenvolvimento de personagens e normas de gênero. Esse trabalho busca examinar como o filme “Shrek” (2001, dir. Andrew Adamson e Vicky Jenson) subverteu as estruturas convencionais dos contos de fadas e, ao fazê-lo, desafiou e redefiniu as normas de narrativa existentes naquele momento dentro do mercado de cinema de animação, tendo dado origem a uma das franquias mais populares e lucrativas da história do cinema animado.

Inicialmente, foi conduzida uma análise atenta do filme assistindo-o várias vezes de forma a examinar minuciosamente a narrativa e obter uma compreensão abrangente do conto original, seus personagens e os componentes visuais empregados para fins de narrativa.

Subsequentemente, foi conduzido um exame sobre as estruturas dos contos de fadas, com base em obras acadêmicas estimadas sobre o tópico, como as obras dos Irmãos Grimm. Isso foi realizado por meio de uma análise comparativa de textos acadêmicos renomados sobre o tópico, incluindo “Morphology of the Folktale” de Vladimir Propp, “The Uses of Enchantment” de Bruno Bettelheim e “O Conto de Fadas: Símbolos, Mitos, Arquétipos” de Nelly Novaes Coelho. Esta pesquisa nos permite examinar como Shrek simultaneamente se conforma e desafia estruturas narrativas convencionais, fornecendo *insights* sobre seus métodos distintos de narrativa.

Posteriormente, por meio de uma comparação de estratégias de narrativa padrão, foram analisados os principais personagens do filme, utilizando como referência o livro “O Herói de Mil Faces” de Joseph Campbell e os escritos do psiquiatra Carl Jung. Ao observar a metodologia não-convencional empregada em “Shrek”, o objetivo foi desenvolver uma compreensão mais profunda de como o filme desafia efetivamente as expectativas e estabelece uma nova estrutura narrativa para filmes de animação que abordem aquelas tradicionais histórias.

Esta metodologia foi escolhida por sua capacidade de permitir uma análise completa do filme, incluindo seu contexto histórico e cultural, bem como seus elementos estéticos e narrativos. Essa abordagem é frequentemente considerada o método de pesquisa dominante no campo de filmes de animação.

2. HISTÓRICO DOS CONTOS DE FADAS

Os contos de fadas se fazem presente como uma das formas mais antigas e universais de narrativa da humanidade. Desde muito antes da escrita, contos sobre reinos distantes, ambientes fantásticos, luta entre forças do bem e do mal, heróis corajosos, princesas em apuros e vilões ameaçadores eram transmitidos de geração em geração em encontros familiares ou comunitários. Segundo a professora Luana Castro Alves Perez, “Chamamos de contos de fadas porque são histórias que têm sua origem na cultura céltico-bretã, na qual a fada, um ser fantástico, tem importância fundamental”¹.

Definir precisamente a data da origem dos contos de fadas é extremamente difícil, como diz Elena Zola em sua monografia:

“Similar plots and stories “begin[s] to appear in writing between 1250 and 2000 years before the birth of Christ”. They were normally told and spread orally, in antiquity recorded in writing just by chance or embedded in other narratives. They continued to be told until the modern era, so that we can say that fairy tales - in their motifs and themes - are as old as the human practice of telling stories”² (ZOLA, 2016, p. 10).

Por serem histórias que eram transmitidas oralmente, as narrativas sofriam alterações com frequência. O contador de histórias constantemente modificava alguns aspectos dos contos, a fim de manter o interesse do público - que participava ativamente da narração, uma vez que se tratavam de eventos sociais - ou por simples esquecimento ou criatividade³. Sendo assim, os contos estavam sempre alinhados ao vocabulário popular, e traziam consigo alterações dependendo do contexto social em que a história era disseminada, da classe social dos ouvintes, ou pelo fato de serem interpretadas ao vivo.

Com sua origem celta, os contos de fadas comumente tinham como protagonistas heroínas femininas. Segundo Coelho, os celtas consideravam sagradas todas as manifestações da natureza, acreditando que fontes de água como rios e lagos eram lugares sagrados, pois a água era considerada a grande geradora da vida. A figura da fada nasceu da água, e era tida como maior símbolo das explicações de natureza mágica e sobrenatural pelos druidas, o grupo

¹ PEREZ, Luana Castro Alves. "História dos contos de fadas"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/literatura/historia-dos-contos-fadas.htm>. Acesso em 14 de julho de 2024.

² Tradução livre: Enredos e histórias similares “começam a aparecer em escritos entre 1250 e 2000 anos antes do nascimento de Cristo.” Normalmente eram contados e difundidos oralmente, registrados por escrito apenas por acaso na antiguidade ou inseridos em outras narrativas. Continuaram a ser contados até a era moderna, pelo que podemos dizer que os contos de fadas - nos seus motivos e temáticas - são tão antigos como a prática humana de contar histórias.

³ CANTARELLI, Raquel Vasconcelos de. "Leituras celtas: mito e folclore em contos maravilhosos"; Tese de Doutorado (Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara) Faculdade de Ciências e Letras, Unesp, Araraquara, 2017, p. 20-21

hierárquico mais importante da organização social dos celtas.

Muitas vezes tidas como protagonistas, a ênfase ao feminino nos contos se justifica, segundo Nelly Coelho (1991), pela sua origem celta, onde diferentemente da cultura de outros povos, as mulheres possuíam uma maior evidência social, e status relacionado ao “poder”, ao cultivo e a procriação. (BORGES; RODRIGUES, 2018, p. 111)

Os contos que surgiram durante a Idade Média, frequentemente continham acontecimentos de extrema violência. Exibicionismo, estupro, voyerismo, inibição da sexualidade feminina, fome e morte infantil, eram temas recorrentes, e representavam as disputas de poder e a sociedade da época. As narrativas não eram especificamente voltadas para o público adulto, pois, de acordo com Phillipe Ariès⁴, as crianças medievais eram vistas como adultos pequenos, uma vez que o conceito de infância é relativamente moderno. Essa representação violenta dura até o século XIII, quando a propagação de ideais cristãos começa a ter força, com representações de crianças muito próximas do conceito atual de infância: jovens anjos, o menino Jesus, Nossa Senhora menina, a criança nua (ARIÈS, 2006).

Os escritores italianos Giovan Francesco Straparola e Giambattista Basile foram cruciais para o desenvolvimento do conto de fadas como gênero literário na Europa, influenciando profundamente a literatura francesa, frequentemente reconhecida por popularizar o gênero. O conto de fadas literário surgiu da atividade literária em Florença no século XIV, influenciado pelo livro "Decameron" de Giovanni Boccaccio que, com seu estilo sofisticado e sutil, expandia a variedade de tópicos das *novellas*⁵ e criou personagens inesquecíveis. Straparola se destacou por adaptar contos da tradição oral, criando cerca de quatorze contos de fadas literários em sua coleção de setenta e quatro *novella*⁶.

Apesar disso, foi com as obras "Histórias ou Contos da Mamãe Ganso" ("Histoires ou Contes du Temps Passé") lançada em 1697 pelo francês Charles Perrault e "Contos de Fadas Alemães" ("Grimm's Fairy Tales") lançada em 1812 pelos alemães Jakob e Wilhelm Grimm que os contos de fadas se consolidaram como gênero literário. Perrault percorreu os vilarejos e registrou as histórias guardadas na memória do povo europeu, alterando-as com o intuito de ensinar lições de vida e valores morais, disseminando valores religiosos da elite da época,

⁴ ARIÈS, Phillipe. A descoberta da infância. In: . História social da criança e da família. 2. ed. Trad. Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC, 2006, p. 17-31.

⁵ A *novella*, ou conto, é uma narrativa curta com unidade de tempo e ação e focava em eventos corriqueiros do cotidiano.

⁶ ZIPES, Jack David. Fairy tales and the art of subversion : the classical genre for children and the process of civilization / Jack Zipes.-- 2nd ed. Nova York: Routledge, 2006, p13-14.

influenciado pelo regime monárquico de Luís XIV⁷, enquanto os Grimm focaram mais no folclore alemão, buscando restaurar contos que refletissem uma identidade alemã autêntica. A popularização desses livros revela a conexão entre o gênero dos contos de fadas e a expansão da civilização e ideais cristãos na Europa⁸.

Os contos populares são documentos históricos. Surgiram ao longo de muitos séculos e sofreram diferentes transformações, em diferentes tradições culturais. Longe de expressarem as imutáveis operações do ser interno do homem, sugerem que as próprias mentalidades mudaram. (DARNTON, 1986, p.26)

Com o passar dos anos, os contos passaram a ser disseminados cada vez mais, e, agora registrados em mídia literária, sofreram bem menos variações em relação a suas versões orais. Novos contos foram publicados, porém as obras de Perrault e dos irmãos Grimm seguem sendo até os dias de hoje as mais conhecidas do gênero.

⁷ BORGES, Heloisa Porto; RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. A tradição dos contos de fadas e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis. Inter. Interdisc. INTERthesis, Florianópolis, V. 15, nº. 2, pp.109-127, Set.-Dez., 2018. p. 111.

⁸ ZOLA, Elena. A historical and critical overview of the fairy tale as a literary and cinematic genre. Challenging canonical fairy tales with Twenty-first century fairy-tale films. Disponível em: <https://www.academia.edu/35849960/A_historical_and_critical_overview_of_the_fairy_tale_as_a_literary_and_cinematic_genre_Challenging_canonical_fairy_tales_with_Twenty-first_century_fairy-tale_films> Acesso em 14 de julho de 2024.

3. CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS

A popularidade dos contos de fadas fez com que vários acadêmicos e pesquisadores estudassem o gênero, fazendo análises minuciosas a fim de destrinchar e classificar a categoria. Ao longo dos anos, foram criados vários sistemas de classificação, sendo o sistema Aarne-Thompson⁹ e o método desenvolvido pelo acadêmico Vladimir Propp os mais conhecidos.

Antti Aarne reuniu uma grande coleção de contos de fadas e suas variantes, com uma metodologia de comparação histórico-geográfica, lançada em 1961 chamada Índice dos enredos do conto maravilhoso. Baseado em seus enredos, Aarne classificou os contos maravilhosos fundamentalmente em contos de animais, contos maravilhosos propriamente ditos e anedotas, com os contos maravilhosos possuindo as seguintes subcategorias: o inimigo mágico, o esposo (a esposa) mágico, a tarefa mágica, o auxiliar mágico, o objeto mágico, a força ou o conhecimento mágico e outros motivos mágicos¹⁰.

Vladimir Propp utilizou estudos anteriores que categorizaram os contos de fadas como base para sua pesquisa, sendo alguns deles *Anotações sobre os contos dos Irmãos Grimm* de Johannes Bolte e Jiří Polívka, *Psicologia dos Povos*, de Wilhelm Wundt, *O conto. Pesquisas sobre a formação do enredo no conto popular* de Aleksandr Volkov e o próprio estudo de Antti Aarne mencionado anteriormente. De acordo com o folclorista, os estudos anteriores falharam ao tentar categorizar os contos pois se basearam nos enredos e em elementos específicos, ao invés da estrutura narrativa em si, desconsiderando também que os contos poderiam ter sido alterados com o tempo e de acordo com a cultura local. Com o grande volume de contos, haviam muitos enredos semelhantes e categorias que se sobrepunham numa mesma narrativa, e era possível classificar o mesmo conto em categorias distintas.

Da proximidade dos enredos e da impossibilidade de traçar entre eles um limite totalmente objetivo decorre que, ao procurar enquadrar-se um texto neste ou naquele tipo, não se sabe que número escolher. [...] Mas o que aconteceria se diferentes pesquisadores relacionassem o mesmo conto com tipos diferentes? Por outro lado, ao serem definidos os tipos por este ou aquele momento expressivo e não pela estrutura dos contos, visto que uma história pode conter vários momentos desse tipo, acontece que se acaba por relacionar o mesmo conto com vários tipos (até cinco, no caso de um deles), o que não significa de modo algum que o texto dado seja composto por cinco enredos.(PROPP, 1992, p. 12)

⁹ O folclorista finlandês Antti Aarne publicou seu estudo em 1910 e, em 1961, o também folclorista americano Stith Thompson traduziu e ampliou a pesquisa feita por Aarne.

¹⁰ PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. 3ª. ed. Lisboa: Veja, 1992. p. 12.

Sendo assim, Propp identificou que os contos tinham uma estrutura única, já que ações e comportamentos semelhantes ocorriam com frequência, mesmo com personagens ou objetos diferentes. Com base nisso, o folclorista focou seu estudo em investigar a estrutura dos contos baseado não no tema ou na personagem que praticava a ação, mas na sequência de acontecimentos da narrativa, chamando-as de funções. Desta forma, Propp estabeleceu quatro teses básicas para seu estudo, sendo elas:

- I. Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto.
- II. O número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado. [...]
- III. A sequência das funções é sempre idêntica. [...]
- IV. Todos os contos de magia são monotípicos quanto à sua constituição (PROPP, 1992, p. 22-24)

Para isso, Vladimir analisou 449 contos classificados como contos de magia no índice Aarne-Thompson, e percebeu que por volta do centésimo conto não surgiam mais novas funções, elas apenas se repetiam. Desta forma, Propp definiu que, após uma situação inicial, normalmente onde os personagens são apresentados, 31 funções dos personagens de contos de fadas dão sequência à narrativa. É importante ressaltar que um conto maravilhoso (forma como o autor se refere aos contos de fada em seu estudo) não necessita apresentar todas as funções. A sequência de funções identificada por Propp são:

1. Um dos membros da família sai de casa (**afastamento**)
2. Impõe-se ao herói uma proibição (**proibição**)
3. A proibição é transgredida (**transgressão**)
4. O antagonista procura obter uma informação (**interrogatório**)
5. O antagonista recebe informações sobre sua vítima (**informação**)
6. O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens (**ardil**)
7. A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo (**cumplicidade**)
8. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família (**dano**) // Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo (**carência**)

9. É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao heroi ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir (**mediação**)
10. O heroi-buscador aceita ou decide reagir (**início da reação**)
11. O heroi deixa a casa (**partida**)
12. O heroi é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o prepararam para receber um meio ou um auxiliar mágico (**primeira função do doador**)
13. O heroi reage diante das ações do futuro doador (**reação do doador**)
14. O meio mágico passa às mãos do heroi (**fornecimento – recepção do meio mágico**)
15. O heroi é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura (**deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia**)
16. O heroi e seu antagonista se defrontam em combate direto (**combate**)
17. O heroi é marcado (**marca, estigma**)
18. O antagonista é vencido (**vitória**)
19. O dano inicial ou a carência são reparados (**reparação do dano ou carência**)
20. Regresso do heroi (**regresso**)
21. O heroi sofre perseguição (**perseguição**)
22. O heroi é salvo da perseguição (**salvamento**)
23. O heroi chega incógnito à sua casa ou a outro país (**chegada incógnito**)
24. Um falso heroi apresenta pretensões infundadas (**pretensões infundadas**)
25. É proposta ao heroi uma tarefa difícil (**tarefa difícil**)
26. A tarefa é realizada (**realização**)
27. O heroi é reconhecido (**reconhecimento**)
28. O falso heroi ou antagonista ou malfeitor é desmascarado (**desmascaramento**)
29. O heroi recebe nova aparência (**transfiguração**)
30. O inimigo é castigado (**castigo**)

31. O herói se casa e sobe ao trono (**casamento**)

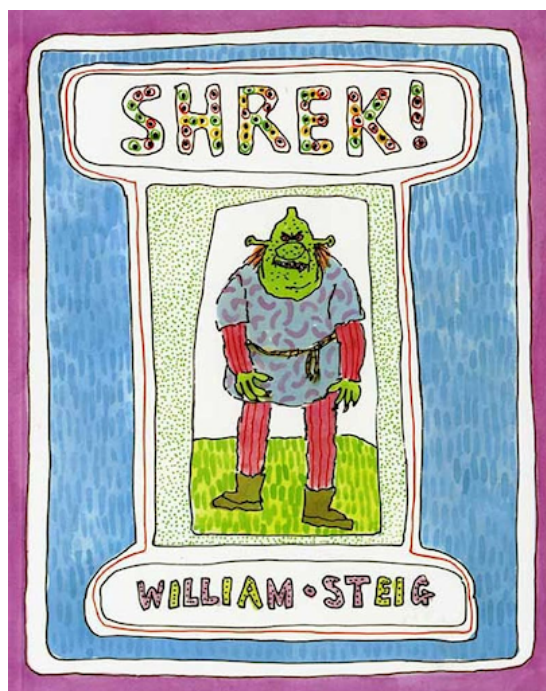
Após definir as funções, Propp descreve como os contos se desenvolvem narrativamente. De acordo com o folclorista, um conto maravilhoso parte de um dano ou uma carência, passa por outras funções intermediárias e termina com um casamento, reparação do dano ou outra forma de desfecho. Vladimir chama esse desenvolvimento de *Sequência*¹¹. Segundo o autor, um mesmo conto pode ser formado por várias sequências, que devem ser determinadas antes de se estudar a narrativa. A cada novo dano ou carência, uma nova sequência é formada. As sequências podem aparecer de diversas formas, sendo algumas delas: uma sequência imediatamente após a outra; uma sequência começa antes de a inicial terminar, podendo essa intercalação se expandir várias vezes; dois danos serem cometidos ao mesmo tempo e terem suas resoluções em momentos diferentes; duas sequências terem um final comum; haver dois heróis que se separam, tendo cada herói sua própria sequência¹².

¹¹ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso. 3ª. ed. Lisboa: Veja, 1992. p. 51.

¹² PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso. 3ª. ed. Lisboa: Veja, 1992. p. 51-52.

4. SHREK, DREAMWORKS E A REVOLUÇÃO DIGITAL NA ANIMAÇÃO

A saga do ogro "Shrek" começa em 1990 com o lançamento do livro que deu origem ao filme. Escrito por William Steig, que já era conhecido por livros como "Sylvester and the Magic Pebble" e "Doctor De Soto", Shrek foi escrito como uma espécie de paródia das histórias infantis de antigamente, misturando elementos tradicionais como dragões e princesas mas com um senso de humor sarcástico e pós-moderno. A inovadora abordagem narrativa do livro e as ilustrações espirituosas e engraçadas, criadas pelo próprio autor, chamaram a atenção de Steven Spielberg, que em 1991 adquiriu os direitos de adaptação cinematográfica. Naquela época, Spielberg ainda desenvolvia projetos de animação para serem produzidos pela sua empresa Amblin Entertainment.



Em outubro de 1994, Spielberg se juntou ao ex-executivo da Disney Jeffrey Katzenberg e o executivo da indústria musical David Geffen para fundarem a DreamWorks SKG, uma nova empresa de entretenimento que surgia em Hollywood para rivalizar com os grandes nomes que dominavam o mercado naquela época. Para dar início a esse ambicioso projeto, Spielberg levou para Hollywood os artistas de seu estúdio de animação, Amblimation, que ficava em Londres. Por sua vez, Katzenberg recrutou e contratou alguns dos melhores profissionais de animação da Disney, convencendo-os a se juntarem ao novo projeto. Vários artistas da Amblimation se mudaram para a DreamWorks em 1995, imediatamente após a conclusão do último longa-metragem de animação do estúdio, "Balto", e o restante deles foi migrando aos poucos até 1997 quando o estúdio de Londres finalmente fechou suas portas.

Em 1995, "Toy Story" da Pixar foi lançado nos cinemas e recebeu grande aceitação tanto da crítica quanto do público, comprovando a tese de que seria possível criar um filme de longa-metragem inteiramente feito em animação tridimensional digital. O sucesso desse filme fez com que a DreamWorks reconhecesse o potencial desse tipo de filme no mercado futuro e a motivou a, eventualmente, adotar essa nova tecnologia em seus projetos. Mas ainda era uma

época de pioneirismo, com ferramentas experimentais instáveis que exigiam muito conhecimento técnico para desenvolver cenas finalizadas. Por isso, naquele mesmo ano, a DreamWorks assinou um acordo de co-produção com a Pacific Data Images, uma empresa especializada em computação gráfica e animação 3D digital. Isso levou ao estabelecimento de uma nova empresa subsidiária chamada PDI, LLC que tinha a Pacific Data Images como detentora de 60% das ações e a DreamWorks SKG os 40% restantes.

Essa nova unidade de produção se concentraria na criação de longas-metragens gerados por computador, começando com o lançamento de "Antz" em 1998. O filme obteve um razoável sucesso de bilheteria e até de crítica, mas ainda não era o blockbuster que a nova empresa estava procurando. A busca incessante pelo sucesso que colocaria a DreamWorks no mesmo patamar que os mega-estúdios de Hollywood incentivou a busca por novas colaborações que tivessem potencial para originar longas-metragens lucrativas. No mesmo ano do lançamento de "Antz", a DreamWorks também lançou "The Prince of Egypt", com serviços de animação fornecidos pela própria DreamWorks, pela Fox Animation Studios e pela empresa canadense Bardel Entertainment.

O relativo sucesso desses primeiros longas manteve a DreamWorks no caminho, levando a empresa a buscar ativamente ainda mais parcerias no mercado da animação. Como resultado, apenas no ano 2000 a empresa lançou três novos filmes: "The Road to El Dorado", que foi novamente uma colaboração com a Bardel; "Joseph: King of Dreams", uma espécie de sequência espiritual de "The Prince of Egypt", e que também foi animado pela Bardel; e finalmente "Chicken Run", um longa-metragem totalmente produzido em stop-motion pela lendária Aardman Animation da Inglaterra. Este título recebeu aclamação significativa da crítica e principalmente do público, solidificando seu status como um dos maiores longas-metragens da história da animação. O sucesso retumbante deste título serviu como uma forte motivação para que a DreamWorks continuasse persistindo em sua busca pelo triunfo nesta indústria em particular.

A soma de todas essas experiências e fatores culminaram então na estreia da produção mais bem-sucedida da empresa até hoje: 10 anos depois de Steven Spielberg ter comprado os direitos de adaptação do livro original, "Shrek" finalmente foi lançado em 2001 após um extenso período de desenvolvimento e rapidamente ganhou enorme popularidade, resultando na criação de mais quatro sequências, e dois spin-offs do Gato de Botas, todos eles filmes de longa-metragem e produzidos em computação gráfica tridimensional. Assim a DreamWorks Animation conseguiu se estabelecer como uma força proeminente no mercado do cinema de animação, ganhando reconhecimento internacional por suas narrativas inventivas e

personagens marcantes.

O filme foi exibido no Festival de Cinema de Cannes de 2001¹³, onde competiu pela Palma de Ouro, tornando-se o primeiro filme de animação desde Peter Pan (1953) a ser escolhido para competir nessa categoria¹⁴. Depois de seu lançamento, “Shrek” arrecadou mais de US\$ 492.000.000,00 em todo o mundo, tornando-se a quarta maior bilheteria de 2001, tendo ainda sido indicado ao Oscar de Melhor Roteiro Adaptado. “Shrek” ainda teve a distinção de ter vencido o primeiro Oscar de Melhor Longa-Metragem de Animação, uma categoria daquela premiação que só começou a existir no ano de 2001, marcando o início de uma era onde a animação de longa-metragem conseguiu atingir um patamar de produção inédito em termos de volume de novos títulos de alta qualidade.

O sucesso de “Shrek” ajudou a estabelecer a DreamWorks Animation como concorrente da Pixar em animação computadorizada de longa-metragem. Três sequências foram lançadas — Shrek 2 (2004), Shrek Terceiro (2007) e Shrek Para Sempre (2010) — junto com dois filmes spin-off — O Gato de Botas (2011) e O Gato de Botas: O Último Desejo (2022) — com outras produções, notavelmente Shrek 5, em desenvolvimento. Também é considerado um dos filmes de animação mais influentes dos anos 2000 e um dos maiores filmes de animação já feitos. A Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos selecionou Shrek para preservação no National Film Registry em 2020, tornando-se o primeiro filme de animação do século XXI a ser preservado.

No entanto, "Shrek" também é lembrado por ter sido um dos primeiros triunfos da animação 3D nos cinemas, e o primeiro a ter sido criado por uma outra empresa que não fosse a Pixar. Isso ajudou a comprovar que filmes de computação gráfica de longa-metragem poderiam ser lucrativos e bem-sucedidos, mesmo se fossem produzidos por estúdios alternativos. Filmes subsequentes, como "Jimmy Neutron: Boy Genius" e "Ice Age", ambos lançados em 2002, validaram ainda mais essa afirmação.

¹³ Disponível em <http://www.festival-cannes.com/en/archives/ficheFilm/id/1100045/year/2001.html>
Arquivado em <https://web.archive.org/web/20121030110024/>

¹⁴ Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2001/may/21/cannes2001.cannesfilmfestival1>

5. ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE “SHREK”

O filme Shrek, lançado em 2001, é uma versão moderna dos contos de fadas tradicionais que subverte muitas das convenções do gênero. Ele segue a história de um ogro chamado Shrek que embarca em uma jornada para resgatar a Princesa Fiona de uma torre guardada por um dragão. Por meio de seu humor, sagacidade e personagens únicos, Shrek desafia a narrativa tradicional dos contos de fadas e oferece uma nova perspectiva sobre o gênero.

5.1 Shrek



O personagem titular do filme, é um ogro grande e verde que inicialmente parece se encaixar no papel estereotipado de vilão em contos de fadas. No entanto, conforme a história se desenrola, fica claro que Shrek é um personagem complexo e multidimensional. Ele é retratado como rude e abrasivo por fora, mas por baixo de seu exterior duro está um coração gentil e com senso de humor. A aparência e a personalidade não convencionais de Shrek desafiam as noções tradicionais de beleza e heroísmo, tornando-o um protagonista verdadeiramente único e memorável.

A análise do papel de Shrek como o herói não convencional revela um comentário mais profundo sobre a obsessão da sociedade com aparências superficiais e a importância das qualidades interiores. Ao subverter as expectativas e apresentar um personagem que desafia os estereótipos, o filme encoraja os espectadores a olhar além da superfície e abraçar a diversidade em todas as suas formas. A jornada de Shrek de pária a herói não é apenas um conto de auto aceitação, mas uma mensagem poderosa sobre o valor da autenticidade e a beleza de ser verdadeiro consigo mesmo. À medida que Shrek navega pelos desafios de seu mundo e finalmente encontra aceitação e amor, o público é lembrado de que o verdadeiro heroísmo vem de dentro, e que ser diferente é algo a ser celebrado em vez de temido.

A aparência física atípica e as ações não convencionais de Shrek desafiam o arquétipo

tradicional de um príncipe atraente ou nobre cavaleiro, demonstrando que a bravura e o poder genuínos podem se manifestar de maneiras surpreendentes e não convencionais. A narrativa de Shrek desafia as normas tradicionais dos contos de fadas, enfatizando a importância de aceitar as qualidades únicas de alguém e se libertar das normas da sociedade.

Sua aparência e comportamento pouco ortodoxos desafiam a crença de que apenas indivíduos que se conformam a um padrão específico podem ser considerados heroicos ou merecedores de afeição. Ao minar essas noções preconcebidas, o filme leva os espectadores a abraçar sua individualidade e descartar a noção de que devem aderir a uma compreensão limitada de realização ou contentamento. A odisseia de Shrek serve como um lembrete potente de que a satisfação genuína surge ao abraçar o eu autêntico de alguém, em vez de se conformar às demandas sociais dos outros.

Como ilustração, no filme, a escolha de Shrek de salvar a Princesa Fiona, apesar de sua aparência não convencional e ausência de atributos convencionais de herói, ilustra que o heroísmo genuíno não é determinado pelos padrões da sociedade. Além disso, o desafio de Shrek contra a conformidade com as demandas de Lord Farquaad e outros personagens de contos de fadas destaca a importância de manter a autenticidade, mesmo quando confrontado com a pressão social para obedecer.

O personagem Shrek nesta história compartilha uma semelhança com o tema de abraçar a singularidade de alguém e aceitar a si mesmo, o que pode ser observado em outros contos de fadas tradicionais como "O Patinho Feio" ou "A Bela e a Fera". O conto de Shrek serve como um lembrete pungente de que aceitar e celebrar a individualidade de alguém e permanecer autêntico consigo mesmo é uma manifestação potente de resiliência e bravura que pode, em última análise, resultar em alegria e satisfação genuínas.

Do ponto de vista da estrutura da Jornada do Herói de Joseph Campbell, Shrek pode ser visto como um herói moderno empreendendo uma busca significativa por autodescoberta e auto aceitação, revelando, em última análise, sua verdadeira essência e propósito. A noção universal de Shrek cativa indivíduos de todas as faixas etárias, solidificando seu status como um ícone duradouro e amado na cultura popular.

5.2 Burro

O Burro é um personagem carismático que desempenha um papel crucial como amigo leal e alívio cômico. Dotado de uma personalidade extrovertida e tagarela, ele frequentemente

utiliza seu humor e otimismo para lidar com as adversidades e para animar os outros, principalmente o protagonista Shrek, fornecendo suporte emocional, oferecendo conselhos e apoio incondicional ao ogro em sua jornada.

A energia contagiante e a atitude positiva de Burro complementam o comportamento rude de Shrek, destacando a importância da amizade e camaradagem para superar os obstáculos da vida. Apesar de sua aparência e comportamento aparentemente desajeitados, o Burro revela uma grande profundidade de caráter e uma forte lealdade, ajudando a fortalecer a amizade entre ele e Shrek, além de contribuir para a resolução dos conflitos da história com seu espírito indomável e perspicácia inesperada. Assim como Shrek, Burro passa por sua própria jornada de autodescoberta, aprendendo a abraçar suas peculiaridades e qualidades únicas. Juntos, Shrek e Burro exemplificam o poder de abraçar o verdadeiro eu e encontrar a felicidade nos lugares mais inesperados.



5.3 Fiona



O desenvolvimento da personagem de Fiona ao longo do filme é tão envolvente quanto o de Shrek. Inicialmente retratada como uma donzela em perigo tradicional, Fiona gradualmente se liberta das expectativas sociais e abraça seu verdadeiro eu. Conforme ela navega em sua própria jornada de autodescoberta, Fiona aprende a abraçar sua força interior e independência, finalmente se tornando uma heroína feroz e poderosa por direito próprio. Sua transformação serve como um poderoso lembrete de que a verdadeira realização vem de abraçar o eu autêntico, independentemente de pressões ou expectativas externas. Por exemplo, em uma cena, Fiona enfrenta Lord Farquaad e se recusa a ser controlada por seus modos manipuladores, mostrando sua recém-descoberta assertividade e confiança. Além disso, quando ela se transforma em uma ogra, ela abraça completamente sua aparência não convencional e encontra o amor verdadeiro com Shrek, destacando a importância da auto aceitação e de permanecer fiel a si mesma.

Sua aparência inicial como uma princesa típica desmente a profundidade e a complexidade de sua personagem, tornando seu crescimento ao longo do filme ainda mais impactante. A jornada de Fiona de donzela em perigo para heroína empoderada é uma visão refrescante e inspiradora dos tropos tradicionais de contos de fadas. Por exemplo, no filme "Brave", Merida desafia as expectativas sociais e se liberta dos limites de sua educação real para trilhar seu próprio caminho. Por meio de sua jornada de autodescoberta, ela aprende a abraçar sua força interior e independência, tornando-se, por fim, uma heroína feroz e empoderada por direito próprio. Sua transformação serve como um poderoso lembrete de que a verdadeira realização vem de abraçar o eu autêntico, independentemente de pressões ou expectativas externas.

À medida que a saga Shrek avança, Fiona continua a desafiar estereótipos e se libertar de normas sociais, solidificando seu lugar como uma personagem forte e resiliente que desafia as expectativas a cada momento. Sua evolução mostra a importância da autodescoberta e de permanecer fiel a si mesmo, mesmo diante da adversidade. No primeiro filme Shrek, Fiona aparece como uma princesa tradicional que precisa ser resgatada, mas conforme a história se desenrola, ela revela sua força interior e coragem quando escolhe lutar por si mesma. Em Shrek 2, a transformação de Fiona em um ogro desafia ainda mais as normas sociais e mostra que a verdadeira beleza vem de dentro. No entanto, em Shrek Terceiro, Fiona é capturada e precisa ser resgatada mais uma vez, caindo de volta no estereótipo de donzela em perigo. Essa regressão no desenvolvimento de sua personagem contradiz a mensagem de empoderamento e auto descoberta estabelecida nos filmes anteriores.



De acordo com a teoria moderna dos contos de fadas, Fiona seria vista como uma personagem complexa e multidimensional que desafia os papéis e expectativas tradicionais de gênero. Sua jornada de donzela em perigo para uma mulher forte e independente desafia a noção de que as mulheres sempre precisam ser salvas por um príncipe encantado.

5.4 Lord Farquaad

Lord Farquaad é retratado como um governante manipulador e sedento de poder que não medirá esforços para atingir seus objetivos. Sua falta de empatia e desrespeito pelo

bem-estar dos outros o tornam um vilão formidável na história. A obsessão de Farquaad com aparências e status enfatiza ainda mais sua natureza superficial e egoísta. Seu tratamento das criaturas de contos de fadas, que ele bane para o pântano de Shrek, destaca sua crueldade e falta de compaixão. No geral, Lord Farquaad serve como um forte contraste com a jornada de Fiona em direção ao empoderamento e independência, destacando ainda mais os temas de papéis de gênero e expectativas no filme.



Na galeria de arquétipos junguianos, ele pode ser visto como uma figura sombria representando os aspectos mais sombrios do poder e controle. Seu personagem serve como um conto de advertência sobre os perigos de priorizar a validação externa em vez da conexão genuína e da empatia. Sendo rico e bonito, ele se apresenta como a figura escura do espelho de Shrek, que incorpora humildade e beleza interior apesar de sua aparência externa, enquanto ele evolui lentamente através do primeiro filme. Lord Farquaad, por outro lado, nunca evolui ou mesmo muda, permanecendo superficial e egocêntrico ao longo do filme. Sua incapacidade de crescer ou aprender com seus erros, em última análise, leva à sua queda, servindo como um forte contraste com o crescimento e desenvolvimento vistos em outros personagens. O personagem de

Lord Farquaad, em última análise, serve como um lembrete das consequências de priorizar qualidades superficiais em vez do crescimento pessoal e conexões genuínas com os outros.

6. ARQUÉTIPOS E MONOMITO

Para entender melhor como funciona o desvio de Shrek da norma, é importante, além de explorar a teoria dos contos de fadas, apresentar outro grande motivo pelo qual o filme subverte o gênero, que é a quebra de expectativas gerada pelos arquétipos de herói, princesa e vilão. Apesar de a relação feita deste capítulo não ser aprofundada, é importante mencionar, mesmo que brevemente, a associação do filme Shrek com os estudos de arquétipos de Carl Jung, e a “Aventura do Herói” de Joseph Campbell.

Do ponto de vista dos arquétipos propostos por Carl Jung, alguns dos símbolos universais descritos em sua obra surgem aqui representando diversos aspectos subjetivos da psique humana. Shrek, o herói guerreiro, é forte, corajoso e determinado a obter o que quer, mesmo que sua aparência física não se pareça com a de um herói tradicional. A princesa Fiona representa uma subversão do arquétipo da donzela em perigo, pois inicialmente surge como uma mulher bela, gentil e vulnerável. Somente ao longo da aventura é que esse papel será revertido enquanto ela se torna uma mulher mais independente. E finalmente o Lorde Farquaad representa a Sombra, o arquétipo do vilão, que é cruel, egoísta e ganancioso, mas também mostra ser uma espécie de espelho revertido do herói. Embora ambos estejam em lados opostos da trama, também demonstram similaridades em suas personalidades, revelando que todo herói tem também um lado sinistro que precisa ser combatido.

Joseph Campbell, o famoso mitólogo americano, demonstrou em sua obra que diversos mitos e lendas do mundo todo seguem um padrão básico, que ele chamou de "aventura do herói". Essa estrutura narrativa envolve uma série de etapas, incluindo o chamado para a aventura, a recusa do chamado, a jornada em si, a vitória sobre o inimigo e o retorno ao mundo cotidiano.

No filme Shrek, pudemos identificar diversas etapas da jornada do herói de Campbell, desde o seu início no mundo comum que é o pântano, passando pela figura do Burro como mentor que guia e encoraja, e a entrada em Duloc, representando a travessia do Primeiro Limiar e colocando Shrek em contato com um novo mundo que não é o seu. Em busca da princesa, o herói entra em um local de transformação, enfrentando seus medos e desafios internos antes de caminhar pela Estrada de Provas, onde enfrenta desafios, faz aliados e inimigos, e aprende as regras do novo mundo. Ao conhecer Fiona, Shrek tem o Encontro com a Deusa, uma figura feminina que representa amor, paixão e sabedoria.

Temos até mesmo um Voo Mágico que ocorre nas asas do dragão que outrora parecia ser inimigo, mas se torna aliado no Resgate com Auxílio Externo. Uma das lições mais

importantes que Shrek aprende no filme é justamente que O Heroi precisa de ajuda para retornar ao seu mundo comum, reconhecendo sua dependência dos outros.

Depois de derrotar A Sombra e resgatar a princesa, Shrek faz a Passagem Pelo Limiar do Retorno voltando assim ao seu mundo comum, mas transformado: O Mestre Dos Dois Mundos tem agora uma princesa para chamar de sua, o que traz alegria e paz ao seu mundo do Pântano. O casal tem agora Liberdade para Viver.

Assim, estabelecemos que o filme “Shrek” contém em si todos os elementos essenciais de um conto de fadas, incluindo sua estrutura básica, os arquétipos tradicionais desse tipo de ficção e até mesmo uma Jornada do Heroi. Mesmo pervertendo certas normas e expectativas, como por exemplo uma princesa especialista em artes marciais, o filme ainda mantém a estrutura clássica do conto-de-fadas, incluindo o final feliz.

7. ESTRUTURA NARRATIVA E ENREDO

Mesmo subvertendo muitas das convenções do gênero literário, Shrek é um modelo contemporâneo de conto de fadas. A fim de explorar como essa subversão acontece, este capítulo relacionará o enredo do filme com as características narrativas propostas por Vladimir Propp.

Ao analisarmos o filme, foi constatado que o longa não possui apenas Shrek no papel de herói. Fiona, além de princesa em apuros, também exerce esse papel. Shrek desempenha o papel de herói-buscador com sua história dividida em duas sequências, enquanto Fiona é uma heroína-vítima de uma sequência só.



Nos minutos iniciais do filme, Fiona nos é apresentada através do conto lido por Shrek, subjetivamente. Neste conto é apresentada uma princesa (0- **situação inicial**)^(Fiona) que foi amaldiçoada (17- **marca, estigma**)^(Fiona) e trancafiada num castelo (1- **afastamento**)^(Fiona) e só poderia sair de lá quando fosse resgatada pelo seu verdadeiro amor (2- **proibição**)^(Fiona) (8- **carência**)^(Fiona).



Após a leitura do conto, é apresentada a rotina de Shrek, um ogro verde e robusto, que vive isoladamente em seu pântano (0- **situação inicial**)^(Shrek seq. 1 e 2). Ele começa seu dia de maneira nada convencional, tomando banho de lama, escovando os dentes com vísceras de

insetos, além de outras atividades que revelam sua personalidade com padrões de limpeza e estética avessos ao padrão humano. Um grupo de aldeões tenta atacar Shrek enquanto ele aproveita a tranquilidade do seu lar. O ogro rápida e tranquilamente se livra dos agressores, indicando que, mesmo com várias placas avisando da existência de um ogro na região, ele é constantemente atacado.



Enquanto espalha placas de “Mantenha distância” pela floresta no dia seguinte, Shrek é atingido inesperadamente por Burro, que estava fugindo de soldados armados. Os soldados avisam que a captura do ogro e do animal foram ordenadas por Lord Farquaad, mas fogem com medo antes mesmo de tentarem atacá-lo. Ao perceber que Shrek poderia lhe oferecer proteção, Burro acompanha o ogro até o pântano, tentando convencê-lo no caminho a serem amigos (12- **primeira função do doador**)^(Shrek seq. 1). Shrek tenta se esquivar de Burro (13- **reação do doador**)^(Shrek seq. 1), informando que é sempre perseguido, tentando coagir o animal a desistir de acompanhá-lo, mas, depois de muita insistência, Burro consegue fazer com que o ogro concorde com sua permanência no pântano (14- **fornecimento, recepção do meio mágico**)^(Shrek seq. 1), mesmo que apenas por uma noite, condição imposta por Shrek.



Nesta mesma noite, criaturas de contos de fadas invadem o pântano. Ao descobrir que o motivo da invasão foi porque Lord Farquaad reuniu as criaturas e as despejou de seu

reino (8- **dano**)^(Shrek seq. 1), Shrek parte em direção à Duloc (10- **início da reação**; 11- **partida**)^(Shrek seq. 1), onde Farquaad mora, sendo guiado por Burro (15- **deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia**)^(Shrek seq. 1) para recuperar a paz do pântano.



Na cena seguinte é mostrado o antagonista do filme, Lorde Farquaad. Ele entra em uma espécie de sala de tortura para interrogar o Biscoito de Gengibre para saber onde estão as criaturas de contos de fadas restantes do reino. O interrogatório é interrompido por soldados que trazem um espelho mágico. O lorde então pergunta ao espelho se existe reino mais perfeito que o dele, no que o espelho retruca que para que o reino seja de fato de Farquaad, ele precisa se casar com uma princesa para se tornar rei. Logo em seguida, depois de uma espécie de programa de auditório, Farquaad escolhe Fiona como esposa para se tornar rei de Duloc (5- **informação**)^(Fiona).



Chegando no castelo, a dupla encontra o palácio deserto, e descobre que todos estão reunidos em uma espécie de arena, onde um torneio será iniciado. Ao se aproximar, Shrek e Burro escutam as especificações da competição que, assim que Farquaad percebe a presença da dupla, tem suas regras mudadas, fazendo com que a condição de vitória seja assassinar o ogro. Shrek e Burro então derrotam todos os gladiadores em uma batalha marcada por

referências a lutas de *WWE*¹⁵, onde Shrek demonstra sua força e habilidades de combate, superando os gladiadores com facilidade e entreterendo o público do reino, que passa a torcer pela dupla a medida que os oponentes são vencidos.



Ao ver os gladiadores derrotados, Farquaad faz um acordo com Shrek, onde o ogro deveria partir e resgatar a princesa Fiona, que está trancafiada em um castelo, em troca de receber a posse do pântano, livre das criaturas de contos de fadas (9- **mediação**)^(Shrek seq. 1). O ogro aceita o acordo (10- **início da reação**)^(Shrek seq. 1) e parte em busca da princesa.



No caminho para o castelo da princesa, Burro comenta com Shrek que esperava que o ogro tivesse agido como o estereótipo do monstro no palácio de Farquaad, matando as pessoas com extrema violência, ao invés de ter feito um acordo com alguém que lhe prejudicou. Segue então uma conversa metafórica sobre como os ogros são como cebolas e suas camadas: seres com profundidade, mais do que a simples aparência externa. Burro não compreende a metáfora por inteiro e responde o ogro de uma forma cômica, comparando Shrek então à um bolo, que também tem camadas, divergindo de um dos pontos principais das cebolas: o fato de nem todas as pessoas gostarem do vegetal. Essa conversa é importante

¹⁵ World Wrestling Entertainment, uma forma americana de luta profissional onde o objetivo é entreter o público.

pois é a introdução do tema das inseguranças de Shrek, abordado posteriormente na narrativa. Shrek se irrita com Burro e a dupla segue viagem.



Para chegar ao castelo da princesa, o ogro e o animal devem atravessar um lago de lava fervente em uma ponte de cordas, tarefa que a dupla cumpre com Burro apavorado e Shrek incentivando o animal de forma um tanto quanto debochada. A dupla então, após cruzar a ponte, segue à procura da princesa, quando Burro encontra o Dragão que guarda o castelo. É iniciado então um combate, no qual o dragão lança Shrek no ar, fazendo com que o ogro caia no quarto da princesa. Shrek então, contrário à expectativa de Fiona, sacode a princesa para acordá-la, sem nenhuma sutileza. Shrek então guia Fiona por um caminho inusitado, chegando então à sala onde Burro está sendo feito de refém pela Dragão, que está apaixonada pelo animal. O ogro então salva Burro, enfurecendo a Dragão, que persegue o trio. Shrek então manda Burro e Fiona irem para a saída, e, de forma engenhosa monta uma armadilha para impedir que a Dragão alcance o grupo. O trio alcança a ponte de cordas e chega em terra firme por um triz, já que a ponte de cordas foi queimada pelo sopro de fogo da Dragão que estava acorrentada no castelo.



Passado o combate, Fiona expressa sua felicidade por ter sido salva por um cavaleiro, e logo tem suas expectativas frustradas ao descobrir que seu salvador na verdade é

um ogro. Shrek então revela à princesa que fora mandado por Lord Farquaad para resgatá-la, e que a levaria até Duloc onde ela se casaria com o lorde. A princesa afronta o ogro, que passa a carregar Fiona nas costas para seguir o trajeto (15- **deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia**)^(Fiona).



Durante o caminho, no início do pôr do sol, Fiona pede à Shrek que o grupo pause para acampar. Enquanto Fiona descansa entre grandes pedras, Shrek e Burro conversam ao lado de uma fogueira. Novamente, a conversa tem como tema as pessoas serem mais do que aparentam por fora, e Shrek desabafa sua angústia por as pessoas estarem sempre fugindo dele sem ao mesmo conhecê-lo, presumindo que o ogro seja mau, expondo seu sentimento de solidão (8- **carência**)^(Shrek seq. 2). Burro consola Shrek, afirmando que nunca teve essa impressão.



No dia seguinte, ao continuar a jornada até Duloc, o grupo é atacado por *Monsieur Hood* (8- **dano**)^(Fiona) que, presumindo que Fiona estivesse sob domínio do ogro, pretende resgatar a princesa. Fiona então enfrenta Hood e seus companheiros utilizando artes marciais (16- **combate**)^(Fiona), derrotando-os com facilidade (18- **vitória**)^(Fiona). Fiona percebe que durante a batalha Shrek foi ferido por uma flecha e, em um clima um tanto quanto desajeitado, pois o ogro reluta em receber a ajuda, Fiona tenta tirar o objeto, mas a princesa

cai em cima do Shrek, gerando uma tensão sexual, percebida pelo Burro. A partir daí, a princesa e o ogro seguem o caminho até o palácio em uma trajetória marcada por brincadeiras, onde os dois personagens acabam desenvolvendo um sentimento romântico um pelo outro.



Chegando perto de Duloc, Fiona revela estar preocupada com Burro, e sugere de o grupo pausar para descansar, uma desculpa para passar mais tempo com Shrek. O ogro concorda, a fim de poder passar mais tempo perto da princesa. Shrek cozinha para Fiona, e, em uma conversa em volta da fogueira, a tensão romântica entre os dois aumenta, fazendo com que o casal quase se beije, sendo interrompidos pelo comentário do Burro sobre o pôr do sol. Ao se dar conta do horário, Fiona, inquieta, se retira para dormir no moinho próximo ao local onde o trio estava. Ao ver a princesa se ausentar, Burro comenta ter percebido a tensão sexual e romântica entre o Shrek e Fiona, e encoraja o ogro a se declarar para a princesa. Shrek responde que, mesmo que tenha sentimentos em relação a Fiona, seria uma relação fadada ao fracasso pois ela é uma princesa e ele um ogro. Shrek se afasta em meio a floresta, abatido.



Durante a noite, Burro vai até o moinho para conversar com Fiona e a encontra na forma de um ogro. A princesa então conta sua maldição e a dupla conversa sobre amor, identidade e aceitação. Neste momento, é mostrado Shrek com um girassol em mãos,

treinando falas para se dirigir à Fiona, em uma possível tentativa de se declarar. Porém, ao se aproximar do moinho, o ogro escuta Fiona e Burro conversando, e ao ouvir Fiona falando que princesa e feiura não combinam, entende que seus sentimentos não são correspondidos. Ele abandona o local, irritado. Burro sugere que Fiona deva contar a Shrek sobre sua maldição e sai do moinho. Ao amanhecer, Fiona decide seguir o conselho.



O sol nasce e Fiona volta à sua forma humana. Ela encontra Shrek enfurecido, que revela ter ouvido a conversa entre a princesa e o animal. Os dois se desentendem, sendo interrompidos pela chegada de Farquaad e sua cavalaria. O lorde entrega a posse do pântano para Shrek (19- **reparação do dano ou carência**)^(Shrek seq. 1) e se apresenta à princesa, pedindo-a em casamento (6- **ardil**)^(Fiona). Fiona aceita o pedido (7- **cumplicidade**)^(Fiona) e segue com Farquaad até Duloc para se casarem naquele mesmo dia antes do pôr do sol, o que faz com que Burro pergunte a Shrek o motivo de o ogro ter permitido que Fiona fosse embora. Burro tenta contar algo a Shrek, mas o ogro o impede. A dupla se desentende, e Shrek parte para voltar ao pântano sozinho (20- **regresso**)^(Shrek seq. 1), chateado com Burro e ainda com raiva de Fiona.



Ao chegar no pântano, mesmo com a paz restaurada, Shrek passa o dia triste por estar sem Fiona. A tranquilidade do ogro é interrompida ao ouvir Burro do lado de fora da casa. A dupla então discute pois Burro, por ter ajudado no resgate da princesa, exige metade

do pântano (12- **primeira função do doador**)^(Shrek seq. 2). Shrek e Burro discutem, em uma conversa em que Burro manifesta sua insatisfação à respeito em como o ogro o trata, e Shrek expressando como sentiu traído pelo Burro na conversa do animal com Fiona (13- **reação do doador**)^(Shrek seq. 2). Burro então revela que a princesa não estava se referindo a Shrek na conversa, o que faz o ogro se arrependa de ter brigado com Burro e peça desculpas ao animal. A amizade dos dois é restaurada (14- **fornecimento, recepção do meio mágico**)^(Shrek seq. 2). Shrek pergunta sobre Fiona e Burro sugere que o ogro vá atrás da princesa (25- **tarefa difícil**)^(Shrek seq. 2). A dupla então parte para Duloc, voando no dragão que antes guardava o castelo de Fiona (15- **deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia**)^(Shrek seq. 2).



Chegando em Duloc, Shrek invade o casamento de Fiona e Farquaad momentos antes de o casal se beijar, dizendo que o lorde só vai se casar com ela para se tornar rei, não por amor (28- **desmascaramento**)^(Fiona). Farquaad então percebe que Shrek está apaixonado pela princesa e debocha do ogro, que confirma os sentimentos (26- **realização**)^(Shrek seq. 2). Fiona decide contar para Shrek sua maldição. A princesa então se transforma em ogra na frente de todos, fazendo com que Shrek entenda a conversa entre Burro e a princesa na noite anterior se tratava de Fiona falando de si mesma.



Revoltado ao ver a princesa transformada, Farquaad manda prender Fiona e matar Shrek (21- **perseguição**)^(Shrek seq. 2 e Fiona). Shrek então assobia, a Dragão acompanhada do Burro, entra na igreja destruindo um vitral e, em seguida, devorando Farquaad (22- **salvamento**; 18- **vitória**; 30- **castigo**)^(Shrek seq. 2 e Fiona). Shrek e Fiona se declaram um para o outro e se beijam. A maldição é quebrada (19- **reparação do dano ou carência**)^(Fiona) e princesa então assume sua verdadeira forma (28- **transfiguração**)^(Fiona), que contrapõe a expectativa da princesa, que pensava que com a quebra do feitiço ficaria para sempre em sua forma humana. O casal retorna para o pantano (20- **regresso**)^(Shrek seq. 2 e Fiona) e se casa (31- **casamento**)^(Shrek seq. 2 e Fiona).



8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No filme *Shrek*, é possível identificar várias das funções narrativas concebidas por Vladimir Propp e Joseph Campbell, o que permite categorizá-lo como uma obra de conto de fadas. No entanto, a subversão ao gênero ocorre na mudança da ordem das funções de Propp e na maneira como os personagens se afastam dos estereótipos tradicionais atrelados aos papéis que desempenham na história.

Diferente da sequência determinada por Propp, a ordem das funções narrativas em *Shrek* é completamente própria, criando um enredo que desafia as características narrativas do gênero, mas sem perder a lógica da categoria literária. Essa mudança na ordem das funções contribui para a inovação em como um conto de fadas pode ser narrado e reflete a abordagem única do filme para o gênero.

Além disso, os personagens de *Shrek* rompem com as expectativas populares dos papéis típicos em contos de fadas. *Shrek*, o herói, é um ogro recluso e mal-humorado, uma inversão direta da figura do príncipe encantado, tradicionalmente belo e carismático. A Princesa Fiona, por sua vez, é uma figura que desafia o estereótipo da donzela em perigo, se mostrando ao longo da história uma personagem forte e independente. O Burro, o ajudante, não é um ser mágico, mas um companheiro irreverente e tagarela que adiciona humor à trama. Finalmente, o vilão Lorde Farquaad é uma caricatura de um antagonista clássico, com suas próprias características exageradas que desafiam a seriedade típica dos vilões em contos de fadas. Essas subversões não só oferecem uma nova perspectiva sobre os papéis atribuídos a esses personagens em relação ao gênero literário, mas também criam uma narrativa que é ao mesmo tempo familiar e inovadora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMERENO, Daniela Sacuchi; CHACON, Juliana. *Shrek e a nova representação dos contos de fadas*. ReMark-Revista Brasileira de Marketing, v. 4, p. 77-98, 2005.
- ARIEËS, Phillipe. *A descoberta da infância*. In: . *História social da criança e da família*. 2. ed. Trad. Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- ASSIS, Ana Carolina Lourenço de. *Os ogros têm camadas (dialógicas): a corrosão carnavalesca dos elementos prototípicos dos contos de fadas tradicionais filmicos em Shrek (2001)*. Programa de Pós- Graduação em Estudos da Linguagem, Linguística Aplicada, Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2022.
- BETTELHEIM, Bruno. *The uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. London: Penguin Books, 1991.
- BORGES, Heloisa Porto; RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *A tradição dos contos de fadas e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis*. Inter. Interdisc. INTERthesis, Florianópolis, V. 15, nº. 2, pp.109-127, Set.-Dez., 2018.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CANTARELLI, Raquel De Vasconcellos. *Leituras Celtas: Mito E Folclore Em Contos Maravilhosos*. Tese de Doutorado, Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras, Unesp/Araraquara, 2017.
- COELHO, Nelly Novaes. *O Conto de Fadas: Símbolos, Mitos, Arquétipos*. São Paulo: DCL, 2003.
- CRISTO, Adielson Ramos de. *Quando o ogro vira príncipe e a princesa vira ogra: análise do discurso em Shrek*. Programa de Pós-Graduação em Língua e Cultura, Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, 2011.
- JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.
- MAIA, Renata Santos; MAIA, Cláudia J. *A desconstrução de gênero nos filmes Shrek*. História, histórias, Brasília, 2015.
- PEACH, Rebekah Ruth. *Power, Place and Perspective: Exploring Subjectivity in Twenty-First Century Fairy-Tale Screen Adaptations*. Tese de Doutorado. Department of

English, Macquarie University, Australia. Submission Date: 13 July 2020

PEREZ, Luana Castro Alves. *História dos contos de fadas*; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/literatura/historia-dos-contos-fadas.htm>. Acesso em 14 de julho de 2024.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. 3^a. ed. Lisboa: Veja, 1992.

SHREK. Jenson, Vicky; Adamson, Andrew. Estados Unidos. Universal. 22 de junho de 2001.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

ZIPES, Jack David. *Fairy tales and the art of subversion : the classical genre for children and the process of civilization* / Jack Zipes.-- 2nd ed. Nova York: Routledge, 2006

ZOLA, Elena. *A historical and critical overview of the fairy tale as a literary and cinematic genre. Challenging canonical fairy tales with Twenty-first century fairy-tale films*. Disponível em:

<https://www.academia.edu/35849960/A_historical_and_critical_overview_of_the_fairy_tale_as_a_literary_and_cinematic_genre._Challenging_canonical_fairy_tales_with_Twenty-first_century_fairy-tale_films> Acesso em 14 de julho de 2024.